

ANALIZA ORAZ WNIOSKI ANKIET – STYCZEŃ 2026 ROK

Celem ankiety było zbadanie sposobów i częstotliwości korzystania przez uczniów z Internetu oraz mediów społecznościowych, ze szczególnym uwzględnieniem dzieci poniżej 13 roku życia, a także zaplanowanie odpowiednich działań profilaktycznych i edukacyjnych.

ANALIZA 1-3

W badaniu wzięło udział 140 uczniów – 30 uczniów – 7lat, 61 uczniów – 8 lat, 39 uczniów 9 lat, 10 uczniów – 10 lat. Badanych uczniów zapytano, z jakich urządzeń najczęściej korzystają używając Internetu – 64 uczniów (45%) wskazało, że jest to telefon, 42 uczniów (30%) tablet, 34 uczniów (24%) komputer. Poproszono uczniów o zdeklarowanie, jak często korzystają z Internetu w ciągu dnia – 42 uczniów (30%) wskazało, że jest to około 30 minut. 41 uczniów (29%) do 2 godzin, 27 uczniów (19%) korzysta tylko w weekendy 13 uczniów (9%) 2-3 godziny, 9 uczniów (6%) 3 godziny i więcej. Ośmioro uczniów wskazało, że nie korzysta w ogóle. **Zdecydowana większość uczniów deklaruje, że rodzice kontrolują ich czas spędzany w Internecie, jest to 95 uczniów (67%),** 30 uczniów (21%) nie ma takiej świadomości, 15 uczniów (10%) zdeklarowało że rodzice nie kontrolują ich czasu w Internecie. Uczniowie zostali zapytani, w jakie gry najczęściej grają - 80 uczniów (57%) wskazało, że jest to Roblox, 45 uczniów (32%) Minecraft, 11 uczniów (7%) BrawlStars, 16 uczniów (11%) Fortnite, 26 uczniów (18%) wskazuje inne gry, 19 uczniów (13%) nie gra w gry. Zdecydowana większość uczniów wie, czym jest cyberprzemoc - deklaruje to 92 uczniów (65%), 48 uczniów (34%) nie posiada takiej wiedzy. 111 uczniów (79%) nie posiada konta na żadnym portalu internetowym. **29 uczniów (20%) posiada profil w mediach społecznościowych** - 16 uczniów (11%) ma Mesengera, 12 uczniów (8%) ma Tik-toka, 19 uczniów (13%) ma WhatsAppa, 4 uczniów (2%) ma Facebooka, 3 uczniów (2%) ma Snapchata oraz 2 uczniów (2%) ma Instagrama, jeden uczeń ma konto na Twitterze. 27 uczniów (19%) deklaruje, że ich rodzice wyrazili zgodę na założenie konta na portalu społecznościowym, 2 uczniów twierdzi, że jego rodzice nie zgodzili się na to. **Uczniowie nie przyjmują zaproszeń do grona znajomych od osób, których nie znają, tylko 3 uczniów przyjęło takie zaproszenie. 11 uczniów (8%) twierdzi, że ktoś dokuczał im sieci.** 129 uczniów (92%) jest innego zdania. Jeśli dokuczanie się zdarzyło, to było to przezywanie wyśmiewanie, obrażanie. W przypadku jednego ucznia ktoś opublikował zdjęcie bez jego zgody lub jego rodziców. W przypadku jednej osoby ktoś poprosił o podanie swoich danych osobowych. Uczniowie nie wysyłają wiadomości, aby sprawić przykrość innej osobie twierdzi tak 135 uczniów (96%) 5 uczniów (4%) przyznaje, że wysłało wiadomość, aby sprawić komuś przykrość. 137 uczniów (97%) nie zamieściło w sieci zdjęcia innej osoby w celu ośmieszenia go. Do takiej czynności przyznało się 3 uczniów

(2%), 139 (99%) uczniów nie komentuje wypowiedzi innych na forum, aby sprawić komuś przykrość. Jedna osoba przyznała, że zdarzyła się taka sytuacja. 133 uczniów (95%) deklaruje, że nie spotkało się z sytuacją, aby ktoś wyśmiewał kolegów lub koleżanki na forach społecznościowych, 7 uczniów (5%) potwierdziło, że taka sytuacja się zdarzyła, jeśli dochodziło do wyśmiewania, najczęściej dotyczy to wyglądu zewnętrznego innych osób (4 uczniów), pochodzenia, wyników w nauce, wyznawanej religii (2 uczniów), statusu majątkowego rodziny, dysfunkcji ucznia, na przykład wady wymowy lub wady wzroku oraz niepełnosprawności (1 uczeń). Uczniowie zapytani do kogo zwróciliby się o pomoc w sytuacji gdyby stali się ofiarą cyberprzemocy, wskazują rodziców (119 uczniów 85%), psychologa lub pedagoga szkolnego 40 uczniów – 28%), policję (30 uczniów – 21%), rodzeństwo (23 uczniów – 16%), kolegów lub koleżanek (18 uczniów – 12%), 4 uczniów skorzystałoby z infolinii, a 2 uczniów nie poinformowałoby nikogo.

WNIOSKI 1-3

- **Uczniowie klas 1-3 wbrew obowiązującym przepisom posiadają konta w mediach społecznościowych (20% uczniów).**
- Uświadomienie rodzicom oraz uczniom obowiązujących przepisów dotyczących posiadania kont na portalach społecznościowych (granica wiekowa – 13 lat) oraz zagrożeń płynących z korzystania z Internetu.
- Przestrzeganie granicy wiekowej dotyczącej możliwości korzystania z gier internetowych oraz posiadania kont na portalach społecznościowych.
- Uczenie zasad bezpiecznego oraz odpowiedzialnego korzystania z technologii zarówno rodziców jak i uczniów - jako czynnik zapobiegania cyberprzemocy.
- Uświadomienie konsekwencji cyberprzemocy oraz wskazywanie osób, instytucji, organizacji udzielających pomocy w przypadku doświadczenia zjawiska cyberprzemocy.
- Uwrażliwienie oraz kontrola rodziców odnośnie czasu i form spędzanego przez dziecko w Internecie.

ANALIZA 4-5

W badaniu wzięło udział 81 uczniów – 30 uczniów – 10 lat, 29 uczniów -11 lat, 22 uczniów – 12 lat. Uczniowie najczęściej korzystają z telefonu (65%), tabletu (22%) oraz komputera (12%). Badani spędzają czas w Internecie najczęściej 1-2 godziny dziennie (44%) lub 2-3 godziny dziennie (29%). **72% rodziców, kontroluje czas spędzania dziecka w Internecie.** Dominujące gry, w jakie grają uczniowie to: Roblox (75%), Fortnite (35%) oraz Minecraft (35%). **59% badanych posiada konto w mediach społecznościowych** w szczególności są to: WhatsApp (31%), Messenger (44%), Tik-Tok (26%), Snapchat (20%), Facebook (13%). **14% badanych przyjmuje zaproszenia do grona znajomych od osób, których nie zna – powodem jest chęć**

poznanie nowych osób, zwiększenie liczby znajomych oraz spędzenie czasu wolnego. 16% uczniów zadeklarowało, że byli ofiarą dokuczania w sieci – najczęściej poprzez przezywanie, wyzwiska, wulgaryzmy kierowane w ich stronę. 10% uczniów odpowiedziało, że zdarzyło się im wysłać wiadomość w celu sprawienia komuś przykrości, 5% uczniów – komentowało wypowiedzi na forum aby sprawić komuś przykrość, 4% uczniów – zamieściło w sieci zdjęcie osoby bez zgody właściciela. **31% uczniów doświadczyło w sieci agresji słownej.** 80% uczniów deklaruje, że ich klasa posiada grupę na portalu społecznościowym, oraz zaznacza, że zdarzają się tam niewłaściwe sytuacje takie jak: przekleństwa, obrażanie, wyzywanie, rozpowszechnianie zdjęć bez zgody właściciela oraz wykluczenie innych. 23% uczniów nie jest uczestnikiem grup klasowych w mediach społecznościowych – powodem jest brak zgody rodziców lub chęć uniknięcia konfliktów. 53% uczniów przejmują się zjawiskiem cyberprzemocy, oraz szuka pomocy, natomiast pozostali uważają to za nic takiego oraz ignorują temat. Uczniowie dowiadują się o bezpieczeństwie w sieci przede wszystkim z rozmów z rodzicami (32%), warsztatów w szkole (30%) oraz z Internetu (22%). Dla uczniów najważniejsze podczas korzystania z Internetu jest: słuchanie muzyki (66%), granie w gry (61%), dostęp do przeglądarek internetowych (49%), pojedyncze osoby prowadzą kanał na Tik-toku lub Youtube – ważne dla nich jest wzrost liczby osób, które ich subskrybują, obserwują. 86% uczniów nie słyszało o żadnej organizacji lub serwisie, który udziela pomocy w sytuacji zetknięcia się z cyberprzemocą. Uczniowie w sytuacji problemowej zwróciliby się o pomoc w pierwszej kolejności do rodziców (87%), pracowników szkoły – nauczycieli, psychologa, pedagoga szkolnego (60%) oraz policji (20%).

WNIOSKI 4-5

- Uczniowie klas 4-5 wbrew obowiązującym przepisom posiadają konta w mediach społecznościowych (59% uczniów).
- Uświadomienie rodzicom oraz uczniom obowiązujących przepisów dotyczących posiadania kont na portalach społecznościowych (granica wiekowa – 13 lat) oraz zagrożeń płynących z korzystania z Internetu.
- Przestrzeganie granicy wiekowej dotyczącej możliwości korzystania z gier internetowych oraz posiadania kont na portalach społecznościowych.
- Organizowanie szkoleń, warsztatów dla uczniów w zakresie korzystania z technologii, bezpieczeństwa w sieci.
- Uświadomienie uczniów na temat cyberprzemocy, konsekwencji cyberprzemocy oraz osób i instytucji udzielających pomocy ofiarom cyberprzemocy.
- Zapoznanie uczniów z konsekwencjami prawnymi wynikającymi z nielegalnego korzystania z mediów społecznościowych.
- Uwrażliwienie rodziców na czas spędzania dziecka w Internecie oraz korzystania z zasobów Internetu.

- Dostarczanie uczniom wiedzy i umiejętności posługiwania się technologią komunikacyjną.
- Uświadomienie rodzicom konsekwencji posiadania przez uczniów kont w mediach społecznościowych granica wiekowa – 13 lat.
- Przedstawienie uczniom alternatywnych, aktywnych form spędzania czasu wolnego poza obszarem wirtualnym.
- Kontynuowanie dobrych praktyk związanych z zaufaniem uczniów do kadry pedagogicznej dotyczącej udzielania wsparcia, pomocy w zakresie pojawiających się problemów czy trudności uczniów.

ANALIZA 6-8

W badaniu wzięło udział 89 uczniów – 8 uczniów – 15 lat, 35 uczniów – 14 lat, 21 uczniów – 13 lat, 25 uczniów – 12 lat. Uczniowie, najczęściej korzystają z telefonu (72%) oraz komputera (26%). Czas jaki uczniowie spędzają w Internecie w ciągu dnia to: 3 godziny i więcej (49%), 2-3 godziny (33%), 1-2 godziny (20%). **47% rodziców, nie kontroluje czasu spędzanego w Internecie dzieci.** Dominujące gry, w jakie grają uczniowie to: Roblox (59%), Minecraft (53%), Fortnite (29%). **98% uczniów ma konto w mediach społecznościowych**, w szczególności są to – Messenger (88%), Facebook (75%), Tik-tok (71%), Instagram (64%), Snapchat (55%). 20% uczniów przyjmuje zaproszenia do grona znajomych od osób których nie zna – powodem jest chęć poznania nowych osób (42%) lub nawiązanie nowych przyjaźni (25%). Dla uczniów podczas korzystania z Internetu ważne jest: słuchanie muzyki (88%), możliwość grania w gry (68%), dostęp do przeglądarek internetowych (64%) oraz posiadanie konta na Tik-toku (48%). 94% uczniów deklaruje, że ich klasa posiada grupę na portalu internetowym, oraz zaznacza, że zdarzają się tam niewłaściwe sytuacje takie jak: obrażanie, wyzwiska, przekleństwa, wykluczenie innych, rozpowszechnianie nieodpowiednich treści oraz umieszczanie zdjęć bez zgody właściciela. Uczniowie, którzy nie należą do grupy uzasadniają to brakiem chęci uczestniczenia w konwersacji lub wyrzuceniem z grupy przez innego ucznia. 99% uczniów wie czym jest cyberprzemoc. **12% uczniów przyznaje, że stosowało przemoc internetową wobec innych osób** w formie ujawniania prywatnych rozmów, rozsiewania plotek, zamieszczania wulgaryzmów oraz podszywanie się pod inne osoby. Wśród uczniów miały miejsce sytuacje: rozsiewania plotek (40%), ujawnianie prywatnych rozmów innych osób (32%) oraz rozsyłanie kompromitujących zdjęć i filmów bez zgody właściciela (25%). 33% uczniów zgadza się ze stwierdzeniem, że przemoc rówieśnicza, która ma miejsce w szkole przenosi się na drogę komunikacji elektronicznej. Uczniowie spotkali się z obrażaniem w Internecie ze względu na: wygląd fizyczny (44%), ubiór (43%), kolor skóry (39%), narodowość (28%) lub preferencje seksualne (28%). **19% uczniów odpowiedziało, że było ofiarą cyberstalkingu** (złośliwe i powtarzające się nagabywanie, naprzykrzanie się czy prześladowanie zagrażające czyjemuś bezpieczeństwu w sieci internetowej). **22% uczniów było ofiarą cyberbullyingu** (stosowanie przemocy poprzez: prześladowanie, zastraszanie, nękanie, wyśmiewanie się z innych osób z wykorzystaniem Internetu i narzędzi

elektronicznych). 22% uczniów było obiektem zdjęć lub filmów, które zostały wykonane bez ich zgody, 18% uczniów było ofiarą publikacji kompromitujących materiałów na ich temat, 18% uczniów było ofiarą ośmieszania, upokarzania, szantażu za pośrednictwem narzędzi elektronicznych. 53% uczniów nie wie kto jest sprawcą cyberprzemocy. 52% uczniów uważa, że przemoc która ma miejsce w Internecie przenosi się do środowiska szkolnego, a 43% uczniów uważa, że przenosi się również do środowiska pozaszkolnego. Uczniowie do ochrony swojej prywatności stosują: tryb prywatny (44%), usuwanie wyszukiwarki, historii (43%), logowanie wieloetapowe (37%) oraz zmianę ustawień przeglądarki (24%). 34% rodziców rozmawia z uczniami na temat ograniczeń w Internecie oraz bezpieczeństwa, 22% rodziców ustala limit czasowy korzystania dziecka z Internetu, natomiast 26% rodziców nie korzysta z żadnych zasad, mających na celu ochronę dzieci w Internecie. 30% uczniów odpowiedziało, że zdarzyło się ich oglądać patostreamy (nacechowane, wulgaryzmami, obscenicznością, i/lub przemocą internetowe audycje video, często nadawane na żywo), głównym powodem była: nuda, ciekawość, chęć rozrywki. 60% uczniów słyszało o organizacji, serwisie internetowym, który udziela pomocy w sytuacji zetknięcia się z cyberprzemocą, szczególnie są to „Sieciaki.pl” lub Kampania „Dziecko w sieci”. Uczniowie w sytuacji zetknięcia się z problemem zwrócili by się do rodziców (57%), pracowników szkoły – nauczycieli, psychologa pedagoga szkolnego (26%), natomiast 26% uczniów zadeklarowało, że nie zwróciłoby się o pomoc do nikogo.

WNIOSKI 6-8

- Uwrażliwienie uczniów na świadome, bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z mediów społecznościowych.
- Przedstawienie uczniom alternatywnych, aktywnych form spędzania czasu wolnego poza obszarem wirtualnym.
- Uwrażliwienie uczniów na świadome korzystanie z zasobów Internetu (w celach edukacyjnych).
- Budowanie oraz podtrzymanie pozytywnych relacji rówieśniczych.
- Zachęcanie uczniów do wspólnego spędzania czasu wolnego w grupie rówieśniczej poza światem wirtualnym (zajęcia dodatkowe, kluby sportowe, rozwijanie zainteresowań).
- Wdrożenie działań profilaktycznych dotyczących uzależnienia od Internetu.
- Wytyczanie jasnych granic, zachowań akceptowalnych w sieci (netykieta).
- Przekazanie uczniom wiedzy i umiejętności w zakresie rozwiązywania konfliktów (dotyczy przenoszenia konfliktów z mediów społecznościowych do środowiska szkolnego).
- Zapoznanie uczniów z instytucjami, osobami, organizacjami, infoliniami, które udzielają pomocy w przypadku cyberprzemocy.
- Uwrażliwienie rodziców na czas spędzania dziecka w Internecie oraz korzystania z zasobów Internetu z których dziecko korzysta (grupy społecznościowe, gry, live itp.).

- Uświadomienie uczniom konsekwencji prawnych wynikających ze stosowania cyberprzemocy.
- Budowanie odwagi i empatii uczniów w zakresie reagowania na cyberprzemoc.

ANALIZA NAUCZYCIELE

W badaniu wzięło udział 25 nauczycieli. Zapytano nauczycieli czy zaobserwowali w swojej szkole przypadki cyberprzemocy – 13 nauczycieli (52%), nie zauważyło takiego problemu, 8 nauczycieli (32%) dostrzegło sporadyczny problem, 2 nauczycieli (8%) zauważyło pojedynczy przypadek, problem natomiast 1 nauczyciel spotkał się z problemem wielokrotnie. Zaobserwowane przypadki cyberprzemocy najczęściej dotyczyły: wyśmiewania w Internecie i publikacji kompromitujących zdjęć i filmów – tak uważa 7 nauczycieli (28%), rozsyłania plotek lub nieprawdziwych informacji – deklaruje 3 nauczycieli (12%), pozostali uważają że dotyczy to gróźb, zastraszania online oraz podszywania się pod inne osoby. Na pytanie dotyczące, miejsca, platformy, w której najczęściej dochodzi do cyberprzemocy - 9 nauczycieli (36%) uważa, że są to media społecznościowe, 8 nauczycieli (32%) deklaruje, że są to inne komunikatory internetowe, 6 nauczycieli (25%) odpowiedziało że są to gry online. Nauczyciele uważają, że najczęściej sprawcą przemocy jest: pojedynczy uczeń – uważa tak 8 nauczycieli (33%), grupa uczniów – deklaruje 3 nauczycieli (12%), 2 nauczycieli nie potrafiło określić natomiast jeden nauczyciel uważa, że są to osoby spoza szkoły. Jeśli dojdzie do przypadków cyberprzemocy, osobami, które najczęściej to zgłaszają, są: rodzice – tak twierdzi 9 nauczycieli (37%), ofiara – deklaruje 7 nauczycieli (29%), rówieśnicy z klasy – odpowiada 4 nauczycieli (16%), jeden nauczyciel deklaruje, że zgłaszają to inni nauczyciele i inni uczniowie szkoły. W przypadku pozyskania informacji o cyberprzemocy nauczyciele najczęściej: zgłaszają taką sytuację pedagogowi lub psychologowi szkolnemu (11 nauczycieli – 45%), rozmawiają z klasą (9 nauczycieli – 37%), rozmawiają z ofiarą oraz kontaktują się z rodzicami (8 nauczycieli – 33%), rozmawiają ze sprawcą (7 nauczycieli – 29%), zgłaszają dyrekcji (5 nauczycieli – 20%), zgłaszają odpowiednim instytucjom (3 nauczycieli – 12%). Nauczyciele zapytani o konsekwencje cyberprzemocy zaobserwowane u swoich uczniów najczęściej wskazują: problemy emocjonalne (9 nauczycieli – 37%), wycofanie społeczne, obniżoną samoocenę (6 nauczycieli – 25%), obniżenie wyników w nauce, absencja szkolna (3 nauczycieli – 12%) oraz agresję (2 nauczycieli – 8%). Według badanych nauczycieli uczniowie są świadomi konsekwencji cyberprzemocy większość nauczycieli (22 nauczycieli – 78%) uważa, że świadomość uczniów jest średnia lub wysoką, natomiast 3 nauczycieli (12%) uważa że świadomość jest niska. Nauczyciele raczej nie obserwują niepokojących zachowań uczniów w Internecie, 3 nauczycieli (12%) dostrzegło taki problem, były to zainteresowania seksem, pornografią oraz oglądanie niedozwolonych treści. Zapytano nauczycieli o skuteczność reakcji szkoły na cyberprzemoc – ocenili oni ją jako bardzo wysoką (13 nauczycieli – 54%), wysoką (10 nauczycieli – 41%), umiarkowaną (2 nauczycieli – 8%). Nauczyciele czują się odpowiednio przygotowani do reagowania na przypadki cyberprzemocy. Według badanych przydatne w pracy z uczniami, profilaktyką cyberprzemocy byłyby materiały edukacyjne dla uczniów (deklaruje tak 13 nauczycieli – 54%), konsultacje ze specjalistami,

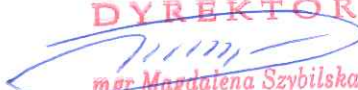
psychologiem, policjantem (deklaruje 12 nauczycieli – 50%) oraz szkolenia i warsztaty (deklaruje 2 nauczycieli – 8%).

WNIOSKI NAUCZYCIELE

- Kontynuowanie wdrożonych wcześniej działań dotyczących bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii w celu zapobiegania cyberprzemocy.
- Wspieranie uczniów w z zakresie budowania pozytywnych relacji w środowisku klasowym oraz szkolnym.
- Dalsze dostarczanie uczniom wiedzy i umiejętności posługiwania się technologią komunikacyjną.
- Uświadomienie zagrożeń płynących z użytkowania Internetu, w tym konsekwencji prawnych cyberprzemocy, gdzie szukać pomocy w przypadku jej doświadczania, jak zapobiegać cyberprzemocy.
- Zwracanie uwagi i reagowanie na sygnały ostrzegawcze wynikające z doświadczenia cyberprzemocy przez uczniów.
- Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych oraz komunikacyjnych uczniów.

WDROZENIE DZIAŁAN PRFILAKTYCZNYVCH DLA UCZNIÓW I RODZICÓW:

- Dostarczanie materiałów informacyjnych oraz linków przydatnych uczniom i rodzicom w celu zapobiegania cyberprzemocy oraz bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii.
- Zorganizowanie spotkania dla rodziców ze specjalistą dotyczącego problemu cyberprzemocy.
- Obchody Dnia Bezpiecznego Internetu.
- Udział w kampanii organizowanej przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę.
- Debata dla uczniów.
- Konkursy tematyczne adekwatne do danego przedziału wiekowego.
- Przypomnienie zasad i procedur w zakresie cyberprzemocy.
- Lekcje wychowawcze dotyczące bezpieczeństwa w sieci.
- Przekazanie wychowawcom oferty gotowych scenariuszy i zajęć z ekspertami (lekcje online) np. Dzień bezpiecznego Internetu.

DYREKTOR

mgr Magdalena Szybilska