

CYFROWE SUPERMOCE,

czyli jak uczniowie korzystają
z Internetu do nauki i rozrywki

Julian Cichecki

Wiktor Nowak

Tomasz Janke



Ile wilków szarych żyje w Polsce?



Dlaczego badamy cyfrowe życie?

Problem

Jak uczniowie łączą naukę i rozrywkę w Internecie?

Literatura

Według raportu NASK "Nastolatki 3.0" z 2023 roku, młodzież w Polsce spędza średnio 5 godzin i 36 minut dziennie w Internecie, a w weekendy ponad 6 godzin dziennie.

Teoria

Model akceptacji technologii Davisa (TAM)

Postrzegana użyteczność

Postrzegana łatwość użycia

Sekrety w cyfrowej fortecy!

Odpowiedzi były w pełni anonimowe i zabezpieczone.
Dane wykorzystano wyłącznie do celów badawczych.



Hipoteza

**Uczniowie poświęcają
więcej czasu na korzystanie
z aplikacji rozrywkowych
niż edukacyjnych**

Misja: badanie cyfrowego życia uczniów



Ankieta online złożona z 25 pytań, w której zebrano 230 odpowiedzi, z czego 217 spełniało kryteria kompletności i zostało uwzględnionych w analizie.



Metody analizy:

- analiza procentowa – wizualizacja udziału odpowiedzi w poszczególnych kategoriach.
- miary statystyczne: średnia, mediana, rozstęp, odchylenie standardowe, dla bardziej szczegółowego zobrazowania danych.

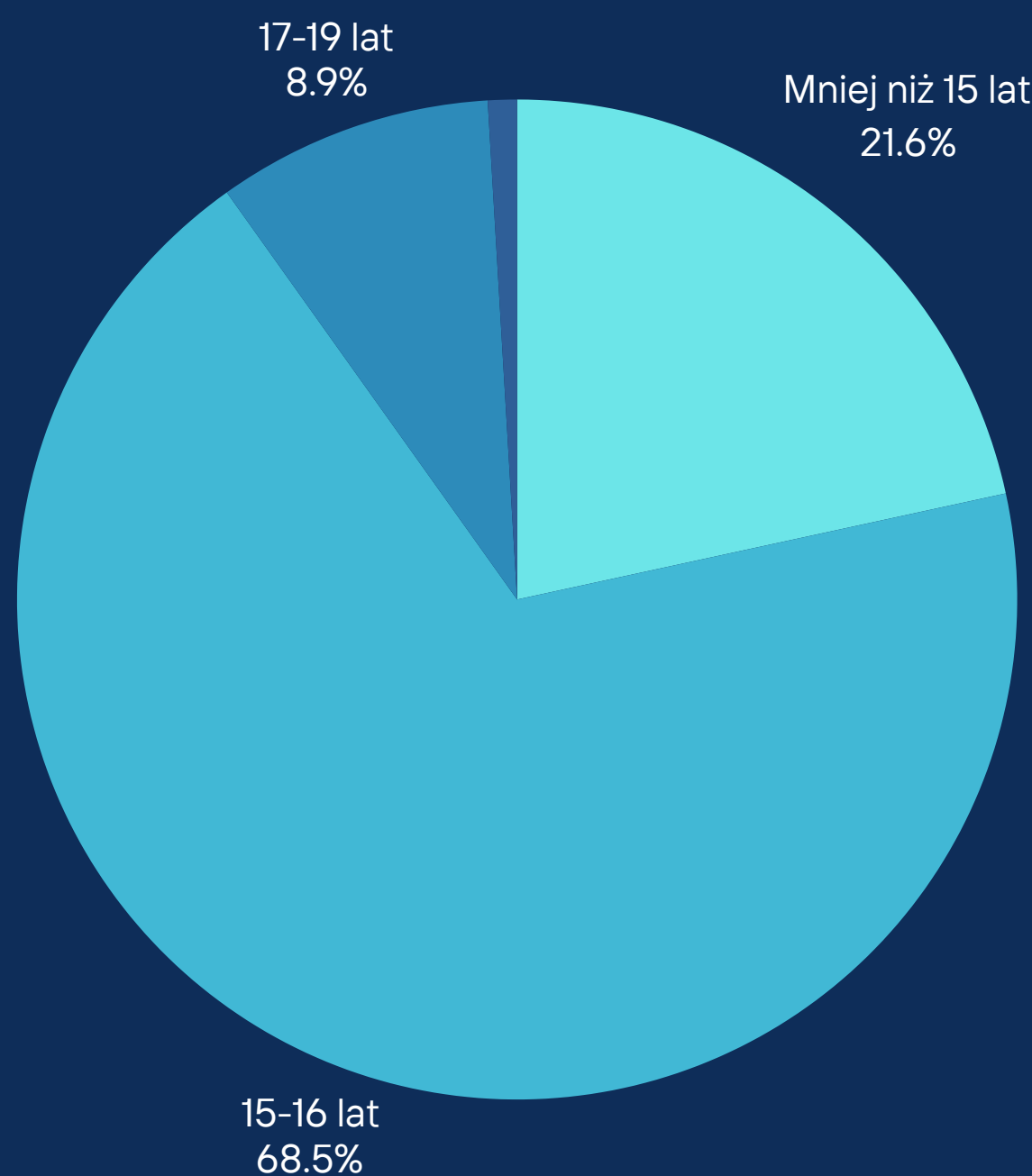


Pytania dotyczyły korzystania z urządzeń, aplikacji, cyfrowych nawyków, świadomości zagrożeń online oraz podejścia do edukacji zdalnej i sztucznej inteligencji.

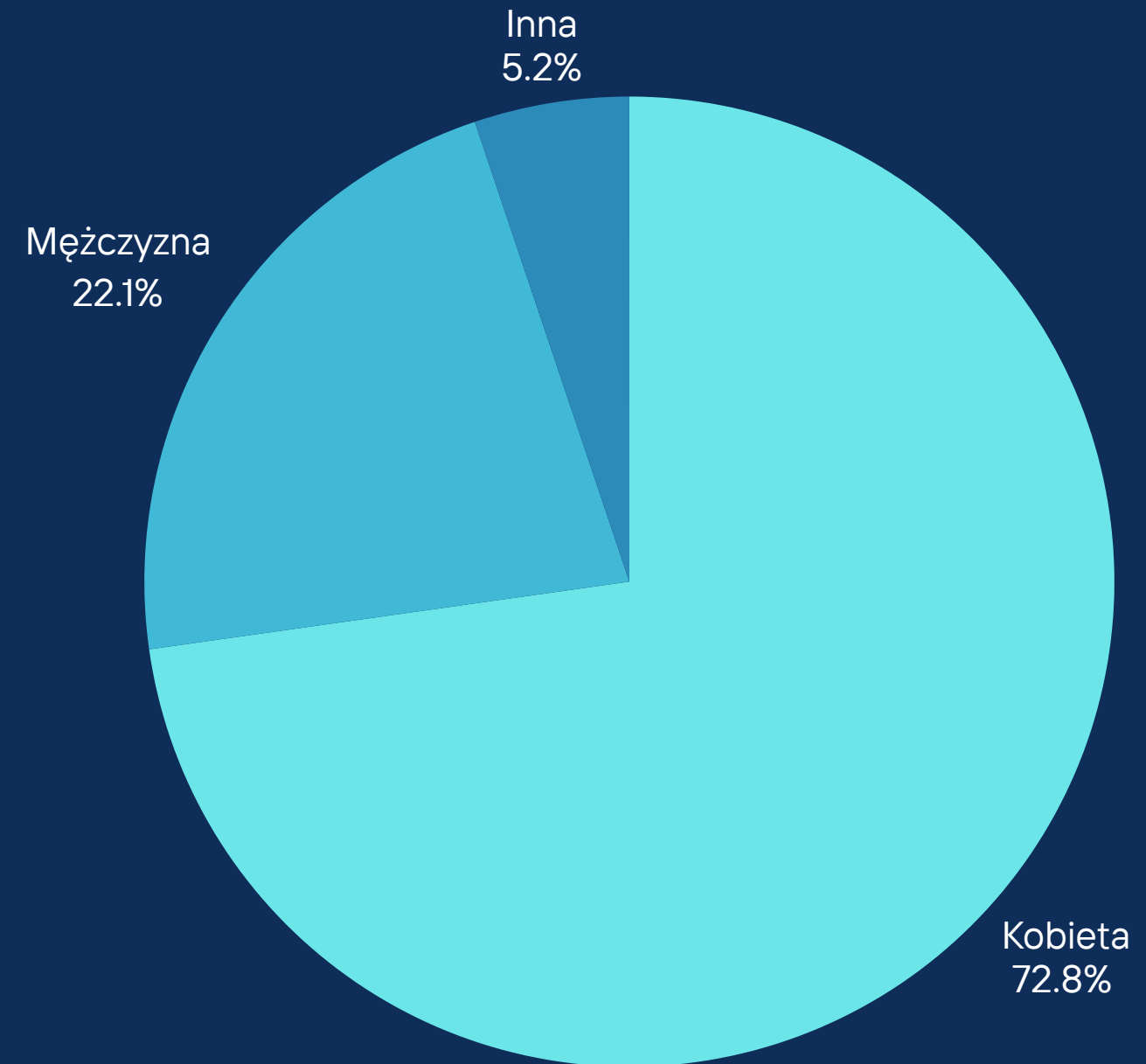


Celem badania było zrozumienie, jak uczniowie poruszają się po cyfrowym świecie, zarówno w nauce, jak i w rozrywce.

Kim jesteśmy w cyfrowym świecie?



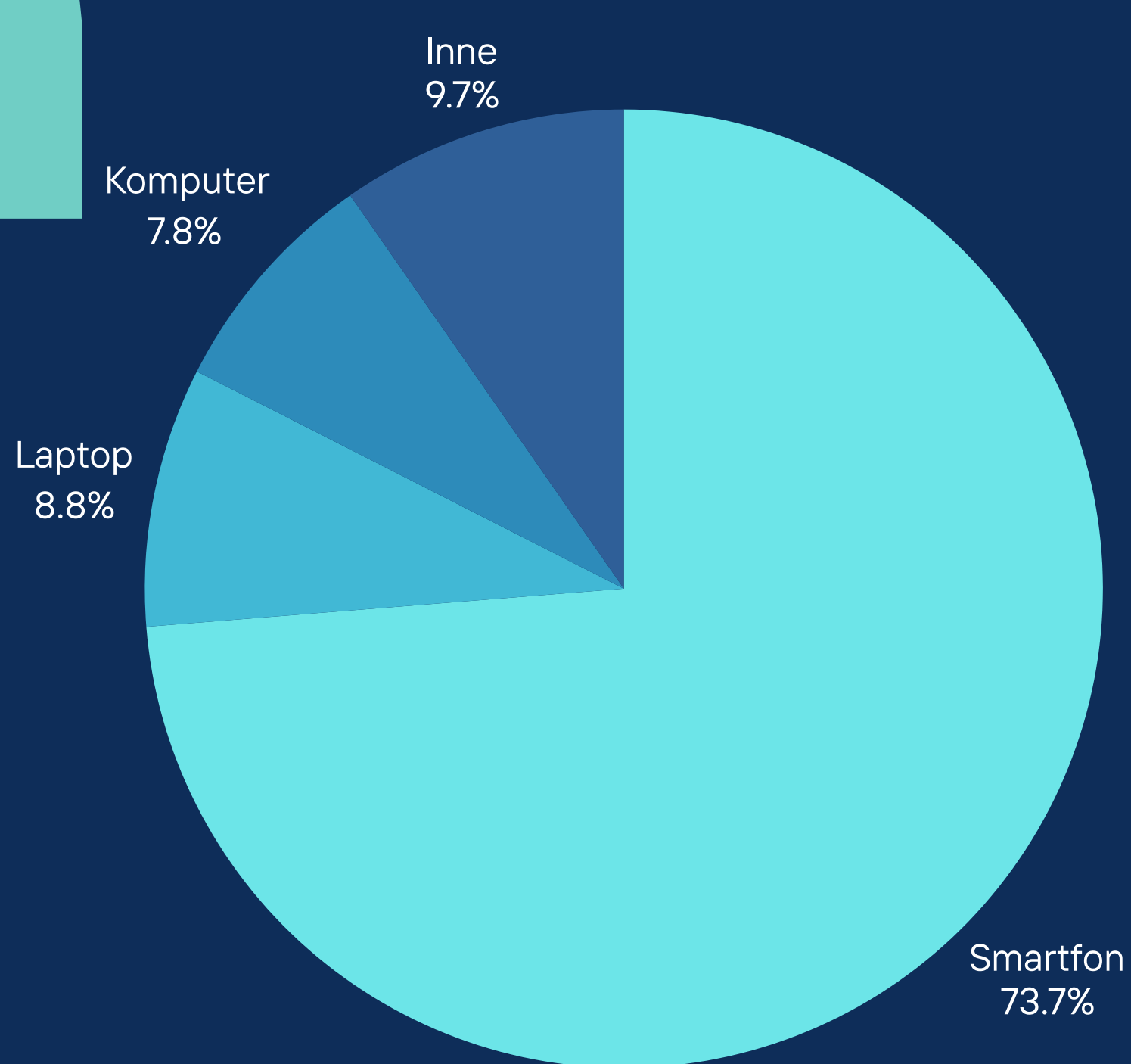
Młodzież na prowadzeniu!



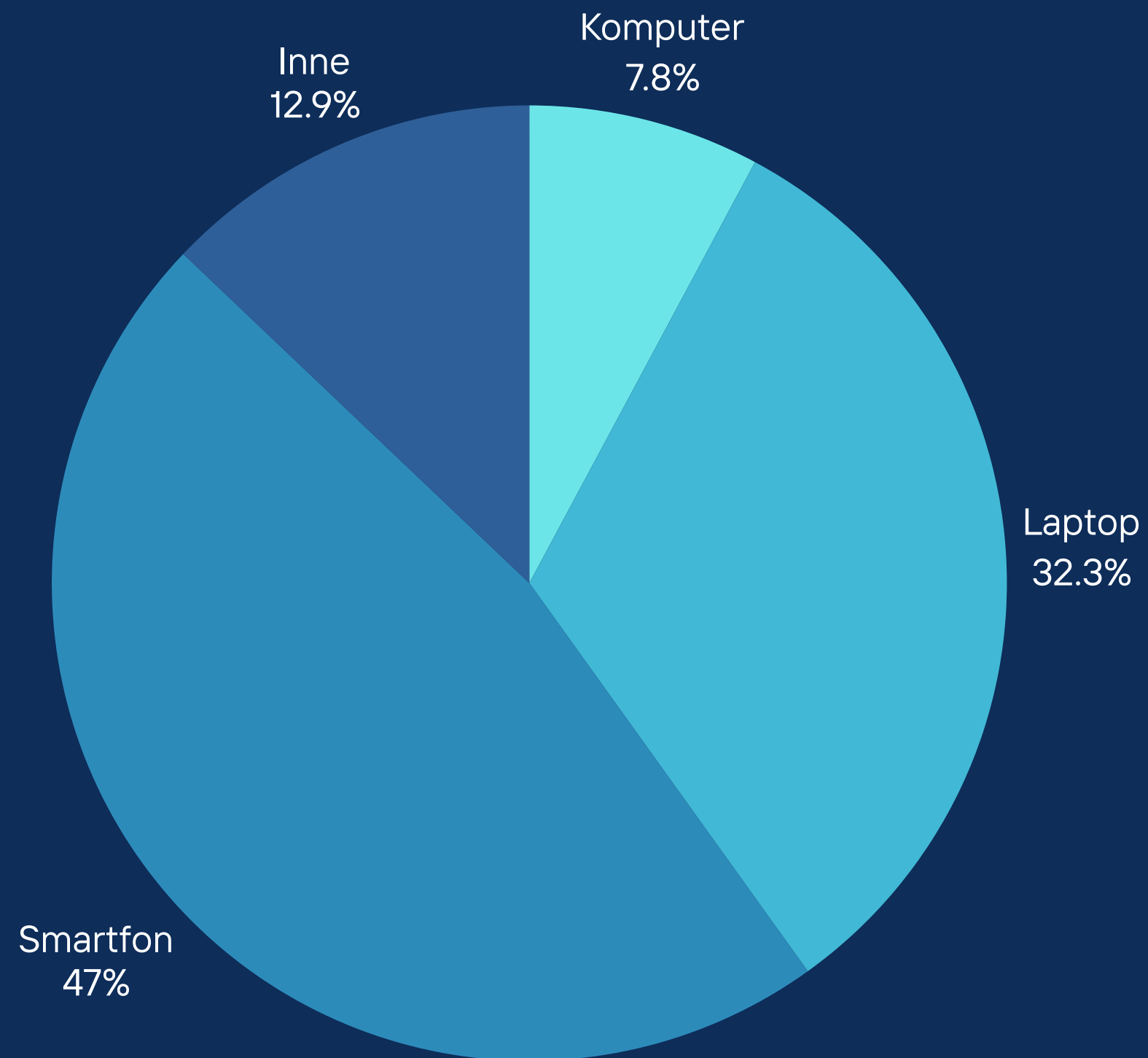
Dziewczyny rządzą cyfrowym światem!

Według danych GUS 2023 największą grupę uczniów w wieku 14-19 lat stanowiły osoby w wieku 15-16 lat, a w liceach ogólnokształcących dziewczęta to 60.9% uczniów.

Kto króluje w rozrywce, a kto w nauce?



Smartfon królem rozrywki!

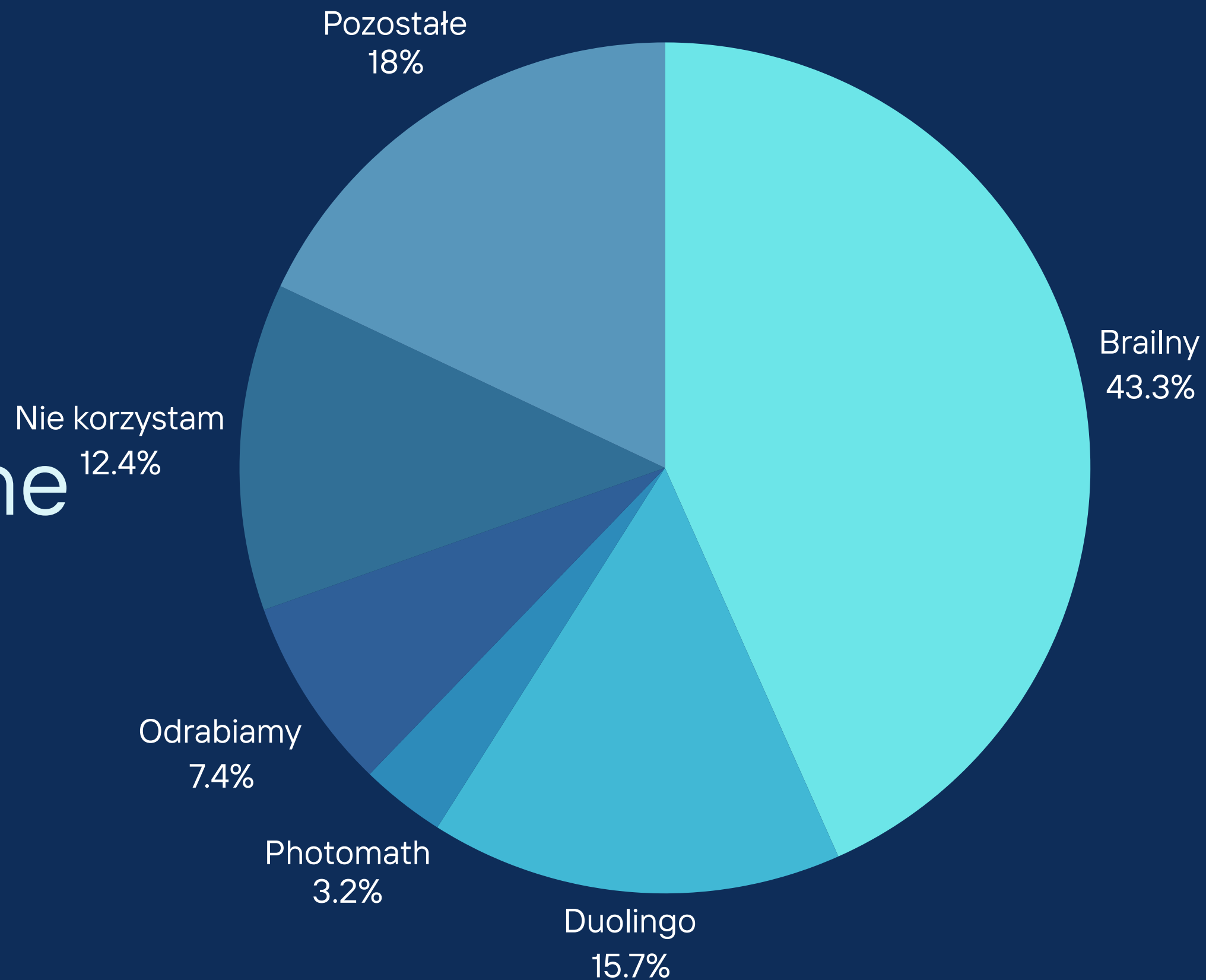


Smartfon liderem nauki!

Jakie aplikacje edukacyjne są używane najczęściej?

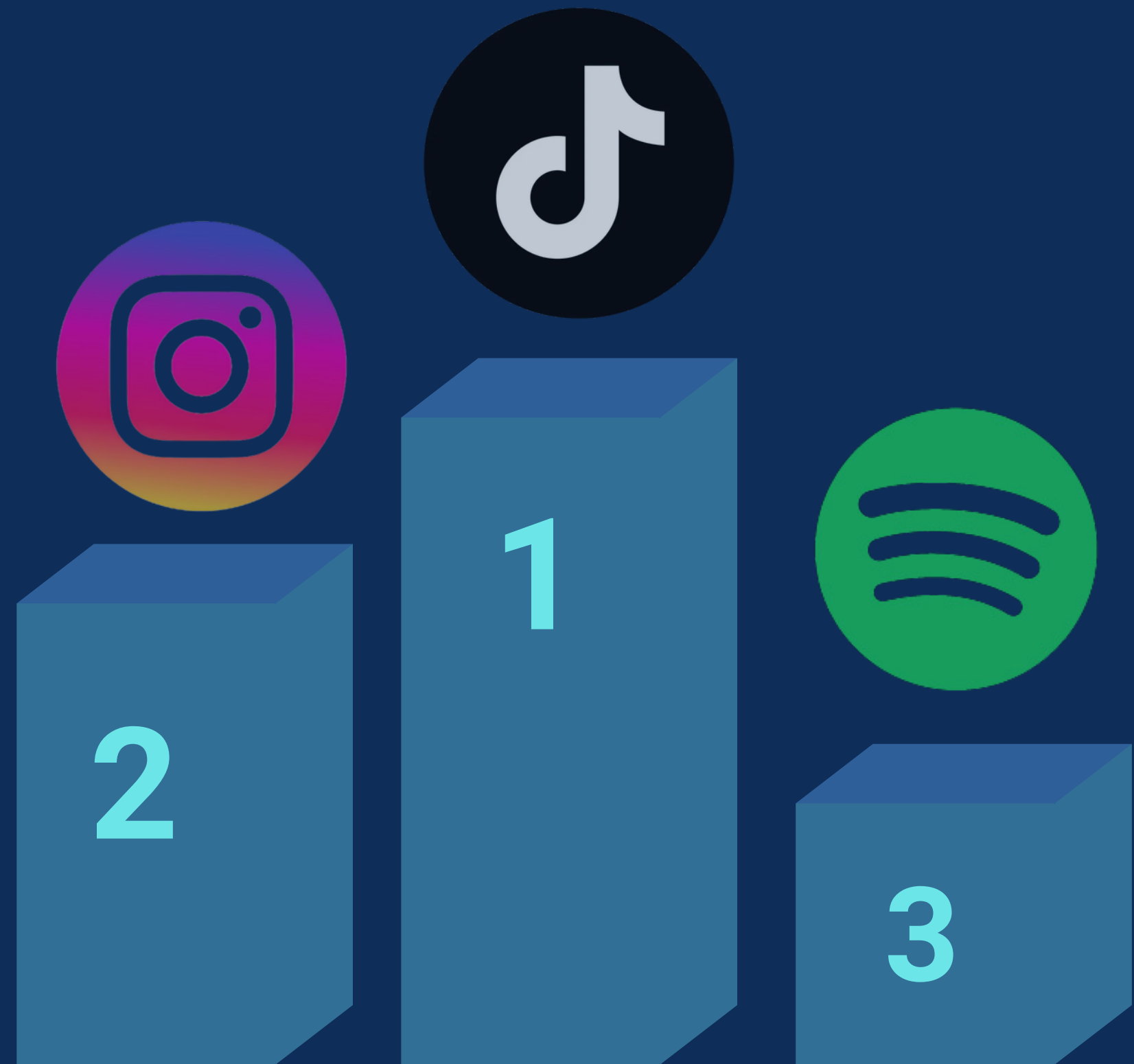
Brainly na szczycie, Duolingo motywuje, Photomath wspiera!

Prostota i intuicyjność wynoszą Brainly na szczyt, a użyteczność Duolingo i Photomath wzmacnia ich znaczenie zgodnie z teorią TAM.



Jakie aplikacje rozrywkowe są używane najczęściej?

TikTok wciąga, Instagram łączy, Spotify relaksuje!



Intuicyjne interfejsy i dopasowanie do potrzeb rozrywki (użyteczność) czynią TikToka, Instagrama i Spotify liderami zgodnie z teorią TAM.

Ile godzin rządzi smartfon?

Średnia: 3.6 godziny

przeciętny czas spędzany na telefonie

Rozstęp: 3,0 godziny

różnica między minimalnym
a maksymalnym czasem

Mediana: 4.5 godziny

wartość środkowa, która dzieli dane
na dwie równe części

Odchylenie standardowe: 1.0 godziny

pokazuje, jak bardzo czas spędzany
przez uczniów na telefonie różni się
od średniej wynoszącej 3,60 godziny

Kto najdłużej spędza czas z telefonem?

Grupa	Średni czas (godziny)
Kobiety	3.72
Mężczyźni	3.08
15-16 lat	3.62
17-18 lat	3.39
Mniej niż 15 lat	3.69

Grupa 'Inna' nie została uwzględniona na slajdzie ze względu na niewielką liczebność, co sprawia, że wynik nie jest reprezentatywny.

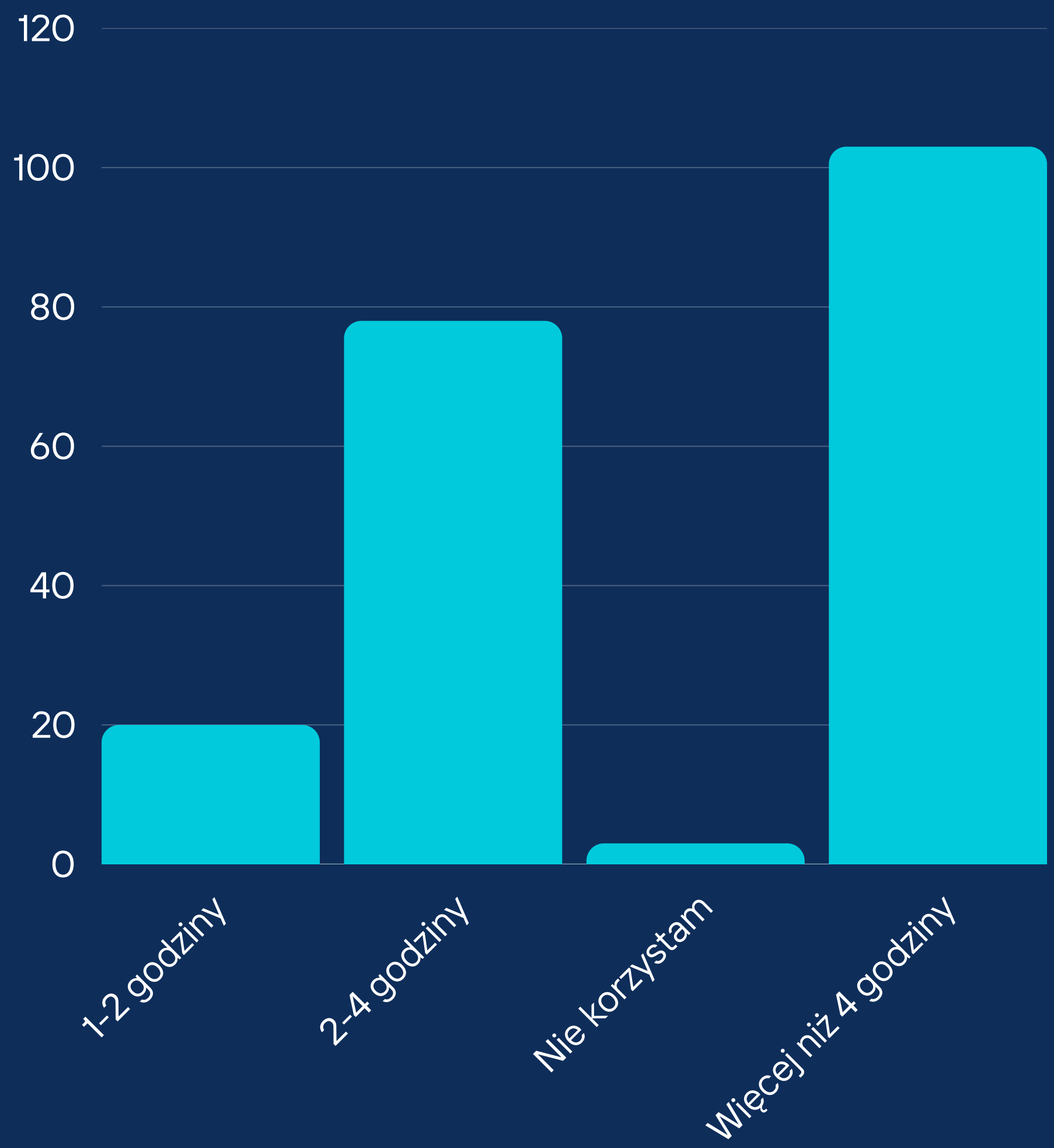
Brak wystarczających danych dla grupy '19 lat i więcej'.



Czy więcej znaczy mądrzej?

Im więcej czasu spędzanego na telefonie, tym częstsze korzystanie z aplikacji edukacyjnych.

Uwaga: 13 respondentów nie udzieliło odpowiedzi na pytanie o czas spędzany na telefonie, co wyjaśnia różnicę w sumie odpowiedzi.



Czy rodzice kontrolują czas przy ekranie?

KOMPUTER	TELEFON
<p>73% brak kontroli. 23% sporadyczna kontrola. 5% ścisła kontrola.</p>	<p>66% brak kontroli. 28% sporadyczna kontrola. 7% ścisła kontrola.</p>

Telefon na radarze, komputer poza kontrolą!

Na ile samodzielni są uczniowie w cyfrowym świecie?

Uczniowie są najbardziej samodzielni w wyszukiwaniu informacji do nauki (82%) oraz instalowaniu aplikacji (78%).

Samodzielność w zakupach online jest mniejsza (60%), co może wynikać z potrzeby autoryzacji płatności przez rodziców.

Pomoc jest najmniej potrzebna w wyszukiwaniu informacji (tylko 2% zależnych), ale częściej w zakupach (7%)



Źródło: grafika AI



Twórca czy obserwator - jaka jest rola uczniów w sieci?

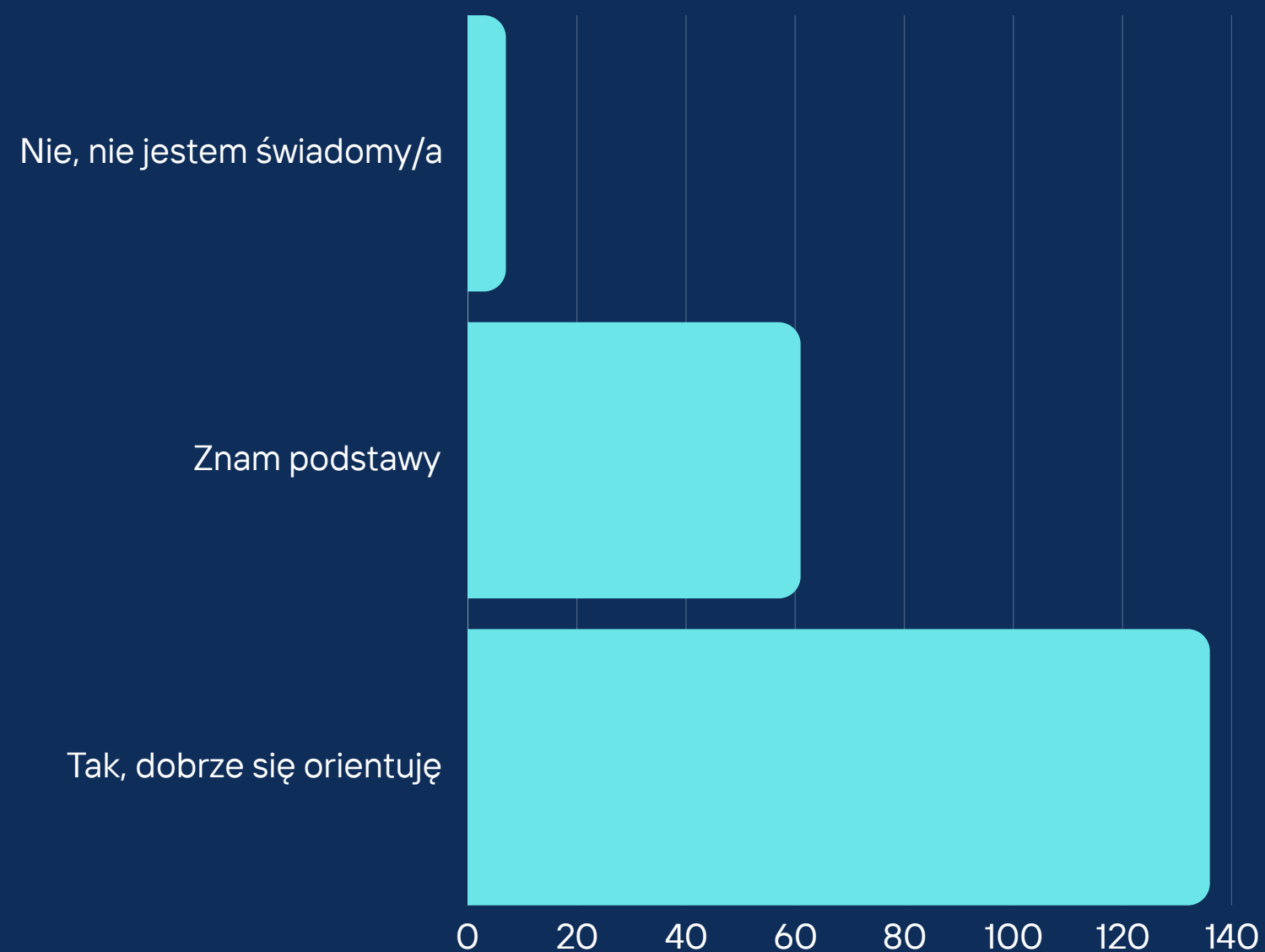
Większość uczniów (60%) udostępnia treści tylko czasami, a 14% robi to regularnie.

Zdjęcia są najczęściej udostępnianym typem treści (63%), co wskazuje na wizualny charakter komunikacji młodzieży.

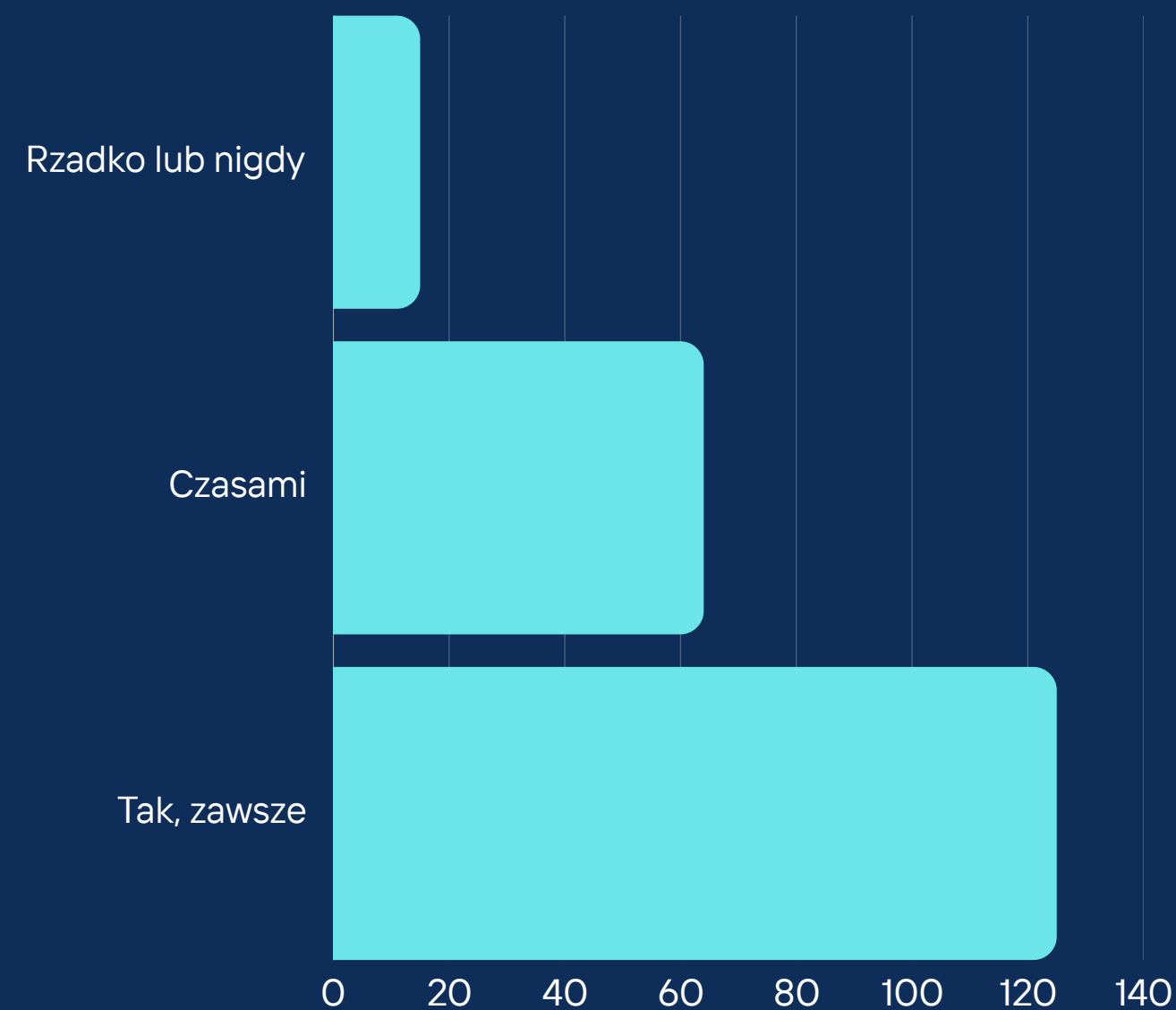
19% uczniów w ogóle nie udostępnia treści, co może wskazywać na brak potrzeby publikowania w sieci.

Czy jesteśmy bezpieczni w sieci?

Świadomość zagrożeń



Stosowanie zasad cyberbezpieczeństwa



Uwaga: 13 osób nie udzieliło odpowiedzi. Wyniki dotyczą tylko respondentów, którzy odpowiedzieli.

Świadomość wysoka, praktyka nierówna!

Według raportu CERT Polska z 2023 roku, 75% użytkowników Internetu w Polsce deklaruje znajomość podstawowych zagrożeń, jednak tylko 60% badanych stosuje zasady cyberbezpieczeństwa.

Czy zdalna edukacja była misją survivalową?

Problemy techniczne

Większość uczniów (61%) doświadczyła sporadycznych problemów technicznych, a 17% borykało się z nimi często. 17% nie miało żadnych problemów, co wskazuje na wyzwania infrastrukturalne podczas nauki zdalnej.

Ocena edukacji zdalnej

48 % uczniów uważa, że nauka zdalna spełniała ich oczekiwania . Dla 19% była mało efektywna, a tylko 4% uznało ją za całkowicie nieodpowiednią.



Czy uczniowie korzystają z AI?

Sporadyczne korzystanie dominuje, regularne zyskuje na popularności!

Według raportu „Pokolenie AI. Jak młodzież korzysta ze sztucznej inteligencji” z listopada 2024 roku, 67% uczniów w Polsce wykorzystuje AI w nauce, a 50% używa jej do pisania prac.

Tak, regularnie
26.6%

Nie, ale planuję zacząć
5.4%

Nie, i nie planuje zacząć
24.6%

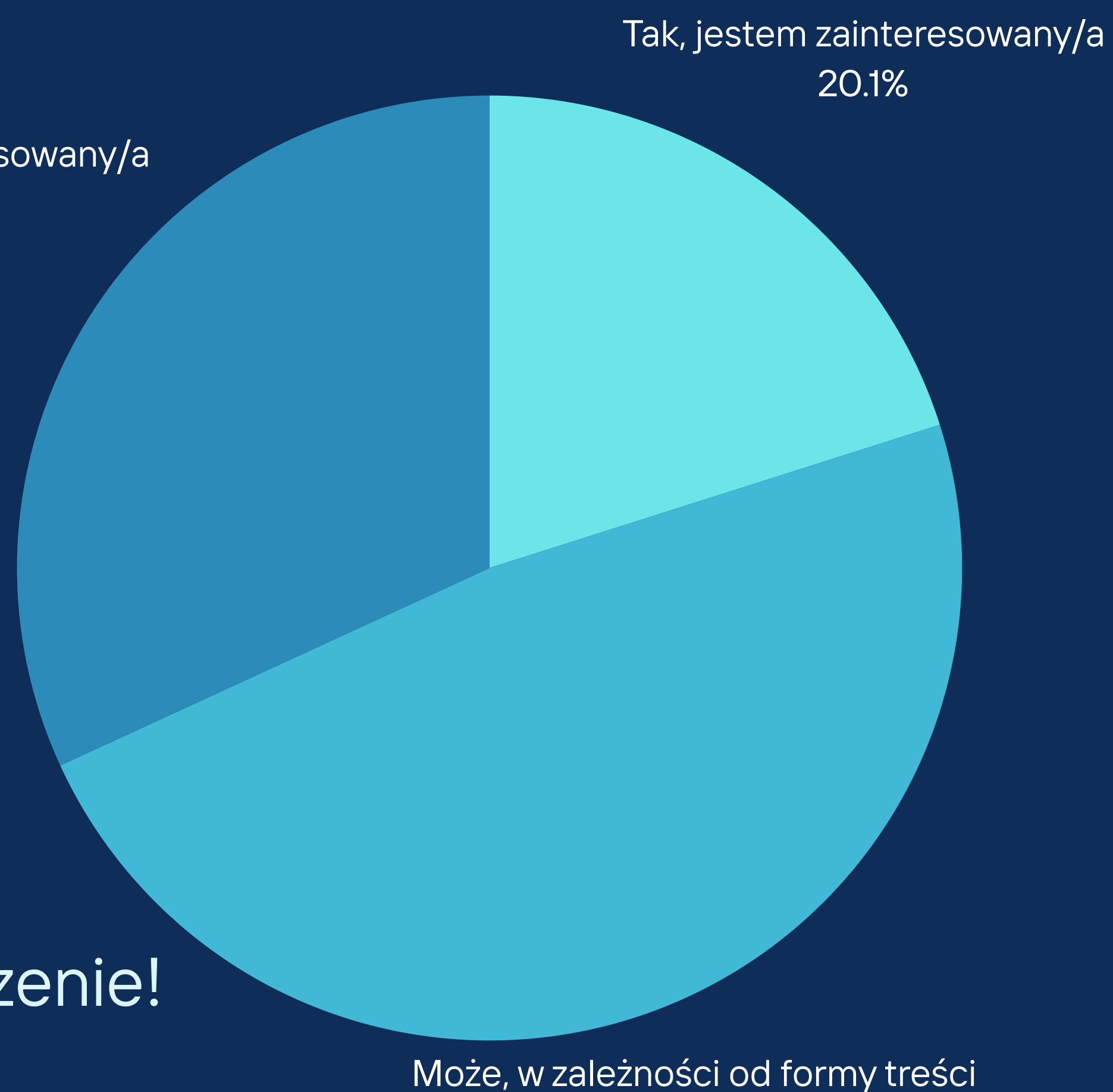
Tak, sporadycznie
43.3%

Uwaga: 14 osób nie udzieliło odpowiedzi na pytanie o korzystanie z narzędzi AI. Wyniki dotyczą wyłącznie respondentów, którzy odpowiedzieli.

Czy uczniowie chcą uczyć się o AI?

AI ciekawi, ale forma nauki ma znaczenie!

Według raportu „Sztuczna inteligencja w edukacji – perspektywy i zagrożenia” opublikowanego przez PARP w 2023 roku, AI ma potencjał znacząco wpłynąć na edukację, ale pełne wykorzystanie tej technologii wciąż jest przed nami.



Kluczowe wnioski z badania

- Większość ankietowanych to kobiety w wieku 15-16 lat.
- Smartfony dominują w rozrywce i nauce.
- Kobiety spędzają średnio więcej czasu na telefonie niż mężczyźni.
- Częstsze korzystanie z telefonu wiąże się z większym użyciem aplikacji edukacyjnych.
- Rodzice rzadziej kontrolują czas spędzany na komputerze niż na telefonie.
- Użytkownicy AI są bardziej chętni do poszerzania wiedzy o sztucznej inteligencji.
- Zdalna edukacja została pozytywnie oceniona, mimo sporadycznych problemów technicznych.

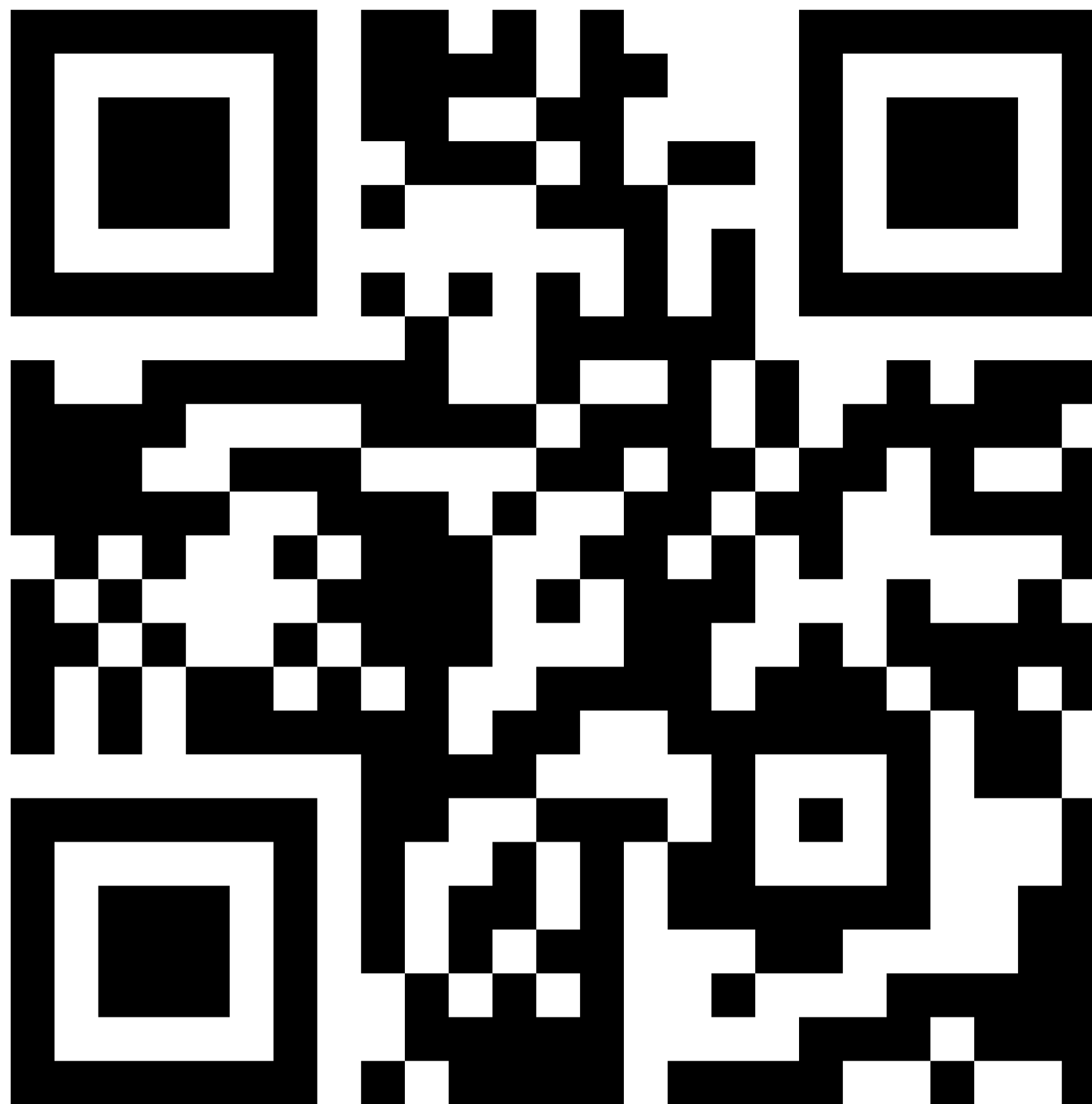
Rekomendacje

- Zwiększenie edukacji o zagrożeniach internetowych i cyberbezpieczeństwie.
- Warsztaty efektywnego wykorzystania urządzeń cyfrowych.
- Promowanie dialogu o odpowiedzialnym korzystaniu z technologii.
- Dynamiczne zajęcia praktyczne z AI w edukacji.
- Usprawnienie infrastruktury dla edukacji zdalnej.
- Personalizacja nauki z uwzględnieniem umiejętności cyfrowych.





WILKI
BIZNESU



Dziękujemy za uwagę!

Zapraszamy do zadawania pytań



Źródła:

<https://www.gov.pl/web/ai/raport-parp-sztuczna-inteligencja-w-edukacji-perspektywy-i-zagrozenia?>
<https://media.nn.pl/370196-sztuczna-inteligencja-zmienia-sposob-w-jaki-mlodziez-sie-uczy-pracuje-i-rozwija?>
<https://cert.pl/posts/2024/04/raport-roczny-2023/>
<https://www.edubaza.pl/s/3468/80886-Liczba-uczniow-w-Polsce.htm?>
https://dane.gov.pl/pl/dataset/930/resource/45740/table?page=1&per_page=20&q=&sort=
<https://www.e-mentor.edu.pl/artukul/index/numer/45/id/931>

Grafika: Canva, filmy własne