

Maciej Kępka: Dzień dobry, nazywam się Maciej Kępka i w Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę zajmuję się kwestiami bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w internecie, a dzisiaj ze mną jest Kamil Siwowski, ekspert do spraw wykorzystania nowych technologii w edukacji, zajmujący się też open source'em. Będziemy rozmawiali na temat tego, jak możemy jako rodzice wykorzystać nowe technologie do inspirowania młodych osób, do robienia czegoś pozytywnego, kreatywnego w internecie. Trochę jako alternatywa dla różnych zagrożeń. Dużo się mówi o zagrożeniach, co na dzieci czyha w internecie. Natomiast chcemy się dzisiaj przyjrzeć zupełnie z tej drugiej strony i pokazać te pozytywne aspekty. **Bardzo cię serdecznie witam, Kamilu. Do czego można wykorzystać nowe technologie z młodymi osobami do pozytywnych kwestii?**

Kamil Siwowski: Dzień dobry, witam słuchaczy i słuchaczki. Bardzo się cieszę za zaproszenie i dzięki, że od razu pytasz. Tak jak zaczęliśmy rozmawiać przed chwilą, zanim jeszcze zaczęliśmy nagrywać: chcielibyśmy jako dorośli (niestety jako dorośli zaczynamy robić coraz poważniejsze rzeczy), że jak będę robić coś z dziećmi w internecie, że to powinno być takie poważne. Bardzo ciężko zejść trochę ze swojego piedestału osoby dorosłej i wymyślać rzeczy, które mogą być ciekawe dla drugiej strony i pomyśleć, a w ogóle to zapytać, to już najtrudniejsze, że zapytać co byłoby ciekawego albo co ty robisz w internecie?

Myślę, że w ogóle od tego pytania trzeba byłoby zacząć, zanim rzucimy kilka przykładów, a mam kilka w głowie takich, które myślę, że mogą się sprawdzić. Chociaż od razu się przyznaję, też na tym czasem polegam i wysypuje się i widzę z drugiej strony tą znudzoną minę „co ty mi proponujesz?”. Pierwsza kluczowa rzecz to faktycznie pytanie się o to. Są dwa takie pytania, które można zastosować. Jedno to jest zapytanie się o czym byś chciał, chciała porozmawiać, zrobić, czy jest coś, co chciałbyś zrobić razem. Druga rzecz jeżeli nie ma tej propozycji, bo nie musi od razu paść, a super tato, mamu, wujku, ciociu, chciałabym obejrzeć z tobą film lub zagrać w grę. Nie zawsze to musi paść. To może być trudne dla dziecka, żeby zaproponować coś takiego. To drugie pytanie jest po prostu: hej, czy mogę coś z tobą zrobić? Czy mogę posłuchać, popatrzeć, uczestniczyć w tym, co ty robisz? I to może być superobserwacja i pierwszy krok do tego: o! widzę, że robisz coś, w co mógłbym, mogłabym się włączyć, mogę coś zrobić razem. To też jest coś, co mnie interesuje albo to jest coś, co mogę skomentować, włączyć się. To jest taki najtrudniejszy etap wejść w rolę antropologa świata dziecięcego i posłuchać, popatrzeć, popytać, w ogóle nieoceniająco co robisz, czy mogę uczestniczyć.

Myślę, że to może być bardzo trudne dla nas, dla dorosłych, żeby właśnie z ciekawością, ale potraktować to zupełnie poważnie. Że to, co młode osoby oglądają w internecie, czym się interesują, że to jest dla nich ważne, że to może dla nas się wydawać śmieszne, może nie jakies głupie, ale to jest coś, co dla nich na tym etapie jest ważne. Zobaczyć, czy faktycznie my możemy

coś z tego pozytywnego wyciągnąć. Może też zobaczyć czym się młode osoby interesują i coś do tego dopasować, jakieś inne narzędzie kreatywne.

Tak, to jest po prostu inne od tego co robimy online. I w drugą stronę to może być równie absurdalne co my robimy. Gdyby na chwilę wyjść i pomyśleć sobie: a gdyby teraz zatrzymało cię na ulicy jakieś dziecko, i pyta się: hej, co robisz właśnie na komórce? To byłoby pewnie dziwnie na to odpowiedzieć. To byłyby rzeczy, które ciężko byłoby wytłumaczyć. Nie wiem, co robisz teraz, czy jesteś na Tinderze i do czego służy Tinder albo co robisz teraz na tym mailu i dlaczego odpisujesz w środku albo co gorsza w samochodzie jedną ręką. Te rzeczy są absurdalne i nie zawsze są dobre. Ale jako dorośli oczywiście dajemy sobie na nie znacznie większe przyzwolenie. Ale gdyby na to spojrzeć z drugiej strony, to po prostu robimy inne rzeczy i one są dla nas ważne. Jeżeli dla ciebie jest ważna praca, którą robisz online albo twoja pasja, do której też wykorzystujesz internet to dla dziecka w tym momencie to, co ono robi jest ważne i trzeba to zaakceptować. Trzeba to uszanować, że to jest ważne i dopiero bez porównywania się możemy pogadać: pokażę ci co ja robię w pracy, a ty mi pokaż co robisz na TikToku.

Badania pokazują, gdy pytamy młode osoby, co robią w internecie, to większość (co jest zupełnie naturalne) wykorzystuje to do komunikacji między sobą, do oglądania różnych filmów. Natomiast zawsze na tym ostatnim miejscu jest tworzenie czegoś, nagrywanie, robienie zdjęć. I zastanawiam się jak można próbować zachęcić, bo faktycznie tworzenie jest takim fajnym wykorzystaniem internetu, i bardzo rozwijającym.

Tutaj na chwilę bym się zatrzymał i wrócił do dwóch rzeczy, które w Polsce badają między innymi profesor Pyżalski badał na Uniwersytecie SWPS, profesor Filiciak: to jest takie rozbrajanie tego, że kiedy myślimy o tworzeniu i dajemy takie bardzo konkretne rzeczy: robienie zdjęcia, pisanie artykułu, książki, bloga. To są klasyczne definicje tworzenia. A jak zaczynamy pytać o to dzieci, to dzieci i młodzież niekoniecznie te same rzeczy tak samo rozumieją. Jeżeli ja tworzę coś, na przykład budując postać i uzbrajając ją, lepiej modyfikując postaci wygląd w grze – to jest kreatywne tworzenie. Dla większości osób dorosłych, które nie grają, nie dotykają albo nie patrzą i nie pytają o komputerowe gry mobilne będzie to niezrozumiałe tworzenie, ale to jest czynność kreatywna. Ona jest zupełnie inna niż my się nauczyliśmy, że kreatywne to jest właśnie takie tworzenie, klasyczne robienie czegoś. To nie znaczy, że to jest tylko to. Przegapiamy bardzo dużo w tych badaniach takich czynności i na nie też warto byłoby zwrócić uwagę, też je trochę wyciągnąć. Nauczyć się trochę szerzej na to patrzeć i dopytywać, wypytywać więcej.

A jak grasz to czy coś zmieniasz w tym jak grasz? Czy masz jakiś wpływ na to jak ta postać wygląda? Czy możesz na przykład zachować jakieś wspomnienia z tej gry na później? A jeśli np. zachowujesz coś z tej gry, to czy chcesz, żeby to co zachowasz, zapamiętasz jakoś wyglądało, jest dla ciebie ważne. I wtedy nagle otwiera się zupełnie nowy świat, że gra może być też jakąś formą przeżywania, kreatywności, pamiętnika. Tworzenie treści typu komentowanie może być twórczością, bo ktoś się bardzo spina, żeby zrobić bardzo dobry komentarz. Może uszczypliwy, może zabawny, ale to jest twórczość, która nam umyka w takim klasycznym rozumieniu twórczości. Myślę, że to jest ciekawe z dziećmi,

młodzieżą, dopatrywanie się, doszukiwanie tego, co nam umyka z takich klasycznych definicji kreatywności.

Bardzo mi zostało to, co mówisz o graniu, bo faktycznie tak jak sobie o tym myślę, jak byśmy dopytali jak grasz. Bo nawet grając w gry RPG, gdzie możemy różne podejmować decyzje, można dopytać dlaczego taka decyzja a nie inna, dlaczego oszczędziłeś tę postać albo nie. A w grze, może już mniej teraz popularnej, ale tak jak kiedyś w *Simsach* założyłyby osoby, które grały tylko po to, żeby zbudować, urządzić mieszkanie.

W *Simsach* budowanie mieszkania, a jeszcze wcześniej absolutnie *SimCity*, którego byłem wielkim fanem i cywilizacją. Znacznie bardziej w cywilizacji interesowało mnie budowanie imperium, a nie konflikty. Fascynowało mnie to, i *SimCity* pod tym względem już w ogóle było cudowne, bo można było tylko budować. Ale pewnie jako dziecko i młody nastolatek nigdy nie myślałem o tym w kategorii działalności twórczej. Pewnie w ogóle nie znając takiej definicji, takich słów jak twórczość, kreatywność. Jako 10-latek raczej po prostu budowałem miasto. I to było fascynujące.

Czyli tak naprawdę dopytywanie się o to patrzeć, w co gra dziecko i wspólne zagranie może nam bardzo dużo pokazać.

Myślę, że mnóstwo i zwłaszcza gry otwierają najwięcej takiego potencjału, dlatego, że w grach mieszają się wszystkie te elementy, o które pytamy dzieci, co robią online (i dzieci i młodzież). To jest komunikacyjne narzędzie, to jest komunikacyjne, kreatywne, jest też bardzo często odstressujące, ma mnóstwo elementów i jeszcze czasem może służyć do nauki. Więc naprawdę mieszają się tutaj rzeczy i ciężko byłoby wyłapać, pytając się tak bardzo prosto: co robisz online w tym momencie? Jak grasz – no dobra, powiem, że gram, ale robię pod spodem jeszcze kilka innych rzeczy, których niekoniecznie jestem świadomy, że je tam robię.

Na pewno wspólne granie jest jakimś pomysłem, no nie zawsze się da, ale jakaś *FIFA* itd. to są rzeczy, przy których można wspólnie spędzać czas.

Czy w graniu wspólnie w *FIF-ę* jest ważniejsze to, że się gra w grę komputerową, czy to, że się spędza czas i grając w *FIF-ę* naprawdę można się świetnie bawić i po prostu być bardzo blisko, dlatego, że się wspólnie przeżywa emocje i robi się też coś faktycznie kreatywnego, ruchowego, wiele rzeczy naraz. To granie w grę jest najmniej istotne tak naprawdę.

Jest tylko narzędziem do fajnego, wspólnego spędzenia czasu, w sumie offline tak naprawdę, bo jesteśmy gdzieś razem, często w pokoju nawet. A też a *propos* gier jeszcze przed tym jak zaczęliśmy nagrywać to rozmawialiśmy o bardzo fajnym przykładzie, o którym wspomniałeś, też takim nieoczywistym zupełnie w grze w *Fortnite*. I to było muzeum.

Tak, *Fortnite* organizuje kolejne wydarzenie, które jest taką celebracją historii i mniej niż edukacją historyczną, formą wnoszenia do gier (które są czysto rozrywkowe) elementów pamięci. I w zeszłym roku

w *Fortnicie*, co jest bardziej interesujące dla osób, które gra jest w czysto w kulturze amerykańskiej, było świętowanie urodzin Martina Luthera Kinga. To było pierwsze takie wydarzenie, które nie było tylko koncertem w *Fortnicie* gwiazdy popowej czy hip-hopowej, tylko wydarzeniem historycznym, a w tym roku planowane jest wirtualne Holokaustu, która organizuje jedno z muzeów Holokaustu w Stanach Zjednoczonych oraz Anti the Formation Link. (nigdy nie wiem jak to dobrze przetłumaczyć), ale organizacja, która zajmuje się dbaniem faktycznie i walką z mową nienawiści, zwłaszcza takiej antysemitkiej. I organizują wirtualne muzeum, można już zobaczyć pierwsze screeny jak to będzie wyglądać. Będzie to pewna forma wystawy, trochę wydarzenia. Jest to super ciekawe, chociaż dla wielu osób przerażające jak to w *Fortnicie*, w którym dzieciaki uczą się tańczyć, grać i kolorową bronią do siebie strzelać w taki bardzo, bardzo prosty, rozrywkowy, animowany sposób – dlaczego tam ma nagle być coś takiego poważnego? I czy to dobrze, czy źle? Pojawi się pewnie pytanie mnóstwa osób, które uczą, edukatorów, edukatorek i rodziców.

Tak, ale brzmi to ciekawie, że taka gra, która na co dzień wydaje się czymś bardzo, bardzo rozrywkowym, no bo już nawet *Minecraft* się kojarzy z tworzeniem i czymś takim pozytywnym...

To jest gra, którą się zawsze stawia na piedestale, że w *Minecraftie* dzieci mogą budować cały Paryż i tak dalej. Ale jest to też właśnie taka wprost twórcza i ambitna dla wielu osób gra. Nie aż tak jak np. w *Fortnite* ogromna i społecznościowa.

Próg wejścia, żeby zbudować ten Paryż, jest bardzo wysoki w *Minecraftie*.

Zdecydowanie. Kiedyś próbował mnie mój bratanek nauczyć w *Minecrafta* przez 3-4 dni i bardzo szybko się poddałam jak zobaczyłam jak nie jestem w stanie zbudować pewnych rzeczy w kilka minut, które on buduje i nawet jak mi dał taką swoją książeczkę *Minecraft* dla 10-latków to po prostu myślałam, że muszę wrócić do szkoły.

Takim fajnym przykładem gry, która też na pierwszą myśl nie wydaje się czymś pozytywnym jest gra (już kilkuletnia), ale *This war of Mine*, która pokazuje sytuację cywili na wojnie.

Tak i myślę, że właśnie *This war of Mine*, która faktycznie jest taką grą w którą wchodzimy w całe to doświadczenie. To jest już coś takiego, do czego pewnie zwłaszcza z nastolatkami, młodszymi dziećmi po pierwsze potrzebne jest bardzo konkretne, świadome wejście, kiedy to jest możliwe dla nich, a jeżeli nawet, to dobrze, żeby to było zawsze z dyskusją, rozmową, wsparciem osób dorosłych. Natomiast *Fortnite* z tym przykładem Muzeum Holokaustu i Historii Holokaustu, które będzie tam pokazane wydaje się takim, tak jak mówisz: jaki jest próg wejścia do takiego doświadczenia i jak ono będzie wyglądać to jest oczywiście kwestia otwarta. *Fortnite* mówi, że się bardzo dużo nauczył na takich rzeczach i nie boi się ich dlatego, że po pierwsze jeżeli ma miliony dzieciaków, to gdzie uczyć ich o takich ważnych rzeczach, jeżeli nie tam, gdzie są. Dla większości, wielu z nich pewnie może być to pierwsze spotkanie z taką historią. Nie chodzi tylko o reklamę prawdziwego muzeum. Nie chodzi tylko o reklamę, żeby potem się nauczyli czegoś więcej na lekcji, ale w ogóle pierwsze zetknięcie się z tym. Jeżeli zrobią to dobrze, np. przygotowują się do tego, żeby wyłączyć pewne funkcje gry, które są zbyt rozrywkowe.

Nie chodzi o to, żeby uspokoić dorosłych, że nie będzie głupich filmików i virali w sieci, że ktoś tańczy przed tym muzeum, albo jest strzelanka dzieciaków w takim kontekście pokazana tylko faktycznie, żeby zakomunikować osobom, które w to grają: to jest inne doświadczenie, to jest inny moment. To nie jest to samo, co koncert Trávisa Scotta, który był największym wydarzeniem online do tej pory w *Fortnite* i pewnie w ogóle największym koncertem i wydarzeniem online. Z kilkudziesięcioma milionami osób, które uczestniczyły w wirtualnym koncercie gwiazdy, to tutaj mamy do czynienia z czymś: zobacz, to też jest doświadczenie, też jesteś na komórce albo na konsoli grasz, ale teraz możesz zobaczyć coś bardzo poważnego. Możesz się czegoś dowiedzieć. Przygotowują, żeby to było napisane jak wystawa dla młodszych osób i myślę sobie, że tutaj rola dorosłej osoby jest superciekawa. Dlatego że to nie jest tylko tak, że nagle jesteśmy konsultantami od tego trudnego tematu, ale musimy w jakiś sposób się nauczyć tego. Jak o tym porozmawiać w kontekście tego, że teraz jesteś tą wirtualną postacią i grasz tutaj, to oglądasz i jak porozmawiać o tym, że być może miliony osób obok ciebie, twoich znajomych też w tym uczestniczą?

Myślę, że to jest naprawdę bardzo ciekawa, ucząca okazja dla nas dorosłych, żeby nie próbować znaleźć tylko tych ambitnych dla nas ciekawych sposobów na spędzanie czasu razem. Tylko patrzeć też, gdzie się coś ciekawego, co jest ważne dla dzieciaków dzieje. Gdzie te tematy, a historyczne tematy, które są zawsze ważne, albo zainteresowania, które są zawsze ciekawe dla nas możemy o nich pogadać, ale zupełnie porzucić to, jakimi my narzędziami i językiem o tym mówimy. Jakby tego się odzwyczaić, to nie chodzi o to, żeby przywiązywać za bardzo do tego, jakim my poważnym językiem, z jakim spięciem, powagą do wszystkiego podchodzimy i myślę, że wtedy możemy naprawdę dużo rzeczy zrobić razem online i to może być bardzo ciekawe.

Jak o tym mówisz, to też przypomina mi się takie hasło, które zawsze mówiłem w kontekście używania internetu, ale też tego, jak chcemy, żeby młode osoby go używały, to jest to modelowanie. W sensie takim, że jeżeli ja w jakiś sposób przy dziecku korzystam z internetu, no to jest też szansa, że to dziecko będzie też korzystało w taki sposób, taki bardziej konstruktywny. Natomiast jeżeli ja tego nie robię, no to oczywiście to się nie zadzieje, to się zastanawiam też, w jakim kontekście tutaj moglibyśmy, co my moglibyśmy pokazywać, że właśnie robimy, żeby to mogło być inspirujące. Myślę, że to mogą być takie codzienne rzeczy, nawet korzystanie z Google Maps, planowanie podróży np. to są pewnie tego typu rzeczy.

Tak, myślę, że jeszcze na chwilę wracając do tego wątku w *Fortnite*, ale połączonego z tym o czym mówisz, czyli modelowaniem, to co z jednej strony okej, mamy bardzo konkretną okazję, taką okazję w czasie, gdzie to będzie bardzo popularne, pewnie będzie bardzo nagłośnione, więc jako dorosła osoba mogę faktycznie skorzystać z tej okazji i uczestniczyć. Może właśnie porozmawiać o trudnym temacie, może też dopytać jak się czują, co z tego wyciągają. I równocześnie mogę też pociągnąć ten temat gdzieś poza grę, czyli porozmawiać o tym. To jak to się ma do tego, co wiemy o historii naszej rodziny? Nagle się otwiera dużo takich wątków, które niekoniecznie musimy zagospodarować w postaci tego: „no i dowiesz się o tym więcej w szkole”. Albo teraz pójdziemy do prawdziwego muzeum. Chociaż akurat to może być też ciekawe pociągnięcie tego w kierunku: „to chodź, pójdziemy do prawdziwego muzeum albo

do biblioteki. Dowiedzmy się czegoś więcej. Porównajmy to, co zobaczyłaś/zobaczyłaś w grze z tym, co możemy się dowiedzieć z książek, z filmów". I tu się sporo rzeczy otwiera.

A te Google Maps to także w ogóle ciekawy wątek. Ostatnio jechałem ze znajomymi i z tyłu były dzieciaki i jechaliśmy. I faktycznie Google Maps uruchomione i w trakcie pojawia się pytanie czy możemy zmienić kursor w Google Maps na samochodzik. I trójka dorosłych w samochodzie jest skonfundowana. O co chodzi? Jeżeli ktoś ze słuchaczy/słuchaczek wie o co chodzi to się ze mnie może śmiać. Ponieważ jestem trenerem kompetencji cyfrowych powinienem być wiedzieć. No i jedziemy. Nie można było nic zrobić, więc po kilku minutach jak była prosta droga dajemy do tyłu komórkę i okazuje się, że faktycznie jest taka wbudowana funkcja, w której w Google Maps jak jest się w trybie nawigacji to można zmienić na samochodzik. I są też takie momenty, kiedy ten samochodzik jest Mario Kartem albo Google robi jakieś specjalne akcje. I ten siedmiolatek z tyłu jakby miał tak konkretny cel, miał tak konkretne połączenie Google Maps, które my mamy jako poważne w ogóle dojechać do celu na czas, uniknąć korków, z tym, że po prostu jest ten kursor w środku. I to stworzyło supertemat do dyskusji i dla mnie był małym przypomnieniem tego, jak bardzo narzędzia, do których my się przyzwyczajamy to są też narzędzia, w których korzystamy z jego bardzo prostych rzeczy, które chcemy, żeby dzieciaki się też uczyły, ale zapominamy, że one potrafią je bardzo często obsługiwać, więc czemu nie oddać trochę pola do popisu drugiej stronie i właśnie włączać w to częściej? Tak jak mówisz planowanie wakacji albo obsługiwanie tego narzędzia. I to jest moim zdaniem super. Ale już nie mówiąc o tym, że teraz jest coraz więcej narzędzi, w których możemy robić coraz bardziej zaawansowane rzeczy tego typu. Rozmawialiśmy o tym chwilę przed nagraniem i myślę, że to jest coś, co pewnie w 2023 wszystkim dzwoni to jest korzystanie razem ze sztucznej inteligencji i z chatbotów razem z dziećmi albo rozmawianie o tym, jak z tego korzystają w szkole. Bo to jest też ogromny temat, którego się wiele osób boi bardzo mocno. Korzystam z tego w pracy już może, ale przeraża mnie to, że może dziecko z tego korzysta.

Tak, korzysta w szkole albo albo jeszcze (myślę, że tego się wszyscy najbardziej boją), że korzysta odrabiając lekcje.

Albo czego też może część z nas obawiać się, że może z tego korzystać jako komunikacji z zastępnikiem, rozmowy z bliską osobą, z przyjacielem, przyjaciółką, co też się zdarza i tego bym nie unikał, bo to będzie pewnie rosnąć takie zjawisko, ale ono też nam bardzo dużo mówi i też jest superokazją do rozmowy. Lepiej się rozmawia z chatbotem na jakiś temat niż z kimś w szkole, z przyjacielem, przyjaciółką, z rodzicem, z terapeutą.

Myślę, że to też jest taki temat, który można w pewien sposób, nazwijmy to, rozbroić. Żeby wspólnie z tego korzystać, zobaczyć, pokazać jakieś takie pomysły na to, że to niekoniecznie może to nam napisać wypracowanie, na przykład może nam pomóc zebrać materiały do tego wypracowania. Pewnie można próbować jakoś działać i trochę wyprzedzić to, jak dziecko samo zacznie z tego korzystać.

[Mam] bardzo odważną znajomą, matkę trójki dzieci w nastoletnim wieku, która bardzo odważnie od paru miesięcy zrobiła tak, że kupiła chatbot takie PT4 w wersji płatnej. Potrzebuje go i korzysta z niego w pracy

i rozmawiała o tym też dużo ze swoimi córkami i córki mówiły, że już korzystają, robią różne rzeczy z chatbotami. Powiedziała im: kupuję płatną wersję na całą rodzinę i czy chcecie mieć do niej dostęp, ale robimy to na jednym koncie i będziemy widzieć co robimy, wy będziecie widzieć co ja robię w pracy, ja będę widzieć to, co wy robicie do szkoły. Możecie robić co chcecie, nie będę oceniać, ale chciałabym, żebyśmy gadały o tym. Może wy mnie czegoś nauczycie, może ja mogę wam coś pokazać, bo korzystam z tego profesjonalnie w pracy. I rozmawiamy o tym co kilka tygodni czy kilka miesięcy, jak mamy okazję. I dla niej jest to niesamowite doświadczenie ma ten fart, że mogę zaufać swoim córkom i córki jej zaufały, ale faktycznie po dwóch miesiącach mówiła, że miały z córkami dokładnie tę samą rozmowę na zasadzie no i ja sobie ułatwiam robotę i ja sobie ułatwiam robotę w pracy i nie piszę już wypracowań sama.

Robi mi dużo rzeczy ten chatbot i ten chatbot, mama mówi no tak, ja też pewnych rzeczy już nie piszę w pracy, bo robię ze sztuczną inteligencją i ta otwartość pozwoliła o tym porozmawiać. Okej, co ci to zmienia? Czy widzisz, że ma sens to co robiłaś jak pisałaś wcześniej te wypracowania? I nawet jeżeli to dla kogoś jest przerażające, to jest super to wiedzieć znacznie wcześniej niż z badań za 2-3 lata.

Oczywiście, bo to tak będzie, że my się tak dowiemy tego.

Dzieci może już są gdzieś do przodu. Miałam kilka takich ciekawych przygód, kiedy córka powiedziała: nie byłam zadowolona z tego jednego chatbotu, więc znalazłam jakiś inny. I mama pracująca w branży IT mówi: Kamil, w ogóle nie znam tej nazwy, próbowałam to z Googla ściągnąć, nie mogłam tego znaleźć. Posiedzieliśmy kilka minut i znaleźliśmy chatbot, o który chodziło. I to było bardzo ciekawe, bo od razu pomyśleliśmy: wow, zobacz – ona korzysta z chatbota, który jest bardzo mało popularny, z jakiejś obskurnej, małej firmy. Nic o nim nie wiemy i to jest ciekawe, że on działa być może lepiej, daje ciekawsze wyniki, ale zobacz, masz z nim pogadać o tym, że ten chatbot w ogóle nie masz informacji o polityce prywatności. I nagle się uruchamia kolejny wątek. To pogadajmy o tym, że korzystasz z narzędzia, które może jest mniej bezpieczne. Więc myślę, że taka transparentność na start w jej pozwoliła bardzo szybko wyłapać pewne rzeczy i z młodszą córką znaleźć chatbot, który może jest popularniejszy wśród młodszych dzieciaków. Zresztą takich narzędzi jest mnóstwo i powstają błyskawicznie. I pogadać o tym, czy to jest właściwe, odpowiednie narzędzie do czegoś. Więc myślę, że to jest ta nowa, po grach, kolejna fala narzędzi, z którymi będziemy się musieli uczyć razem z dziećmi co one oznaczają, jak działają.

Wracając jeszcze do tego przykładu z Google Maps i z tym przestawianiem tego samochodzika ja też przyznam, że sobie ustawiłem auto, które najbardziej odpowiada mojemu, jest to van. Więc tak, ta opcja naprawdę trochę radości daje. Natomiast też myślę, że tutaj akurat coś zadziało, że akurat te młode osoby wiedziały troszkę więcej o tym narzędziu, ale myślę, że my czasem nie doceniamy, jak my dużo wiemy o narzędziach. I to jest taki przykład mój osobisty z warsztatów z młodzieżą, że młodzież wie jak korzystać z Googla, jak wpisać coś do Googla, ale nie wie, że można to bardzo zawęzić, tak żeby szukać tylko na konkretnej stronie, że można szukać bardzo konkretną frazę i że tych opcji jest sporo. Nam się wydaje, że wszystko wie młodzież, a nie zawsze tak jest. Sami mamy coś też do zaoferowania, co byśmy nawet o tym nie pomyśleli.

Jedna rzecz do tego co mówisz, bo to jest superwątek, bardzo ciekawa rzecz, mała, którą może w sobie też nie doceniamy: że mamy trochę pewnie więcej cierpliwości i trochę wolniej pewne rzeczy robimy. Czasem się wydaje to tej drugiej stronie: dzieciakom, młodzieży, mniej atrakcyjne, że my coś robimy wolniej, albo mamy trochę więcej cierpliwości. Ale dokładnie wtedy my możemy znaleźć pewne rzeczy, których jak masz 5 sekund na przerwie albo bardzo szybko się nudzisz nie znajdziesz. Czyli robisz tak jak mówisz, pierwszą funkcję bierzesz z tego i tylko z tego korzystasz. Nie szukasz czegoś więcej. Mało osób szuka czegoś więcej, dodatkowych funkcji. Tutaj dorosły nie musi się traktować jako ekspert, tylko jako osoba okej, ja trochę dłużej z tego korzystam, mam trochę więcej cierpliwości. Zobaczą co jest na drugiej stronie wyników, mogą pokazać jakieś dodatkowe funkcje. Super rzecz wynikająca właśnie z tego, że np. właśnie dziecku tej cierpliwości może czasem brakować. Zupełnie naturalnie, szybciej chce zaspokoić potrzebę po prostu i wystarczy ta pierwsza wersja tego, jak coś działa.

Taka nauka od siebie i w jedną i w drugą stronę można korzystać. A powiedz, jeśli chodzi o narzędzia open source, to co można takiego wykorzystywać do inspirowania młodych osób czy pokazywania jakichś takich narzędzi? Gdzie takich narzędzi w ogóle szukać? Czym są takie narzędzia?

Tutaj pijesz do kilku lekcji, które dla was online robiłem i to myślę, że też dla mnie było bardzo ciekawe, bo właśnie *a propos* tej takiej obopólnej nauki z obu stron, ja sobie przygotowałem kilka narzędzi i wątków, co jest ciekawe. I do tych lekcji online, które prowadziłem pytałem się równocześnie za każdym razem grupy online, które z tych wątków są ciekawe. I dla mnie było zaskakujące, że pokazywałem narzędzia do projektowania grafik, do projektowania druku 3D, do rysowania map, projektowania rzeczy w grach. No i co z tego jest najbardziej interesujące? Prawie zawsze najczęściej się odezwała ta mała, ale najbardziej grupa osób, która uwielbia malować, rysować, projektować. Dla mnie jest to bardzo ciekawe, że właśnie w ciągu paru lat od takiego nudnego już dzisiaj *Gimpa*, *Krity*, jakichś narzędzi do malowania, jak wchodziliśmy w rzeczy typu projektowanie obrazów 3D czy do druku 3D albo do gier w ogóle komputerowych, to nawet kilkunastoletnie osoby są zajarane tym, że o kurczę, mogę zrobić coś nawet bardziej profesjonalnie wyglądającego niż coś, czego się nauczyłem w szkole.

Takich narzędzi jest mnóstwo. Warto też pomyśleć, że nie szukamy narzędzi, które są dla dzieci, dla nastolatków, tylko jeżeli mamy coś, co wiemy, że kogoś interesuje jakieś zagadnienie, rysowanie, projektowanie 3D to w zasadzie w większości sytuacji po pierwszych kilku lekcjach, po obeznaniu się, jeżeli to nie jest początek pracy z komputerem to większość dzieci i młodzieży poradzi sobie równie dobrze co my z profesjonalnym narzędziem. *Krita* jest takim przykładem ciekawym, jest narzędziem do malowania na tabletach, czy na komputerze. Może trochę mniej znany niż takie wszystkie narzędzia do rysowania *Paint* i podobne. Ale mało kto wie, że *Krita*, podobnie jak *Blender*, pozwala robić rzeczy na poziomie już rysowania animacji do filmów czy kadrów do filmów, do gier. I to operowania po prostu pędzlami, siłą nacisku, mnóstwo, mnóstwo rzeczy, które jak ktoś rysuje, zaczyna się w to wgłębiać. To jest narzędzie, które z jednej strony wykorzystują profesjonaliści i jest darmowe i równocześnie kilkanaście minut, może kilka godzin ktoś, kto umie rysować, kilku, kilkunastoletni zacznie obsługiwać. I po prostu nagle ma świat tego, ile funkcji przez następne miesiące mogą odkrywać. A jak dostanę tablet do rysowania to ile jeszcze funkcji dodatkowych mogę z tym zrobić?

Myślę, że tutaj rola osoby dorosłej jest w zasadzie tylko zapytać i ewentualnie pomóc znaleźć jakie narzędzie jest najlepsze do tego co chcesz. O ile ja bardzo lubię takie czasem szkolne eksperymenty z fajnymi małymi gramami online, które są takie szkolne, które są zaprojektowane dla dzieci. W szkole to się sprawdza, ale myślę, że kiedy myślimy już o takiej indywidualnej relacji z dziećmi, to to jest fajne, żeby coś zrobić ciekawego przez chwilę. Ale jeżeli to jest prawdziwe zainteresowanie, chcesz coś robić właśnie jako pasję, jako hobby, wskoczyć w to narzędzie profesjonalne czy do projektowania, czy do rysowania i zacząć po prostu się bawić tym, co robią też ludzie profesjonalni jako dorośli. Bo w zasadzie to jest granica tylko kompetencji tego, jak dużo na to poświęcisz czasu. A dzieci mają więcej czasu niż my, żeby się w to wkręcić i wgryźć. Więc czemu nie? I myślę, że to jest też taka mała odpowiedź: szukać narzędzi profesjonalnych. *Blender* jest przykładem tego, że jeżeli ktoś jest wkręcony w animacje 3D to nie ma znaczenia ile ma lat, czy jest profesjonalistą, czy kilkunastoletnim animatorem/animatorką. W *Blenderze* po prostu może zrobić wszystko od nauki szkolnej po robienie profesjonalnego filmu. To jest super w ogóle okazja i jednocześnie darmowe oprogramowanie na jakimś megapotencjale. Grafiki zawsze wygrywają chyba na tych wszystkich zajęciach, zdecydowanie.

Tutaj możemy mówić o każdym zainteresowaniu. Czy to będzie rysowanie, czy to będzie tworzenie filmów, czy to będzie nagrywanie muzyki, czy tworzenie muzyki zupełnie od zera, to tak naprawdę do każdego tego typu zainteresowania możemy dobrać narzędzie.

Najprostsze, że jest to dosłownie wygooglać i dopytywać też trochę, co byśmy chcieli robić, nie denerwować się, na pewno się nie denerwować, jeżeli ktoś porzuci i powie nam tato, mamo, to jest kiepskie, to jest nudne, przewracając oczami. No to bardzo dobrze. To po prostu, jak to mówią po angielsku „up your game”. Rodzicu, podnieś swoją poprzeczkę i poszukaj chwilę dłużej. Nie przejmuj się tym, bo jeżeli tobie się coś podoba albo ty z czegoś korzystałeś 5-10 lat temu jak uczyłeś się grafiki komputerowej w ogóle, to nie znaczy, że to będzie ciekawe dla dzieciaków, nastolatków. Takim świetnym przykładem jest *TikTok*. Operowanie filtrami, tiktokowymi narzędziami, aplikacjami do *TikToka* czy *Instagramu*. Cały czas jako lekcję pokory odbieram to, że dla części ludzi to jest chyba coś, co wraca do tego o czym powiedzieliśmy na początku. Przecież projektowanie graficzne to nie musi być tylko na komputerze i na tablecie profesjonalne. To może być jakieś niesamowite operowanie apkami mobilnymi do tego, żeby zrobić niesamowite rzeczy w storisach, na *Insta* czy na *TikToku*.

To jest praca graficzna, wymagająca mnóstwa, mnóstwa ciekawych kompetencji. Ale trzeba wtedy znów zejść ze swojego piedestału i pomyśleć dobra, no to może jednak nie *Krita*, może nie *Blender*, tylko pokaż mi, co robisz, jak robisz, że to tak super wygląda na *TikToku* i jak to tworzysz i czy jest w czym mogę ci pomóc? Albo czy są jakieś inne programy, czy robisz to tylko w *TikToku*? Zobaczmy czy jest coś co pozwoli ci zrobić lepsze zdjęcia do tego. I zupełnie znowu się kolejna ścieżka otwiera na to co możemy.

Narzędzie, które swego czasu było wielkim fenomenem, i chyba nawet do dzisiaj jest to jest *Canva*, która cały czas jest rozwijana, ale też podobne są aplikacje, które umożliwiają nawet dla osoby, która nie ma umiejętności tworzyć naprawdę niesamowite rzeczy, posty, grafiki, nawet

filmy czasem. Nawet poszukanie takiego narzędzia byłoby super. Ale to a propos tego TikToka to przyjmując te wszystkie negatywne strony tej aplikacji: popularność wynikała z tego, że tam, używaliśmy już tego określenia: próg wejścia, i tam ten próg wejścia do tworzenia był bardzo, bardzo nisko, bo nie dość, że łatwo było nagrać, to jeszcze ten pomysł był, bo już był trend, a my musimy na niego odpowiedzieć. Też można byłoby to kreatywnie wykorzystywać.

Na warsztatach z nauczycielami, nauczycielkami bardzo często próbuję złapać ten wątek tego niskiego progu wejścia typu *TikTok*. Więc np. aplikacja, którą bardzo lubię, chociaż jest czysto zaprojektowana dla szkół, nie za bardzo da się ją wykorzystać tak poza relacją szkolną to jest *Flipgrid*. To jest aplikacja, w której komunikujemy się, zadajemy zadania, aktywności uczniom uczennicom, na które odpowiadają za pomocą krótkich filmików, w których są podobne efekty. To nie jest aż tak rozbudowane jak *TikTok*, ale to, że z komórki musimy zaprojektować to krótkie video, ten komunikat, przerobić go, dodać napisy, efekty specjalne (w komórce) to jest właśnie skorzystanie z tego języka i tych kompetencji, które są po drugiej stronie naturalne, bo są związane z *TikTokiem*, ale równocześnie przenosimy to do jakiejś rzeczy, która jest nie tylko czysto rozrywkowa, tylko staramy się np. dać temu jakiś temat, dać temu narrację szkolną, edukacyjną, która jest po coś i która jest akurat zamknięta tutaj do klasy, więc da się to zrobić i takich narzędzi warto szukać. To z takich przykładów bardziej dla nauczycieli nauczycielek niż dla rodziców, ale pokazujących, że doceniemy ten sposób komunikacji po drugiej stronie.

Powiedziałeś o *Canvie* – kto w naszym wieku dałby radę obsługiwać *Canvę* na komórce, po prostu wygrywa. Jest mistrzem i mistrzynią. Przychodzę na warsztaty z nauczycielami, nauczycielkami albo z uczniami. W zasadzie połowa już tych osób to *Canva* na komórce. Po co w ogóle odpalać komputer? I wiecie, ja po prostu jakbym dostał prawdopodobnie spazmów, gdybym musiał zrobić coś w *Canvie* na komórce, bo nie jestem aż tak mobilny. Więc też trzeba po prostu zaakceptować. Pokaż mi, jak ty to robisz na komórce. To co ja potrafię zrobić tylko na dwudziestoparocalowym ekranie.

Spojrzenie na to, że tworzenie postów może być kreatywne, my zupełnie o tym na co dzień nie myślimy.

Myślę, że cały czas, mimo że to już jest kilkanaście lat tej technologii, storisy to jest pewnie jakieś 7 co najmniej lat, *TikTok* też już ma kilka ładnych lat, że cały czas nie doceniamy tego, że tworzenie tam jest bardzo, bardzo kreatywną czynnością i komunikacyjną i kreatywną, chociaż też się sporo zmienia. Te aplikacje też mają swoje i negatywne strony, jak powiedziałaś, że nie są aż tak popularne, dużo się bardzo w nich zmienia. Im bardziej są video, im bardziej trzeba nagrywać, tym mniej osób aż tak chętnie to robi, kiedy były prostsze, ten próg wejścia był bardzo prosty na *TikToku*, kiedy *Instagram* był bardzo fotograficzny, znacznie łatwiej to było zrobić. Znowu dzisiaj zrobienie całego reelsa jest już trudniejsze. Wymaga więcej pracy i kreatywności. Fajnie, to znaczy, że więcej się nauczymy przy okazji, ale też pewnie nie aż tyle osób po to sięgnie i to będzie chciało robić.

Myślę, że w tym kontekście, o tym o czym rozmawiamy, też jest bardzo ważne ta nasza uważność, trochę patrzenie, w jaki sposób młode osoby spędzają czas w internecie. Oczywiście już dawno tak naprawdę odeszliśmy, żeby oceniać tylko godzinami, tak że to jest czas spędzany w internecie

tyle i tyle, bo *de facto* mając włączony smartfon w kieszeni, nadal korzystamy *de facto* z internetu, bo gdzieś tam coś tam nam zabrzęczy i myślimy o tym, więc to jest korzystanie też. Natomiast jakość tego czasu i myślę, że tutaj o tych wszystkich tematach, o których rozmawialiśmy, to warto się pod tym kątem przyglądać, co to są za gry, co to są za aplikacje i faktycznie na to mieć bardzo dużą uważność.

Nawet nie myślałem, że nie rozmawiamy w ogóle o jakichkolwiek limitach w korzystaniu z tym. Podstawowym dobrym znakiem jest cokolwiek robi młoda osoba online, jeżeli tylko może z tobą o tym porozmawiać, to już prawie na bank jest bardzo dobry znak. Jeżeli jest bojkot, jeżeli jest wstyd, jeżeli jest jakieś odrzucanie tego, że nie chce o tym rozmawiać, no to być może mamy, może jakieś zagrożenie, może jakiś problem, ale nawet jeżeli robi coś, co będzie zagrożeniem, jest negatywne, ale jest w stanie z tobą o tym porozmawiać i w ogóle się otwiera i chce o tym porozmawiać to w zasadzie cały świat, wszystkie możliwości żeby coś z tym zrobić, żeby wnieść jakąś zmianę, próbować przekonać, pokazać coś, dowiedzieć się więcej, uchronić przed jakimś zagrożeniem. Ale masz opcję do rozmowy. I to jest w zasadzie wszystko, czego potrzebujemy. Nie ekspertyza od razu w temacie. Więc myślę, że po prostu pytanie i rozmawiania od samego początku, o którym mówimy jest dosyć kluczowe z taką zgodą na to, że to nie musi cię interesować jako osoby dorosłej. Zaakceptuj, że to co ty zaproponujesz nie musi interesować młodej osoby. Twoją rolą jest tylko o tym pogadać, dowiedzieć się na tyle, żeby móc w ogóle być rozmówcą w tym w jakimkolwiek atrakcyjnym, ciekawym, który jest zainteresowany, może coś wniesie, a jak nie to po prostu pogadasz, dowiesz się czegoś.

Myślę, że to co mówisz bardzo rozbraja często obawy rodziców, że po pierwsze trzeba być ekspertem, po drugie trzeba być na bieżąco ze wszystkim, a jedno i drugie jest niemożliwe.

Mój brat ze swoim synem cały czas gra. Sprzed paru miesięcy rozmowa o sztucznej inteligencji przed przygotowaniem się do egzaminów do liceum. No i syn mojego brata mówi, że już korzystał z ChatGPT. Czekają na rozmowę jakąś w szkole, bo fajnie by było, żeby ktoś mi to skomentował, ale w zasadzie już z tego korzystają. Mój brat, który właśnie widzę, że jest lekko skonfundowany, że a to już z tego korzystają, ale wiem, że on korzysta w pracy, więc wiem, że jakby powinien to zaakceptować i równocześnie po chwili rozmowy jest super porozumienie między nimi. Ty lepiej korzystasz z ChatuGPT, ja nie potrafię pytać go o pewne rzeczy, ale równocześnie czy on potrafi zrobić coś tam w Excelu. I syn mu odpowiada, że nie. A właśnie potrzebuje coś do Excela, do szkoły. I tu nagle mają czym się wymienić, ale musi to znaleźć czym się mogą wymienić te ich kompetencje, a nie próbować np. nagle być ekspertem od ChatuGPT, od którego jego syn po prostu jest parę miesięcy do przodu przed nim np. i już wie jak, co może z nim zrobić, jak go wykorzystać. To są też takie fajne momenty, pytania, obserwowania i wtedy jest o czym pogadać, a nie właśnie och! przerażające! Powiem, że nie mam czasu i pójdę doczytać w internecie co to jest i udawać eksperta za dwie godziny.

Można spokojnie zapytać i nie udawać eksperta. Ostatni taki wątek, który mnie jakoś mocno zastanowił i przyznam, że przegapiłem dość chyba ważną rzecz. To znaczy jak ta pasja internetowa może niesamowicie przejść do offline'u. I to jest przykład twórców/twórczyń z

***Wattpada* pomijając samą kwestię, jaka to jest literatura, no bo to nie nam oceniać, natomiast absolutnie fascynujące, że mamy też w Polsce autorki, które zaczynały pisać na *Wattpadzie*, a teraz są drukowane, i to w dużych nakładach.**

Tak, jak ktoś słuchając w ogóle nie wie, o czym teraz rozmawiamy. Bo chyba *Wattpad* jest przykładem czegoś o niesamowitej popularności, co równocześnie, jeżeli ktoś w ogóle nie interesuje się [...] twórczością literacką czy internetową, kojarzy *TikToka*, ale o czym oni rozmawiają teraz? I to jest niesamowite, bo *Wattpad* jest społecznością. Jest stroną, na której miliony osób (nie wiem, jaka jest wielkość społeczności online) w tym ogromna też grupa z Polski i pewnie z każdego kraju na świecie pisze twórczość literacką, wymienia się nią, publikuje w ten sposób i bardzo często są to rzeczy oczywiście pisane anonimowo, pod pseudonimami. I stamtąd się praktycznie rodzą profesjonalni pisarze, pisarki, globalnie. I to jest miejsce do eksperymentowania, do pisania, uczenia się. I właśnie wracając do tego, co my rozumiemy jako kreatywne działanie w sieci. To jest takie klasyczne, kreatywne pisanie, ale równocześnie takie, które jeżeli robią to młode osoby i równocześnie bardzo rzadko pewnie się do tego przyznają, albo ważne jest dla nich, że wiedzą o tym, że piszą ich znajomi, którzy inni piszą, ale nie ich znajomi w klasie. I jeżeli ktoś pamięta swoją podstawówkę, jeżeli miał hobby, które było bardziej specyficzne niż to najbardziej popularne w danym okresie, nie wiem, typu karteczki, piłka nożna, cokolwiek, jakies kapsle, no to wie, że jeżeli ktoś miał coś bardziej niszowego, to się tym nie chwalił w klasie.

Nie miał z kim o tym porozmawiać.

Więc jeśli ktoś jest na *Wattpadzie* niekoniecznie musi o tym chcieć porozmawiać z rodzicami albo się tym chwalić, przyznawać, być z tego dumny, dumna czy w klasie, w swojej szkole. Bo ma społeczność tych osób, które też piszą. I to jest to, co jest taką potęgą, którą czasem trudno zrozumieć w internecie. I znów o to trzeba dopytać, poobserwować. Wow, jesteś w jakiejś społeczności online, która robi coś niesamowitego, pisze na *Wattpadzie*. Albo jest taka niesamowita społeczność ludzi, którzy na czas zgadują miejsca na Google Maps. Oglądam to z fascynacją. Streamy ludzi, którzy robią to w ułamki sekund, zgadują jakie miejsca na Google Maps obserwują. To też bardzo często młode osoby. I to są rzeczy tak niszowe, które absolutnie docenić, że ktoś w takiej społeczności jest, ma taką pasję. I przestać właśnie mieć taką wielką, zdziwioną minę: o Boże, nie wiedziałem, co to jest i czy to coś straszego, niszowego.

O *TikToku*, tak jak mówisz, to gdzieś tam nawet w mediach funkcjonuje. O *Wattpadzie* niekoniecznie.

Nie było w *Faktach*, raczej nie.

Ale warto faktycznie wtedy dopytać, poczytać i naprawdę odkryć. To jest moje doświadczenie, bo wiedziałem o tym, że istnieje *Wattpad*, ale to, że są już osoby z Polski, które są drukowane w dużych nakładach, to przyznam, że to jest naprawdę rzecz, która mnie zaskoczyła, ale w taki raczej

pozytywny sposób. Faktycznie to pokazuje, że można nawet mając to niszowe hobby, gdzieś sobie fajnie zaistnieć i tworzyć i zrobić z tego tak naprawdę zawód.

Większość zaczyna jako nastolatki, więc to dokładnie jest ten taki moment, w którym wchodzimy w coś ciekawego, profesjonalnego, ale jeszcze bezpiecznego w internecie dajemy się oceniać, wystawiamy się na jakąś ocenę i równocześnie budujemy swoje kompetencje i sprawdzamy, czy to jest to, co nas interesuje. Super, ciekawa i faktycznie to jest taka rzecz, tak jak mówisz, którą warto, żeby każdy rodzic, zwłaszcza nastoletniej osoby, może się zorientował, że no tak, są też rzeczy, które są nie *TikTokiem*, nie są tym, co wiesz o internecie co jest takie popowe i masowe, a są bardzo popularne i też mogą być bardzo ciekawe dla twoich dzieci.

I tym wątkiem chciałbym zakończyć rozmowę. Bardzo ci dziękuję za to wszystko, o czym dzisiaj porozmawialiśmy. Myślę, że sporo ciekawych wątków, linków. I cóż, uważność, interesowanie się tym, co robią młode osoby i otwartość – to takie najważniejsze podsumowanie, jakie możemy dać.

Zdecydowanie! I dużo pokory. Nie chodzi o eksperckość, tylko chodzi o to, żeby pogadać i nie bać się tego, że nie wiemy. Nie myśleć cały czas w kategoriach zagrożeń, bo wtedy wylewamy przysłowiowe dziecko z kąpielą, czyli rozmowa cała jest o naszych strachów, a nie o tym, czego mogliśmy się dowiedzieć, co jest ważnego i ciekawego.

Warto o tym pamiętać, ale też być otwartym na te pozytywne elementy. Bardzo ci dziękuję.

Ja również dziękuję i do usłyszenia!

Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę od ponad 30 lat chronimy dzieci przed przemocą i wykorzystywaniem seksualnym. Pomagamy bezpośrednio prowadząc Centra Pomocy Dzieciom i Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży 116 111, a także wspieramy rodziców i edukujemy profesjonalistów. Poznaj nasze działania na rzecz Dzieciństwo bez przemocy. Jesteśmy na Facebooku, Instagramie, LinkedInie, YouTube, Spotify oraz na www.fdds.pl.