

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

orange Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



<p>Karta 1:</p> <p>Pod jaki numer telefonu może zadzwonić dziecko gdy ma problem w internecie?</p> <ul style="list-style-type: none"> a 116 111 b 998 c 112 d 800 000 000 	<p>Karta 2:</p> <p>Czy chcąc opublikować w internecie zdjęcie z udziałem znajomej osoby powinniśmy zapytać ją o zgodę?</p> <ul style="list-style-type: none"> a nie ma takiej potrzeby b tak, zawsze należy zapytać o pozwolenie c tylko, jeżeli jest to ktoś z naszej rodziny d tak, ale tylko kiedy jest to osoba spoza naszej rodziny 	<p>Karta 3:</p> <p>Co powinno zrobić dziecko, kiedy ktoś brzydko zwraca się do niego w internecie?</p> <ul style="list-style-type: none"> a odpowiedzieć mu w taki sam sposób b szybko zamknąć stronę i zapomnieć o sprawie c poprosić o pomoc rodzica lub opiekuna i zgłosić zdarzenie do administratora strony d w ogóle nie reagować 	<p>Karta 4:</p> <p>Co to jest PEGI?</p> <ul style="list-style-type: none"> a program komputerowy ograniczający dostęp do szkodliwych treści b system klasyfikacji gier komputerowych informujący o dopuszczalnym minimalnym wieku gracza c nazwa międzynarodowej instytucji, która zwalcza hejt w sieci d nazwa strony internetowej dla dzieci i młodzieży o bezpieczeństwie online 	<p>Karta 5:</p> <p>Ile trzeba mieć lat, żeby móc założyć swój profil na Facebooku?</p> <ul style="list-style-type: none"> a 9 lat b 11 lat c 13 lat d nie ma ograniczeń wiekowych 	<p>Karta 6:</p> <p>Dziecko dostaje od osoby, którą zna tylko z internetu, propozycję spotkania, np. wyjście do kina. Czy powinno o tym powiedzieć rodzicom?</p> <ul style="list-style-type: none"> a tylko wtedy, gdy podejrzewa, że sytuacja może być niebezpieczna b tak, zawsze, kiedy otrzyma taką propozycję c nie, nie ma potrzeby niepokoić rodziców d tylko wtedy, gdy ma się spotkać z osobą starszą od siebie 	<p>Karta 7:</p> <p>Co nie jest cyberprzemocą?</p> <ul style="list-style-type: none"> a publikowanie ośmieszających kogoś filmów lub zdjęć b publikowanie obraźliwych, prześmiewczych lub pełnych nienawiści i agresji komentarzy, wpisów, postów c włamanie na konta serwisów społecznościowych i podszywanie się pod ich właścicieli d przesłanie maila zawierającego treści reklamowe
<p>Karta 8:</p> <p>O co zadbać, aby bezpiecznie i wygodnie spędzać czas przed komputerem?</p> <ul style="list-style-type: none"> a mieć biurko dostosowane do wzrostu i krzesło z regulowaną wysokością oparcia, siedziska i podłokietników b umieścić ekran poniżej poziomu wzroku c korzystać z laptopa, trzymając go na kolanach d ustawić ekran tak, żeby wprost na niego padało światło słoneczne 	<p>Karta 9:</p> <p>Dziecko chce kupić przez internet rower za 500 zł. Ile musi mieć lat, żeby móc to skutecznie zrobić?</p> <ul style="list-style-type: none"> a dzieci w ogóle nie mogą robić zakupów przez internet b 11 lat, ale tylko za zgodą rodziców c 13 lat, ale tylko za zgodą rodziców d nie ma ograniczeń wiekowych, każdy może kupować online 	<p>Karta 10:</p> <p>Co może wskazywać na to, że dziecko lub dorosły nadużywa internetu?</p> <ul style="list-style-type: none"> a gdy czas spędzony w internecie wymyka się mu spod kontroli i zaniedbuje swoje obowiązki b kiedy spędza w sieci więcej niż godzinę dziennie c gdy ma profile w różnych serwisach społecznościowych d kiedy kontaktuje się z przyjaciółmi za pomocą internetu 	<p>Karta 11:</p> <p>Jakie dane dziecko może bezpiecznie podawać w internecie?</p> <ul style="list-style-type: none"> a imię i nazwisko b numer telefonu c adres domowy d nick 	<p>Karta 12:</p> <p>Dziecko ma poczucie, że coś niepokojącego spotyka je w internecie. Co powinno zrobić?</p> <ul style="list-style-type: none"> a opowiedzieć o tym rodzicom lub innej zaufanej osobie dorosłej b wyłączyć komputer c nie zwracać uwagi na tę sytuację d usunąć swoje konta i profile na portalach społecznościowych 	<p>Karta 13:</p> <p>Jakie programy pomagają bezpieczniej korzystać z internetu?</p> <ul style="list-style-type: none"> a komunikatory b programy antywirusowe c programy do tworzenia prezentacji d programy poczty e-mail 	<p>Karta 14:</p> <p>Co zrobić, kiedy ktoś stosuje hejt w internecie?</p> <ul style="list-style-type: none"> a nie przejmować się tym, bo każdy w internecie może pisać to, co chce b samemu zacząć hejtować innych c polubić wpisy hejtera d zgłosić hejt i mowę nienawiści do administratora strony
<p>Karta 15:</p> <p>Co pomaga w dobrej komunikacji w internecie?</p> <ul style="list-style-type: none"> a rozsyłanie „internetowych łańcuszków” b używanie bardzo wielu emotek (uśmieszek, buziaczek) c korzystanie ze skrótów i wykrzykników d używanie słów: „proszę”, „dziękuję” i „przepraszam”, tak jak w codziennym życiu 	<p>Karta 16:</p> <p>Kiedy dziecko wykorzystuje zdjęcia z internetu w swojej pracy domowej:</p> <ul style="list-style-type: none"> a powinno podać źródło i ich autora b wystarczy, że je skopiuje i podpisze swoim imieniem i nazwiskiem c nie musi przejmować się prawami autorskimi, bo nikt tego nie sprawdza d powinno wybierać tylko zdjęcia, które są kolorowe 	<p>Karta 17:</p> <p>Czy dziecko może samodzielnie instalować aplikacje na tablecie lub smartfonie?</p> <ul style="list-style-type: none"> a tak, jeśli aplikacje wydają się ciekawe b tak, jeśli aplikacje są darmowe c tak, jeśli inne dzieci też je mają na swoich urządzeniach d nie, zawsze powinno najpierw zapytać o zgodę rodziców 	<p>Karta 18:</p> <p>Czy podawanie numeru karty płatniczej osobom w internecie to dobry pomysł?</p> <ul style="list-style-type: none"> a tak, ponieważ mam kogo zapytać, w przypadku gdy go zapomnę b tak, jeśli ktoś zapewnia mnie, że pracuje w banku c nie, ponieważ ktoś może pobierać pieniądze z konta bez mojej wiedzy i zgody d tak, ale tylko moim dobrym znajomym 	<p>Karta 19:</p> <p>W jakie gry internetowe może grać dziecko?</p> <ul style="list-style-type: none"> a we wszystkie gry, które są dostępne online b tylko w te polecane przez kolegów i koleżanki c tylko w gry, które są przeznaczone dla dzieci w jego wieku d w te gry, których reklamy widziało wcześniej w internecie 	<p>Karta 20:</p> <p>Poprawne odpowiedzi.</p> <p>Karta 1: a Karta 2: b Karta 3: c Karta 4: b Karta 5: c Karta 6: b Karta 7: d Karta 8: a Karta 9: c Karta 10: a</p> <p>Karta 11: d Karta 12: a Karta 13: b Karta 14: d Karta 15: d Karta 16: a Karta 17: d Karta 18: c Karta 19: c</p>	<p>Gra edukacyjna Bezpiecznie Tu i Tam ©Fundacja Orange 2016</p> <p>Co to za gra? Lubicie spędzać czas w rodzinnym gronie? Chcecie być bezpieczni w internecie? Fundacja Orange stworzyła grę, która poprzez zabawę, zapozna Was z zasadami bezpiecznego internetu. Gra dla 2-4 osób w wieku od 7 lat.</p> <p>Jak grać? Zanim przystąpiacie do gry, ustalcie nagrodę dla zwycięzcy! Niech będzie to coś, co lubicie: lody, wspólny spacer albo wyjście do kina? Potem możecie zaczynać. Potasujcie karty i ułóżcie je w 1 stos. Jako pierwszy odpowiada najmłodszy gracz. Osoba z jego lewej strony ciągnie kartę i na głos czyta pytanie oraz proponuje 4 odpowiedzi (zawsze tylko jedna z nich jest prawidłowa). Jeśli padnie prawidłowa odpowiedź (odpowiedzi znajdziecie na karcie z instrukcją), kolejna osoba z lewej strony czyta pytanie dla swojego sąsiada i tak dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każda prawidłowa odpowiedź to 1 punkt, nieprawidłowa – 0 punktów. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.</p> <p>fundacja.orange.pl/kurs</p>