

orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



Karta 1:

Pod jaki numer telefonu może zadzwonić dziecko gdy ma problem w internecie?

- a 116 111
- b 998
- c 112
- d 800 000 000

Karta 2:

Czy chcąc opublikować w internecie zdjęcie z udziałem znajomej osoby powinniśmy zapytać ją o zgodę?

- 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

Karta 3:

Co powinno zrobić dziecko, kiedy ktoś brzydko zwraca się do niego w internecie?

- 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

Karta 8:

O co zadbać, aby bezpiecznie i wygodnie spędzać czas przed komputerem?

- 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

Karta 9:

Dziecko chce kupić przez internet rower za 500 zł. Ile musi mieć lat, żeby móc to skutecznie zrobić?

- 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

Karta 10:

Co może wskazywać na to, że dziecko lub dorosły nadużywa internetu?

- 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

Karta 15:

Co pomaga w dobrej komunikacji w internecie?

- a rozsyłanie „internetowych łańcuszków”
- b używanie bardzo wielu emotikon (uśmieszek, buziaczków)
- c korzystanie ze skrótów i wykrzykników
- d używanie słów: „proszę”, „dziękuję” i „przepraszam”, tak jak w codziennym życiu

Karta 16:

Kiedy dziecko wykorzystuje zdjęcia z internetu w swojej pracy domowej:

- 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

Karta 17:

Czy dziecko może samodzielnie instalować aplikacje na tablecie lub smartfonie?

- 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

orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



orange™ Fundacja

Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam



Karta 4:

Co to jest PEGI?

- 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

Karta 5:

Ile trzeba mieć lat, żeby móc założyć swój profil na Facebooku?

- a 9 lat
- b 11 lat
- c 13 lat
- d nie ma ograniczeń wiekowych

Karta 6:

Dziecko dostaje od osoby, którą zna tylko z internetu, propozycję spotkania, np. wyjście do kina. Czy powinno o tym powiedzieć rodzicom?

- 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

Karta 11:

Jakie dane dziecko może bezpiecznie podawać w internecie?

- a imię i nazwisko
- b numer telefonu
- c adres domowy
- d nick

Karta 12:

Dziecko ma poczucie, że coś niepokojącego spotyka je w internecie. Co powinno zrobić?

- 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

Karta 13:

Jakie programy pomagają bezpieczniej korzystać z internetu?

- a komunikatory
- b programy antywirusowe
- c programy do tworzenia prezentacji
- d programy poczty e-mail

Karta 18:

Czy podawanie numeru karty płatniczej osobom w internecie to dobry pomysł?

- 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

Karta 19:

W jakie gry internetowe może grać dziecko?

- 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

Karta 20:

Poprawne odpowiedzi.

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

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

orange™ Fundacja

**Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam**



orange™ Fundacja

**Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam**



orange™ Fundacja

**Gra edukacyjna
Bezpiecznie Tu i Tam**



Karta 7:

Co nie jest cyberprzemocą?

- 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

Karta 14:

Co zrobić, kiedy ktoś stosuje hejt w internecie?

- 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

Gra edukacyjna Bezpiecznie Tu i Tam

©Fundacja Orange 2016

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.

Jak grać?

Zanim przystąpicie 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.

fundacja.orange.pl/kurs