



BEZPIECZEŃSTWO W INTERNECIE

MATERIAŁY EDUKACYJNE
DLA NAUCZYCIELI



2025/2026

Lekcja 4



W OBECNYCH CZASACH CIĘŻKO WYOBRAZIĆ SOBIE ŻYCIE BEZ INTERNETU. Jest to źródło informacji oraz inspiracji. Służy rozrywce, pracy, nauce zarówno dorosłym, jak i dzieciom. Jest to także potężne narzędzie, dzięki któremu możliwa jest zdalna praca, a co ważniejsze w naszym przypadku, nauka. Dlatego tak ważne jest, aby już od najmłodszych lat wpajać dzieciom zasady właściwego korzystania z Internetu.

1 Dobrze, aby to **RODZICE LUB OPIEKUNOWIE BYLI PIERWSZYM PRZEWODNIKAMI** dzieci po świecie Internetu. Dzięki temu dzieci będą miały okazję korzystać z treści dopasowanych do swojego wieku i przeglądać bezpieczne strony, a Rodzice i Opiekunowie będą czuli się spokojnie.

2 Należy dzieciom uświadomić, że **NIE KAŻDA INFORMACJA ZNALEZIONA W INTERNECIE JEST WIARYGODNA.** Dlatego wyszukane wiadomości należy sprawdzać z Rodzicami lub starszym rodzeństwem, podręcznikami lub encyklopedią.

3 Ważne, aby dzieci przestrzec przed **NAWIĄZYWANIEM ZNAJOMOŚCI PRZEZ INTERNET.** Ich łatwowierność chętnie wykorzystują oszuści i przestępcy, podając się za inne osoby. Niebezpieczne jest także umawianie się na spotkania z poznaną w ten sposób osobą. W przypadku takiej propozycji należy natychmiast poinformować Rodziców lub Opiekunów.

5 Należy z dzieckiem ustalić, że powinno zawsze pytać Rodziców o zgodę na **PODANIE SWOICH DANYCH OSOBOWYCH.**

6 Rodzice powinni przekazać dzieciom także, aby nie podawały przypadkowym osobom swojego imienia, nazwiska, adresu czy numeru telefonu. Podawanie nieznajomym swoich danych osobowych, informacji o wyposażeniu domu czy zawodach wykonywanych przez Rodziców może rodzić duże niebezpieczeństwo.



7 Należy także uważać, aby **publikowane przez dziecko zdjęcia nie zdradzały okolicy zamieszkania** czy innych informacji, pozwalających nas zlokalizować. Opowiadanie o problemach również może zostać wykorzystane w złej intencji i przynieść negatywne skutki.

8 W sytuacji, kiedy dziecko przypadkiem natrafi na **obraźliwe, bądź niebezpieczne strony**, Rodzice powinni wykazać się wyrozumiałością i wytłumaczyć szkodliwość takich treści. Warto zadbać także o to, by dziecko nie czuło się z tego powodu winne.

9 Dziecko powinno mieć świadomość, że w każdej sytuacji, w której poczuje się niepewne lub zagrożone **może zwrócić się do Rodziców**.

10 Należy z dzieckiem ustalić, aby **bez zgody Rodziców nie pobierało na komputer, tablet czy telefon żadnych plików**. Istnieje bowiem zagrożenie zainfekowania naszego komputera wirusem. Takie pliki należy pobierać z pewnych i sprawdzonych stron, które są w stanie ocenić tylko Rodzice lub które przesyła Nauczyciel.

11 Rodzice powinni także **kontrolować, z jakich stron korzysta ich dziecko**, w jakie gry gra oraz z kim się bawi. Oczy-

wście gry powinny być dopasowane do wieku małego gracza.

12 Ważne jest także, aby Rodzice **kontrolowali czas przebywania ich dziecka w Internecie i używania przez nich urządzeń cyfrowych**. Jeśli dziecko przesiaduje przed komputerem, tabletem czy telefonem po kilka godzin dziennie, praktycznie nie ma znajomych i straciło zainteresowanie czynnościami spoza tego zakresu – być może dziecko ma jakieś problemy, a takie zachowanie może prowadzić do uzależnienia.

13 Warto także wpajać dzieciom **zasady dobrego zachowania w Internecie**. Aktywność w sieci jest normalną częścią codzienności, w której – jak w życiu – spotyka się wielu różnych ludzi, dlatego ważne jest, aby dzieci pamiętały o kulturalnym słownictwie i szacunku do innych. Obrażanie kogoś lub wyśmiewanie jest zabronione.



Ważne pojęcia:

INTERNET

skrót z ang. **Inter-network**, czyli „między sieć” – sieć połączeń komputerów na całym świecie.

ON-LINE

skrót z ang. „**on-line**” to „**na linii**”, czyli bycie dostępnym, podłączonym do Internetu. Przeciwnością trybu on-line jest tryb off-line.

OFF-LINE

skrót z ang. „**off-line**” to „**odłączony**”, czyli korzystanie z komputera i innych urządzeń bez połączenia z siecią.

MEDIA SPOŁECZNOŚCIWE (ANG. SOCIAL MEDIA)

to platformy internetowe, które mają na celu umożliwienie kontaktu między użytkownikami. W zależności od funkcji, które oferują, użytkownicy mają możliwość komunikowania się ze sobą na różne sposoby. Oprócz prywatnych wiadomości i rozmów na forum, bardzo popularne jest również dzielenie się własnymi treściami. W większości przypadków są to zdjęcia, filmy i teksty napisane osobiście przez użytkowników, które mogą być przez innych komentowane (również negatywnie), polubione lub udostępnione dalej.

E-MAIL

skrót z ang. **electronic mail**, czyli poczta elektroniczna, umożliwiająca przesyłanie wiadomości tekstowych.



WIRUS KOMPUTEROWY

to złośliwy program, który może zaszkodzić naszemu komputerowi, dokonując szkodliwych zmian, na przykład, usuwając z niego niektóre dane, czy pliki. Często dostaje się podstępnie poprzez linki lub załączniki umieszczone w spamie. W sieci nie brakuje oszustów, którzy podszywają się pod oddziały bankowe lub naszych znajomych, wysyłając wiadomości z linkami lub załącznikami, zawierającymi wirusy. Mogą być one także rozprzestrzeniane za pośrednictwem komunikatorów lub gier on-line. Dlatego należy bardzo uważać, w co się klika, bo może być to wirus.

PROGRAM ANTYWIRUSOWY

to program komputerowy, który pomaga chronić nasze urządzenia przed zagrożeniami z sieci. Jego zadaniem jest wykrywanie,

zwalczanie i usuwanie wirusów komputerowych. Pomaga także chronić prywatność oraz poufne dane. Niektóre programy antywirusowe posiadają funkcje ochrony rodzicielskiej.

GRY INTERNETOWE LUB GRY ON-LINE

to gry, do których uruchomienia potrzebny jest dostęp do Internetu. Dzięki temu możliwe jest granie z uczestnikami z całego świata. Istnieją różne rodzaje gier on-line, począwszy od symulacyjnych, w których gracze wcielają się w różne role, np. pilota czy skoczek narciarskiego, zręcznościowe, przygodowe, na edukacyjnych skończywszy.

CYFROWY ŚLAD

to wszystkie informacje, które pozostawiamy po sobie podczas korzystania z Internetu. Tworzą go na przykład opublikowane przez nas zdjęcia, nicki, wpisy, komentarze, dane wpisywane do formularzy, ale także informacje zostawiane przez nas mimowolnie, czyli adres IP naszego komputera, czy jego system operacyjny.

GEOLOKALIZACJA

to sposób, w jaki aplikacje i urządzenia mogą dowiedzieć się, gdzie znajdujemy się w rzeczywistości. Dzieje się to przy pomocy takich technologii jak GPS (ang. Global Position System) lub sieci komórkowych. Dzięki temu, udostępniając nasze położenie możemy dowiedzieć się, jakie atrakcje są dostępne w pobliżu, gdzie jest najbliższy sklep lub którą drogą najlepiej iść, aby najszybciej dotrzeć

do celu.

MEMY INTERNETOWE

to zabawne obrazki, zdjęcia lub filmy, które ludzie umieszczają w Internecie. Prawdziwe memy są wielokrotnie powielane i udostępniane przez różnych użytkowników poprzez e-maile, na portalach społecznościowych lub w prywatnych wiadomościach.

NICK

to pseudonim, który nadajemy sobie i używamy zamiast swojego prawdziwego imienia, np. w grach lub na forach internetowych.

SPAM

to wiadomości, które dostajemy, pomimo że nie wyraziliśmy zgody na ich otrzymywanie. Spam ma zwykle charakter masowy. Oznacza to, że tę samą wiadomość dostaje wielu ludzi. Zwykle treścią spamu są reklamy, ale także szkodliwe komunikaty np. próba oszustwa lub wyłudzenia naszych danych personalnych czy linki i załączniki, które są wirusami. Dlatego, gdy jakaś wiadomość wyda nam się podejrzana, nie wolno jej otwierać i trzeba oznaczyć ją jako spam.

KOMUNIKATORY

to programy komputerowe, które umożliwiają porozumiewanie się z innymi użytkownikami w czasie rzeczywistym. Może odbywać się to poprzez wysyłanie komunikatów tekstowych, głosowych, a także z użyciem kamerki internetowej.

Organizator

PUCHATEK

Patronat honorowy



Kuratoria Oświaty

