

# Koszty

## WIEDZA W PIGUŁCE

Kupowanie towarów przez internet pozwala na lepszy ich wybór i zakup po niższej cenie, ale wiąże się także z dodatkowymi problemami bezpieczeństwa.

Podczas zakupów w internecie musimy pamiętać, że płacenie zawsze oznacza zgodę na inwigilację – płatności elektronicznej nie da się zrobić anonimowo. Dotyczy to nie tylko kupowania towarów, ale także usług. Płatny dostęp do gry, filmu czy e-booka, także w formie abonamentu, oznacza automatycznie, że ktoś może nas zidentyfikować i podglądać – sprawdzać, co czytamy, oglądamy i słuchamy.

Należy zwrócić uwagę na to, żeby niechcący nie uruchomić opcji tzw. płatności w aplikacji. Jeśli bardzo, bardzo chcemy zapłacić za jakąś usługę (niech to będzie np. lepszy czołg w grze internetowej), to wymaga to wzmożonej ostrożności – łatwo bowiem stracić kontrolę nad kosztami, a pod koniec miesiąca może nas czekać przykra niespodzianka.

W przypadku urządzeń mobilnych niektóre płatności mogą być doliczane automatycznie do rachunku za telefon – i bardzo drogie. Są to np. SMS-y premium czy połączenia ze specjalnymi numerami. Dlatego nie odpowiadajmy na wiadomości przychodzące z nietypowych numerów telefonów i nie instalujmy aplikacji, które chcą korzystać z takich funkcji.

Zakupy zwykłych towarów przez internet są bezpieczne pod warunkiem, że stosujemy się do kilku podstawowych zasad. Oto one:

1. Korzystaj tylko ze sprawdzonych, renomowanych sklepów, serwisów aukcyjnych i wyszukiwarek internetowych. Każdy sklep powinien mieć zarejestrowaną działalność gospodarczą, podany na stronie adres, numer kontaktowy itp. Zawsze możesz też sprawdzić na stronach opinie użytkowników internetu o danym sklepie lub zajrzeć pod adresy: Centralnej Ewidencji Informacji o Działalności Gospodarczej, Krajowego Rejestru Sądowego (KRS). Przeczytaj również dokładnie regulamin sklepu, zwracając uwagę, czy możesz zwrócić lub reklamować dany produkt, gdy jest wadliwy.
2. Dokładnie obejrzyj towar. Sprawdź jego parametry, stan (np. czy jest uszkodzony, rozmiary ubrań, wielkość kanapy itp.), starannie czytaj opis i teksty „drobnym druczkiem”, szczególną uwagę zwróć na koszty wysyłki.
3. Zamawiając, chroń swoje dane wrażliwe – sprawdź, czy pojawia się komunikat o szyfrowaniu transmisji danych (na pasku adresu w przeglądarce powinien pojawić się symbol kłódki, a adres zaczynać od znaków „https://”).
4. Nigdy nie zgadzaj się na marketingowe wykorzystanie swoich danych kontaktowych i osobowych.

## POMYSŁ NA LEKCJĘ

Zakupy w sieci mogą być łatwe i przyjemne zarówno dla kupujących, jak i sprzedających. Lekcja ma uczyć nie tylko tego, że trzeba być czujnym i sprawdzać sprzedających, ale też tworzenia ofert, które będą jednocześnie atrakcyjne i rzetelne. Uczniowie i uczennice powinni również zdobyć wiedzę na temat ukrytych kosztów w aplikacjach telefonicznych.

## Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- znają zasady bezpiecznego kupowania w sieci;
- wiedzą, jak kupować i sprzedawać rzetelnie towary w sieci;
- wiedzą, na jakich stronach internetowych sprawdzić sprzedawcę/sklep;
- znają zasady etyki sprzedawania w sieci;
- wiedzą, jakie są realne koszty korzystania z niektórych aplikacji;
- rozumieją niebezpieczeństwa wynikające z korzystania z opcji Premium, freemium itp.

## Przebieg zajęć

1.

Czas: 2 min  
Forma: rozmowa

Rozpocznij lekcję od swobodnej rozmowy na temat zakupów. Zapytaj, jak uczniowie i uczennice dokonują zakupów, do jakich sklepów chodzą, robią zakupy sami czy z rodzicami/kolegami/koleżankami.

2.

Czas: 5 min  
Forma: miniwykład osoby prowadzącej

Przedstaw zasady bezpiecznego kupowania w internecie (patrz: Wiedza w pigułce)

3.

Czas: 20 min  
Forma: praca w grupach, prezentacja  
Pomoce: **Karta pracy A i karta pracy B**

Podziel klasę na dwie grupy, wręcz karty pracy ze zdjęciami (**karta pracy A i karta pracy B**). Każda z grup ma wykonać polecenie, biorąc pod uwagę zasady kupowania w internecie. Po skończonej pracy grupy konfrontują swoje prace. Na podstawie ćwiczenia zapisz wraz z uczniami i uczennicami na tablicy zasady uczciwego sprzedawcy.

4.

Czas: 15 min  
Forma: praca w grupach, prezentacja  
Pomoce: **Karta pracy C, materiał pomocniczy D**

Podziel klasę na mniejsze grupy. Każdej z nich daj katalog sytuacji zakupowych (**karta pracy C**). Zadanie grup polega na podjęciu decyzji, które sytuacje, z punktu widzenia konsumenta, są bezpieczne, a które nie. Następnie wraz z grupami omów te sytuacje, wskazując konkretne niebezpieczeństwa, na które narażeni są konsumenci (**materiał pomocniczy D**)

## 5.

Czas: 3 min

Forma:

Dokonaj podsumowania, kierując uwagę uczniów i uczennic na instytucje, które mogą udzielić pomocy osobom poszkodowanym z powodu zakupów w internecie.

### Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, jak rzetelnie kupować i sprzedawać towary w sieci?
- rozumieją, że istnieją ukryte koszty związane z korzystaniem z aplikacji?
- znają i stosują zasady bezpieczeństwa w sieci?

### Opcje dodatkowe

Jeżeli masz więcej czasu, w ćwiczeniu 5. porozmawiaj z uczniami i uczennicami na temat sytuacji związanych z korzystaniem z aplikacji. Zadaj pytania: Czy spotkali/ły się z ukrytymi kosztami podczas korzystania z np. gier? Czy ktoś z ich otoczenia, np. młodsze rodzeństwo, zostało na to narażone? Czy można wiedzę o tym w jakiś sposób rozpowszechnić?

### MATERIAŁY

- karta pracy A
- karta pracy B
- karta pracy C
- materiał pomocniczy D

### ZADANIE DLA UCZNIA

Przeczytaj artykuł, który jest podsumowaniem wiadomości z dzisiejszej lekcji: <http://www.spidersweb.pl/2014/02/gry-free2play.html>

### SŁOWNICZEK

- **freemium**: model biznesowy, w którym produkt lub usługa (najczęściej oprogramowanie, gra komputerowa, usługa internetowa) jest dostępna za darmo, ale korzystanie z zaawansowanych funkcji lub uzyskanie niektórych wirtualnych dóbr wymaga wykupienia wersji premium.
- **free to play**: model płatności występujący w grach komputerowych, niewymagający kupna lub płacenia abonamentu. System F2P polega na kupowaniu (poprzez tzw. mikrotransakcje lub za pomocą karty płatniczej) opcjonalnych dodatków do gier, w

sytuacji gdy znaczna część świata gry, rozgrywki czy fabuły jest darmowa. Dodatkami tymi mogą być też różnorakie przedmioty czy umiejętności, pomagające w dalszej grze lub ją usprawniające. Przykładem takiego usprawnienia jest przyspieszenie zdobywania doświadczenia lub ulepszenie jakiejś umiejętności na określony czas. W grach F2P można dokonywać płatności również za przedmioty czy usługi – z punktu widzenia rozgrywki – niepotrzebne, jak np. nowy ubiór lub maskotka czy też zmiana koloru włosów awatara lub zmiana wystroju domu. W niektórych grach free-to-play gracze płacący za dodatkowe przedmioty i funkcje zdobywają dużą przewagę nad graczami niewydającymi pieniędzy. Takie gry określa się mianem pay-to-win („płać, aby wygrać”).

- **premium (usługa):** usługa o podwyższonej płatności np. sms. Wiadomości SMS Premium to najczęściej ciąg czterech lub pięciu cyfr zaczynający się od cyfry siedem lub dziewięć. Kolejne cyfry informują o koszcie wysyłanej wiadomości SMS.

## CZYTELNIA

- <http://www.spidersweb.pl/2014/02/gry-freemium-free2play.html> (dostęp: 30.12.2014)
- [http://di.com.pl/news/51114,0,Uwaga\\_na\\_Doladujeu\\_Zamiast\\_doladowania\\_dostaniesz\\_aktywacje-Marcin\\_Maj.html](http://di.com.pl/news/51114,0,Uwaga_na_Doladujeu_Zamiast_doladowania_dostaniesz_aktywacje-Marcin_Maj.html) (dostęp: 30.12.2014)

---

Tekst: Radek Czajka, Jarosław Lipszyc, scenariusz: Małgorzata Bazan, konsultacja merytoryczna: Wojciech Budzisz.  
Materiał pochodzi z serwisu [edukacjamedialna.edu.pl](http://edukacjamedialna.edu.pl) prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/koszty/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Mobilne Bezpieczeństwo, dofinansowanego ze środków Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji.

Podstawa programowa:

Wiedza o społeczeństwie, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

VI. Rozumienie zasad gospodarki rynkowej. Uczeń rozumie procesy gospodarcze oraz zasady racjonalnego gospodarowania w życiu codziennym;

Treści nauczania

Uczeń przedstawia zasady etyczne, którymi powinni się kierować pracownicy i pracodawcy;

Informatyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

I Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Nowa podstawa programowa:

Informatyka, IV-VIII klasa

Cele kształcenia

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych: układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

do realizacji rozwiązań problemów prawidłowo dobiera środowiska informatyczne, aplikacje oraz zasoby, wykorzystuje również elementy robotyki.