

Gdy wydarzy się coś niepokojącego

WIEDZA W PIGUŁCE

Mam na imię Zosia i chodzę do klasy z Jankiem. Jest fanem komputerów, zwłaszcza kreskówek i gier w internecie.

Jakiś czas temu zaczął wszystkim opowiadać o pewnej zabawce. Był to kosmiczny robot. Jaś twierdził, że potrafi nawet latać dzięki wbudowanym odrzutowym silnikom. Zapytałam kolegę, skąd jest tego taki pewien.

— Zośka! No co ty! — wykrzyknął w odpowiedzi. — Nie widziałas informacji w internecie? Ja zauważyłem ją obok okienka z grą „UFO kontra maszyny”. Robot wyglądał super! Miał świecący srebrny pancerz i wbudowane lampki. Zaraz kliknąłem, żeby dowiedzieć się więcej. Wyświetlił się filmik, który pokazywał, co potrafi! Chodzi i lata!

— Nic nie słyszałam o tym robocie... — mruknęłam zawstydzona.

— To niemożliwe! — do rozmowy włączył się Bartek — mnie wyświetlają się o nim informacje cały czas! Jest nawet gra, w której ten robot wykonuje różne trudne zadania!

— Tak?! Muszę zagrać w nią po szkole! — zawołał Janek z wypiekami na twarzy.

Po powrocie do domu opowiedziałam o tej rozmowie mamie. Mama powiedziała mi, że Bartkowi wyświetlają się przy grach reklamy. Podobne do tych, które lecą w telewizji. Tylko w telewizji są wyraźnie oddzielone od innych programów. W internecie wszystko pojawia się jednocześnie — i reklamy, i treść strony.

— Chłopcom wyświetla się ten robot tak często — ciągnęła mama — bo specjalne maszyny wykryły, że twoi koledzy lubią gry o kosmosie i techniczne zabawki. Reklamy mają za zadanie sprawić, że będą bardzo chcieli mieć tego robota. Może nawet Janek poprosi, żeby rodzice kupili mu go na urodziny. W ten sposób twórcy robota zarobią pieniądze. A w rzeczywistości pewnie ta zabawka nie jest w połowie tak fajna, jak na filmie!

Niestety, mama miała rację. Koledzy nakręcali się na roboty przez następny tydzień. Wreszcie Jasiowi udało się naciągnąć babcię, żeby jednego mu kupiła. Chłopcy poszli wypróbować zabawkę na boisku. Robot podleciał kawałeczek go góry. Ale na pewno nie tak wysoko, jak na filmie. Kiedy spadł na ziemię, coś trzasnęło. To srebrna obudowa pękła! Okazało się, że była ze słabego plastiku. A na filmie wyglądała na bardzo mocną! Jasiowi było bardzo przykro i był zły na nową zabawkę.

Ja też czasem gram na komputerze i widzę różne wiadomości o zabawkach. Teraz już wiem, że nie należy im do końca wierzyć! Pewnie na żywo nie są aż takie super!

SŁOWNICZEK

- **reklama:** zachęta do kupienia jakiegoś towaru, przedstawiająca tylko jego dobre strony. Może mieć różne formy: tekstu, filmiku (tzw. spotu reklamowego), obrazka z napisem, plakatu itd. Reklamy spotykamy w telewizji, internecie, gazetach, na ulicach (np. w formie wielkich plakatów na ścianach budynków, nazywanych billboardami). Czyli wszędzie, gdzie tylko można dotrzeć do klientów.

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Anna Walczak, konsultacja merytoryczna: Szymon Wójcik. Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez [Fundację Nowoczesna Polska](#).

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](#).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/gdy-wydarzy-sie-cos-niepokojacego/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu "Cybernauci – kompleksowy projekt kształtowania bezpiecznych zachowań w sieci", finansowanego ze środków Ministra Edukacji Narodowej.

Podstawa programowa:

Zajęcia komputerowe, I poziom edukacyjny

Treści nauczania

ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu

Podstawa programowa 2017:

Edukacja polonistyczna, I–III klasa

Osiągnięcia

Uczeń słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie.

Uczeń wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi.

Uczeń słucha z uwagą lektur i innych tekstów czytanych przez nauczyciela, uczniów i inne osoby.

Edukacja przyrodnicza, I–III klasa

Osiągnięcia

Uczeń ma świadomość obecności nieprawdziwych informacji, np. w przestrzeni wirtualnej, publicznej; sprawdza informacje, zadając pytania nauczycielowi, rodzicom, policjantowi.

Uczeń stosuje zasady bezpieczeństwa podczas korzystania z urządzeń cyfrowych, rozumie i respektuje ograniczenia związane z czasem pracy z takimi urządzeniami, oraz stosuje zasady netykiety.

Uczeń ma świadomość, iż nieodpowiedzialne korzystanie z technologii ma wpływ na utratę zdrowia człowieka.

Uczeń ma świadomość pozytywnego znaczenia technologii w życiu człowieka.

Edukacja informatyczna, I–III klasa

Osiągnięcia

Uczeń kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem.

Uczeń korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.