

Regulamin w internecie

WIEDZA W PIGUŁCE

Jestem Zosia i bardzo lubię grać w różne internetowe gry. Często gram razem z Igozem, moim dobrym kolegą.

Ostatnio Igor opowiedział mi o swoim zmartwieniu. Kilku kumpli z jego klasy odkryło nową grę. Wojownicy zdobywają w niej punkty, aby otrzymywać różne niezwykłe moce. Zachęcony Igor zaraz postanowił, że przyłączy się do tej internetowej zabawy.

Po powrocie do domu włączył domowy laptop. Wpisał podany przez kolegów adres i kliknął przycisk rozpoczęcia gry. Wtedy pojawiło się na ekranie dziwne okienko. Było w nim bardzo dużo tekstu. Igorowi trudno było zrozumieć, o czym właściwie on mówił. Pojawiały się tam niezrozumiałe wyrazy, a zdania były bardzo długie. Igor się zdenerwował. Chciał już zacząć ciekawą przygodę jako wojownik i przekonać się, czy gra jest naprawdę taka dobra. Kliknął więc największy zielony przycisk. Uznał, że pewnie tak zacznie grę. Niestety! Pojawiła się informacja, że stanie się to dopiero po podaniu adresu e-mail. Znał na pamięć tylko adres swojego taty, więc wpisał go w okienku. Zaraz potem zaczął grę. Nareszcie!

Kilka dni później podszedł do niego zmartwiony tata. Zapytał, czy niedawno nie kliknął przez przypadek jakiegoś nieznanego przycisku w internecie. Powiedział, że od kilku dni w jego skrzynce e-mail pojawia się dużo dziwnych reklam i informacji o walkach w niezna-nej mu grze. Na dodatek odkrył na komputerze program, którego nie znał. Z jego powodu komputer działał o wiele wolniej, a przy tym trudno było się tego programu pozbyć.

Igor przypomniał sobie o dziwnym okienku z tekstem i dużym zielonym przycisku. Powiedział o tym tacie i było mu bardzo wstyd. Przez niego jego rodzina była w komputerowych kłopotach!

Historia Igora przypominała mi się dzisiaj, kiedy weszłam na stronę nowej gry. Po kliknięciu „start”, pojawiło się białe pole z tekstem. Pomyślałam, że wygląda tak samo, jak to z opowieści kolegi. W głowie zapaliło mi się czerwone światełko „UWAGA”! Nie wiedziałam, co zrobić, więc postanowiłam zawołać mamę. Zaraz przyszła i przeczytała tekst w okienku. Jej dużo łatwiej było go zrozumieć. Odznaczyła kilka punktów na wyświetlonej liście i zaraz mogłam spokojnie zagrać. Pochwaliła mnie, że słusznie ją zawołałam. Pochopne kliknięcie oznaczałoby zgodę na rozpoczęcie pobierania niepotrzebnego programu.

Uważajcie na dziwne białe pola! Najlepiej zawołać kogoś starszego, kiedy się pojawią!

SŁOWNICZEK

- **regulamin:** zbiór zasad, których należy przestrzegać w pewnej sytuacji. Zawiera prawa i obowiązki jej uczestników. Może dotyczyć zachowania w jakimś miejscu, np. na basenie lub ścianie wspinaczkowej. Regulaminy mogą też określać, jak korzystać z danej rzeczy lub usługi, np. sklepu internetowego czy portalu społecznościowego.

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Monika Prus-Głaszcza, konsultacja merytoryczna: Wojciech Budzisz. 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](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/regulamin-w-internecie/>.

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

Podstawa programowa:

Edukacja polonistyczna, I poziom edukacyjny

Treści nauczania

Obdarza uwagę dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują; komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia;

w kulturalny sposób zwraca się do rozmówcy, mówi na temat, zadaje pytania i odpowiada na pytania innych osób, dostosowuje ton głosu do sytuacji, np. nie mówi zbyt głośno;

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.

Edukacja przyrodnicza, I–III klasa

Osiągnięcia

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

Edukacja informatyczna, I–III klasa

Osiągnięcia

Uczeń tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu.

Uczeń tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytanie, rachowania i prezentowania swoich pomysłów.

Uczeń przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.