

Zakupy w sieci

WIEDZA W PIGUŁCE

Mam na imię Łukasz i uwielbiam czytać komiksy, zwłaszcza te o superbohaterach. Kolekcjonuję je od dwóch lat. Niestety mieszkam w małej miejscowości. Nie ma w niej księgarni, w której wybór komiksów byłby duży. Przez to ciężko mi dotrzeć do nowych, ciekawych zeszytów.

Ostatnio podczas przerwy rozmawiałem o tym kłopotcie z moim kolegą, Krzysiem. Powiedział mi, że ostatnio jego rodzice kupili przez internet nowy telewizor. Zapytałem go, czy w internecie można również kupować komiksy.

– Czemu nie? – odpowiedział. – W sieci jest dostępne bardzo dużo różnych towarów. Mój brat mówi, że w internecie można znaleźć wszystko!

Po szkole wyszukałem w wyszukiwarce tytuł komiksu, który od dawna chciałem mieć. Okazało się, że wyświetlał się w wielu różnych sklepach internetowych. Ale nie wiedziałem, jak się robi tam zakupy. Poprosiłem więc o pomoc mamę.

Powiedziała mi, że powinienem zacząć od **porównania cen w różnych sklepach**. W ten sposób mogłem znaleźć najlepszą ofertę i zaoszczędzić część kieszonkowego. Mama pokazała mi specjalne strony, które automatycznie porównują oferty z różnych sklepów. Okazało się też, że w trakcie zakupów przez internet na to, ile wydamy, wpływa też opłata za przesyłkę.

Kiedy wybrałem już jeden ze sklepów, mama dokonała zakupu. Ja nie mogłem tego zrobić, bo nie jestem dorosły. Najpierw mama **dodała mój komiks do koszyka**. Potem w specjalnej zakładce **wpisała swoje dane**, takie jak imię, nazwisko, adres, telefon oraz adres e-mail. Wszystkie te informacje były potrzebne, żeby sklep mógł nam wysłać potwierdzenie zamówienia, a potem towar.

Sposobów dostarczenia mojego komiksu było kilka. Zastanawialiśmy się, czy wybrać przesyłkę pocztą, za pomocą paczkomatów czy kurierem. Dowiedziałem się, że gdybym się rozmyślił, **mogę zwrócić kupione w internecie rzeczy**. Sklep odda nam wtedy pieniądze. Zwykle trzeba jednak jeszcze raz zapłacić za przesyłkę z powrotem do sklepu i ta kwota do nas nie wróci.

Kiedy wszystko było już gotowe, można było przejść do **płatności**. Mama powiedziała mi, że można jej dokonać np. ze **specjalnego serwisu internetowego jej banku**. Ma tam dostęp do swojego konta bankowego. Może dokonywać w nim **przelewów**, czyli przysyłać pieniądze z jej konta na inne, np. do sklepu z komiksami. Gdy przelew był gotowy, mama dostała na swoją skrzynkę e-mail **potwierdzenie mojego zamówienia**, a ja oddałem jej odliczoną kwotę z mojej skarbonki.

Kilka dni później do naszych drzwi zapukał listonosz. Przyniósł paczkę z moim nowym komiksem! Sklep, który wybrałem, zapakował go dokładnie, w podwójną folię bąbelkową, żeby pięknej okładce nic się nie stało. Teraz zaczytuję się w przygodach Batmana, a przy okazji mogę strzelać bąbelkami!

SŁOWNICZEK

- **sklep internetowy**: strona internetowa, na której znajdują się towary, umożliwiające ich zakup.
- **dane osobowe**: różne informacje dotyczące ciebie. Dzięki nim można cię odszukać lub rozpoznać pośród innych. Dane osobowe to przede wszystkim: imię i nazwisko,

twój adres i telefon, adres e-mail, numer PESEL.. Dane osobowe podlegają ochronie i nie mogą być zbierane bez odpowiedniej podstawy prawnej (np. zgody osoby, której dotyczą).

- **przelew bankowy:** zlecenie przekazania podanej kwoty pieniędzy z twojego konta bankowego na inne, wskazane konto. Obecnie bardzo wiele przelewów robi się przez internet, w specjalnych serwisach bankowych.
- **koszyk online:** funkcja sklepu internetowego, umożliwiająca zaznaczenie towarów, które chcemy kupić. Ułatwia zakupy, bo dzięki niej można zapłacić za wszystkie rzeczy jednocześnie, a także otrzymać tylko jedną przesyłkę z nimi wszystkimi.
- **karta płatnicza:** specjalny plastikowy prostokąt, na którym zapisana jest magnetyczna informacja, dająca dostęp do konta bankowego jej właściciela. Dzięki niej można łatwo dokonywać opłat pieniędzmi trzymanymi w banku. Jest oznaczona specjalnymi numerami.

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Monika Prus-Głaszczka, konsultacja merytoryczna: Marcin Grudzień. 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/zakupy-w-sieci/>.

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

Podstawa programowa:

Zajęcia komputerowe, II poziom edukacyjny

Treści nauczania

Uczeń wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu);

Podstawa programowa 2017:

Informatyka, IV–VI klasa

Treści nauczania

Uczeń posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.

Uczeń wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich.