



Jak bezpiecznie korzystać z Internetu? – pokój zagadek i wyzwań

Wprowadzenie

Wkroczyliście do świata, w którym trzeba zrobić wszystko, aby nie wpaść w pułapki sieci i bezpiecznie się po niej poruszać, a w uniknięciu pułapek pomoże Wam wiedza na temat zasad bezpiecznego korzystania z Internetu. Waszym celem jest zdobycie kodu do kłódki i otwarcie skrzyni, w której znajdziecie wyzwanie finałowe, sprawdzające nie tylko Waszą wiedzę, ale również kreatywność. A więc do dzieła!

Instrukcja

- Wejdźcie do sali całą grupą
- **Antywirus** znajduje się w pomieszczeniu i jest wyłącznie obserwatorem, ale w sytuacjach kryzysowych możecie go prosić o pomoc.
- Ten pokój zagadek ma charakter liniowy, a więc nie przeszukujcie całego pomieszczenia, tylko podążajcie za wskazówkami i postępujcie zgodnie z poleceniami, w celu odnalezienia sposobu otwarcia skrzyni, w której znajduje się wyzwanie finałowe.
- Aby otworzyć skrzynię musicie rozwikłać kilka zagadek, które sprawdzą Waszą znajomość zasad bezpiecznego korzystania z Internetu.
- Wszystko, co znajdziecie może być potrzebne, ale może być tylko elementem scenografii
- Na rozwiązanie zagadek macie 20 minut.
- Jesteście zdani wyłącznie na siebie i na swoją wiedzę

ZADANIA

1. Pierwsze zadanie znajdziecie w miejscu, o którym mówi ta zagadka:

Mam żebra, choć nie mam ciała

A zimą ogrzewam mieszkania

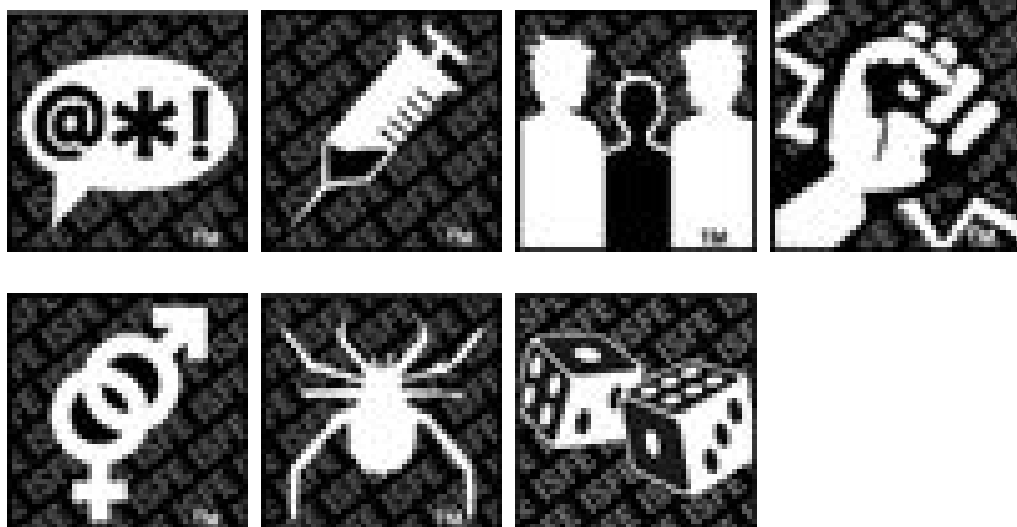
Odpowiedź: kaloryfer

2. Zadanie ukryte na kaloryferze

Aby otrzymać następną wskazówkę musicie wykonać zadanie, które ma dla Was **Antywirus**. Pamiętajcie, że to on zdecyduje, czy wykonaliście zadania poprawnie, a jego wyroki są niepodważalne.

3. Zadanie otrzymane od Antywirusa

- 1) Otrzymaliście rysunki przedstawiające kilka wybranych oznaczeń, które można odnaleźć na opakowaniach gier komputerowych.
- 2) Określcie, co oznaczają poszczególne rysunki.
- 3) Jeżeli to zadanie sprawi Wam problem, to poproście Antywirusa o dodatkowe wskazówki
- 4) Po wykonaniu zadania otrzymacie od Antywirusa kolejną wskazówkę dotyczącą miejsca ukrycia następnego zadania



Dodatkowe wskazówki od Antywirusa:

Połącz podane obrazki z opisem

Opisy:

Gra pokazuje przypadki dyskryminacji (ze względu na rasę, religię)

Gry, która zachęca do uprawiania hazardu lub go uczy.

W grze pojawiają się nagość i/lub zachowania seksualne.

W grze pojawiają się nawiązania do narkotyków lub jest pokazane zażywanie narkotyków.

W grze używany jest wulgarny język

Gra zawiera elementy przemocy.

Gra może przestraszyć młodsze dzieci.

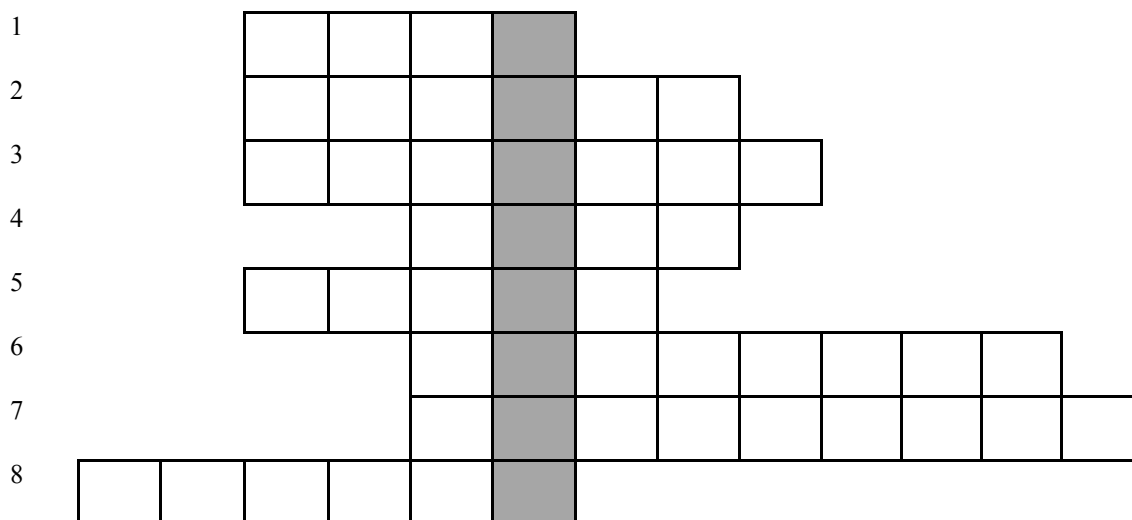
4. Wskazówka otrzymana od Antywirusa

Miejsce ukrycia następnego zadania jest wskazane w podanym wycinku z gazety



5. Zadanie ukryte pod krzesłem

Rozwiążcie podaną krzyżówkę, a hasło wskaże Wam miejsce ukrycia następnego zadania. W razie kłopotów poproście Antywirusa o pomoc i dodatkowe podpowiedzi.



- 1) Przewisko, pseudonim stosowany m.in. w Internecie.
- 2) Firewall, sieciowa, jeden ze sposobów zabezpieczenia sieci i systemów przed intruzami
- 3) Uwodzenie i wykorzystanie seksualne dzieci przez sprawców kontaktujących się z ofiarami online
- 4) Niechciane lub niepotrzebne wiadomości elektroniczne
- 5) Program komputerowy, który w sposób celowy powiela się bez zgody użytkownika; zwykle szkodzący systemowi operacyjnemu i utrudniający pracę użytkownikowi komputera
- 6) Uporczywe fizyczne lub wirtualne nękanie i prześladowanie
- 7) Zbiór zasad zachowania, zasad kultury obowiązujący w sieci

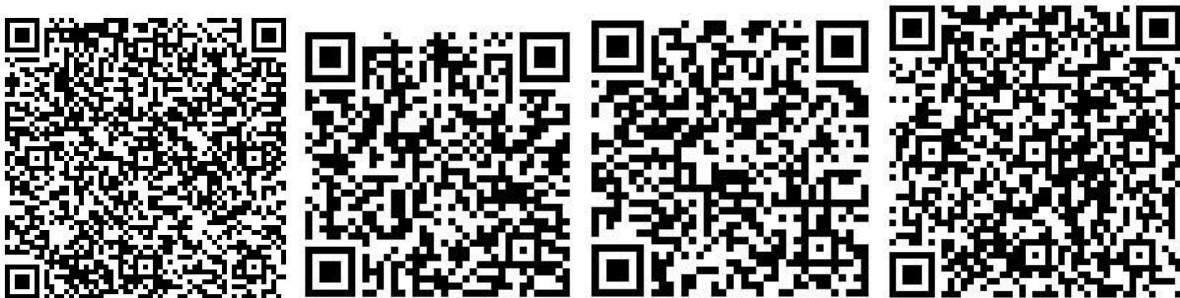
- 8) Wizerunek gracza w grach/ mały obrazek umieszczany pod nazwą użytkownika np. na forach internetowych

Rozwiązana krzyżówka

1		N	I	C	K														
2		Z	A	P	O	R	A												
3		G	R	O	M	I	N	G											
4				S	P	A	M												
5		W	I	R	U	S													
6				S	T	A	L	K	I	N	G								
7				N	E	T	Y	K	I	E	T	A							
8	A	W	A	T	A	R													

Dodatkowe odpowiedzi otrzymane od Antywirusa (OR kody ukryte za gaśnicą)

Skorzystajcie z kodów QR, które są ukryte za przedmiotem, który może zapewnić bezpieczeństwo, gdy źle się skończy zabawa zapalnikami.



Hasło: komputer

6. Zadanie na ekranie komputera

Podajcie numer, pod który możecie dzwonić, gdy ktoś Wam dokucza w sieci. Suma cyfr z tego numeru stanowi szyfr odblokowujący plik z następnym pytaniem

Numer telefonu: 0800100100

Odpowiedź: 10

7. Zadanie w zaszyfrowanym pliku

Których informacji nie powinno się podawać w Internecie?

- 1) Imię i nazwisko, adres, zainteresowania
- 2) Adres, numer telefonu, adres mailowy
- 3) Numer telefonu, imiona i nazwisko rodziców, zainteresowania
- 4) Wszystkie powyższe

Pod którą cyfrą kryje się prawidłowa odpowiedź - 1, 2, 3 czy 4?

Przedmiot z tą cyfrą kryje w sobie następną wskazówkę.

Odpowiedź: koperta (lub coś innego) z numerem 4

8. Zadanie w kopercie z cyfrą 4

Rozwiązanie rebusu wskaże Wam miejsce ukrycia następnego zadania



~~UBUŚ~~



~~BRU~~



~~CZ~~ ★

Odpowiedź: kwiatek

9. Zadanie ukryte w kwiatku

Którymi programami możecie zabezpieczyć swój komputer? Wybierzcie właściwe ikonki programów antywirusowych, a ukryte pod nimi cyfry pozwolą Wam na otwarcie skrzyni, w której znajduje się następnne zadanie.





Szyfr do kłódki: 4475

10. Zadanie ukryte w skrzyni

Zabezpieczenie znajdujący się na pulpicie ekranu komputeraplik, używając jako kodu cyfr, które występują w nazwie jednego z programów antywirusowych. Po wykonaniu zadania otrzymacie kolejną wskazówkę od Antywirusa.

Szyfr: 32

PLIK DO ZASZYFROWANIA:



ABC bezpieczeństwa w Internecie

- 1) chroń swoje hasła – używaj różnych haseł do różnych usług
- 2) ostrożnie korzystaj z niezabezpieczonych sieci wifi
- 3) pamiętaj, by aktualizować oprogramowanie antywirusowe
- 4) czytaj regulaminy i polityki prywatności
- 5) zainstaluj w przeglądarce wtyczki pozwalające uniknąć śledzenia Twoich zachowań w Internecie
- 6) przemyśl, co chcesz zamieścić w Internecie i zastanów się nad ewentualnymi konsekwencjami
- 7) poinformuj rodziców o sytuacjach, które mogą stanowić dla ciebie zagrożenie w sieci

8) chronić dokumenty (pliki, foldery etc.) hasłami

Przydatne strony i telefony

- **www.helpline.org.pl**
- zadzwoń pod bezpłatny numer telefonu **0 800 100 100**.
- FDN „Ogólnopolski telefon zaufania dla dzieci i młodzieży **116 111**”.
- **www.dyzurnet.pl**- serwis, który przyjmuje zgłoszenia dotyczące nielegalnych treści znalezionych w Internecie,
- **www.dzieckowsieci.pl**- strona zajmująca się zwróceniem uwagi dorosłych i dzieci na zagrożenia wynikające z nierozważnego korzystania z Internetu,
- **www.safeinternet.pl**
- **www.nask.pl**
- **www.dbi.pl**

11. Zadanie otrzymane od Antywirusa

Podaj datę obchodów Dnia Bezpiecznego Internetu 2019. Dzień i miesiąc stanowi szyfr do kłódki otwierającej skrzynię z ostatnim zadaniem-wyzwaniem.

Odpowiedź: 0502

12. Zadanie finałowe:

Wykorzystując materiały, które znaleźliście w skrzyni opracujcie plakat, który mógłby być wykorzystany w kampanii społecznej: „Bezpieczni w sieci”. Macie na to dziesięć minut. W tym zadaniu liczy się umiejętność wykorzystania materiałów, ale także kreatywność

ZAKOŃCZENIE

Brawo – doskonale poradziście sobie ze wszystkimi zadaniami! Jesteście prawdziwymi znawcami sieci i potraficie zadbać o swoje bezpieczeństwo w Internecie!

Uwagi dodatkowe

Grafiki zostały zaczerpnięte z Internetu – część grafik jest z pixaby, ale nie udało mi się znaleźć wszystkich ikon programów antywirusowych i oznaczeń gier

Nauczyciel wciela się w rolę Antywirusa

Rzeczy potrzebne do przygotowania: kuferek zamykany na kłódkę z szyfrem, koperty, blu tack, materiały do przygotowania posteru, grafiki do scenografii, komputer (laptop)