

# PRZEWODNIK PO CZARODZIEJSKIEJ KRAINIE INTERNETU

czyli mądry zestaw mikstur i magicznych przedmiotów  
do używania przez dzieci online!





## Cześć!


Świat internetu to wspaniała i osobliwa kraina!

Ma wiele fascynujących terytoriów, nietuzinkowych mieszkańców, zabaw, gier i informacji, ale uważaj – zdarzają się w niej niebezpieczne rewiry, które lepiej omijać.

Z tego przewodnika dowiesz się wielu magicznych rzeczy! Z czego zbudowana jest sieć, na czym polega programowanie, kto ściemnia, a kto mówi prawdę.

Po co to wszystko? Po to, żebyś mógł/mogła swobodnie śmigać po tej krainie.

Łap zdolności, kompletuj ekwipunek, zbieraj eliksiry. A dowiesz się, jak szerzyć DOBRO w internecie i jak unikać problemów.



WITAJ w krainie internetu,  
komputerów i smartfonów!  
Sprawdź, jak się po niej  
przemieszczać!

EKWIPUNEK:  
**MAPA INTERNETU**



- prześledź ją i dowiedz się, ile ludzi na świecie używa internetu, ile kilometrów kabli potrzeba, żeby przerosić dane, i czy są jeszcze białe plamy na Ziemi, gdzie nie połączysz się z siecią.



# JAK DZIAŁA INTERNET?

Dzięki INTERNETOWI możesz czytać i oglądać to, czym dzielą się ludzie z całego świata. **Bo INTERNET to GLOBALNA SIEĆ.**

W INTERNECIE znajdziesz prawie wszystko. **Filmiki, zdjęcia, informacje, którymi podzielił się inni ludzie.** I to nie tylko twoi sąsiedzi albo koledzy.

Gdy podłączasz się do internetu (na przykład w komputerze lub telefonie), nawiązujesz kontakt z innym urządzeniem. Może to być **ROUTER**, który stoi w twoim domu, albo najbliższy nadajnik sieci telefonicznej. Takich urządzeń jest na świecie mnóstwo. Różnią się wielkością i wyglądem, ale wszystkie są ze sobą połączone. **Dzięki SIECI POŁĄCZEŃ możesz do koleżanki w Chinach napisać maila, który dojdzie do niej w ciągu minuty!**

Internet to mnóstwo treści. Dużo więcej niż we wszystkich książkach z biblioteki. Treść internetu to wszystko, co jest **przesyłane między komputerami: artykuły, filmiki, posty, maile, zdjęcia.** Mówimy o nich **DANE.** Gdzieś trzeba je potem przechowywać. Gromadzą się na komputerach i na **SERWERACH.** A potem w wielkich, otwartych non stop przechowalniach, czyli **SERWEROWNIACH.** **Współczesne serwerownie mogą być wielkości kilku stadionów piłkarskich!**

Gdyby wysłać papierowy list, szedłby on dwa tygodnie.

Na mapie internetu są białe plamy. To miejsca, do których nie docierają kable internetowe ani sygnał z satelity. **Nie da się tam połączyć z internetem.** Taka biała plamka jest u mojej babci na działce. Nie mogę tam obejrzeć filmu online. Mogę za to rozpalic ognisko.

Internet nie wziął się z powietrza. Istnieje dzięki sieci kabli i przewodów, które oplatają cały świat. **Najgrubsze i najdłuższe z nich leżą dniami oceanów,** łącząc ze sobą kontynenty. W sumie mają prawie 1 000 000 (milion) kilometrów. Gdyby połączyć je w jeden kabel, mogłyby opleść Ziemię w równiku aż 25 razy!

Dostęp do internetu ma już ponad połowa ludzi na świecie, około 4 500 000 000 osób. **W 2020 roku z internetu najbardziej korzystali mieszkańcy Islandii, Kuwejtu, Zjednoczonych Emiratów Arabskich oraz Kataru. Najmniej – mieszkańcy Sudanu Południowego.**

Ty, twoje koleżanki i koledzy jesteście pierwszym pokoleniem, które od dzieciństwa ma łatwy dostęp do internetu. **Wcześniej z Internetu korzystało się tylko na komputerach stacjonarnych, o wiele większych niż laptopy.** A jeśli spytasz swoich rodziców, dowiesz się, że w ich dzieciństwie w ogóle nie było internetu. **Za to dzisiaj sieć można złapać nawet na... Mount Evereście!**

W niektórych państwach w ogóle nie ma internetu. **W Korei Północnej do globalnej sieci ma dostęp tylko jeden na 1000 mieszkańców, czyli prawie nikt z niego nie korzysta.** Wyobrażasz sobie świat bez piosenek na YouTube? Niepojęte! Dzieje się tak, ponieważ **władze Korei Północnej nie pozwalają mieszkańcom na korzystanie z sieci.** Obywatele nie wiedzą, co się dzieje poza granicami ich kraju.

Żeby coś pojawiło się w internecie, ktoś musi to do niego wrzucić. Pamiętaj o tym, gdy pobierasz obrazek do prezentacji na lekcję geografii lub oglądasz śmieszny film z koleżankami. Te rzeczy nie pojawiły się znikąd: **ktos je wykonał i się nimi podzielił, byś mogła/mógł z nich korzystać.** Dlatego niektóre z nich są płatne.

tekst: Zuzanna Kopcińska, ilustracje: Anna Kalisz



PODOBNO REKINY CZASEM ATAKUJĄ KABLE INTERNETOWE, BO SĄ CIEKAWSKIE.



ANTARKTYDA

NOWE CZARY:  
**PROGRAMOWANIE  
OWSIANKI**



- tak, tak, nie przestyszałaś/eś się! Czar polega na tym, żeby w układaniu przepisu na owsiankę dostrzec pierwszy krok do programowania komputerów. Może użyjesz tego czaru przy następnym śniadaniu?!



# ZAPROGRAMUJ OWSIANKĘ

**KAŻDY PROGRAM KOMPUTEROWY JEST JAK PRZEPIS – DOKŁADNIE OPISUJE, CO MA ZROBIĆ KOMPUTER.**

Napisanie takiego programu to spora praca, dlatego najczęściej sprzedaje się je za pieniądze. Istnieje też jednak **WOLNE OPROGRAMOWANIE**. Polega ono na tym, że wszyscy dzielą się swoimi przepisami. Za darmo!

Dzięki temu programista czy programistka nie musi za każdym razem wymyślać wszystkiego od nowa. Może korzystać z programów-przepisów wymyślonych przez kogoś innego. Zmieniać je, ulepszać i wymieniać się doświadczeniami.

Nie ma obowiązku dzielić się swoimi programami, tak jak nie ma obowiązku dzielić się przepisami, i wielu ludzi tego nie robi. Jednak publikując swoje przepisy, pomagasz nie tylko innym, ale też sobie – bo każdy może ci podpowiedzieć, co można w nich ulepszyć albo jakie dodatki pasują do tego, co wymyśliłaś/eś.

Dzięki dzieleniu się z innymi **MOŻNA ODKRYĆ PRAWDZIWE BOGACTWO!**



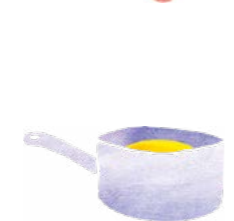
**NIE ZAPOMNIJ  
PODZIELIĆ SIĘ  
SWOIM  
PRZEPISEM  
Z KOLEŻANKĄ  
LUB KOLEGĄ!**



Podgrzewam mleko,



doдам do niego płatki  
owsiane



i całość gotuję przez  
kilka minut, aż płatki  
staną się miękkie.

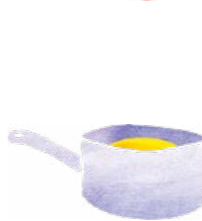
**MOŻESZ WYBRAĆ SKŁADNIKI, KTÓRE LUBISZ,  
DODAC COŚ OD SIEBIE. TO BĘDZIE  
TWÓJ PROGRAM NA OWSIANKĘ.**



Do mojej owsianki dodaję  
**WIÓRKI KOKOSOWE  
I PŁATKI MIGDAŁÓW.**  
Smakuje wtedy  
jak ciasteczko!



Jestem uczulona  
na mleko, więc jem  
owsiankę  
**NA WODZIE.**



Uwielbiam połączenie  
**BANANA  
I GORSKIEJ  
CZEKOLADY.**



Ścieram  
**JABŁKO** i dodaję  
trochę **CYNAMONU!**  
Pycha!



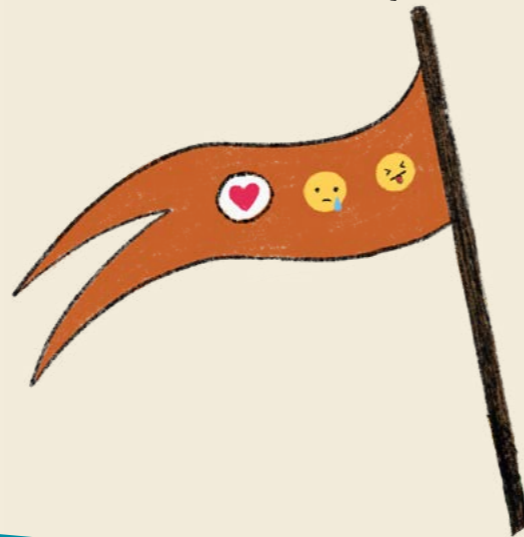
Tak właśnie działa wolne oprogramowanie – każdy może dodać coś od siebie i program jest coraz lepszy. I o to właśnie chodzi!

WOLNE  
TO WCALE  
NIE ZNACZY,  
ŻE POWOLI  
DZIAŁA :)

SPECJALNA ZDOLNOŚĆ:  
**WYKRYWANIE ROBAKÓW**



- zostań debugerką albo debugerem.  
Zagraj w grę, która pokaże ci,  
na czym polega wyszukiwanie błędów  
w programie komputerowym.  
To ważna umiejętność dla tych,  
którzy chcą zmieniać świat  
wirtualny na lepsze. Bzzzzz!





# ZNAJDŹ ROBAKA

**Ile szkód może narobić jeden mały robak? Okazuje się, że całkiem dużo! Przekonała się o tym Grace Hopper, programistka w amerykańskiej armii.**

Za jej czasów (czyli pół wieku temu) na całym świecie istniało tylko kilka komputerów, a każdy z nich kosztował fortunę i zajmował cały pokój. Brakowało za to ekranu, myszki, a nawet klawiatury. Jak można było skorzystać z takiego komputera? Potrzebna była bardzo długa taśma (taka jak na obrazku obok) oraz dziurkacz. Komputer zamieniał dziurki na zera, a przerwy pomiędzy nimi na jedyńki.

Niestety pewnego dnia komputer zaczął się mylić! Wyniki obliczeń zupełnie się nie zgadzały. Grace i jej zespół liczyli dziurki raz, drugi i trzeci, bo myśleli, że to oni niechcący wycięli którąś w złym miejscu. Nie znaleźli błędu, a wynik ciągle wychodził nie taki, jak trzeba.

Co się okazało? Do komputera wleciała ćma i w nim utknęła. To przez nią zaczął się mylić! Wystarczyło ją znaleźć i usunąć, żeby znów dobrze działał.

**Od tamtej pory szukanie błędów w programie nazywamy „debugowaniem” – od angielskiego słowa oznaczającego usuwanie robaków.**



„BUG”  
PO ANGIELSKU  
ZNACZY ROBAK



GRACE HOPPER



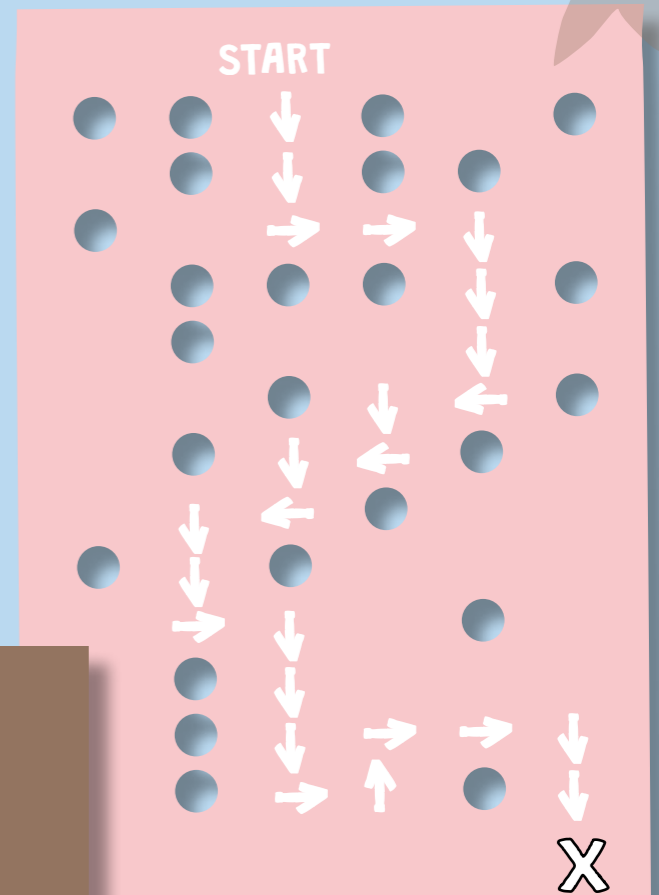
ODPOWIEDZ: błędna jest druga strzałka od lewej, w drugim rzędzie od dołu.



## POMÓŻ GRACE I ZNAJDŹ BŁĄD W INSTRUKCJI

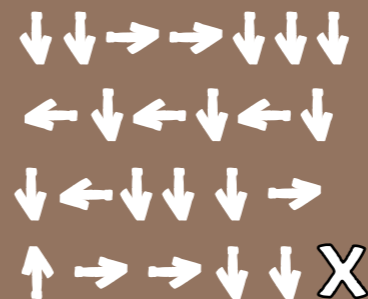
Spróbuj przejść po taśmie po strzałkach. Udało ci się, prawda?! A teraz popatrz na instrukcję. Strzałki w instrukcji powinny pokazywać, jak dojść do X i ominąć wszystkie dziury w taśmie. Niestety, w jedną ze strzałek wlaźł nieuważny robak i teraz pokazuje ona zły kierunek.

### TAŚMA:



Znajdź  
i zaznacz  
błędną  
strzałkę.

### INSTRUKCJA:



**BRAWO! WŁAŚNIE TAK DZIAŁAJĄ  
DEBUGERKI I DEBUGERZY!  
PORÓWNUJĄ INSTRUKCJĘ Z TYM, CO SIĘ  
NAPRAWDĘ DZIEJE, I ZNAJDUJĄ BŁĘDY.**



Poznaj zwyczaje mieszkańców  
onlajnowej krainy!

ELIKSIR:  
**MOC  
JASNOWIDZENIA**



- spożyj ten eliksir i dowiedz się, kogo można spotkać w internecie, z kim warto rozmawiać przez maila, fora i komunikatory, a z kim na pewno nie.



# KOGO MOGĘ SPOTKAĆ W INTERNECIE?

**Tych, którzy z niego korzystają. Czyli prawie wszystkich!** Jednak nie wszyscy są ci tak samo bliscy. Możesz sobie wyobrazić ludzi na kręgach wokół ciebie. Od najbliższych, z którymi chcesz się dzielić prawie wszystkim, po takich, których nawet nie znasz. W internecie to ty kontrolujesz, kogo dopuszczasz do bliższego kręgu, a kogo nie. **Ty też decydujesz, co chcesz i możesz przekazać osobom z różnych kręgów. Zobacz, jak to zrobić!**

**1 Pierwszy krąg – to osoby, które są ci najbliższe.** W realnym świecie – rodzina i najlepsi przyjaciele. Możesz też komunikować się z nimi przez internet. Najbezpieczniej wysłać **wiadomość**, która dotrze tylko do konkretnych osób. Możesz do niej dołączyć zdjęcie lub filmik. **Wysyłasz ją mailem lub przez komunikator** (nazywa się go też **czatem**) – czyli narzędzie do wysyłania krótkich wiadomości.

**2 W drugim kręgu są osoby, z którymi też czujesz się swobodnie, ale może nie powiesz im wszystkiego.** Na przykład koleżanki i koledzy z klasy lub z podwórka. Rozmawiacie o szkole, meczu, filmikach albo o przyjęciu urodzinowym. To także dalsza rodzina, z którą widzisz się na święta i której opowiadasz o wycieczce w góry. W internecie też jest miejsce na takie rozmowy. To **grupy mailowe, w których jedna wiadomość dociera do kilku osób jednocześnie, albo zamknięte grupy na portalu społecznościowym** – czyli stronie, na której wiele osób ma swoje konta i komunikuje się ze znajomymi. Gdy coś tam napiszesz, zobaczą to tylko osoby z grupy. **Wy sami decydujecie, czy zaprosić do grupy kogoś nowego!**

ABY UTWORZYĆ KONTO NA PORTALU SPOŁECZNOŚCIOWYM FACEBOOK, TRZEBA MIEĆ CO NAJMNIEJ 13 LAT.

Większość stron, na których coś zamieszczasz, ma **USTAWIENIA PRYWATNOŚCI**. Dzięki nim możesz pilnować, by nikt obcy nie przedostał się do bliższych kręgów. Poproś dorosłego o pomoc w ich ustawieniu!



Dostępu do twojego konta broni **HASŁO**. Dzięki temu twoi znajomi mogą być pewni, że rozmawiają z tobą.



Znasz tę sytuację, gdy rozmawiasz z koleżankami w autobusie, a wokół stoją obcy ludzie? **W czwartym kręgu są osoby, których nie znamy osobiście.** To większość osób, które możesz spotkać w internecie! Jeśli napiszesz **komentarz pod filmikiem na YouTube**, może go przeczytać każdy. Podobnie gdy piszesz na **ogólnodostępnym forum: to jakbyś mówiła coś zupełnie obcym ludziom. W sieci po drugiej stronie jest zawsze żywy człowiek.** Nieprzyjemny komentarz może kogoś zasmucić, a jeśli pisze do ciebie nieznajomy, nie zawsze jest tym, za kogo się podaje.

**3 W trzecim kręgu spotykasz ludzi, których znasz, ale uważasz przy nich na słowa.** To mogą być też dalecy znajomi i osoby, które ledwo kojarzysz. W internecie są miejsca, gdzie możesz wejść i ty, i oni. Na przykład **forum – czyli strona, na której różne osoby rozmawiają na konkretny temat.** Jeśli na forum szkoły założysz wątek „praca domowa z matmy”, możesz omawiać z innymi uczniami zadania. Pamiętaj jednak, że **to, co napiszesz na forum, zobaczy każdy, kto się tam zarejestruje** – i możesz go nie znać! Podobnie na **portalach społecznościowych.** Jeśli coś tam umieścisz, być może zobaczy to i daleki wujek, i nauczycielka polskiego, i dzieciaki. **Pamiętaj: to, co wrzucisz do internetu, zostaje tam na zawsze!**



**4 Czasami chcesz się pochwalić osiągnięciami przed całym światem.** Kiedy wygrasz w konkursie fotograficznym, strzelisz gola, nauczysz psa skakać przez przeszkodę lub stworzysz coś, z czego jesteś dumna/dumny. **W internecie też jest miejsce na chwaleń się dokonaniem.** Możesz na **YouTube** udostępnić publicznie filmik o tym, co robisz. Możesz też założyć **blog: stronę, na której będziesz publikować posty, czyli wpisy, lub zdjęcia na jakiś temat.** Wiele osób dowie się wtedy o tym, co robisz, i to doceni. **Ale uwaga – gdy coś publikujesz, wystawiasz się na ocenę, a komentarze nie zawsze są miłe.** Niektórzy piszą je bezmyślnie i nie należy się nimi przejmować. Zawsze jednak pomyśl, czym chcesz się podzielić z całym światem, a co lepiej zachować dla osób z bliższych kręgów.



5



NOWE CZARY:  
**ROZPROSZENIE  
MAGII**



- użyj tego czaru, kiedy masz wątpliwości, czy osoba, którą poznajesz/obserwujesz w internecie, jest wiarygodna i nie mija się z prawdą.

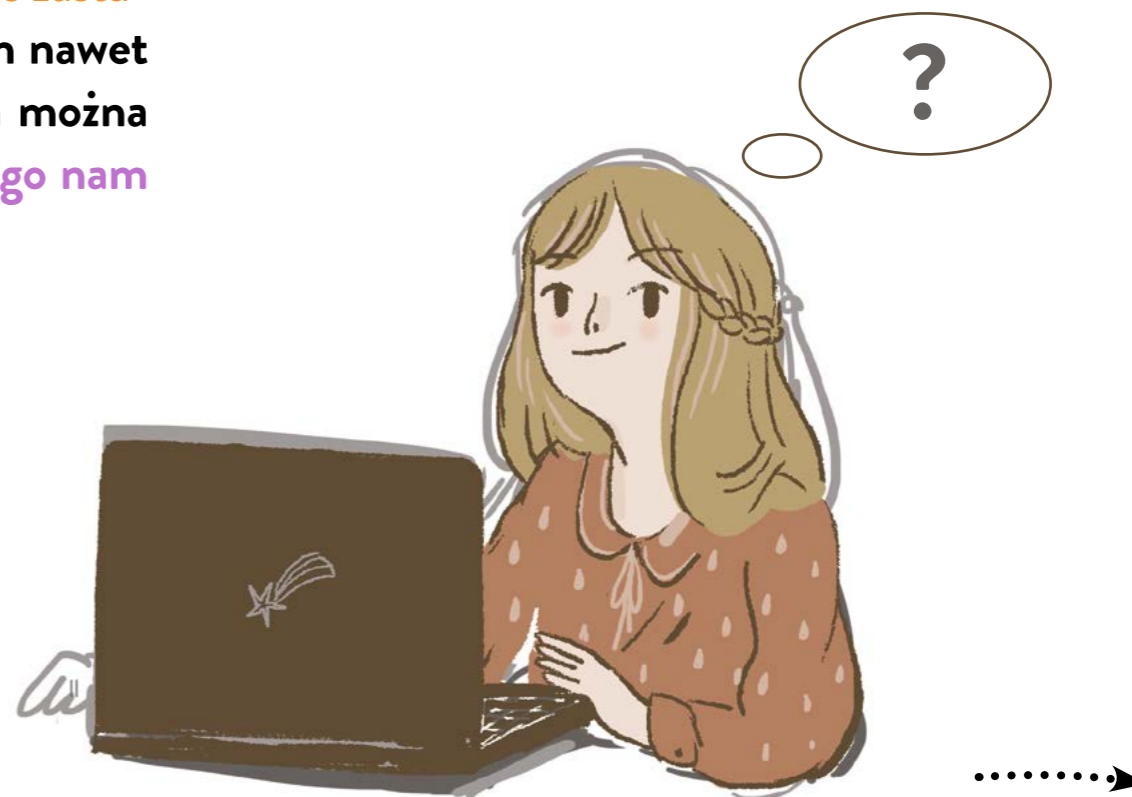


# SPYTAJ GWIAZDĘ

Gwiazdy są nie tylko w kosmosie. Niektóre z nich żyją na Ziemi. To osoby, które czegoś dokonały, często też znane i lubiane. O wielu rzeczach gwiazdy opowiadają **w wywiadach, na swoich kanałach na YouTube czy na TikToku.** **Ale nie mówią tam wszystkiego.**

Żeby dowiedzieć się więcej, możesz zabawić się w reporterkę albo reportera! To osoby, które **myślą krytycznie o tym, co słyszą i widzą. To znaczy, że zastanawiają się nad tym i gdy mają wątpliwości – zadają pytania.** Czasem nawet bardzo trudne pytania. Sprawdź na następnej stronie, jakie pytania można zadać gwiazdom, by dowiedzieć się więcej o ich pracy – i o tym, **czego nam nie mówią.**

Podobne pytania możesz zadać w swojej głowie. To właśnie nazywamy krytycznym myśleniem!



ZOBACZ, O CO MOŻNA  
SPYTAĆ GWIAZDĘ

Pamiętaj: twoja szafa musi być pełna. Nie możesz iść do szkoły dwa razy w tym samym ciuchu!



SZAFIARKA WYBIERA: W CO SIĘ UBRAĆ DO SZKOŁY?

A skąd masz tyle ubrań? Czy ktoś ci je daje, żebyś je zareklamowała?

A jeśli nie, skąd bierzesz na nie pieniądze?

W mojej ulubionej koszulce chodzę często do szkoły, jest w tym coś złego?



Oto parę sposobów, żeby nasze rysunki zawsze były ładne!

Jak decydujesz, które rysunki są ładne?

Przecież w sztuce jest wiele kanonów, a różni artyści mają zupełnie inną kreskę.

Co sprawia, że rysunek jest brzydki? Po co to oceniać?



DRAWING\_WITH\_LOTTA: JAK ŁADNIE RYSOWAĆ?

Żeby przejść ten poziom, musiałem zaczynać z dziesięć razy. To była długa noc.

Jak wstałeś rano do szkoły po takiej nocy?

Jak znajdujesz czas, żeby tyle grać? Wrzucasz filmiki prawie codziennie. Spotykasz się w ogóle na żywo z kolegami?

Naprawdę sam przeszedłeś wszystkie levely? A może ktoś ci pomaga?!



NAJTRUDNIEJSZY LEVEL: ALL NIGHT CHALLENGE

Gdy szukam pożywienia w dżungli, muszę uważać, by się nie zatruci. Zatrucie na samotnej wyprawie może być śmiertelne.



„SAMOTNICZKA”, ODC. 14: WSZYSTKO, CO DA SIĘ ZJEŚĆ

Naprawdę jesteś sama? A kto cię filmuje? Co je twoja ekipa? Jak dotarłaś na miejsce z całym sprzętem filmowym? Czy kiedy nie filmujecie, nie rozmawiasz z innymi i nie jesz tego co oni?



ALL NIGHT CHALLENGE TO WYZWANIE NA CAŁĄ NOC.



SUPERBATON: NAJLEPSZA RZECZ PRZED MECZEM!

WOW! Słodka chwila na boisku!

A czy bycie sportowcem nie wymaga dobrej diety? Nie musisz jeść zdrowych rzeczy? Czy naprawdę jesz te batony przed meczem, czy tylko płacą ci za ich polecenie?

Jak zwykle najlepszy dzień ever! A jutro jeszcze więcej funu!

Naprawdę cały dzień jesteście weseli i robicie niesamowite rzeczy? A kiedy montujecie ten filmik?

Przecież to dużo pracy. Nie przydarza ci się nic smutnego? Na żadnym filmiku nie jesteś zmęczony, nigdy się źle nie czujesz?



DAILY VLOG #73: CAŁY DZIEŃ NA DESCE!

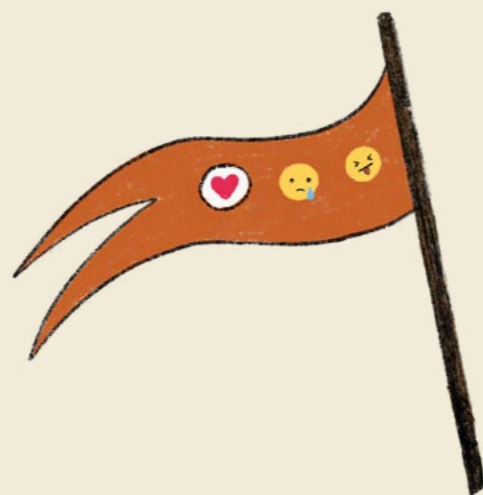
**O CO BYŚ SPYTAŁ/A SWOJĄ ULUBIONĄ GWIAZDĘ?** Też możesz być reporterką lub reporterem i zadawać ważne pytania. Pamiętaj jednak, że jak każdy człowiek, gwiazdy mają prawo do prywatności. Nie muszą odpowiadać na twoje pytanie, szczególnie gdy dotyczy ich osobistego życia. Nie wahaj się jednak myśleć krytycznie o tym, co widzisz w ich nagraniach!

SPECJALNA ZDOLNOŚĆ:

## PRZENIKANIE POWŁOKI



- do internetu trafia strasznie, strasznie dużo zdjęć. Niektóre są śmieszne, niektóre pokazują piękno świata i ludzi, a niektóre są fałszywkami albo pokazują tylko część prawdy. Dobre hakerki i dobrzy hakerzy potrafią patrzeć uważnie.

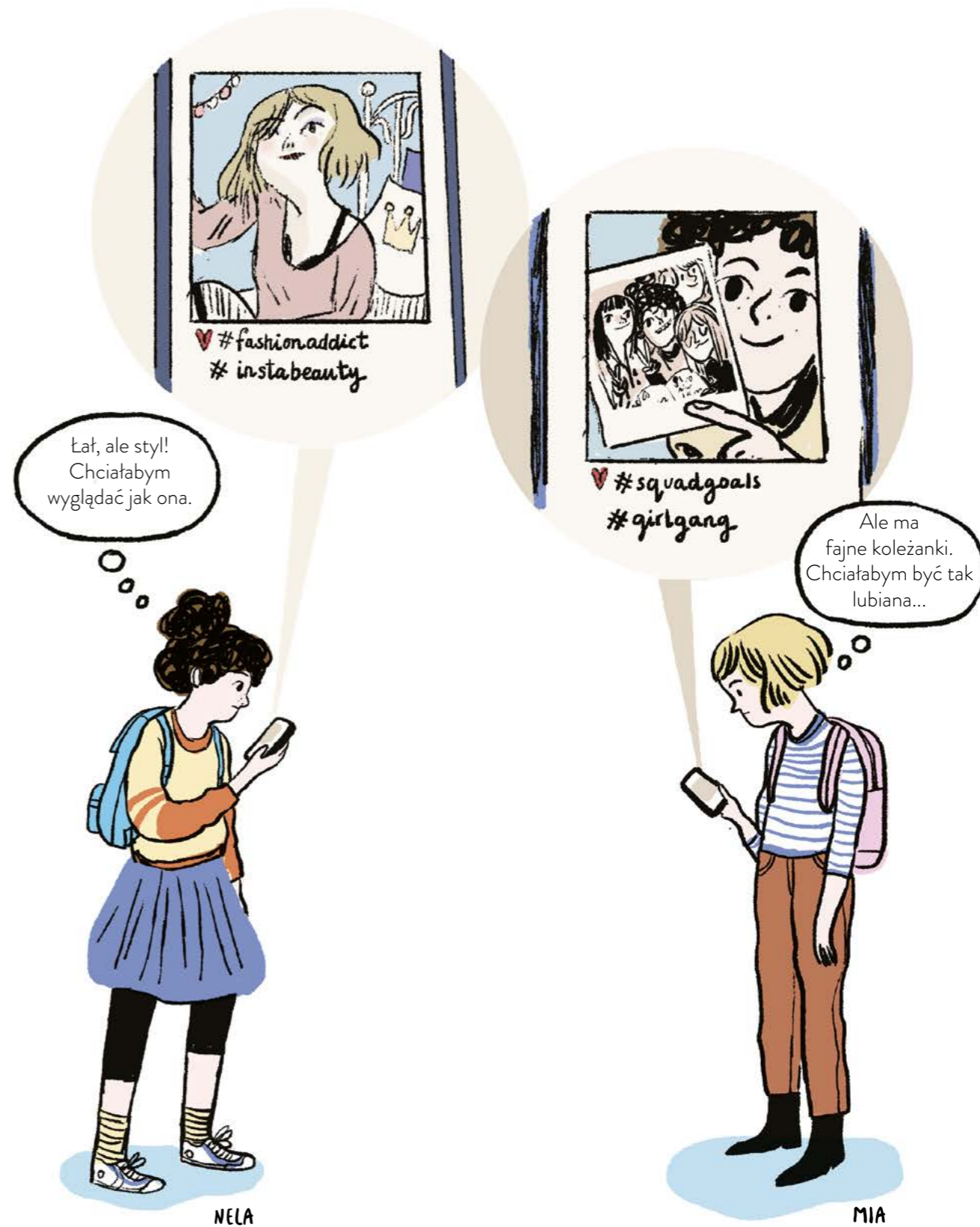




# CO KRYJE SELFIE?

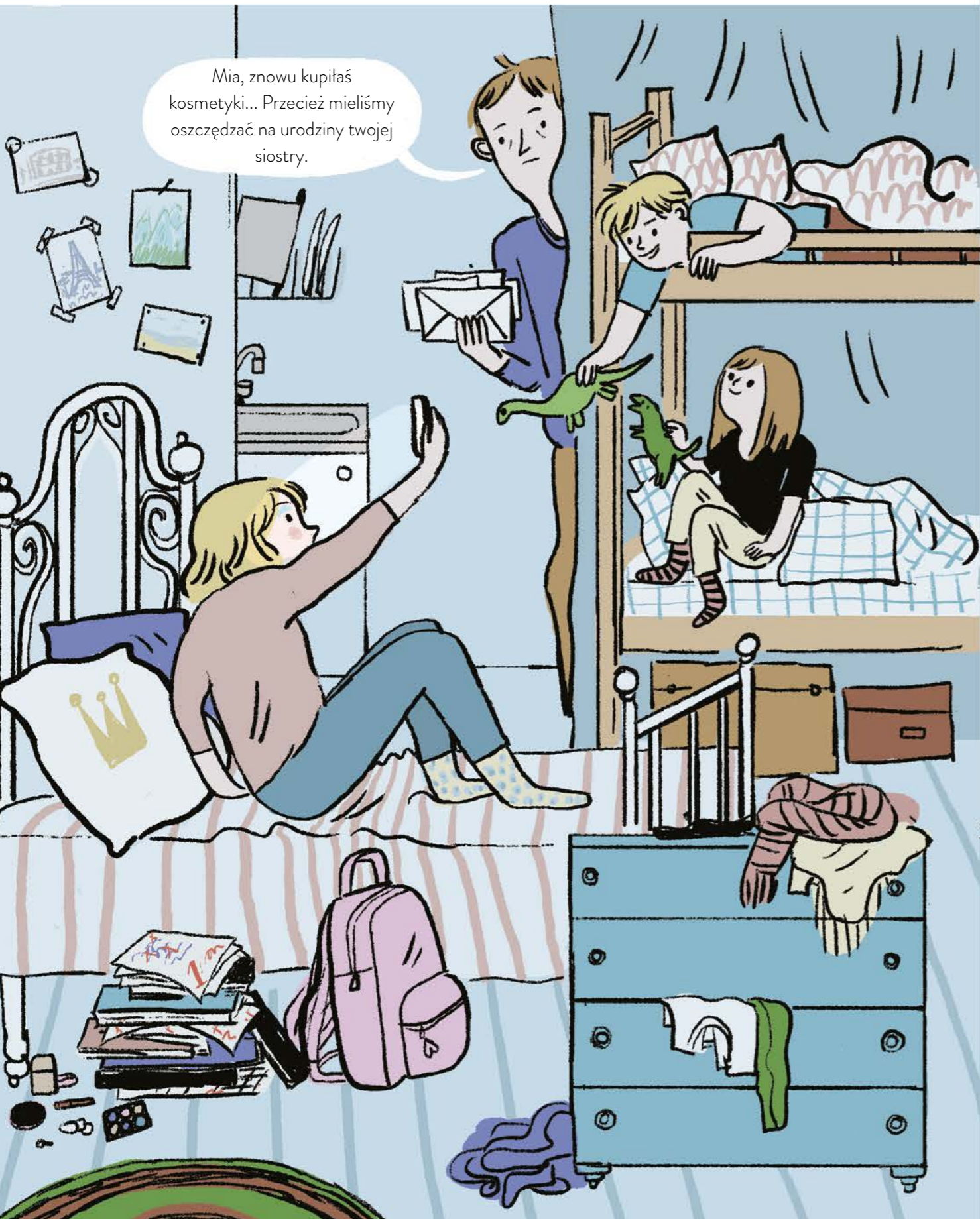
Czasami patrzenie na czyjeś zdjęcia sprawia, że czujemy zazdrość.

Zobacz, co myślą sobie Madzia i Nadia, gdy zobaczyły swoje selfie z wczoraj.



ZOBACZ WIĘCEJ!  
➔

## Zdjęcia nie pokazują wszystkiego! Popatrz uważnie.



tekst: Zuzanna Kopcińska, ilustracje: Zosia Dzierżawska

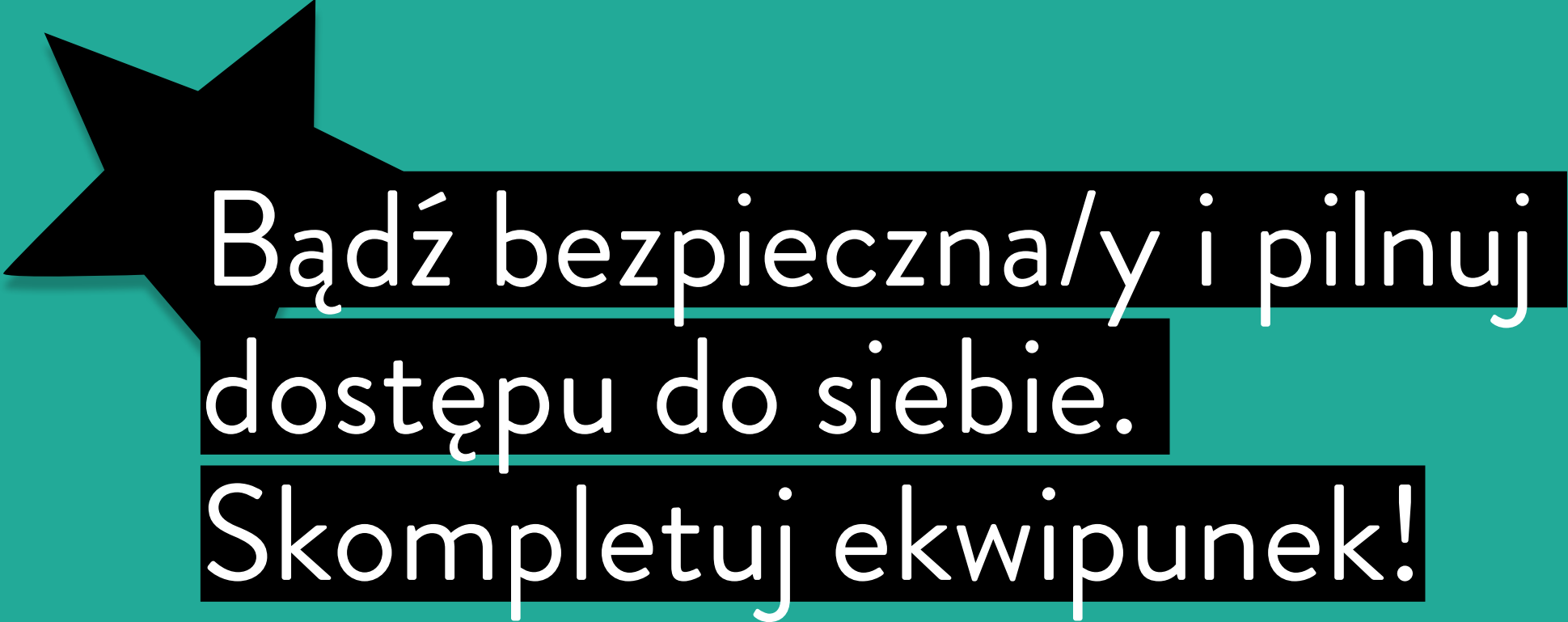
Znowu to robisz!  
Umawialiśmy się, że w czwartki  
wracam późno i nie chcę  
z nimi siedzieć!

Ty miałeś zostać dzisiaj,  
popatrz w kalendarz! Mam  
spotkanie z klientem!



Zobacz, co dzieje się u dziewczynek,  
czego na selfie nie widać. Uff, sporo tego.

**Nie ma sensu porównywać swoich zdjęć.  
Selfie to tylko jedna z masek,  
które codziennie zakładamy.  
LEPIEJ ZE SOBĄ POGADAĆ.**



Bądź bezpieczna/y i pilnuj  
dostępu do siebie.

Skompletuj ekwipunek!

PRZYJACIÓŁKA:  
**MĄDRA BOTKA**



- zyskujesz sprzymierzeńca.  
Botka, która właśnie się uruchomiła – opowie ci o tym, jakie pułapki tkwią w telefonach (twoim/mamy/brata/cioci/kolegi). I na co lepiej uważać!



# Co ukrywa przed tobą twój TELEFON?

## BOTKA JEST ONLINE

Hejka! W każdym telefonie są poukrywane pułapki. I w twoim, i twojej mamy, i koleżanki też. Nie daj się złapać! Ja znam się na tych pułapkach jak mało kto, bo mieszkam w smartfonie. Jestem botką – internetowym robotem. Powiem ci o wszystkich pułapkach, które dotąd odkryłam. Za mną!

Wysyłanie i otrzymywanie wiadomości – świetna sprawa! Pod warunkiem że komunikujesz się tymi, z którymi chcesz. Mogą jednak do ciebie przychodzić podejrzane wiadomości od nieznanых osób. Nie daj się wciągnąć w tę pułapkę. Nie odpisuj na nie i powiedz o tym rodzicom. A gdy napiszesz do kogoś, pamiętaj – tej wiadomości już nie usuniesz! Pozostanie ona w telefonie drugiej osoby.

Oglądasz tylko te filmiki, które chcesz, prawda? Niekoniecznie. YouTube sam podsuwa ci filmiki do obejrzenia. Człowiek myśli, że o wszystkim decyduje samodzielnie, a tu pułapka! Podobnie jest na TikToku. Jeśli trafisz na coś obrzydliwego lub strasznego, coś, czego nie chcesz oglądać – wyłącz to i powiedz o tym zaufanemu dorosłemu.

Gdy udostępnisz zdjęcie z telefonu w internecie, może ono zostać tam na zawsze, nawet kiedy ty je usuniesz. Każde zdjęcie można pobrać, przerobić, coś do niego wkleić lub dorysować, użyć jako mema. To dotyczy również zdjęć, na których ty lub ktoś inny robicie coś głupiego. Żeby nie wpaść w tę pułapkę, dobrze pomyśl, zanim wrzucisz zdjęcie do internetu.

Instagram, Facebook, TikTok, YouTube czy WhatsApp – to media społecznościowe. Uwaga, większość tych apek jest dla osób od 13. roku życia! Jeśli już z nich korzystasz, pamiętaj, że nie jesteś anonimowy/a. Gdy napiszesz coś niemilego w komentarzu albo poście, to będzie to tak samo bolesne i krzywdzące, jak gdyby to powiedział w realu. Zawsze zastanów się, czy chciał(a)byś przeczytać to o sobie!

Gdy ściągasz aplikację, popatrz uważnie, czy nie trzeba za nią zapłacić. Czasami aplikacje są darmowe, ale później okazuje się, że aby z nich w pełni korzystać, trzeba kupić kolejne funkcje – już za prawdziwe pieniądze. Każda aplikacja przy instalacji informuje cię, czego potrzebuje do działania. Jeśli prosi o dostęp do SMS-ów, mikrofonu, listy kontaktów albo aparatu, to czasem chce wyciągnąć za dużo! Bo czy na przykład apka-kolorowanka potrzebuje dostępu do mikrofonu?! Nie. Uważaj na to! Najlepiej nie ściągaaj aplikacji samodzielnie, tylko z rodzicami.

Ustaw sobie hasło, żeby nikt obcy nie mógł grzebać w twoim telefonie. Możesz je podać zaufanej osobie albo zapisać i dobrze schować. Hasła mogą być obrazkowe i polegać na stworzeniu wzoru łączenia kropek.

Czy wiesz, że kiedy piszesz maila, to aplikacja analizuje, co piszesz? Wyłapuje, jakich słów używasz w mailu i do kogo go wysyłasz. Podobnie jest na Messengerze i w innych aplikacjach. Twoje wiadomości wcale nie są takie prywatne. O najważniejszych sprawach najlepiej porozmawiać w cztery oczy.

Twój smartfon pamięta wszystko, co robisz w internecie. Na jakie wchodzisz strony, komu dajesz lajka, co oglądasz i co chcesz kupić. Zbiera te dane, żeby na przykład dopasować reklamy do twoich zainteresowań. Nim się obejrzyś, wpadniesz w pułapkę: będziesz chciał/a mieć zabawkę, dlatego że tak powiedział ci twój telefon, a nie dlatego, że jest taka fajna.

Wiele apek specjalnie jest tak pomyślanych, żebyś nie mógł/mogła się od nich oderwać. Pożerają twój czas. Przewijasz i przewijasz, i przewijasz ekran. Nie warto spędzać życia w telefonie.

Dużo pułapek, co? Ale nie martw się, da się je wszystkie ominąć. Pamiętaj o nich, a uda ci się korzystać z telefonu bez żadnej wtopy. Ja się wylogowuję, powodzenia! BOTKA JEST OFFLINE



WIADOMOŚCI



SKLEP



USTAWIENIA



E-MAIL



INTERNET



YOUTUBE



GALERIA



INSTAGRAM



TIKTOK

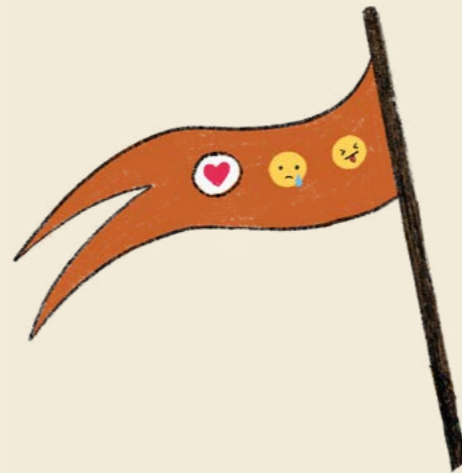


SPECJALNA ZDOLNOŚĆ:

## WYKRYWANIE ŚCIEMY



- nie wszystkie informacje, na które trafiasz w internecie, są prawdziwe. Czy umiesz wyłapać te wymyślone? Sprawdzonej informacji warto szukać i warto o nie walczyć. Sprawiają, że łatwiej się odnaleźć w świecie.



# PRAWDA CZY FAŁSZ?

W internecie można znaleźć mnóstwo informacji! Jednak to, co tam znajdujesz, nie zawsze jest prawdziwe. Nieprawdziwe informacje, które dotarły do dużej liczby osób i stały się bardzo popularne, to fake newsy. To znaczy po angielsku – fałszywe wiadomości.

**Zobacz przykłady informacji, które naprawdę można znaleźć w internecie. Jak myślisz, które z nich są prawdziwe, a które nie?**

Odpowiedzi znajdziesz na dole strony.

**Skąd się biorą fake newsy?**  
Niektóre z tego, że ktoś coś przekreślił, przekazując informację. Inne zostały wymyślone specjalnie, by przynieść komuś korzyść (na przykład popularność portalowi internetowemu, który zarabia na reklamach). Zdarza się też, że ktoś wymyśla fake newsa dla żartu!

## Panda udawała ciążę, by dostać więcej smakołyków.

WIĘCEJ JEDZENIA,  
WIĘCEJ JEDZENIA,  
WIĘCEJ JEDZENIA



W tajwańskim zoo mieszka panda, u której pojawiły się oznaki ciąży. Otrzymała dodatkową opiekę i wiele smakołyków. Jednak po badaniach okazało się, że tak naprawdę nie oczekuje potomstwa. Załoga zoo podejrzewa, że panda udawała, ponieważ zauważyła, że jej ciężarne koleżanki dostają więcej jedzenia. **1**

## Wieloryb Lolek przyłynął do Warszawy.



Obserwowany w wodach Bałtyku wieloryb znalazł sposób, by wpłynąć do najdłuższej w Polsce rzeki – Wisły. Bez problemu pokonał tamę, której pracownik uniósł dla niego obie śluzy, oczywiście bez opłat. Obserwatorzy zapowiadają, że w najbliższych dniach Lolek dopłynie do stolicy Polski, Warszawy. **2**

## Słoń zaniósł lwiątko do wodopoju.



Pracownicy Parku Narodowego Kruger w południowej Afryce udostępnili zdjęcie, na którym słoń niesie lwiątko na zwiniętej trawie. Okazuje się, że słoń napotkał lwicę z dzieckiem, które nie miało siły dojść do wodopoju, więc zdecydował się pomóc maleństwu w potrzebie. Możemy uczyć się od zwierząt ludzkich odruchów! **3**

## Para samców pingwinów zaadoptowała pisklaka.



Pingwiny dobierają się w pary na całe życie, podobnie jak ludzie. Czasami tworzą homoseksualne pary, czyli łączą się z osobnikami tej samej płci. W duńskim zoo para panów pingwinów zajęła się porzuconym pingwinikiem. Byli smutni, gdy jednak wrócił do rodziców, więc pracownicy zoo dali im do opieki jajo. Pracownicy zoo potwierdzają, że świeżo upieczeni ojcowie wysiedzieli jajo i zajęli się pisklakiem po jego wykluciu. **4**

Odpowiedź 1.  
Prawda. Pracownicy zoo potwierdzili, że panda nie była w ciąży. W informacji jest napisane, że przyczyna udawania ciąży to tylko przypuszczenie pracowników.

Odpowiedź 2.  
Fake news. Całą historię o wielorybie Lolku wymyśliła jedna z polskich gazet kolorowych;

Odpowiedź 3.  
Fake news. Zdjęcie udostępnione na stronie Parku Narodowego Kruger to fotomontaż! Był to żart na Prima Aprilis.

Odpowiedź 4.  
Prawda. Pingwiny naprawdę łączą się w pary jedнопłciowe, a historię z duńskiego zoo potwierdził jego pracownicy.

EKWIPUNEK:

## MOCNE HASŁO



- to super skuteczna broń!  
Pilnuj dostępu do siebie  
i swoich danych, zdjęć,  
maili, wiadomości i zadań  
domowych. Pomoże  
ci mocne hasło.







# HASŁO Z KRAINY LODU

Co zrobić, by nikt nie włamał się do twojej skrzynki mailowej i nie przeczytał internetowych listów? To proste. **Potrzebne jest dobre hasło!**

Jeśli wykorzystasz imię swojego zwierzaka albo datę twoich urodzin, ktoś, kto cię zna, **może je odgadnąć**. Jeśli będzie za krótkie, może rozgryźć je specjalny program napisany przez komputerowych włamywaczy. Dlatego **trzeba wymyślić coś naprawdę wyjątkowego**. To może być niezwiązane z tobą słowo, a najlepiej od razu cztery takie słowa.

**Dlaczego aż cztery?** Bo im dłuższe hasło, tym więcej czasu będzie potrzebował taki program, który sprawdza różne kombinacje liter, cyfr i znaków po kolei. Żeby ochronić się przed nim, możesz do swoich słów dodać jakąś liczbę albo specjalny znak (na przykład wykrzyknik).

**Ale tak naprawdę najbardziej liczy się długość hasła!**

Ile może zająć złamanie hasła? Jeśli hasło ma:

5 znaków – mniej niż sekundę

7 znaków – parę minut

10 znaków – kilka godzin

15 znaków – setki tysięcy lat!



Na przykład jeśli wpadną ci do głowy słowa:

wyrzutnia

śledzie

królowa

lodowiec

możesz ułożyć zdanie „królowa rzuciła śledziem w lodowiec”.

Hasło zapiszesz tak:

**krolowarzucilasledziemwlodowiec**

Możesz do tego hasła dodać jeszcze liczbę, na wszelki wypadek.

**Do dzieła!** Poszukaj w swojej głowie jakiegoś szalonego słowa. Zapisz je. A potem wymyśl i zapisz drugie, trzecie i czwarte takie słowo. No i ułóż zdanie, które połączy te wyrazy w całość. Potem zapisz je. No i proszę, masz swoje hasło! Trzymaj je w sekrecie, nie zanoś do szkoły.

**By łatwiej było je zapamiętać,** możesz narysować obrazek, na którym będą wszystkie te cztery rzeczy. Tylko lepiej go nikomu nie pokazywać! **To jak, spróbujesz?**

EKWIPUNEK:  
**MAGICZNE WTYCZKI**



- to ty decyduj, co inni o tobie wiedzą w internecie. Nie zostawiaj śladów gdzie popadnie. Mogą wpaść w niepowołane ręce!



# MASZ W KIESZENI DETEKTYWA!

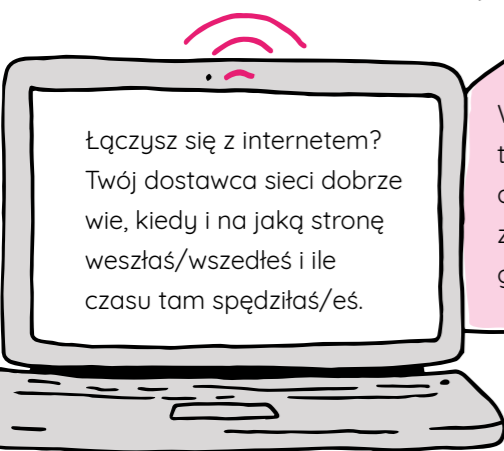
Co wie o tobie twój telefon? Masę rzeczy! Jest jak detektyw, który nie musi za tobą chodzić, bo to ty dbasz o to, żeby się nie zgubił.



Gdy masz włączoną wewnętrzną nawigację (to się nazywa dane lokalizacyjne), telefon wie dokładnie, gdzie jesteś.

Ale nawet gdy nawigacja jest wyłączona, może ustalić teren, na którym się znajdujesz. Jak? Gdy się poruszasz, twój telefon loguje się do kolejnych masztów przekąźnikowych (które zapewniają zasięg).

Sieć komórkowa zapisuje i przechowuje też informacje o czasie twoich połączeń czy wysyłanych SMS-ów. A także informacje, do kogo je wysłałeś.



Łączysz się z internetem? Twój dostawca sieci dobrze wie, kiedy i na jaką stronę wszedłeś/wszedłaś i ile czasu tam spędziłeś/eś.

W telefonie, a często także w chmurze i różnych aplikacjach przechowujesz swoje zdjęcia, które pozwalają ustalić, gdzie byłeś/eś, co robiłeś/eś, co lubisz.

Płacisz telefonem?

Słuchasz muzyki?

Mierzysz kroki?

Przerabiasz zdjęcia?

Można wymieniać długo.

# Cyfrowy ślad

### CO TO JEST?

Wychodzi na to, że każde twoje działanie w sieci pozostawia po sobie ślad. Specjaliści nazywają to śladem cyfrowym. Niezostawianie go jest wręcz niemożliwe. Nieważne, czy używasz telefonu, tabletu, czy komputera.



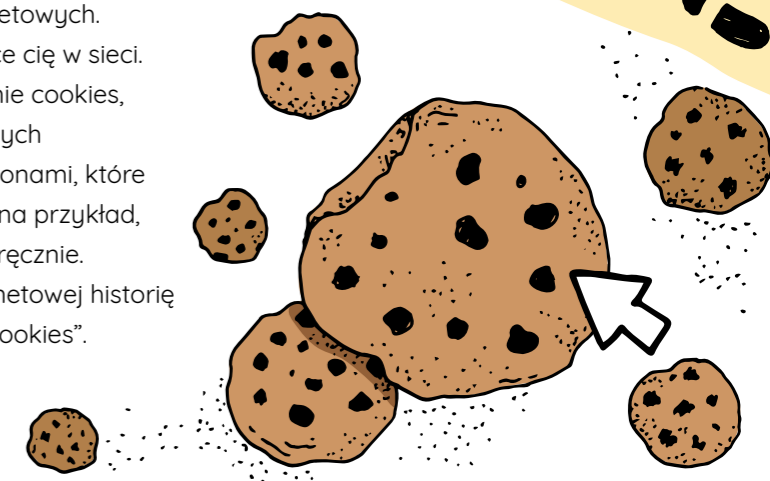
### Jak zmniejszyć ślad cyfrowy?

Zacznij od instalacji takich wtyczek (dodatków do przeglądarki internetowej), które zmniejszają twój cyfrowy ślad.

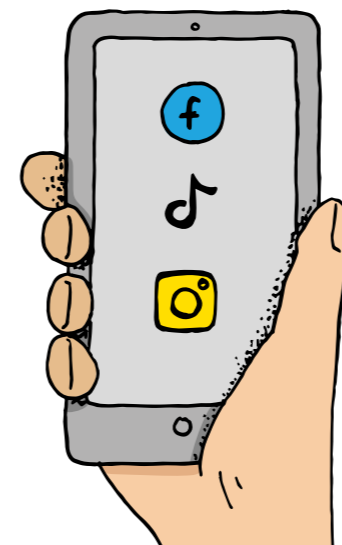
**Gdzie szukać wtyczek?** W zakładkach przeglądarki poszukaj opcji „dodatki” lub „rozszerzenia”. W razie kłopotów wpisz jedno z tych słów i nazwę swojej przeglądarki do Google. Decyzję, które wtyczki zainstalować, możesz podjąć z kimś dorosłym.

### Możesz zainstalować na przykład:

- **Adblock** – blokuje reklamy na stronach internetowych.
- **Disconnect** – blokuje niektóre skrypty śledzące cię w sieci.
- **Better Privacy** – umożliwi skuteczne usuwanie cookies, tak zwanych ciasteczek – informacji zapisywanych w pamięci twojego urządzenia w związku ze stronami, które przeglądasz, i przekazujące je im z powrotem (na przykład, co kupiłeś online). Cookies możesz usuwać też ręcznie. W tym celu znajdź w swojej przeglądarce internetowej historię przeglądania, wybierz opcję „usuń” i zaznacz „cookies”.



Masz konto na Facebooku? Instagramie? TikToku? Snapchacie? A może tweetujesz? (Hej, pamiętaj, powinnaś/powinieneś mieć 13 lat!) W każdej z tych aplikacji możesz sam/a zdecydować o swojej prywatności. Czeka cię dłuuuuuuuuie przedzieranie się przez instrukcję tych ustawień z jakimś dorosłym, który jest biegły w internecie. Pamiętaj jednak! Wybranie nawet najbardziej prywatnych ustawień nie ochroni cię całkowicie. Zdjęcie, które wrzucisz do sieci, może tam krążyć bez kontroli. A apki i tak będą analizować, co w nich robisz i oglądasz, i mogą sprzedać te informacje reklamodawcom.



**ZAPAMIĘTAJ JEDNĄ RZECZ! DANE, KTÓRE ZBIERAJĄ O TOBIE APLIKACJE CZY OPERATORZY SIECI - SĄ BARDZO CENNE. ZNAJOMOŚĆ TEGO, GDZIE CHODZISZ, CO LUBISZ, CO KUPUJESZ, POZWALA FIRMOM ZAROBIĆ NA TOBIE WIĘCEJ PIENIĘDZY. FIRMA WIE NA PRZYKŁAD, JAKIE DOKŁADNIE REKLAMY CI WYŚWIETLIĆ.**

### Co możesz z tym zrobić?

- Wiedz, że tak jest. To już dużo.
- Czytaj regulaminy aplikacji, które instalujesz, i zastanawiaj się, czy zgadzasz się na dostęp do twoich zdjęć, kontaktów czy lokalizacji. Czy na pewno potrzebujesz tych aplikacji? A może da się z nich korzystać, nie wyrażając zgody na dostęp do którychś z tych danych?





Poznaj kogoś, kto KREUJE  
internet po swojemu!

ELIKSIR:  
**MOC  
TRZECH WYSP**



- spożyj, kiedy będziesz potrzebować wzmocnienia. Znajdziesz się znowu na dobrej drodze!





# JOANNA MÓWI: SPRAWDZAM!

*tekst: Anna Błaszkiwicz, ilustracje: Alicja Wasilka-Krygier*

**Jest specjalistką od bezpieczeństwa.  
Ale wcale nie pracuje w policji czy firmie ochroniarskiej.  
Jest informatyczką. Kiedyś włamywała się do systemów  
komputerowych i pokazywała, gdzie są dziury,  
przez które można się do nich wślizgnąć. Teraz Joanna  
Rutkowska z Polski myśli, że dużo fajniej jest tworzyć takie  
systemy, których nikt nie przechytrzy.**

Matematykę polubiła już w pierwszej klasie podstawówki. Wydawała jej się prosta i logiczna. Nauczyła ją też krytycznego myślenia. Joanna tłumaczy: „Matematyka jest wyjątkowa. **Nie trzeba wierzyć w to, co mówi nauczyciel albo co jest napisane w podręczniku. Można to sprawdzić.** A wystarczy do tego tylko głowa, kartka i ołówek. Nic więcej”.

Kiedy miała 11 lat, w jej domu pojawił się pierwszy komputer. Zajmował całe biurko i miał czarno-biały monitor. Zafascynował ją. Próbowała rozgryźć, jak działa. Niestety w ogóle nie dało się na nim grać. Zaczęła się więc uczyć programowania. Sama. Z książek dla dorosłych. Choć wtedy wcale nie myślała o tym, że są dla dorosłych. Joanna mówi: „Czytałam i planowałam, co napiszę, jak się dorwę do komputera. Bo nie mogłam przy nim siedzieć codziennie, tak zdecydowali rodzice”. To był jej świat.

Jeśli informacji o Joannie będziesz szukać w internecie, **szybko trafisz na słowo „hakerka”**. Tak mówi się o kimś, kto atakuje systemy komputerowe. Czasem po to, żeby ostrzec innych i pokazać: uwaga, to wcale nie jest bezpieczne, trzeba tu coś naprawić! Czasem po to, żeby wykraść tajne dane, wpuścić złośliwego wirusa, narobić zamieszania. A co to są te systemy? To dzięki nim możesz na przykład kupić coś w sklepie internetowym, sprawdzić na stronie banku, ile masz pieniędzy, bezpiecznie przejechać przez miasto, bo system włącza i wyłącza światła.

A Joanna? Co ma z tym wspólnego? Na konferencji dla ekspertów od bezpieczeństwa pokazała, jak można zaatakować bardzo popularny system komputerowy. A potem, przez kilka lat, razem ze swoim zespołem, szukała błędów i luk w innych systemach komputerowych i technologiach.

Tyle że ona wcale **nie lubi słowa „hakerka” i nigdy sama tak o sobie nie myślała**. Nie chce cię też namawiać do takiej pracy. Mówi: „Moim zdaniem dużo fajniej być inżynierem, który zbuduje solidny i piękny most, niż chodzić po moście zbudowanym przez kogoś innego i zastanawiać się, którą śrubkę z niego wyciągnąć, żeby most się zawalił. Bo specjaliści od bezpieczeństwa komputerowego często tak właśnie muszą kombinować: jak zepsuć coś, co stworzył ktoś inny?”.

Sama Joanna zresztą też już zajmuje się bardziej budowaniem mostów niż wyciąganiem śrubek. Oczywiście nie dosłownie. Jest architektką systemów komputerowych, to znaczy projektuje je, wymyśla. Jak teraz wygląda jej praca? Zbiera informacje, na przykład czyta artykuły o nowych technologiach. Potem musi tę całą wiedzę wchłonąć i poukładać w swojej głowie. Na szczęście **może to robić nawet w czasie spaceru**. A potem coś tworzy – dokument, artykuł, kod. To jej kawałek mostu.

Joanna przyznaje, że informatyka bardzo wciąga. Pozwala szybko tworzyć nowe rzeczy. Tak o tym opowiada: „Piszę kawałek programu, odpalam go i on działa. Ale myślę sobie, że coś jeszcze mogę dodać. Więc dopisuję szybko kilka linijek. O, jak fajnie. To jeszcze coś dorzucę. No nie, teraz nie działa! Dziwnie! Muszę to sprawdzić. Trzy godziny później – wreszcie działa! To może dodam coś jeszcze? **I tak można bez końca. To uzależniające!** I niebezpieczne, bo może nas pochłonąć. Wtedy łatwo stracić przyjemność ze zwykłego życia”.

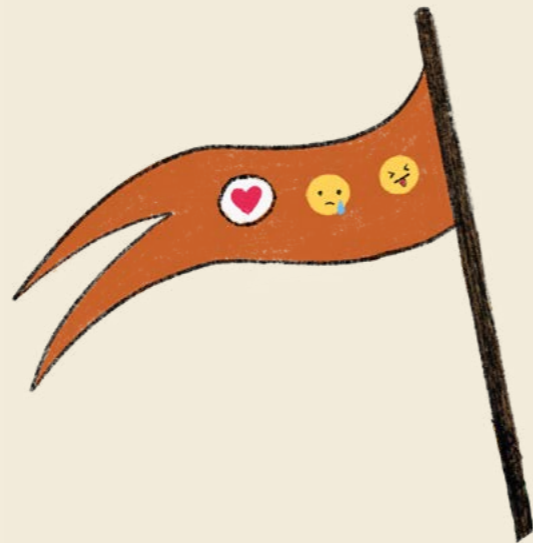
Joanna chce ci coś jeszcze powiedzieć: „**Mam trzy cele w życiu – są jak trzy wyspy, między którymi pływam. Jedna z nich to PRAWDA, czyli nauka. Druga to PIĘKNO – a piękny może być kwiat, ale też program komputerowy. Trzecia to MIŁOŚĆ, czyli budowanie fajnych relacji z innymi ludźmi, opartych na porozumieniu i zaufaniu. Nie warto płynąć za daleko w stronę tylko jednej z tych wysp, na przykład PRAWDY, bo wtedy można stracić z oczu dwie pozostałe. A wszystkie są ważne**”.



SPECJALNA ZDOLNOŚĆ:  
**TWORZENIE  
NOWYCH ŚWIATÓW**



- przeczytaj historię Kasi i dowiedz się, jak kreować fajne i piękne rzeczy w internecie.





*Już jako dziecko Kasia lubiła rysować.*



## **PROJEKTUJĘ GRY!**

Jako dziewczynka uwielbiała rysować i grać na komputerze. Dziś jest projektantką gier komputerowych.

Poznasz ją po wspaniałych tatuażach na rękach i wesołym bystrym spojrzeniu. Kasia Redesiuk mówi:

„Nigdy nie wyrosłam z bycia dziewczynką”.



## W GRACH KOMPUTEROWYCH WSZYSTKO JEST MOŻLIWE

– oto przenosimy się w czasie. Do szkoły, gdzie uczy się mała Kasia Redesiuk. Jej szkolne zeszyty są całe wypełnione szlaczkami. **Nauczyciele zwracają uwagę: za dużo rysunków w zeszytach!** A ona uwielbia rysować. Zwłaszcza zwierzątka. To do tej pory jeden z jej ulubionych tematów. Dziś rysuje też własne zwierzęta, bo ma trzy koty i trzy akwaria, a w akwariach ryby (to kolorowe bojowniki) i krewetki.

## JAKO DZIEWCZYŃKA KASIA UWIELBIA GRY KOMPUTEROWE.

Najpierw podgląda, jak gra jej tata. Potem sama zaczyna grać. **Jedną z jej ulubionych gier jest o Królu Lwie:** trzeba wcielić się w Simbę ze znanego filmu. Gdy ma siedem lat, bez problemu przerywa grę, aby wyjść na dwór. Ale już gdy ma około 13 lat, wciąż się w granie. To dlatego, że zaczyna grać przez internet z innymi ludźmi – chodzi więc nie tylko o grę, ale też o spotkania. Rodzice muszą czasem przypominać: odrób lekcje!

## W SZKOLE BARDZO DOBRZE SIĘ UCZY.

Przychodzi jej to łatwo. A ponieważ jest prymuską, uważa, że powinna robić poważne rzeczy. Może jako lekarz? Może prawnik? W pewnym momencie myśli: o, chyba na architekturze się coś rysuje. **Idzie na studia architektoniczne, ale nie jest szczęśliwa.** Troszkę rysuje, ale nie zwierzątka. Nie ma czasu na gry. Postanawia rzucić studia. W końcu trafia do branży gier komputerowych, znajduje połączenie dwóch najlepszych dla siebie rzeczy na świecie.

## JAK POWSTAJE GRA?

Na początku zawsze jest pomysł: „**hej, zróbmy grę!**”. **No dobra, ale o czym ona będzie?** Powiedzmy, że o słońcach. Ale czy one są różowe, czy zielone? Wymyślają to artyści konceptu. Dostają temat, wytyczne i rysują, jak ta gra może wyglądać. Artysta konceptu musi mieć bardzo dużo pomysłów. **Po to ćwiczy się prędkość rysowania** – aby w ciągu dnia stworzyć dziesięć różnych propozycji. Jeśli słoń ma mieć czapkę, trzeba ją zaprojektować.

TE SZEŚĆCIONOGĄ FUTRZASTĄ SÓWKĘ  
NARYSOWAŁA KASIA

## NAD GRĄ, KTÓRĄ KASIA I JEJ ZESPÓŁ ROBIĄ TERAZ, PRACUJE OKOŁO STU OSÓB.

Nie wszyscy to artyści. Są też **animatorzy**, którzy wprawiają w ruch postaci. **Modelerzy**, którzy je rzeźbią, aby wyglądały jak trójwymiarowe. **Programiści**, którzy dbają o to, aby gra działała w komputerze. I cała masa innych. Można porównać to do budowania rakiety, która leci w kosmos. Wszystko trzeba zaprojektować: od silnika i kształtu po najdrobniejszą śrubkę. Kasia zaczęła w tej rakiecie od rysowania. Potem została dyrektorem artystycznym. Teraz opiekuje się całą rakieta.

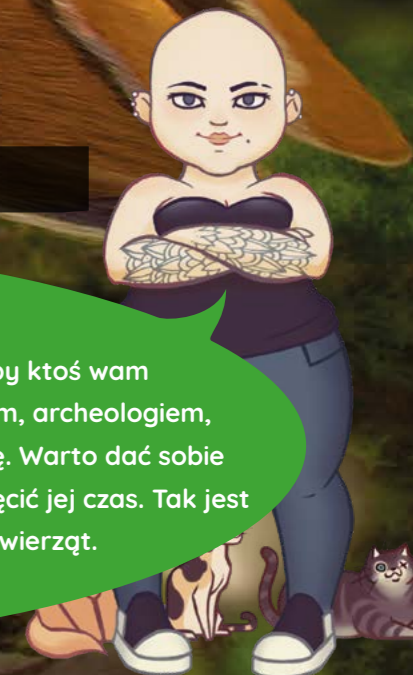
## KIEDY KASIA MA 13 LAT, ZACZYTUJE SIĘ W „WIEDŹMINIE” ANDRZEJA SAPKOWSKIEGO.

Głównym bohaterem jest pogromca potworów Geralt. **Wiele lat później Kasia razem z zespołem CD RED PROJEKT zaprojektuje grę komputerową „Wiedźmin”,** w którą dziś grają ludzie na całym świecie. Kasia wyjaśnia to tak: „Dawniej nawet nie wiedziałam, że jest taki zawód – ktoś, kto projektuje gry. Myślałam, że kiedyś trzeba wydorosnąć. Że są takie rzeczy, które kończą się razem z dzieciństwem. Dopiero później doszłam do wniosku, że to nieprawda. Te rzeczy, które się lubiło w dzieciństwie, można przenieść w dorosłość”.

## KASIA JUŻ MUSI WRACAĆ DO SWOJEJ RAKIETY. ALE CHCE CI JESZCZE COŚ POWIEDZIEĆ:

Najważniejsze jest w życiu robić coś, co sprawia radość. Jeżeli sprawia wam radość jazda na deskorolce, nauczcie się to robić tak dobrze, żeby ktoś wam za to płacił. Można być długo niezdecydowanym. Ja chciałam być geologiem, archeologiem, architektem i jeździć na motocyklach... Bardzo późno znalazłam swoją drogę. Warto dać sobie na to czas. Ale trzeba znaleźć tę jedną rzecz i być w niej coraz lepszym. Poświęcić jej czas. Tak jest ze wszystkim – filmami, rysunkami, byciem lekarzem, opiekunką zwierząt.

Róbcie to, co kochacie.





Stwórz własny

zbiór onlajnowych zasad!

To już koniec eskapady!  
Zebrałaś/eś nowe zdolności,  
uzupełniłaś/eś uzbrojenie.  
Na koniec **miniquiz**, który  
pomoże ci ustalić zasady  
dobre dla siebie!

**GDY ROZMAWIASZ Z LUDŹMI W PRAWDZIWYM ŚWIECIE,  
STOSUJESZ SIĘ DO ZASAD. W INTERNECIE TAK SAMO!**

Dzięki nim lepiej zadbasz o siebie i o innych. Poniżej znajdziesz osiem zagadek. Jeśli na nie odpowiesz, łatwiej będzie ci te zasady poznać i zapisać.

**ZASTANÓW SIĘ, JAK  
POSTĄPISZ W PODANYCH  
SYTUACJACH.**

Gdy będziesz mieć wątpliwości, poproś kogoś starszego o pomoc.

**Odpowiedzi zapisz obok,** może ułożą się one w spis przydatnych zasad.

**1.** Ktoś z twojej klasy wrzucił filmik, na którym tańczy nowy układ choreograficzny swojej grupy tanecznej. O czym pamiętasz, pisząc komentarz?

**2.** Ktoś w komentarzu pod filmikiem koleżanki na YouTube napisał niemiłe rzeczy. Jak ją pocieszysz?

**3.** Chcesz wrzucić na bloga zdjęcie, na którym z bratem ugniatacie ciasto. Co zrobisz, by brat nie był z tego powodu niezadowolony?

**4.** Koledzy namawiają cię, do wysłania im swojego głupiego lub zawstydzającego zdjęcia. Co ty na to?

**5.** Ktoś obcy napisał do ciebie wiadomość z pytaniem o twój adres i numer telefonu. Co robisz?

**6.** Chcesz przestać komuś zdjęcie siostrzyczki, która urodziła się tydzień temu. Co zrobisz, by nikt obcy nie zobaczył zdjęcia?

**7.** Chcesz zalogować się na konto mailowe na komputerze w bibliotece, a kumple zaglądają ci przez ramię. Co zrobisz, by nikt nie zobaczył twojego hasła?

**8.** Chcesz nagrać filmik na YouTube'a, w którym opowiesz o swoim dniu. Co powiesz, a o czym nie będziesz wspominać?

## MOJE ZASADY

### JAK CHCĘ KORZYSTAĆ Z INTERNETU:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



# Twoje notatki

A large rectangular area on the left page, outlined in purple, containing 25 horizontal dotted lines for writing notes.

A large rectangular area on the right page, outlined in purple, containing 25 horizontal dotted lines for writing notes.



Cześć! „Przewodnik po Czarodziejskiej Krainie Internetu” powstał w Polsce. Stworzyła go Fundacja Kosmos dla Dziewczynek, która chce wyrównywać szanse chłopców i dziewczynek. W tym celu założyła wyjątkowe, mądre, piękne i odważne pismo „Kosmos dla dziewczynek” dla dzieci w wieku 7–13 lat. W tym piśmie zajmujemy się ważnymi tematami, które dotyczą ciebie, twoich koleżanek, kolegów i znajomych z osiedla. Zobacz, jak wygląda kosmos: [www.kosmosdladziewczynek.pl](http://www.kosmosdladziewczynek.pl). Mamy dobrą wiadomość, nasze pismo wydawane jest też po francusku i niemiecku!

Koncepcja całości : Sylwia Szwed, grafika i skład : Barbara Piotrowska

Chcesz być na bieżąco z unijnymi wiadomościami na temat technologii cyfrowych?

Wejdź na naszą stronę internetową <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en> i śledź nasze media społecznościowe @DigitalEU,

aby dowiedzieć się więcej o tematach takich jak cyberbezpieczeństwo, dezinformacja, świadome korzystania z mediów społecznościowych czy kompetencje cyfrowe.

Znajdziesz tam też inicjatywy, do których możesz dołączyć, takie jak Tydzień Kodowania i wiele innych.

Niniejszy dokument w żadnym wypadku nie stanowi oficjalnego stanowiska Komisji Europejskiej.

© Unia Europejska, 2021

Ponowne wykorzystanie dozwolone pod warunkiem podania źródła, a zmiana oryginalnego znaczenia lub przekazu niniejszego dokumentu jest niedozwolona. Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikające z ponownego wykorzystania niniejszej publikacji. Komisja Europejska wdrożyła politykę ponownego wykorzystywania swoich dokumentów zgodnie z decyzją Komisji 2011/833/UE z dnia 12 grudnia 2011 r. w sprawie ponownego wykorzystywania dokumentów Komisji (Dz.U. L 330 z 14.12.2011, s. 39).

W przypadku wykorzystania lub powielania elementów, które nie są własnością Unii Europejskiej, konieczne może być uzyskanie zgody bezpośrednio od właściwych podmiotów prawa autorskiego.



PDF ISBN 978-92-76-42286-0 doi:10.2759/52265 KK-01-21-330-PL-N