

# CYBERLEKCJE 3.0

**Karta pracy:** Zagrożenia w sieci prywatność

## Ćwiczenie 1.

Praca w trójkach – niebezpieczne zachowania – materiał do pocięcia dla każdej z trójki. Zagadnienia mogą się powtarzać.

Dlaczego jest to niebezpieczne zachowanie. Zaproponujcie zasadę zachowania się w trakcie gry, aby tego uniknąć.



1. Phishing – wysyłanie fałszywych wiadomości z linkiem w celu wyłudzenia danych;

2. Ukryte koszty, wyłudzenie opłat – niektóre gry posiadają mechanizmy, które wyłudzają od gracza nakłady finansowe, tzw. mikropłatności;

3. Kontakty, znajomości z innymi graczami – niektóre gry tworzą wielkie społeczności graczy, które wymieniają się doświadczeniami i poradami. Również nastolatki są ich członkami, przez co często nawiązują kontakty z nieznanymi osobami;

# CYBERLEKCJE 3.0

**Karta pracy:** Zagrożenia w sieci prywatność

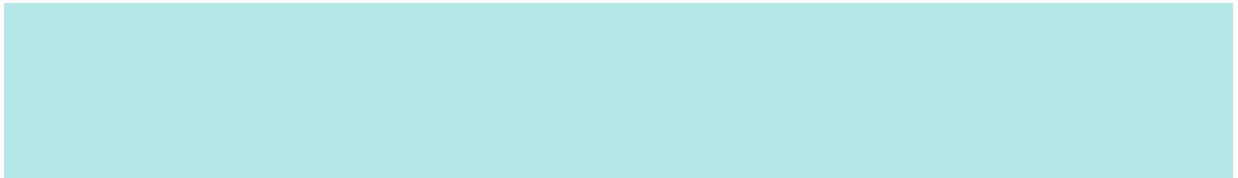
4. Kradzież tożsamości – postępowanie się w sieci fałszywym nazwiskiem lub pseudonimem, które zostało skradzione (wykradanie danych osobowych);



5. Umieszczanie swojego wizerunku/zdjęcia gracza w sieci;



6. Pojawiające się czaty i komunikatory, otrzymywanie różnych linków na czacie



# CYBERLEKCJE 3.0

Karta pracy: Zagrożenia w sieci prywatność

## Ćwiczenie 2.

Jesteście profesjonalnymi Badaczami opinii publicznej. Waszym zadaniem jest zapytanie dziesięciu osób o ich doświadczenia z grami komputerowymi wg poniższego schematu.

**UWAGA: nie zapisujemy imion osób i klasy, do której chodzą. Zapisujemy tylko płeć i odpowiedzi.**

RESPONDET Chłopak/ dziewczyna	W jakie gry grasz?	Jak często grasz: a) ok. 1 razy w tygodniu b) ok. 3 razy w tygodniu c) codziennie	Czy grasz na: a) smartfonie b) konsoli c) komputerze	Czy zdarza Ci się grać mimo zakazu, np. w szkole, w domu?	Czy należysz do jakiejś grupy graczy online?	Co lubisz robić poza graniem?
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

