

**Dobrze nam znany przyjaciel, jest zawsze na zawołanie, stoi cicho i prawie cały czas może liczyć na nasze zainteresowanie. Nie trzeba się nim opiekować, nie woła, żeby wychodzić z nim na dwór. Nie kłóci się z nami, nie upomina, żeby sprzątnąć w pokoju. To oczywiście komputer lub jego przenośna wersja, czyli laptop. Ale czym jest komputer bez Internetu?**

## Wszyscy jesteśmy w Sieci!

### Wady i zalety Internetu, czyli komputer i uczeń w praktyce.

Nie jest źle poserfować w Internecie godzinę lub dwie, ale jeśli Wasz czas spędzony przy komputerze przekracza trzy godziny dziennie, a wieczorem, zamiast iść spać, sprawdzacie po raz dziesiąty pocztę internetową albo Facebooka, to znak, że trzeba z tym coś zrobić. Abyście się zdecydowali na ograniczenie swojego czasu spędzonego w Internecie, pozwolę sobie zaprezentować jego wady i zalety. Wady to przede wszystkim fakt, że Internet zabiera czas, komputer może naprawdę wciągnąć i wtedy traci się poczucie czasu. Komputer



psuje oczy, światło monitora nie jest zbyt zdrowe dla oczu, które mogą zrobić się przekrwione. Włączony sprzęt zabiera prąd, gdy siedzi się przy komputerze zbyt długo, rachunek za prąd może naprawdę zaskoczyć waszych rodziców. Laptop psuje postawę, gdy wpatrujemy się w monitor, garbimy się, przez to mogą nas boleć plecy a przez resztę życia będziemy chodzić przygarbieni. A teraz czas na zalety Internetu: uczy, bo gdy serfujemy po ciekawych stronach, możemy się wiele dowiedzieć. Komputer zapewnia rozrywkę, niektóre gry są naprawdę fascynujące, trenują nasz refleks i umiejętność logicznego myślenia. Nie namawiam do całkowitego zrezygnowania z zabawy przy komputerze, ale naprawdę warto czasami dać odpocząć swoim oczom. Tego życzę nam wszystkim! *nekoneko*

### Gdzie szukać pomocy?

W Internecie spotykamy się z różnymi sytuacjami. Czasem jest śmiesznie, innym razem niebezpiecznie. Jeśli zauważymy, że ktoś włamał się na naszą skrzynkę mailową, opublikował nasze zdjęcie, nie pytając o zgodę, albo wyzywa nas lub naszych znajomych, powinniśmy bez wahania zgłosić problem na stronie [www.helpline.org.pl](http://www.helpline.org.pl).

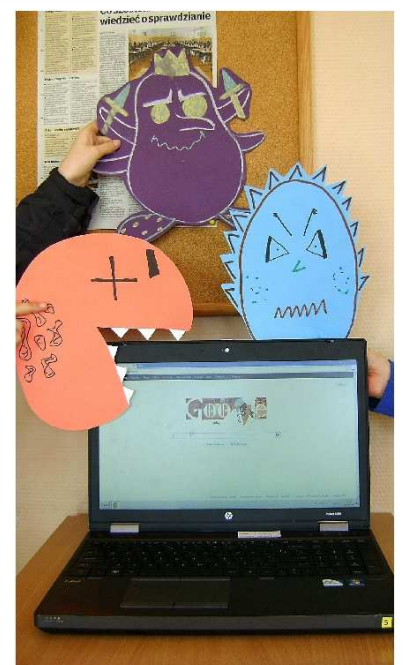
Otrzymamy tam pomoc również wtedy, gdy coś nas zaniepokoi, ktoś będzie nas nękał wiadomościami, albo gdy zechcemy zgłosić jakiś przypadek łamania netykiety. Warto zapamiętać takie adresy: [www.dyzurnet.pl](http://www.dyzurnet.pl), infolinia 801 615 005, [dyzurnet@dyzurnet.pl](mailto:dyzurnet@dyzurnet.pl), bezpłatna infolinia 800 100 100, [helpline@helpline.org.pl](mailto:helpline@helpline.org.pl),

[www.StopPedofilom.pl](http://www.StopPedofilom.pl), tel. +48 607 88 33 33. Jeśli ktoś namawia nas na spotkanie, albo czujemy, że Internet coraz bardziej nas wciąga i nie potrafimy już obejść się bez niego w wolnej chwili, powinniśmy poszukać wsparcia. Samodzielne pokonanie problemu może okazać się niemożliwe. Bądźmy czujni, nie bójmy się szukać pomocy. *pinek*

**Każdy z nas powinien posiadać program antywirusowy i zainstalować go na swoim komputerze.**

### Po co nam antywirus?

Program antywirusowy wykrywa, zwalcza i usuwa wirusy komputerowe, chroni komputer przed zepsuciem i utraceniem wszystkich ważnych plików. Przez groźnego wirusa komputer może się zresetować i wszystkie dane zostaną wyrzucone. Wtedy będzie trzeba wszystko od nowa instalować. Warto zainstalować program do skanowania komputera, który przeczyszcza komputer z niepotrzebnych rzeczy. Wtedy można być pewnym, że nasz komputer jest bezpieczny. A dla całkowitego bezpieczeństwa warto zgrać najważniejsze pliki na przenośne dyski, albo zapisywać na płytach, wtedy na pewno ich nie stracimy. *manuel.02 i honia123*



### Internet - małą czy wielką literą?

Słowo "Internet" zna każdy. Kiedy musimy je zapisać, pojawia się jednak mały problem, bo skąd mamy wiedzieć, czy jest to nazwa własna i czy pisać je wielką literą? A jednak, Internet jest nazwą własną konkretnej globalnej sieci komputerowej. Nie istnieje kilka Internetów, jest to jedna Sieć. I to właśnie znaczy, że słowo



"Internet" piszemy wielką literą. Warto o tym pamiętać, bo niektórzy nauczyciele coraz częściej zadają nam zadania domowe związane z Internetem. Kiedy wymyślamy argumenty dotyczące tego, czy warto z niego korzystać, warto pamiętać o tym, jaką literą piszemy słowo "Internet". *pinek*



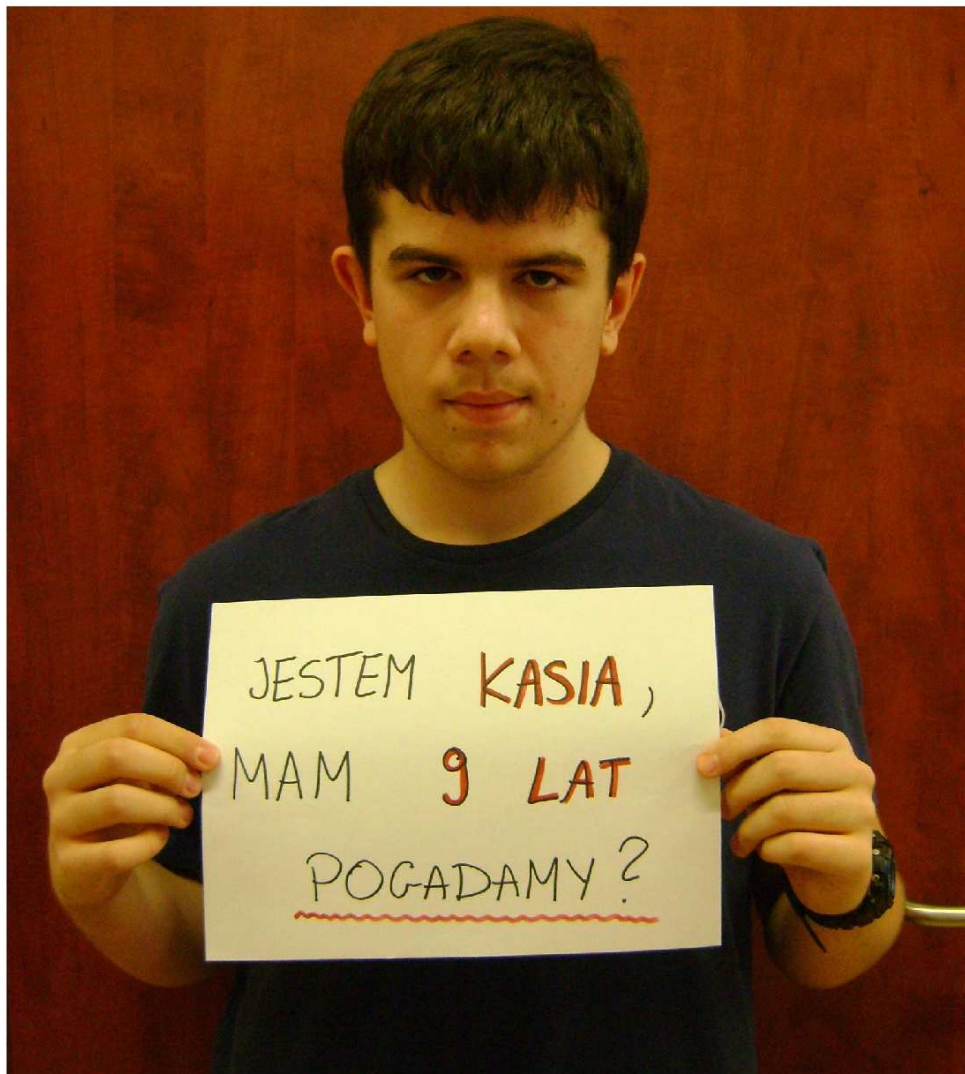
# Bezpieczeństwo to podstawa!

W Internecie czyha bardzo wiele niebezpieczeństw. Są to na przykład linki z wirusami komputerowymi, złodzieje podpatrujący zdjęcia, które publikujemy w Sieci lub fałszywi znajomi, którzy mogą podawać się za naszą koleżankę lub chłopaka i przekonywać nas, że chce się z nami umówić na randkę.

## Internauci, bądźmy ostrożni!

**Jeśli poznamy nową osobę przez Internet i potem po jakimś czasie chcemy się z nią spotkać, najlepiej skonsultujmy to z rodzicami.**

Rodzice mogą pomóc nam zorganizować bezpieczne spotkanie i upewnić się, że nic nam nie grozi. Zawsze musimy pamiętać, że po drugiej stronie może się ukrywać ktoś, kogo normalnie omijalibyśmy szerokim łukiem. To, że nowy znajomy napisał, że jest modnym hipsterem albo gimnazjalistką znającą się na modzie nie oznacza, że tak jest w rzeczywistości. Nawet jeśli podeśle nam zdjęcie, warto pamiętać, że my też możemy ściągnąć jakąś fotkę z Internetu i udawać, że jest to nasz portret. Pamiętajmy, że z Internetu korzystają różne osoby, nawet pięćdziesięcioletni mężczyźni. Dlatego warto być czujnym, bo nie jest łatwo zweryfikować wszystkie informacje, jakie podaje nam nasz wirtualny znajomy. Jeśli jednak jesteśmy ciekawscy i chcemy porozmawiać przez Internet z kimś nowym, pamiętajmy, żeby nie przysyłać mu swoich zdjęć z wakacji i nie podawać prawdziwych danych. Nigdy nie mamy pewności, że nie wykorzysta ich przeciwko nam i nie roześle swoim



innym znajomym. Najlepiej rozejrzeć się wokół siebie w szkole. Na pewno znajdziemy ciekawe osoby, z którymi jeszcze ani razu nie rozmawialiśmy. Na takich stronach jak Facebook, czy nasza klasa lepiej nie podawać wszystkich swoich danych, ważnych informacji lub zdjęć, na których widać jakieś drogie przedmioty, które mamy w domu. Lepiej wyrzucać

zaproszenia od nieznanych nam osób. Może pod jakimś fikcyjnym profilem kryje się złodziej, który zbiera adresy osób, które warto okraść. Jeśli pokażemy mu swoje zdjęcie z konsolą, a do tego udostępniliśmy informacje o naszym miejscu zamieszkania, możemy spodziewać się jego niechcianych odwiedzin w czasie naszej

nieobecności... Dlatego na pytania, kiedy jakaś osoba chce się dowiedzieć gdzie mieszkamy, ile mamy lat. Bądźmy czujni, nawet jeśli to będzie nasz znajomy, gdyż ktoś może włamać się na jego konto i podszywać się za naszego znajomego. Szczególnie podejrzane będzie też to jeśli ktoś będzie uparcie chciał z nami rozmawiać i ciągle będzie



wysłał nam wiadomości, nawet jeśli my będziemy go wyłączać. Wtedy najlepiej zablokować taką osobę, a w komunikatorze zmienić ustawienia, żeby rozmawiać tylko ze znajomymi. Trzeba uważać też na pliki, które ściąga się z Internetu, gdyż niektóre rzeczy mogą ściągać wirusy na nasz komputer. Kiedy ktoś podeśle nam link, upewnijmy się, że znajomy

nie ma złych zamiarów. Pod żadnym pozorem nie otwierajmy linków z reklam, które dostajemy na maila w reklamach. Czasami mogą to być linki od hakerów, którzy w taki sposób chcą nam podesłać konia trojańskiego, który pozwoli im podpatrywać rzeczy, które mamy na swoim komputerze. Internauci, bądźmy ostrożni!

Domcia17

## Dzień Bezpiecznego Internetu

5 lutego 2013 obchodzony był już po raz dziewiąty w Polsce Dzień Bezpiecznego Internetu. Ma on na celu uświadomienie młodym użytkownikom Internetu, że prócz zabawy i rozrywki, w Sieci czyhają na nas różne niebezpieczeństwa i zagrożenia. Jeśli je oswoiimy, możemy im przeciwdziałać. Trzeba tylko poznać wroga, czyli

potencjalne sytuacje, na jakie jesteśmy narażeni, korzystając z Internetu. Posiadając taką wiedzę, stajemy się świadomymi internautami, możemy też pomagać młodszemu rodzeństwu lub kolegom. Chociaż DBI obchodzimy raz w roku, o bezpieczeństwie powinniśmy pamiętać każdego dnia, nawet w wakacje! pinek



Wszystko zaczęło się w 1958 roku...

## Pierwsza gra komputerowa

Najstarsza gra na świecie nazywała się Tennis i grało się w nią na... oscyloskopie. Twórca gry, William Higinbotham, stworzył ją po to by goście w jego laboratorium mogli się na chwilę wyluzować. Grało się w nią tak jak w ping ponga. Wyglądało to tak jak tenis stołowy widziany od boku. Mała kropeczka przeskakiwała z jednego

boku "ekranu" na drugi nad krótką kreską, niby siatką, oczywiście po "stole". Wyobraźcie sobie okrągły, mały ekran, w nim niebieską kreskę, w poprzek nad nią ruchomą kropkę, którą odbijało się za pomocą pokrętła znajdującego się na "pudełku" zastępującym joystick. Naprawdę ciekawy wynalazek. Zawdzięczamy mu dzisiejsze gry! werczu



# Internetowe abecadło

**Nasze abecadło to zbiór haseł, które dotyczą Internetu i bezpieczeństwa. Zapoznajcie się z nim, aby odkryć tajniki Sieci.**

**A - asertywność** umiejętność odmawiania, gdy ktoś namawia nas do złego. Ta umiejętność przyda się nam, kiedy jakiś nieznajomy namawia nas za pośrednictwem Internetu do spotkania w realnym świecie lub kliknięcia w linki, który nam podeśle.

**B - bezpieczeństwo** dbamy o nie, kiedy przechodzimy przez ulicę, nie zapominajmy więc o nim w wirtualnym świecie. Instalujmy antywirusy i nie wchodzimy na podejrzaną stronę internetową; nie odpowiadajmy na wezwania typu: Masz 1 nieodebraną nagrodę i tak przecież wiemy, że jej nie dostaniemy. Nie wiermy też w to, że jesteśmy Tysięczną osobą odwiedzającą naszą stronę i nie klikajmy w wyskakujące okienka.

**C - cyberprzemoc** jest to psychiczne znęcanie się nad innym użytkownikiem Internetu. Niekiedy może przenieść się do świata realnego, co odbija się na naszym samopoczuciu. Czasami też kiedy nasze relacje z kolegami nie są najlepsze, ktoś może nas zaatakować na Facebooku, przerobić nasze zdjęcie czy napisać coś niemiłego w naszym profilu. Zgłaszajmy wszystkie takie zachowania, nie bądźmy też obojętni na ataki na naszych kolegów.

**D - dyskusja** to wymiana zdań na różne tematy, może być wesoła lub bardzo poważna. Gdy rozmawiamy przez Internet z nieznanym, nie wdawajmy się z nim w niepotrzebne dyskusje, bo może on niepostrzeżenie wyciągnąć od nas prywatne informacje,

które potem może wykorzystać przeciwko nam. Jeżeli pyta otwarcie, np. gdzie mieszkamy lub gdzie pracujemy nasi rodzice, wtedy po prostu powiedzmy, że musimy naprawić maszynę czasu i unikajmy ponownego kontaktu.

**E - estetyka** dbamy o nią na plastyce, w zeszycie, kiedy piszemy wypracowanie, kiedy sprzątamy pokój. Gdy tworzymy bloga lub stronę internetową, pamiętajmy o estetyce, aby strona była czytelna i miła dla oka.

Niepotrzebne są tysiące obrazków lub emotikonów. Pstrokaty kolory i migające banerki są tak samo denerwujące jak spam.

**F - fora internetowe** miejsce, gdzie możemy poznać ludzi o takich samych zainteresowaniach i wyrażać naszą opinię na różne tematy. Uważajmy jednak na ludzi, bo mogą się pod kogoś podszywać, niestety przestępcy nie mają na czole napisu Nie zbliżaj się, jestem zły, ich nick też nie wskazuje na to, że chcą nas oszukać, ośmieszyć lub wyciągnąć od nas informacje.

**G - GaduGadu** program, dzięki któremu możemy komunikować się ze swoimi znajomymi posiadającymi konta, wymieniać się zdjęciami. Oczywiście jest jeszcze Skype, ale używanie GG jest bardziej hipsterskie. Pamiętajmy tylko, aby podawać swój numer GG tylko znajomym. Nie wklejajmy go w byle jakich miejscach w Internecie, tak samo jak naszego numeru telefonu.

**H - hasło** zabezpiecza nasze konta na forum, na Facebooku, do emaila. Pamiętajmy aby zawierało cyfry oraz litery małe i duże, aby było trudne do odgadnięcia. Do konta o nazwie "Admin" nie dawajmy hasła o takiej samej nazwie. Wymyślmy coś, co nie jest oczywiste. Wymyślajmy różne hasła, nie powtarzajmy wciąż tego

samego. Nie nośmy też zapisanych haseł lub kodów w portfelu lub piórniku. Musimy je jakoś zapamiętać i strzec przed innymi, nawet dobrymi znajomymi.

**I - IP** numer, pod którym zarejestrowany jest nasz komputer, kiedy łączymy się z Internetem. Jeżeli zrobimy coś złego w Internecie, nawet pod pseudonimem, można będzie znaleźć nas przez IP. W Sieci nikt nie jest anonimowy.

**J - Java** aplikacja pomagająca otwierać gry, niestety niemiłosiernie spowalnia komputer. Trzeba ją często uaktualniać, ale warto wtedy upewnić się, że na pewno instalujemy ten program, a nie wirusy, dodatkowe aplikacje i dodatki.

**K - kradzież** to nielegalne zabieranie cudzej własności. Nie kradnijmy innym użytkownikom ich prac, zdjęć i pomysłów dla własnej korzyści, ponieważ po pierwsze jest to niemoralne, a po drugie może grozić karą finansową lub jedyneką, jeśli okaże się, że ktoś ściągnął takie samo wypracowanie jak my. Plagiatowanie jest takim samym przestępstwem jak zabieranie pieniędzy z czyjegoś portfela.

**L - logowanie** a właściwie **wylogowywanie** się ze swojego konta, kiedy korzystamy z komputera, do którego dostęp mają inne osoby. Trzeba o tym pamiętać, bo inaczej ktoś może się pod nas podszywać na przykład na Facebooku, zmienić nasze ustawienia albo skopiować dane. Może też łatwo wejść na naszego maila. Po skończonej pracy zawsze kliknijmy Wyloguj się. Nie pozwalajmy też, żeby system zapamiętywał nasze hasło, chyba że jest to nasz prywatny komputer

z bezpiecznym dostępem do Internetu.

**Ł - łącza internetowe** to typ połączenia, dzięki któremu możemy korzystać z Internetu. Może być wolne lub szybkie, bezprzewodowe lub przewodowe, zabezpieczone lub niezabezpieczone. Jeśli zauważymy, że Internet chodzi wolniej, niż zazwyczaj, może to oznaczać, że mamy zainstalowane niepotrzebne programy albo w najgorszym przypadku wirusa!

**M - manipulacja** to podstępne wpływanie na uczucia i decyzje podejmowane przez inne osoby. Gdy widzimy w Internecie filmik nawołujący do jakichś akcji, albo kiedy ktoś zachęca nas do udostępnienia zdjęcia mającego pomóc małym biednym kotkom, zastanówmy się, czy jeśli to zrobimy, rzeczywiście zmienimy świat na lepsze.

**N - netykieta** to zbiór zasad zachowania obowiązujących w wirtualnym świecie. Pamiętajmy przede wszystkim, żeby nie obrażać innych osób, nie pisać wulgaryzmów, nie pisać wielkimi literami (nie krzyżeć), nie rozsyłać łańcuszków i ograniczać ilość emotikonów. Kulturę osobistą pokazujemy siedząc przy stole, na lekcji, ale też w Internecie.

**O - ortografia** to dbałość o poprawny zapis. Jest to jedno z przykazań netykiety. Kiedy piszemy w Internecie, nie zapominajmy o polskich znakach (prawy Alt jest modny). Zwracając się do innych, piszmy wielką literą słowa: Ci Tobie, Ciebie Również imiona i nazwiska zasługują na wielką literę. Stosując się do zasad ortografii, pokazujemy swoją kulturę i inteligencję. Jesteśmy poważnie traktowani przez innych użytkowników Internetu. Przestrzegając zasad unikniemy też wielu konfliktów, bo nasze

słowa będą jasne i jednoznaczne. Nawet jedna literka może zmienić ich znaczenie!

**P - piractwo** to nielegalne ściąganie filmów, seriali, płyt z muzyką, programów lub gier. Narusza to prawa autorskie twórców i producentów. Nawet ściąganie książek to łamanie praw autorskich, chyba że są one udostępnione w legalnych źródłach. Za piractwo możemy zapłacić srogą karę. Pamiętajmy więc, aby nie łamać prawa i doceniać pracę naszych ulubionych artystów i zdobywać ją legalnie.

**R - regulaminy** ma je każde forum, portal społecznościowy, gra online czy aplikacja. Zazwyczaj regulaminy są bardzo długie i niezrozumiałe i dlatego nie chce nam się ich czytać. Postarajmy się jednak je przegłębnie, aby nie okazało się na przykład, że przez przypadek zgodziliśmy się na wykorzystanie naszego zdjęcia z wakacji, które umieściliśmy na portalu.

**S - spam** to wiadomości, których nie chcemy czytać. Na przykład identyczne komentarze pod zdjęciem albo wierszyki i przestrogi, które mamy przesłać dalej kilku przyjaciółom, aby zaznać szczęścia. To po prostu łańcuszki internetowe, denerwujące wiele osób. Spamowanie to też wypowiedanie się nie na temat w komentarzu, na przykład wpisywanie pierwszy pod informacją na jakiejś stronie.

**T - Twitter** strona na podobieństwo Facebooka, tak naprawdę nie można tam robić nic prócz czytania wpisów innych i zamieszczania zdjęć, ale jeśli wyjątkowo uda nam się w tym wszystkim połączyć, ułatwi to nam komunikację.

**U - uzależnienie** jak wiadomo, można popaść w uzależnienie narkotykowe, alkoholowe. Uzależnienie od Internetu działa podobnie, zabiera nam nasz wolny czas

i powoli psuje życie. Kiedy czujemy, że zbyt wiele czasu spędzamy przed monitorem a do szkoły przychodzimy coraz bardziej niewyspani i nieprzygotowani, może to sygnał, że czas na odwyk!

**W - WWW** World Wide Web, czyli ogólnosiwiatowa sieć, w skrócie Web. Strony WWW są powszechnie znane, bez nich nie byłoby Internetu. Jednak kryją one przed nami wiele niebezpieczeństw i podstępów, na przykład śmiertelne dla komputera wirusy poukrywane w gotowych do ściągnięcia plikach. Nieuważnym internautom grożą też małe traumy. Wyobraźmy sobie, że wchodzimy na stronę internetową, a tu nagle w słuchawkach rozlega się krzyk dziecka, a na monitorze pojawia się przerażająca twarz. Nie jest to miłe, prawda? Strzeżmy się wyskakujących okienek, które mogą nas przekierować na niebezpieczną stronę. Zawsze możemy je zablokować.

**Y - YouTube** to strona, na której można oglądać albo umieszczać nagrane przez siebie filmiki. Pamiętajmy, aby nie publikować nagrań z naszymi znajomymi bez ich zgody, ponieważ możemy ich niechcący ośmieszyć i jednocześnie urazić. Gdy komentujemy filmiki, nie obrażajmy ich twórców albo bohaterów. Nie wiermy też we wszystko, co widzimy na YouTube, bo niektóre filmiki są zmontowane, pokazują coś niemożliwego, chociaż wyglądają na prawdziwe.

**Z - złośliwość** docinki i kpiny mogą nas spotkać nie tylko w Internecie, ale i w realnym świecie. Nie powinno się zazdrościć innym zdjęć z wakacji, najnowszych gier czy lepszego komputera. Doceńmy to, co mamy. Nie ważne, jaki mamy komputer, ważne, czy bezpiecznie z niego korzystamy.

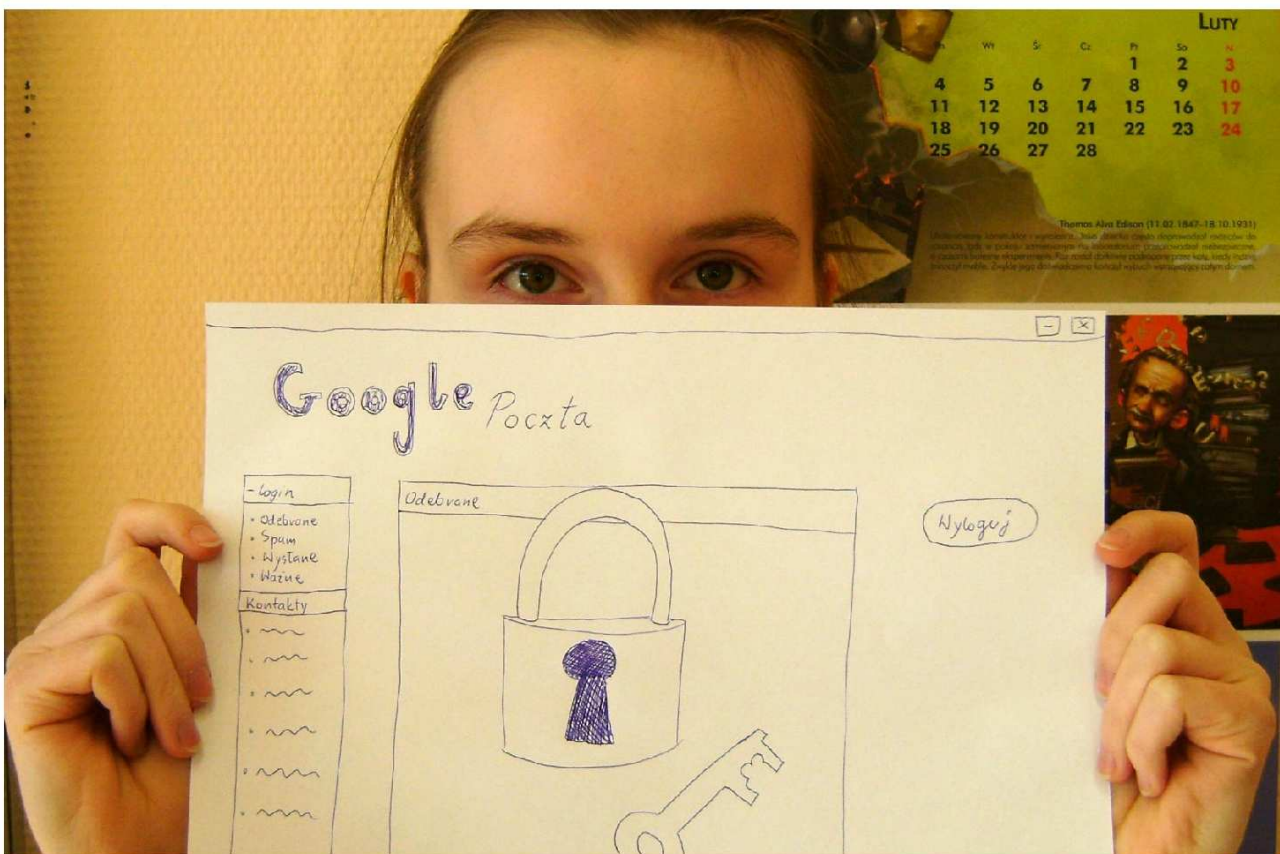
Olga Młynarz



# Pomyśl, zanim klikniesz!

Zapewne nie raz słyszeliście od rodziców czy znajomych, że dobre hasło to hasło bezpieczne. Przyznam, że sformułowanie "bezpieczne hasło" jest łatwe do zapamiętania, wpada w ucho, ale o co właściwie chodzi z tym dobrym, bezpiecznym hasłem?

## O bezpiecznym hasle słów kilka



**Kiedy wymyślamy dobre, bezpieczne hasło, możemy bardzo dobrze się zabrać!**

Po pierwsze, moja rada jest taka, abyście nie używali do haseł swoich imion, nazwisk, przezwisk oraz innych rzeczy, które Wasi

znajomi mogą łatwo z Wami skojarzyć. Wyobraźcie sobie taką sytuację: znajomy próbuje się włamać na Twoje konto i myśli, że będzie mu trudno zgadnąć hasło. Nagle wpada na pozornie głupi pomysł: "Może wpiszę jej imię, choć to chyba oczywiste, że nie zadziała!". A tu proszę, okazuje się jak bardzo się mylił... Takie sytuacje często się zdarzają,

mimo, że sam pomysł brzmi absurdalnie. Kolejną radą jest używanie do haseł polskich znaków, dużych i małych liter, a także cyfr. Metodą dla tych z dobrą pamięcią może być wymyślanie śmiesznych zdań, a potem układanie do nich swojego własnego szyfru. Mamy zdanie: "Dzik jest dziki, dzik jest zły". Weźmy teraz

pierwsze litery każdego słowa i co otrzymujemy? "DJDDJZ". Idealne hasło, ponieważ nikt nie wie o co chodzi. Sposobów na dobre, bezpieczne hasło jest wiele, na pewno sami znajdziecie jakiś szyfr dla siebie. Warto dbać o bezpieczne hasło, a na pewno nie padniecie ofiarą swoich wścibskich znajomych. *nekoneko*

Długie siedzenie przed komputerem bardzo źle wpływa na zdrowie człowieka i zabiera wiele cennego czasu.

## Sprawca chorób, pożeracz czasu...

Światło monitora psuje oczy, ręce drętwieją od trzymania myszki, zaczyna boleć głowa a kręgosłup się skrzywia, bo mało kto pamięta o właściwej postawie przed komputerem. Do tego oczy robią się czerwone, a następnego dnia można mieć cienie pod oczami od zbyt długiego siedzenia przed komputerem. Nie powinno się jeść i pić przed ekranem, ponieważ możemy zalać niechcący klawiaturę i trzeba będzie kupić nową. Oprócz tego łatwo przytyć, bo komputer i brak ruchu to niezdrowa mieszanka. Gdy zbyt długo siedzimy w Internecie, odizolowujemy się od realnego świata.



Wtedy mało brakuje do uzależnienia! Nie warto spędzać całego wolnego czasu przed komputerem, lepiej odpocząć na świeżym powietrzu.

*manuel.02 i honia123*

Coraz częściej namawiamy rodziców, żeby kupili nam coś przez Internet. Warto poznać zasady bezpiecznych zakupów.

## Zakupy przez Internet

W Internecie można znaleźć galerie internetowe, które oferują wiele rzeczy, jakich nie można kupić w zwykłym sklepie. Galerie zazwyczaj są bezpieczne, jednak zanim złożysz zamówienie, warto sprawdzić koszt przesyłki i świadomie doliczyć go do ceny zakupów. Wszyscy znają też stronę z aukcjami internetowymi. Na Allegro można upolować prawdziwe perełki, czasem bardzo

tanie. Warto sprawdzić opinie o sprzedawcy, żeby nie zapłacić za coś, czego nigdy nie dostaniemy. Całą ofertę też trzeba dokładnie przeczytać, nawet drobny druczek, żeby nie okazało się, że zamiast komórki kupujemy tylko jej opakowanie. Cena przesyłki to kolejna rzecz. Zakupy przez Internet są wygodne, ale trzeba być ostrożnym.

*pinek*



Jak zapewne wiecie, istnieją portale, które pomagają nam odrobić zadania domowe.

## Kopiuje - wklej

Dlaczego zamiast pomyśleć, wolimy zapytać "wujku Google"? Jest tak, bo zaczynamy się pakować do szkoły dopiero o późnej godzinie. Kiedy już nie mamy sił na odrabianie lekcji lub po prostu nie chcemy nam się pomyśleć, włączamy stronę typu zadanie.pl i wpisujemy treść swojego zadania. Potem czekamy, aż jakaś osoba odrobi nam zadanie domowe. I tak oto mamy wypracowanie z j. polskiego albo rozwiązanie zadania z matmy. I tutaj mogą zacząć się problemy, bo jednak nie mamy pewności, czy ktoś, kto

napisał nam rozwiązanie, nie pomylił się w obliczeniach. Mógł też celowo wkleić nam takie wypracowanie, które nie ma związku z daną lekturą. Tak naprawdę nie wiemy, kto rozwiązuje za nas zadania. Może również się tak zdarzyć, że kolega z klasy również będzie szukał pomocy w Internecie i natrafi na takie wypracowanie, z którego i Ty skorzystałeś. To może skończyć się kompromitacją przed nauczycielem. Lepiej jest dostać 3 za własną pracę niż 1 za zadanie ściągnięte z Internetu.

*Inu*



# Internetowi rozbójnicy!

**Czasogracz** - podsuwa Ci pod nos ciekawe gry, przez co nie masz na nic czasu. Gry edukacyjne to jego wrogowie. Potrafi też zmylić Twój wzrok i kiedy za oknem świeci słońce, Tobie wydaje się, że leje deszcz i tym bardziej wolisz klikać, niż wyjść z domu. Chcesz poznać więcej stworków, grasujących w Internecie? Zapraszamy do lektury.

## Zmory i dobre duszki internetowe

Niektóre Zmory przyjaźnią się z nami i naszymi rodzicami. Są jednak takie, których lepiej unikać...

**Nudziarz** - dla dzieci jest zmorą, dla rodziców dobrym duszkiem. Przez niego nie możesz znaleźć wciągającej internetowej gry i wyłączasz komputer. Niektóre z nich są takie uparte, że przez tydzień nie możesz znaleźć żadnego "zajmującego" zajęcia, więc nie zostaje Ci nic innego jak iść na dwór i pobawić się trochę.

**Hasłobłysk** - jest przyjacielskim duszkiem, który przybywa wtedy, gdy trudnimy się nad wymyśleniem bardziej skomplikowanego hasła. Podsuwa dobre pomysły, jest bardzo kreatywny. Potem pomaga nam je zapamiętać, bez zapisywania na kartce.

**Gburus** - zachęca nas do obrażania innych i spamowania. Potrafimy



go pokonać sami, wystarczy że przypomnimy sobie zasady Netykiety.

**Alarmus** - ostrzega nas, kiedy wydaje nam się, że każda osoba w Internecie jest szczerą i ma dobre zamiary. Dzięki niemu stajemy się bardziej czujni i nie przytrafia nam się nic niebezpiecznego ze strony innych internautów. Często rozmawia z naszym

zdrowym rozsądkiem.

**Oblewator -monitorator** -

kiedy najbardziej zależy Ci na przejściu np. ostatniego poziomu w grze, ten niesforny duszek oblewa wodą monitor od środka, przez co psuje Ci się grafika. Ma on też swoje dobre strony, gdyż dzięki niemu możesz bardziej skupić się na nauce. Podejrzewamy,

że współpracuje z Waszymi rodzicami.

**Współgracz** - jeśli bardzo zależy Ci na przejściu jakiejś gry internetowej, a za dobrze ci to nie wychodzi, ta zmora wyciąga swoją pomocną dłoń. Wspólnymi siłami zawsze możecie sprostać zadaniu. Ważna informacja, ta zmora pomaga szczególnie wtedy, gdy gra nie zawiera



przemocy!

**Zapełniacz** - zapełnia dysk twardy głupotami, co spowalnia komputer. Czasem wchodzi w zwięzłą z Wirusomaniakiem, który specjalizuje się w ściąganiu wirusów. Kiedy połączą siły, komputer może tego nie znieść.

**Zwalniacz** - jest starszym bratem Zapełniacza. Zwalnia miejsce na dysku twardym,

ale robi to w magiczny sposób, gdyż Twoje dane dalej się tam znajdują. Często, choć nie możesz tego zauważyć walczy z rodzeństwem o twój dysk.

**Bijwirus** - pokonał już wiele wirusów i koni trojańskich. Przybywa z odsieczą zanim rozpocznie się wojna, warto go wpuścić do swojego komputera.

Marta B. i Angelika J.



Myśl, nie działaj na czyjąś szkodę, nie nadużywaj...

### Netykieta gwarancją szacunku

Wszyscy rodzice chcą, aby ich dziecko było bezpieczne w Internecie. Niestety, jeśli ani oni, ani ich pociechy nie znają netykiety, czyli regulaminu korzystania z Sieci, nie wiedzą co robią dobrze, a co źle. Netykieta jest to zbiór zasad savoirvivre, kultury obowiązującej w Internecie. Nie jest ona zbiorem sztywnych nakazów, ma na celu pouczenie, zwrócenie uwagi na pewne sytuacje i zachowania. Niektórzy piszą dużymi literami, ale nie wiedzą, że to oznacza KRZYK. Inni zwracając się do konkretnego internauty, nie używają polskich znaków, ani dużej litery w zaimkach Ty, Tobie, Ci itp. Są też osoby, które

obrażają i wyzywają innych w sieci, a także prowokują ich do kłótni. Taka zniewaga drugiej osoby może bardzo krzywdzić, a także jest to czyn karalny. Wysyłanie spamu lub łańcuszków też nie jest mile widziane. Zapominanie o ortografii też nie świadczy dobrze o internaucie. Mimo, że nie istnieje centralna grupa, pilnująca przestrzegania zasad netykiety, za ich łamanie grożą różnorakie konsekwencje, bo każdy portal jest moderowany, moderator zapewnia innym bezpieczeństwo. Jeśli zapamiętamy podstawowe zasady netykiety, będziemy szanowani przez innych użytkowników Internetu. Miłej zabawy!

francuzka

### Czarne, srebrne, niebieskie, czerwone... Czy przed plagą elektroniki da się uciec?

#### PSP i komórki, kuzyni komputera

Małe, poręczne i zabawne. Co to jest? Oczywiście PSP! Zapanowała taka moda, że do szkoły przynosi się przenośną grę i na przerwach nie ma do kogo ust otworzyć, bo wszyscy tylko patrzą w te małe ekraniki! Czy na konsole jest jakiś sposób? Grupa uczniów z klasy V myślała, że go znalazła. Ograniczyli ilość dni, w które można przynosić PSP. Natógowi gracze byli oburzeni, ale sposób znaleźli. Komórki! Nie można zabronić przyniesienia ich do szkoły. Przecież mama może dzwonić, ważny SMS może przyjść... a przy tym są tam gry! Komórki stanowią niemały problem. To one są najczęściej konfiskowane (na szczęście nie na zawsze)



przez nauczycieli. Dzwonią na lekcji, gdy zapomnimy je wyłączyć. Niedawno w salach wisiły kolorowe plakaty przedstawiające dzwoniące komórki. Dzięki nim sama nie raz uniknęłam nieprzyjemności! PSP i telefony, tablety i inne elektroniczne urządzenia, to bliscy kuzyni komputera. Uważajmy, od nich też można się uzależnić!

jacky



# Kogo nie ma na Facebooku...

Znajomi, zaczepki, zdjęcia z wakacji, wspomnienia, komentarze, like, powiadomienia, oś czasu, rozmowy, aplikacje, konkursy, reklamy, utworzone wydarzenia, grupy zainteresowań, gry społecznościowe...

## Druga strona Facebooka

**"Nie masz konta na Facebooku - nie istniejesz". Kto właściwie wymyślił to zdanie? Ile razy je słyszeliśmy?**

Co wpłynęło na naszą decyzję stworzenia konta na tym jakże popularnym portalu? A jak wiele wiemy o tej stronie? To oczywiste, na górze pasek z logo, dostęp do podstawowych funkcji. Po prawej pokazani są dostępni znajomi. Nie o to chodzi. Istotne jest na przykład to że jeśli



jesteśmy zalogowani na Facebooku, a na drugiej karcie robimy coś innego, portal sprawdza, jakie strony odwiedzamy. Albo zdjęcia, jakie dodajemy na stronę, po opublikowaniu stają się własnością Facebooka. Podobno twórca Facebooka, czyli Mark Zuckerberg, ukradł pomysł na stworzenie portalu swoim kolegom za studiów. Przyjaciele poprosili go o wykonanie strony, której sami wykonać nie potrafili, a on nic im nie mówiąc zaczął tworzyć Facebooka, który był łudząco podobny do projektu znajomych. Teraz pewnie zastanawiacie się, czy dobrze postąpiliście

zakładając konto na tym portalu. Jednak Facebook, mimo swoich licznych wad, jest bardzo przydatny w życiu. Można łatwo i bezpłatnie kontaktować się z osobami, z którymi dawno stracilibyśmy kontakt. Jest tam czat, a używając go możemy sprawnie i za darmo rozmawiać ze swoimi znajomymi, bo SMSy też kosztują. Facebooka możemy ośwoić, nie pozwólmy mu jednak zawładnąć naszym wolnym czasem. Na tym portalu nie sprawdza się też powiedzenie, że znajomi twoich znajomych są moimi przyjaciółmi *Jacky*

## "Komputer"

Komputer jest podobny do pupila, z nim jest miła każda chwila.

Gdy na dworze jest chłodno, on przytula się i mruczy, nigdy nie tupie, nie buczy.

Myszka komputer ogonem łaskocze, kiedy tak się szamocze.

Patrząc w ekran komputera, widzisz całą duszę jego,

od zawartości twardego dysku,

po pliki w folderach, kolego.

Bezpieczeństwo w Sieci to podstawa, pamiętaj o tym od rana!

Ostrożny bądź, rozważny i cierpliwy, nie spotkają Cię wtedy zło ani kpiny.

*lechnat*

## Internet bawi, uczy, nudzi...

Przjrzyjmy się dokładniej tej stronie Sieci, którą dojrzańsi użytkownicy nazywają ironicznie "ciemną". Czym się ona charakteryzuje? Nie zawiera mądrych treści, skupia dowcipne obrazki, infantylne filmiki, kolorowe gry. Co się do nich zalicza? Modne ostatnio zdjęcia śmiesznych kotów. Czy jest ona właściwie potrzebna? Definitywnie tak. Lubimy

przecież po ciężkim dniu w szkole obejrzeć wybór zdjęć kotów. To popularna i bardzo przyjemna forma rozrywki. Wbrew pozorom, takie spędzanie czasu też może nas wiele nauczyć. Szczególnie polecane są fora tematyczne, gdzie możemy zadawać pytania w danej dziedzinie i dowiadywać się nowych rzeczy. Warto też grać w gry po angielsku to świetnie rozwija

umiejętności językowe. Coraz częściej słyszymy jednak w ustach młodzieży: "Nudzi mi się". To prawda, oglądanie po raz setny tej samej strony (uwielbiane przez wszystkich Demotywatory) może nużyć młodego człowieka. Internet to rozległe miejsce, pełne ciekawostek, a kto szuka, ten znajdzie.

*wiesia*

## Gry komputerowe reklamują ekologię?

1. "Minecraft". Akcja tej gry ma miejsce w ekologicznym otoczeniu. Można sadzić drzewa, spotykać zwierzęta i budować dla nich zagrody oraz uprawiać ziemię. Gorsze jest to, że można niszczyć drzewa, a zwierzęta hoduje się, żeby przerabiać je na mięso i wełnę. Niestety, trzeba je przy tym krzywdzić. 2. "Ekologiczne miasto". Przed graczem stoi pasjonujące zadanie będzie

zwykłe miasteczko w takie, które będzie najbardziej przyjazne środowisku. Ta gra online jest bardzo wciągająca i przyjemna. 3. "The Sims". Jeśli kupimy sobie dodatek, na przykład "Cztery pory roku", będziemy mogli sadzić rośliny i dbać o środowisko, które nas otacza. Wniosek: grając w gry można myśleć o ekologii.

*mieszko*



## Trzecioklasiści - młodzi specjaliści od cyberprzemocy

Klasa szósta przygotowała warsztaty dla uczniów trzeciej klasy na temat cyberprzemocy. Dzieciaki zaskoczyli prowadzących swoją wiedzą na temat niebezpieczeństw, jakie można spotkać w Sieci. Słuchały bardzo uważnie, zadawały ciekawe pytania i żartowały. Maluchy miały możliwość porozmawiać na komunikatorze Gadu-Gadu z "dziewczynką z drugiej klasy", która okazała się groźnym bandytą - zamaskowanym Karolem z szóstej klasy. Starsi koledzy przygotowali też scenki, które mówiły o konsekwencjach beztróskiego zachowania w czasie internetowych zabaw. Trzecioklasiści dowiedzieli się o wirusach,

które zostały przedstawione jako wielkie robale. Zobaczyli też co może się stać z komputerem, którego zaatakuje wirus. Na koniec zajęć odbyła się mała zabawa. Trzecioklasiści losowali pytania na temat cyberprzemocy i wirusów, po czym szybko na nie odpowiadali. W nagrodę każde dziecko otrzymało naklejkę, związaną tematycznie z warsztatami. Mamy nadzieję, że maluchy na długo zapamiętają, że nie można ufać osobom, które poznaje się w Internecie. Wierzmy, że będą dbać o bezpieczeństwo swojego komputera i nie przytrafi im się nic złego podczas zabawy w Internecie.

*MadZINKa3*





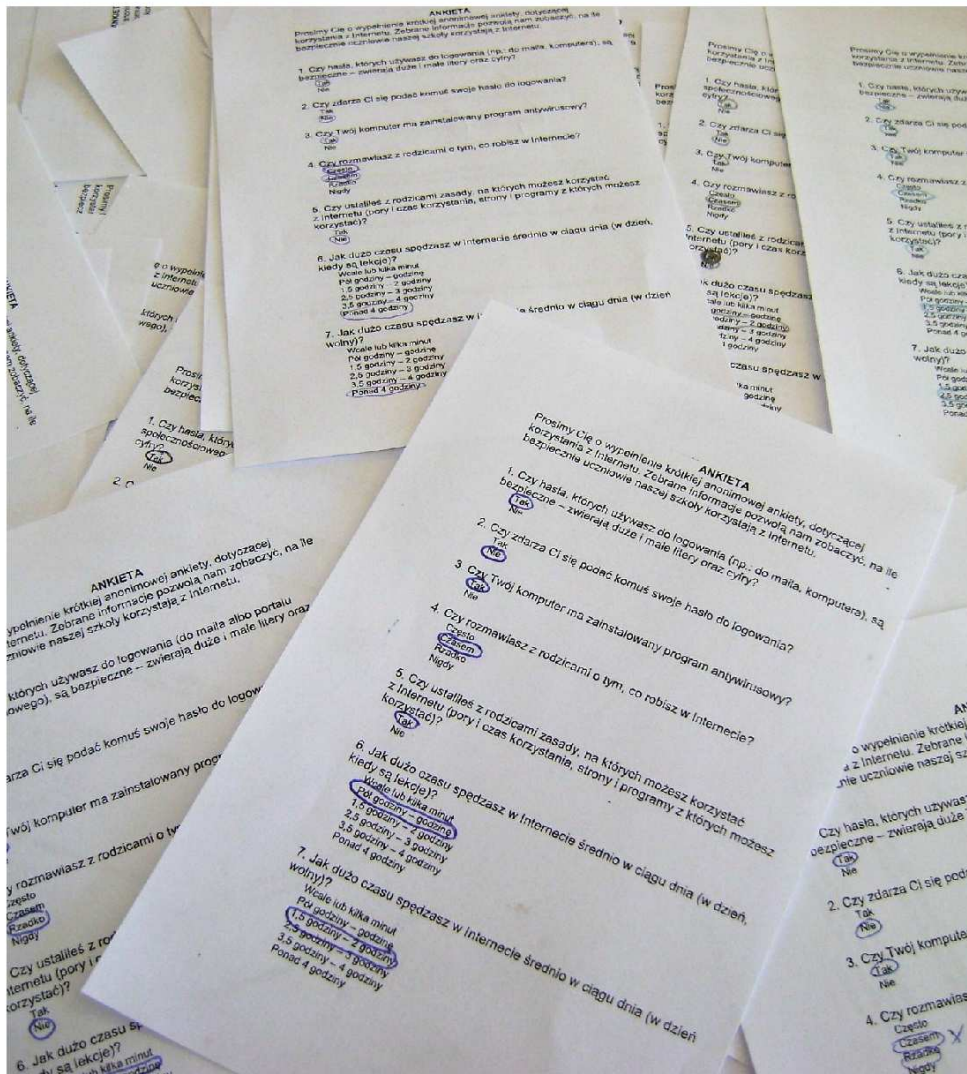
# Przeprowadziliśmy sondaż

Ankiety dotyczące korzystania z Internetu stały się świetną okazją do sprawdzenia, w jaki sposób uczniowie naszej szkoły traktują komputer. Dowiedzieliśmy się, czy to, o czym uczymy się na informatyce, czyli bezpieczeństwo w Sieci i netykieta, rzeczywiście jest respektowane na co dzień.

## Niespodziewane wyniki ankiety!

**Oddzielnie policzyliśmy wyniki klas nauczania początkowego, klas 4-6 podstawówki i gimnazjum. Dzięki temu porównaliśmy wyniki tych trzech grup.**

Mieliśmy wątpliwości, czy warto pytać maluchy o Internet, ale okazało się, że nawet na lekcjach korzystają z kont w portalach edukacyjnych, więc wiedzą, jak używać komputera. Ale zacznijmy od początku. Do ankiety wybraliśmy losowo po 20 osób z każdego przedziału wiekowego. Ankiety były anonimowe i nikomu nie sprawiły problemu. Każdy, nawet najmłodszy, szybko wypełniał karteczkę. Starsi przechwalali się nawet, kto więcej siedzi przed komputerem. Podliczenie ankiet było trudne, ale opłaciło się. Teraz wiemy, że większość uczniów ma bezpieczne hasła do kont (przynajmniej tak zaznaczyli). Najgorzej wypadli gimnazjaliści, bo tam 6 osób na 20 napisało, że nie dba o skomplikowanie hasła, które muszą zapamiętać. Czyżby starsi mieli już kłopoty z pamięcią? Drugie pytanie dotyczyło tego, czy podajemy komuś swoje hasła. Tutaj pochwalili trzeba klasy 4-6, bo 99% uczniów nikomu ich nie wyjawia. Najgorzej wyszło w nauczaniu początkowym. Wierzymy, że maluchy



mieli na myśli rodziców, z którymi zakładali swoje konta i układali hasła. Kolejne pytanie nas zaskoczyło, bo okazało się, że 25% gimnazjalistów nie ma zainstalowanego programu antywirusowego! To bardzo niebezpieczne, starsi powinni wziąć przykład z młodszych, którzy dbają o swoje komputery. W czwartym pytaniu uczniowie zaznaczali, jak

często rozmawiają z rodzicami na temat korzystania z Internetu. Te wyniki trochę nas zaniepokoiły, bo ponad 70% gimnazjalistów rozmawia z nimi rzadko lub nigdy! Najlepiej wypadli uczniowie 4-6, ale ponad 50% maluchów niestety zachowuje się podobnie do najstarszych. Warto to zmienić, bo inaczej może nam się przydarzyć

coś niebezpiecznego. W Sieci pewność siebie nie popłaca. Odpowiedzi na piąte pytanie również nas nie ucieszyły, bo okazało się, że ok. 60% wszystkich uczniów naszej szkoły nie ustaliło z rodzicami zasad korzystania z Internetu. Niektóre maluchy powiedziały nawet, że co prawda ustalili takie reguły, ale ich nie respektują! Może to nauczka dla rodziców,



kterzy powinni trochę zainteresować się surfowaniem swoich dzieci? Zapytaliśmy też o czas spędzony w Internecie. Okazało się, że maluchy i gimnazjaliści potrafią spędzić przed komputerem ponad 4 godziny w ciągu dnia szkolnego! To o wiele za dużo. Najbardziej zaskoczył nas gimnazjalista, który powiedział, że Internet ma w telefonie i korzysta

z niego cały dzień. W weekend jest podobnie. Podsumowując, naszym zdaniem uczniowie naszej szkoły powinni przede wszystkim ograniczyć czas spędzony w Internecie i porozmawiać z rodzicami o zasadach surfowania. Zachęcamy do spędzania czasu na świeżym powietrzu, szczególnie teraz, kiedy robi się ciepło. pinek

## Mała, podręczna ściągą skrótów internetowych

Postanowiłem wyjaśnić najbardziej popularne pojęcia. Należy zwrócić uwagę na to, iż kiedy ktoś pisze np. LOL, nie zawsze oznacza to, iż naprawdę się śmieje.

- 1) AFAIK - As far as I know - z tego co wiem
- 2) BRB - Be right back - zaraz wracam
- 3) IDK - I dont know - nie wiem

- 4) LOL - Laughing out loud - głośny śmiech
- 5) BTW - By the way - przy okazji
- 6) CU/CYA - See you - do zobaczenia
- 7) IMHO - In my humble opinion - moim skromnym zdaniem
- 8) OIC - Oh I see - ach, rozumiem
- 9) ROFL - Rolling on the floor laughing - tarzać się



- 10) TY/THX - Thanks - dzięki
- 11) ASAP - As soon as possible - tak szybko jak tylko to możliwe
- 12) ATM - At the moment - chwilowo
- 13) AFK - Away From Keyboard - nie przy klawiaturze
- 14) FYI - For Your Information - dla twojej

- 15) GTG - Got to go - muszę iść
- 16) JK - Joke/Just Kidding - żart/tylko żartowałem
- 17) MSG - Message - wiadomość
- 18) NC - No Comment - bez komentarza
- 19) OMG - Oh my God - o mój Boże
- 20) PLS/PLZ - Please - proszę

Karol Kobiałka



# Internetowy savoir - vivre

