

SCENARIUSZ LEKCJI: Bezpieczeństwo podczas zakupów w sieci

1. Temat lekcji

Klik i zapłacone! Jak robić bezpieczne zakupy w Internecie?

2. Szkoła / grupa wiekowa

Szkoła podstawowa, klasy 4–6 (uczniowie w wieku ok. 10–12 lat).

3. Liczba godzin

1 godzina lekcyjna (45 minut).

4. Cele lekcji

Główne cele (do osiągnięcia w ciągu jednej lekcji):

- Uczniowie poznają podstawowe zasady bezpiecznego kupowania w Internecie.
- Uczniowie nauczą się rozpoznawać zagrożenia związane z zakupami online.
- Uczniowie potrafią ocenić, czy oferta w sieci wygląda wiarygodnie.

Szczegółowe cele:

a) Zapamiętanie (Uczeń wie...):

- czym są zakupy online i jakie istnieją metody płatności internetowych,
- że nie należy podawać danych osobowych ani loginów przez Internet bez zgody dorosłych,
- że istnieją fałszywe sklepy i oferty.

b) Zrozumienie (Uczeń rozumie...):

- dlaczego niektóre oferty w Internecie mogą być niebezpieczne,
- jak działa mechanizm oszustwa w sieci (fałszywa strona, link, kod BLIK),
- że warto zawsze skonsultować się z dorosłym przed dokonaniem zakupu online.

c) Zastosowanie (Uczeń potrafi...):

- wskazać podejrzane elementy oferty lub strony sklepu,
- wybrać bezpieczne zachowanie podczas zakupów online,
- współpracować z innymi, analizując ryzykowne sytuacje.

5. Metody i techniki pracy

- **pogadanka,**
- **dyskusja kierowana,**

- burza mózgów,
- analiza przypadków (produktów i stron internetowych),
- gra dydaktyczna „Koszyk mądrych decyzji”,
- quiz podsumowujący (prawda/fałsz).

6. Środki dydaktyczne

- zestawy kart z produktami online (Załącznik 1),
- komputer i tablica interaktywna lub projektor,
- karta zasad bezpiecznych zakupów (opcjonalnie plakat do klasy),
- slajd lub plansza z metodami płatności internetowych,
- quiz prawda/fałsz (Załącznik 2).

7. Formy pracy z uczniami

- praca z całą klasą (rozmowa, dyskusja),
- praca w grupach lub parach (gra decyzyjna),
- praca indywidualna (refleksja, odpowiedzi w quizie).

8. Przebieg lekcji

a) Czynności organizacyjne (2 min)

- Sprawdzenie obecności

b) **Wprowadzenie** (5 min)

Nauczyciel na wstępie przypomina uczniom dwie poprzednie lekcje z tematów związanych z bezpieczeństwem w sieci „Na poprzednich lekcjach mówiliśmy o tym, jak ktoś może oszukać nas przez e-mail lub wykorzystując telefon. Dziś skupimy się na tym, jak nie dać się nabrać podczas zakupów w Internecie.” Następnie nauczyciel wprowadza uczniów w temat lekcji poprzez krótką rozmowę w odniesieniu do doświadczeń uczniów. Zadaje pytania naprowadzające: **„Czy robiliście kiedyś zakupy w sieci? Co kupowaliście i w jaki sposób za to płaciliście? A może zamawialiście coś z rodzicami albo kupowaliście jakieś dodatki do gier online?”**. Chętni uczniowie zabierają głos, dzieląc się swoimi doświadczeniami (np. kupowanie gier, zabawek z pomocą rodziców, płatność kartą rodzica, odbiór paczki za pobraniem itp.). Jeśli część uczniów nie ma doświadczeń, nauczyciel prosi, aby wyobrazili sobie, jak wygląda kupowanie czegoś przez Internet. Następnie nauczyciel zapisuje na tablicy kluczowe hasła pojawiające się w wypowiedziach (np. *sklep internetowy, karta, przelew, pieniądze, paczka, bank*). Na tej podstawie uczniowie próbują odgadnąć temat zajęć. Nauczyciel potwierdza temat: **bezpieczne zakupy online**, krótko przedstawia cele lekcji zrozumiałym językiem (np.

„Nauczycie się dzisiaj, jak mądrze i ostrożnie kupować w Internecie, aby nie dać się oszukać”).

b) Wprowadzenie – metody płatności online (7 min)

Nauczyciel rozpoczyna od wyjaśnienia, że w Internecie również **płatimy prawdziwymi pieniędzmi**, tylko za pomocą różnych narzędzi. Pyta: „*Jakie znacie metody płatności w Internecie?*”. W razie potrzeby podpowiada i uzupełnia odpowiedzi uczniów. Na tablicy (lub slajdzie) wypisuje i omawia główne **metody płatności online**:

- **Karta płatnicza** – wpisanie numeru karty (np. rodzica) na stronie sklepu. Sklep obciąża konto bankowe powiązane z kartą.
- **BLIK** – szybka płatność za pomocą jednorazowego 6-cyfrowego kodu z aplikacji bankowej w telefonie. Popularna metoda w Polsce, wygodna, ale kod należy podawać **tylko** w zaufanych sklepach i nikomu go nie przekazywać prywatnie. Jako ciekawostkę nauczyciel informuje uczniów, że tak popularny BLIK został stworzona w Polsce.
- **Szybki przelew (Pay-by-link)** – wybranie swojego banku z listy i zalogowanie się na jego stronie w celu opłacenia zamówienia (np. poprzez serwisy pośredniczące takie jak PayU, Przelewy24).
- **Portfele elektroniczne** – np. PayPal, Google Pay, Apple Pay – usługi, gdzie mamy wirtualne konto lub dodaną kartę i możemy zapłacić, logując się do takiego portfela.
Nauczyciel może krótko wspomnieć o innych możliwościach, jak *płatność przy odbiorze* (gotówką kurierowi) – choć to nie jest płatność online, uczniowie mogą ją kojarzyć z zakupów internetowych.

c) Gra zespołowa: „Koszyk mądrych decyzji” (15min) (Zał. 1)

Nauczyciel dzieli uczniów na grupy lub pary. Każda grupa dostaje zestaw „produktów do kupienia” online. W grupach lub parach mają 5 min na zastanowienie się, czy daną rzecz wrzucają do koszyka i kupują, czy jednak nie. Pod koniec zadania nauczyciel pyta grupy, kto ma więcej rzeczy w koszyku, a która grupa więcej odrzuciła. Wspólnie przechodzą przez wszystkie produkty i dyskutują na forum, dlaczego coś jest bezpieczne do zakupu, a co wygląda podejrzanie i dlaczego. Chętna grupa może zaprezentować i omówić swoje produkty. (10min)

d) Podsumowanie – zasady bezpiecznych zakupów w sieci (5 min)

Na zakończenie lekcji nauczyciel razem z uczniami podsumowuje zdobyte informacje, tworząc listę **najważniejszych zasad** bezpieczeństwa. Każdy z uczniów dostaje kartkę papieru i razem z całą klasą tworzą „Kodeks zakupów online”. Jakie zasady powinniśmy zapamiętać, aby bezpiecznie kupować w Internecie. Uczniowie zgłaszają pomysły, a nauczyciel zapisuje na tablicy główne punkty (uzupełniając, jeśli czegoś brakuje). Można nawiązać również do poprzednich lekcji o phishingu czy vishingu. Uczniowie zapisują te

same punkty na swoich kartkach i ozdabiają swoje plakaty. Finalnie może powstać np. **kodeks bezpiecznych zakupów online**, zawierający takie zalecenia jak:

- **Kupuj online zawsze z dorosłym.** Nie dokonuj samodzielnie zakupów w sieci bez wiedzy rodzica/opiekuna. Dorosły pomoże ocenić wiarygodność sklepu i bezpiecznie zrealizować płatność.
- **Sprawdzaj adres strony** zanim coś wpiszesz. Upewnij się, że jesteś na właściwej stronie sklepu/banku (czy adres jest dokładnie taki, jak powinien, czy zaczyna się od https://). Jeśli adres wygląda nietypowo lub pojawia się komunikat o braku zabezpieczeń, **przerwij** czynność i skonsultuj się z dorosłym.
- **Nie klikaj podejrzanych linków** otrzymanych w SMS-ach, e-mailach, komunikatorach. **Banki i firmy kurierskie nie wysyłają linków do logowania ani dopłat w wiadomościach** – jeśli dostaniesz taką wiadomość, najpewniej jest fałszywa. Skasuj ją lub pokaż rodzicom, ale nie wchodź w link.
- **Nigdy nie podawaj nikomu swoich haseł ani kodów.** Żaden sprzedawca ani pracownik banku nie ma prawa pytać Cię o pełne hasło czy kod BLIK przez telefon lub Internet. To powinno wzbudzić Twoją czujność.
- **Korzystaj ze sprawdzonych, znanych sklepów** – zwłaszcza, gdy jesteś początkującym kupującym. Unikaj miejsc, o których nic nie wiesz. Sprawdź opinie o sklepie lub zapytaj rodziców.
- **Uważaj na super okazje.** Jeśli ktoś oferuje markowy produkt za ułamek ceny albo prosi o drobną opłatę w dziwnych okolicznościach (np. „promocja – iPhone za 100 zł tylko dziś” albo „dopłać 1 zł, aby odebrać nagrodę”) – najpierw zastanów się, czy to nie jest oszustwo. Bardzo **niezwykłe okazje** często są próbą wyłudzenia.
- **Zabezpiecz swój komputer i telefon.** To bardziej rola dorosłych, ale warto pamiętać o aktualnym antywirusie i aktualizacjach – one mogą zablokować wiele zagrożeń.
- **Poinformuj dorosłego, jeśli coś Cię zaniepokoi.** Gdy podczas zakupów online natrafisz na cokolwiek podejrzanego (dziwna strona, komunikat, prośba o dane), przerwij i zwróć się o pomoc do rodzica lub nauczyciela. Lepiej dmuchać na zimne!

e) **Zakończenie i ocena (3 min) (Zał. 2.)**

Nauczyciel podsumowuje przebieg lekcji, chwali uczniów za aktywność i zdobytą wiedzę. Aby ocenić, na ile uczniowie opanowali temat, proponuje krótką **ewaluację końcową** w formie szybkiego quizu ustnego „Prawda czy fałsz”. Uczniowie stają koło

swoich ławek. Gdy przeczytane przez nauczyciela hasło uznają za prawdę – podskakują, gdy za fałsz – kucają.

9. Ewaluacja

- Nauczyciel obserwuje zaangażowanie uczniów w dyskusję i ćwiczenia
- Krótka ankieta ustna: Czy temat był dla Was interesujący? Czy wiecie, jak bezpiecznie kupować przez Internet? *Kto czuje, że teraz umiałby rozpoznać podejrzanego oferty? Ręką do góry, jeśli tak. Płasko, jeśli trochę. W dół, jeśli nie.*

Załączniki:

Załącznik 1. Zestawy produktów do druku i pocięcia dla grup.

Zestaw 1

1. **Buty Nike za 39 zł** ze strony superpromki.xyz
2. **Słuchawki bezprzewodowe** na allegro.pl z dobrymi opiniami
3. **Darmowy kod do Robloxa** – link wysłany przez kolegę z gry, z którym dawno nie pisałeś
4. Puzzle 1000 elementów ze strony empik.com, płatność przez Przelewy24
5. Słuchawki bezprzewodowe – reklama na TikToku z linkiem do super-audio-sale.biz gdzie trzeba zalogować się do strony wyglądającej jak facebook

Zestaw 2

1. **Telefon iPhone 13 za 99 zł** – promocja dostępna tylko przez 10 minut
2. Buty sportowe z dużej platformy zakupowej (np. zalando.pl), z możliwością zwrotu
3. **Plecak szkolny z promocji 20%** w znanym sklepie z opiniami
4. **Słuchawki gamingowe** z promocji -80% na stronie proshop-tech.store, adres zaczyna się od http://

5. Reklama: „Paczka czeka – dopłać 2,50 zł” – skrócony link w SMS-ie
-

Zestaw 3

1. **Karta podarunkowa do sklepu SMYK** – kupowana na znanym portalu
 2. **Reklama gry komputerowej** za darmo, ale z prośbą o login i hasło facebooka
 3. Hulajnoga elektryczna za 149 zł – płatność tylko BLIK, strona superokazje.store
 4. **Koszulka ulubionego youtubera** ze sklepu podlinkowanego na jego oficjalnym kanale
 5. **Plecak szkolny** kupowany przez OLX, sprzedawca prosi o kliknięcie w jego specjalny link do płatności poza platformą
-

Zestaw 4

1. **Labubu za 25zł** – reklama na TikToku, link z nieznaną stroną
 2. **Bilet do kina online** z oficjalnej strony sieci kin
 3. **Wiadomość na messengerze od znajomego** „Siema, weź kup dla mnie tę grę, tylko blika podaj, oddam Ci jutro w szkole” – i wysyła skrócony link do strony, której nie znasz
 4. **Karta podarunkowa do Empiku**, kupowana na Allegro od sklepu z dużą liczbą ocen
 5. **Plecak szkolny** kupowany przez OLX, ale sprzedawca nalega na kliknięcie w link do „bezpiecznej płatności z przesyłką”
-

Zestaw 5

1. **Kod na darmowe V-dolce** do Fortnite – link z nieznaną grupą na Discordzie
2. **Lektura szkolna** kupowana w znanym sklepie online z opiniami
3. **Wiadomość od “znajomego” na messengerze** „Twoja mama coś zamawiała? To chyba przyszło do mnie, sprawdź” – i wysyła link
4. **Karta podarunkowa do Empiku**, kupowana na Allegro od sklepu z dużą liczbą ocen
5. Oferta: „Wygraj iPada – wystarczy podać numer telefonu i PESEL”

Zestaw 6

1. E-mail o „wygranej biletu na koncert” – ale trzeba podać dane i zapłacić 2 zł za „opłatę rejestracyjną”
 2. **Gra na Steam z 50% zniżką** – kupowana przez oficjalną stronę sklepu **steamcommunity.com**
 3. **Reklama: „Zdobądź nowego iPada – wystarczy podać numer telefonu i adres”**
 4. **Ramka LED do zdjęć** ze sklepu pepco.pl – kupowana online, sklep wygląda znajomo i ma sekcję kontakt i regulamin.
 5. **Słuchawki gamingowe** z promocji -80% na stronie proshop-tech.store, adres zaczyna się od http:// i nie ma kłódki
-

Zestaw 7

1. **Bluza z pieskiem za 19,99 zł** – promocja z nieznanego sklepu o nazwie nowemodzie.store
 2. **Lampka nocna w kształcie misia** ze sklepu castorama.pl
 3. **Kod na darmowe V-dolce** do Fortnite – link z nieznannej grupy
 4. **Pluszak z logo znanej marki** – sprzedawany przez stronę tanie-maskotki.biz bez opinii i bez informacji o firmie
 5. **Bilet do kina online** z oficjalnej strony sieci kin
-

Załącznik 2. Stwierdzenia do oceny przez uczniów.

1. Każdy sklep internetowy, który wygląda estetycznie, jest bezpieczny.
 **Fałsz**
2. Dane karty płatniczej możesz podać, gdy ktoś prosi o to przez SMS.
 **Fałsz**
3. Zanim coś kupisz w Internecie, warto sprawdzić opinie o sklepie.
 **Prawda**
4. Kod BLIK możesz podać koledze z klasy, jeśli prosi Cię przez czat.
 **Fałsz**

5. Niektóre strony podszywają się pod prawdziwe sklepy lub firmy kurierskie.

→ Prawda

6. Jeśli sklep internetowy ma literówkę w adresie, może to być fałszywa strona.

→ Prawda