Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 4

Dział 5. Internet i bezpieczeństwo w sieci

Sieć komputerowa i internet, przeglądarka i wyszukiwarka, podejrzane wiadomości, hasła i ustawienia prywatności, netykieta i regulaminy, cyberprzemoc i pomoc, prawa autorskie i licencje na programy. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.



Karta	Temat	Zadania
1	**Internet i bezpieczeństwo w sieci – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 7 pkt
2	**Internet i bezpieczeństwo w sieci – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 10 pkt
3	**Internet i bezpieczeństwo w sieci – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	5 zad. 12 pkt
4	**Internet i bezpieczeństwo w sieci – w praktyce** Historyjka, tekst lub sytuacja z życia	3 zad. 10 pkt
5	**Sprawdzian: Internet i bezpieczeństwo w sieci – grupa A** 30 minut · 17 pkt	7 zad. 17 pkt
6	**Sprawdzian: Internet i bezpieczeństwo w sieci – grupa B** 30 minut · 17 pkt	7 zad. 17 pkt

Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w historyjce, tekście lub sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 4 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Internet i bezpieczeństwo w sieci – najważniejsze wiadomości

karta 1/6

Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 7 pkt

Przypomnij sobie

- **Sieć komputerowa** to połączone urządzenia, które wymieniają dane – przez kabel albo bez kabla (**Wi-Fi**). **Router** łączy sieć domową lub szkolną z **internetem** – ogromną siecią łączącą sieci na całym świecie.
- **Przeglądarka** (np. Edge, Chrome, Firefox) otwiera strony; **wyszukiwarka** (np. Google, Bing) pomaga je znaleźć. Wpisujemy słowa kluczowe i sprawdzamy informacje w kilku źródłach.
- Podejrzane są wiadomości o „wygranej", prośby o hasło lub dopłatę, straszenie i linki od nieznajomych. Nie klikamy w nie i pokazujemy je dorosłemu.
- Chronimy dane: nie podajemy obcym adresu, telefonu ani hasła; hasło jest długie (kilkanaście znaków – najlepiej kilka słów, można dodać cyfry) i znamy je tylko my i rodzice. Razem z rodzicami ustawiamy **profil prywatny** i wyłączamy udostępnianie lokalizacji.
- **Netykieta** to zasady kulturalnego zachowania w sieci. Każdy serwis ma **regulamin** – mówi m.in., od ilu lat można założyć konto. **Cyberprzemoc** to przemoc w internecie – mówimy o niej dorosłym; pomoc: Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży **116 111**.
- **Prawo autorskie**: nie przywłaszczamy cudzych tekstów, zdjęć i muzyki; podajemy źródło. **Licencja** mówi, jak wolno korzystać z programu: **freeware** – za darmo, **komercyjna** – płatna, **open source** – kod programu jest dostępny dla wszystkich i wolno go zmieniać. Programy instalujemy tylko z pewnych źródeł i za zgodą dorosłych.



Przykłady z wyjaśnieniem

Przykład 1. Czy „kasia2015" to dobre hasło?
Nie – krótkie i łatwe do odgadnięcia; lepsze np. „RowerJedziePodLas27".

Przykład 2. Czy telefon połączony z Wi-Fi jest częścią sieci komputerowej?
Tak – łączy się bez kabla z routerem, a przez router z internetem.

Zadania

1 **Połącz pojęcie z wyjaśnieniem.** ___ / 4 pkt

1. przeglądarka	a) zasady kultury w sieci
2. wyszukiwarka	b) program do otwierania stron
3. netykieta	c) przemoc w internecie
4. cyberprzemoc	d) strona pomagająca znaleźć informacje

1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 **Które hasło jest najbezpieczniejsze?** ___ / 1 pkt

A. 12345 **B.** kasia **C.** haslo **D.** ZolwPlywaWStawie7

3 **Uzupełnij.** ___ / 2 pkt

1. Numer Telefonu Zaufania dla Dzieci i Młodzieży to _____.
2. Urządzenie łączące sieć domową z internetem to _____.

Internet i bezpieczeństwo w sieci – ćwiczenia podstawowe

karta 2/6

Sprawdzam, czy rozumiem podstawy

Imię i nazwisko: ..... Data: ..... Wynik: ..... / 10 pkt

Pamiętaj: zanim odpowiesz, przeczytaj całe polecenie i policz, ile rzeczy masz podać.

1 **Oceń prawdziwość zdań.** ___ / 4 pkt

1. Hasło można podać najlepszemu koledze.	P	F
2. Warto sprawdzać informacje w kilku źródłach.	P	F
3. Korzystając z cudzego zdjęcia, podajemy źródło.	P	F
4. Program z nieznanej strony można zainstalować bez pytania dorosłych.	P	F

2 **Podaj cztery dane, których nie wolno podawać nieznajomym w sieci.** ___ / 2 pkt

3 **Opisz, jak postąpisz, gdy ktoś w grze online cię obraża.** ___ / 2 pkt

4 **Zaproponuj słowa kluczowe do wyszukania informacji o tym, ile lat żyje żółw błotny.** ___ / 1 pkt

5 **Wiarygodną stroną o zwierzętach najpewniej jest strona** ___ / 1 pkt

A. parku narodowego lub instytutu naukowego
B. reklamy
C. anonimowego forum
D. czatu

PIERWSZA ŁAWKA

Internet i bezpieczeństwo w sieci – w praktyce

karta 4/6

Historyjka, tekst lub sytuacja z życia

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 10 pkt

Pamiętaj: obcy w grze może udawać kogoś innego – nie wiesz, kim naprawdę jest.

1 **Przeczytaj rozmowę i wykonaj zadania.** ___ / 6 pkt

Czat w grze

Nieznajomy: Hej! Jesteś super graczem! Ile masz lat? W której szkole się uczysz?
Tomek: Mam 10 lat.
Nieznajomy: Dam ci 1000 diamentów w grze. Podaj tylko login i hasło. I nie mów rodzicom, to nasza tajemnica!

Rozmowa wymyślona na potrzeby zadania

1.1 **Wskaż trzy sygnały ostrzegawcze w rozmowie.** ___ / 3 pkt

1.2 **Co powinien zrobić Tomek?** ___ / 2 pkt

1.3 **Jaką informację o sobie Tomek już zdradził? Czy było to bezpieczne?** ___ / 1 pkt

2 **Regulamin gry, w którą gra Tomek, mówi, że konto mogą założyć osoby od 13 lat. Tomek ma 10 lat i założył konto, podając fałszywy wiek. Wyjaśnij, dlaczego to błąd.** ___ / 2 pkt

3 **Podaj dwa ustawienia w grze lub aplikacji, które chronią prywatność dziecka.** ___ / 2 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Internet i bezpieczeństwo w sieci – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 4

Podgląd pokazał 4 z 10 stron. Pełna wersja: 10 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- Karta 1: Internet i bezpieczeństwo w sieci – najważniejsze wiadomości – 3 zadania, 7 pkt
- Karta 2: Internet i bezpieczeństwo w sieci – ćwiczenia podstawowe – 5 zadań, 10 pkt
- Karta 3: Internet i bezpieczeństwo w sieci – utrwalenie – 5 zadań, 12 pkt
- Karta 4: Internet i bezpieczeństwo w sieci – w praktyce – 3 zadania, 10 pkt
- Karta 5: Sprawdzian: Internet i bezpieczeństwo w sieci – grupa A – 7 zadań, 17 pkt
- Karta 6: Sprawdzian: Internet i bezpieczeństwo w sieci – grupa B – 7 zadań, 17 pkt Karta 1 przypomina najważniejsze wiadomości i pokazuje przykłady z wyjaśnieniem.

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail
pierwszalawka.pl/material/informatyka-klasa-4-dzial-05-internet-i-bezpieczenstwo-w-sieci-zestaw