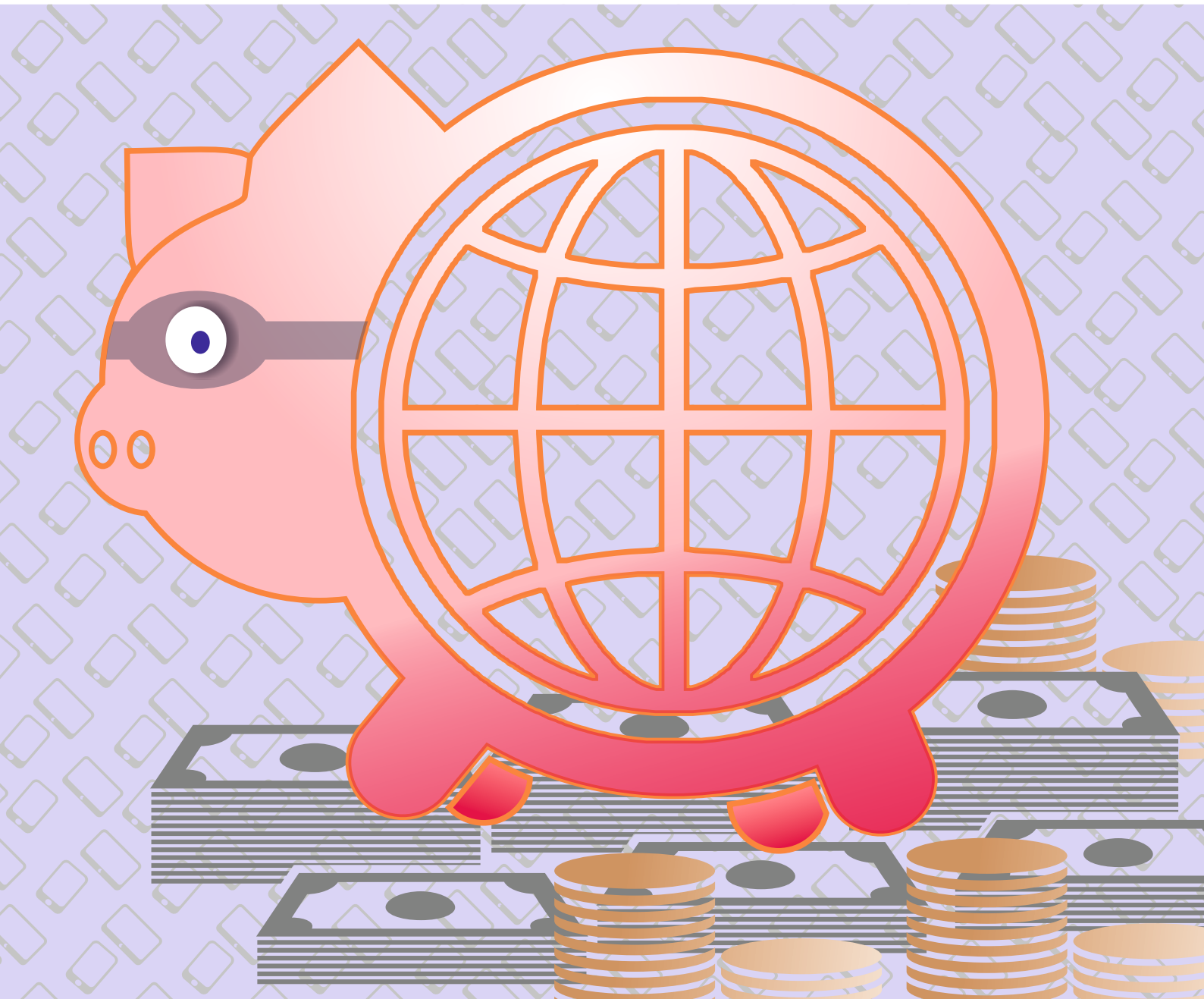
cyfrowobezpieczni.pl
BEZPIECZNA SZKOŁA CYFROWA

Stowarzyszenie Miasta w Internecie

Bezpieczeństwo finansów w Internecie

scenariusz lekcji dla uczniów gimnazjum



Autorzy: dr Łukasz Srokowski

Kontakt:
Stowarzyszenie "Miasta w Internecie”
ul. Krakowska 11a
33-100 Tarnów
tel.: +48 14 628 42 10, 688 80 12
fax: +48 14 628 43 11

Artur Krawczyk
tel. +48 502 357 587

Więcej informacji na temat projektu:
CYFROWOBEZPIECZNI.pl - Bezpieczna Szkoła Cyfrowa,
na stronie www.cyfrowobezpieczni.pl

Więcej informacji na temat Stowarzyszenia "Miasta w Internecie"
na stronie www.fabrykaprzyszlosci.pl

Projekt jest współfinansowany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej w ramach zadania publicznego "Poprawa kompetencji pracowników szkoły, uczniów i ich rodziców w zakresie bezpiecznego korzystania z cyberprzestrzeni oraz reagowania na zagrożenia"

O projekcie Cyfrowobezpieczni.pl

Projekt „Cyfrowobezpieczni.pl – Bezpieczna Szkoła Cyfrowa", nazywany dalej Cyfrowobezpieczni.pl jest współfinansowany ze środków budżetu państwa otrzymanych od Ministra Edukacji Narodowej w ramach rządowego programu ,,Bezpieczna +" mającego na celu wspomaganie organów prowadzących szkoły w zapewnianiu bezpiecznych warunków nauki, wychowania i opieki w szkołach w latach 2015-2018.

Projekt ten ma stanowić odpowiedź na problemy związane z coraz silniejszą obecnością technologii cyfrowych w życiu uczniów. Ze względu na bardzo dużą złożoność tego tematu, konieczne było zaplanowanie działań, które będą w systemowy sposób dotykały wszystkich aspektów zetknięcia się świata cyfrowego i polskiej szkoły.

Temat ten ma bowiem co najmniej dwa oblicza. Z jednej strony komputery, smartfony i ciągły dostęp do Internetu prowadzą do pojawiania się wielu zupełnie nowych zagrożeń, na które nie są przygotowane ani dzieci, ani rodzice ani system oświatowy. Z drugiej strony mądre wykorzystywane narzędzi cyfrowych w edukacji może prowadzić do bardzo dobrych efektów: większego zaangażowania uczniów, lepszych wyników edukacyjnych, rozwoju ciekawszego i bardziej aktywizującego środowiska nauki. Obie strony problemu są więc istotne dla szkoły i konieczne jest dobre wyważenie działań, tak aby zabezpieczyć dzieci przed zagrożeniami, a jednocześnie nie zniechęcić ich do korzystania z narzędzi cyfrowych.

Jak wynika z badań socjologów, obecność świata cyfrowego działa jako swoisty „wzmacniacz" dla tego, co dzieje się w szkole. Jeżeli szkoła pracuje dobrze, nauczyciele odpowiednio dobierają metody pracy do potrzeb uczniów i umieją wesprzeć ich w rozwoju, wykorzystywanie narzędzi cyfrowych może wzmocnić efekty pracy szkoły. Jednak, jeżeli między uczniami relacje są złe, oparte na braku empatii i życzliwości, narzędzia cyfrowe mogą być katalizatorem wielu negatywnych zjawisk, takich jak nękanie, izolowanie i agresja rówieśnicza. Tak więc, gdy myślimy o zagrożeniach bezpieczeństwa uczniów, nie same narzędzia cyfrowe są kluczowym problemem, ale zjawiska, które eskalują.

Projekt Cyfrowobezpieczni.pl ma na celu zaproponować szkołom systemowe rozwiązania, które pozwolą lepiej wykorzystywać narzędzia cyfrowe dla wspierania rozwoju uczniów, przy jednoczesnym zapewnieniu dzieciom bezpieczeństwa i nauczeniu ich zasad mądrego korzystania z Internetu i urządzeń cyfrowych.

W ramach projektu:

- *Odbędzie się blisko 2500 spotkań w szkołach, w ramach Szkolnych Dni Bezpieczeństwa Cyfrowego. W trakcie każdego takich Dni będą miały miejsce spotkania z dyrekcją, nauczycielami oraz uczniami, przeprowadzone przez edukatorów projektu.*
- *Zrealizowane zostaną 3 edycje konkursu „Jesteśmy Cyfrowobezpieczni!", w ramach których szkoły będą mogły wygrać cenne nagrody, w tym pełne wyposażenie nowoczesnej pracowni informatycznej.*
- *Powstaną specjalne punkty konsultacyjne dla dyrektorów szkół, nauczycieli i rodziców.*
- *Odbędą się 3 Ogólnopolskie Konwenty Bezpiecznej Szkoły, na które zaproszeni będą nauczyciele z całej Polski.*
- *Przeprowadzone zostaną szkolenia dla blisko 2500 szkolnych liderów bezpieczeństwa cyfrowego.*
- *Powstanie portal Cyfrowobezpieczni.pl, na którym dostępne będą wszelkie materiały projektowe, w tym 24 scenariusze lekcji dla 4 etapów edukacyjnych, materiały multimedialne i kursy e-learningowe dla nauczycieli.*

Niniejszy scenariusz stanowi więc tylko część szerszego projektu – dlatego też zachęcamy Cię do zapoznania się z pozostałymi materiałami projektowymi, dostępnymi również na portalu **Cyfrowobezpieczni.pl**

Projekt jest finansowany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej w ramach zadania „Poprawa kompetencji pracowników szkoły, uczniów i ich rodziców w zakresie bezpiecznego korzystania z cyberprzestrzeni oraz reagowania na zagrożenia”

MINISTERSTWO EDUKACJI NARODOWEJ

Spis treści

Scenariusz lekcji

Materiały dodatkowe

Wprowadzenie

Zdecydowana większość aktywności uczniów w Internecie jest bezpłatna. Korzystanie z Facebooka i innych portali społecznościowych nic nie kosztuje. Wiele gier dostępnych jest za darmo na stronach internetowych. Z maila czy komunikatorów można korzystać także bez żadnych opłat. A nawet, gdy znajdzie się jakieś narzędzie (np.. antywirus), który wymaga już wyciągnięcia portfela, można zwykle, przy odrobinie wysiłku, znaleźć jego bezpłatną wersję z trochę tylko ograniczonymi funkcjami. Nawet pozycje takie jak pakiet biurowy MS Office dadzą się zastąpić co najmniej kilkoma innymi, bezpłatnymi alternatywami. Krótko mówiąc: uczeń, który nie chce wydać ani grosza, może spokojnie użytkować większość aplikacji i narzędzi bezpłatnie i legalnie. Również znalezienie darmowego systemu operacyjnego nie stanowi problemu - można pobrać rozmaite dystrybucje systemu Linux całkowicie za darmo. Niektóre firmy oferują nawet darmową wysyłkę płyt z systemem pod podany adres.

Jednak w Internecie można też stracić fortunę. I to na co najmniej dwa sposoby. Pierwszy z nich to samodzielne wydawanie pieniędzy – na przykład poprzez mikropłatności. Pod hasłem tym kryją się, zaszyte w grach komputerowych, niskie opłaty za uruchomienie dodatkowych funkcji, możliwości czy bonusów. Zwykle wynoszą one jednorazowo kilkadziesiąt groszy – gdy jednak dziecko skorzysta z tej możliwości kilka razy dziennie przez miesiąc, mogą one urosnąć do całkiem sporych kwot.

Drugi sposób na stratę pieniędzy to zdobycie przez kogoś obcego danych logowania do konta bankowego, lub, co znacznie prostsze, do karty kredytowej. A wówczas, złodziej jest w stanie wyczyścić nasze konto w bardzo krótkim czasie.

Dodatkowo, w sieci czyha jeszcze sporo innych możliwości utraty pieniędzy. Kilka lat temu głośno było o sprawie serwisu „Pobieraczek", który oferował możliwość bezpłatnego pobierania plików. Mało który użytkownik orientował się, że zakładając konto i potwierdzając akceptację regulaminu zgadzał się na wykupienie abonamentu, który faktycznie był bezpłatny, ale tylko przez pierwsze dni – a potem wynosił już prawie dziewięćdziesiąt złotych. Niestety, proceder ten okazał się przynajmniej początkowo zgodny z prawem i zanim sąd zablokował możliwość dalszego funkcjonowania serwisu, swoje pieniądze straciło co najmniej 600 osób. Niestety, nawet po zamknięciu Pobieraczka, powstały analogiczne strony, skonstruowane w jeszcze bardziej zawiły sposób, tak by sądom było trudniej udowodnić oszustwo.

Na nieostrożnych użytkowników czeka więc w Internecie sporo potencjalnych pułapek. Umiejętność poradzenia sobie z nimi wymaga świadomości istnienia takich zagrożeń, a także umiejętności czytania ze zrozumieniem wszelkich regulaminów i formularzy, na które zgadzamy się, korzystając z różnych narzędzi w Internecie.

Scenariusz ten ma na celu dostarczyć uczniom podstawowej wiedzy w tym temacie i zabezpieczyć ich przynajmniej przed najczęściej występującymi zagrożeniami, mogącymi prowadzić do strat finansowych.

Scenariusz lekcji

Lekcja ta została zaprojektowana z myślą o uczniach klasy trzeciej gimnazjum, jest jednak także adekwatna dla większości klas pierwszych i drugich. Dotyka ona tematu, który może być dla niektórych uczniów oczywisty dzięki wsparciu rodziców, dla innych zaś zupełnie nowy. Rozpoczynając więc zajęcia warto mieć świadomość tych różnic i wiedzieć, jakiego poziomu kompetencji możesz oczekiwać. Dla lepszego zdiagnozowania tego, co już wiedzą Twoi uczniowie, na początku lekcji zaplanowane są dwa pytania skierowane do klasy, które pozwolą oszacować ich wiedzę w tym obszarze.

Sednem zaplanowanych zajęć jest opracowywanie przez uczniów plakatu reklamującego zachowania zapewniające bezpieczeństwo finansowe w Internecie.

Lekcja ta w znaczącym stopniu opiera się na pracy projektowej uczniów wykorzystującej m.in. umiejętność trafnego zdobywania informacji za pomocą wyszukiwarki. Dlatego też rekomendujemy jej przeprowadzenie dopiero po realizacji scenariusza na temat wiarygodności danych dostępnych w Internecie.

Metody pracy

Lekcja ta opiera się na pracy warsztatowej uczniów pracujących w grupach. Podstawową metodą jest metoda projektu edukacyjnego, realizowanego w trakcie lekcji.

Metoda ta jest szczegółowo opisana w dalszej części scenariusza, w sekcji informacje metodyczne.

Cel lekcji

Poznanie przez uczniów najważniejszych zasad korzystania z Internetu w sposób bezpieczny dla ich finansów.

Efekty kształcenia

W zakresie wiedzy:

uczniowie znają najpopularniejsze zagrożenia dla ich pieniędzy w Internecie

uczniowie wiedzą, w jaki sposób bezpiecznie dokonywać transakcji finansowych w Internecie

uczniowie rozumieją mechanizm funkcjonowania mikropłatności

W zakresie umiejętności:

uczniowie umieją rozpoznać próby wyłudzenia od nich danych i pieniędzy

uczniowie potrafią odpowiednio zareagować w przypadku próby wyłudzenia

W zakresie postaw:

uczniowie traktują Internet jako przestrzeń, w której można bezpiecznie dokonywać transakcji finansowych pod warunkiem zachowania odpowiednich środków ostrożności

Do przygotowania przed lekcją

Przed lekcją wydrukuj materiały z załącznika 1, w ilości wystarczającej, by każda trzyosobowa grupa uczniów otrzymała jeden egzemplarz.

W trakcie lekcji będzie wyświetlany film. Będziesz więc potrzebować laptopa z podłączeniem do Internetu, rzutnika, a także odpowiednich do wielkości klasy głośników.

Ze względu na to, że lekcja będzie wymagała od uczniów wyszukiwania informacji, powinna odbywać się w sali informatycznej – lub też uczniowie muszą mieć w inny sposób zapewnioną możliwość łączenia się z Internetem. Mogą także przynieść własny sprzęt, jeżeli szkoła wyraża zgodę na taką możliwość.

Przebieg lekcji

5 min. Sprawy organizacyjne

1. Sprawdzenie obecności.
2. Inne sprawy organizacyjne.

2 min.

3. Zapytaj uczniów, czy któryś z nich płacił kiedykolwiek za coś w Internecie. Spytaj tych, którzy się zgłoszą, za co płacili (bez podawania kwot).
4. Zapytaj, czy grają w jakiekolwiek gry komputerowe, które wymagają płacenia w trakcie grania. Nie komentuj odpowiedzi, ale zapamiętaj, jak brzmiały i odpowiednio do poziomu wiedzy klasy, możesz prosić uczniów o przywoływanie przykładów swoich doświadczeń w dalszej części lekcji.
5. Powiedz, że dzisiaj zajęcia poświęcone będą bezpieczeństwu finansów w Internecie.

5 min. Film

6. Zapowiedz uczniom, że za chwilę pokażesz im krótki film, ilustrujący temat dzisiejszej lekcji.
7. Włącz film.
8. Po jego zakończeniu omów krótko wrażenia klasy.

Film, dostępny razem ze scenariuszem na platformie Cyfrowobezpieczni.pl

20 min.

9. Połącz uczniów w grupy, liczące sobie po 3 osoby.
10. Rozdaj uczniom listę pytań z załącznika 1 i powiedz, że mają teraz ok. 15 minut na to, żeby znaleźć odpowiedzi na te pytania w Internecie. Powiedz, że będą prezentowali odpowiedzi na forum, a także że te informacje będą im potrzebne w dalszej części lekcji do zaprojektowania plakatu.
11. Gdy skończą, poproś o krótkie przedstawienie odpowiedzi – na każde pytanie niech odpowiada inna grupa. Sprawdzaj po każdej wypowiedzi z pozostałymi grupami, czy zgadzają się z kolegami i czy chcieliby coś dodać .

10 min.

12 Jeżeli wcześniejsza część lekcji poszła sprawnie i macie dość czasu do dzwonka, pozwól teraz uczniom uruchomić jakiś program graficzny, w którym będą mogli rysować. Jeżeli natomiast zabraknie Wam czasu, tę część lekcji możesz przenieść na kolejne zajęcia lub zrobić z niej zadanie domowe.

13 Jeżeli korzystacie z sali informatycznej, sprawdź najpierw z jej opiekunem, czy na komputerach szkolnych są programy, służące do rysowania. Opcjonalnie, możesz także rozdać uczniom duże kartki papieru i flamastry.

14 Powiedz, że zadaniem grup jest teraz zaprojektować prosty plakat reklamowy, mający na celu promocję zachowań, pozwalających korzystać z Internetu w sposób bezpieczny dla ich finansów. Mają zrobić to w oparciu o informacje zebrane podczas poprzedniej części lekcji.

15 Jeżeli pracowali na komputerach, wydrukujcie prace i rozwieście je w sali. Jeżeli uczniowie tworzyli plakaty na kartach papieru, możecie po prostu zrobić z nich galerię.

3 min.

Podsumowanie

16 Podsumuj lekcję, zwracając im uwagę na jeden podstawowy wniosek: **przez Internet można robić różne transakcje finansowe, trzeba jednak zachować przy tym odpowiednią ostrożność.**

Wyszukajcie w Internecie odpowiedzi na następujące pytania i przygotujcie się do ich zaprezentowania na forum:

1. Co to są mikropłatności?
2. Na czym polega phishing i jak się przed nim bronić?
3. Jakie są zagrożenia związane z płaceniem kartą kredytową przez Internet?
4. Na czym polega nigeryjski szwindel?
5. Na co należy uważać, korzystając z Internetu w miejscach publicznych?
6. Czym różni się adres strony zaczynający się od http od adresu zaczynającego się https?

Wyszukajcie w Internecie odpowiedzi na następujące pytania i przygotujcie się do ich zaprezentowania na forum:

1. Co to są mikropłatności?
2. Na czym polega phishing i jak się przed nim bronić?
3. Jakie są zagrożenia związane z płaceniem kartą kredytową przez Internet?
4. Na czym polega nigeryjski szwindel?
5. Na co należy uważać, korzystając z Internetu w miejscach publicznych?
6. Czym różni się adres strony zaczynający się od http od adresu zaczynającego się https?

Mikropłatności

Producenci gier na komputery, tablety i inne urządzenia cyfrowe wymyślili w ostatnich latach nowy sposób na zarabianie. Większość gier dostępnych na przykład na telefony komórkowe jest możliwa do ściągnięcia bezpłatnie. Gracz może zacząć grać i do pewnego poziomu bawić się, nie wydając ani grosza. W pewnym momencie gra robi się jednak dość skomplikowana i, by przejść dalej albo pokonać przeciwnika, trzeba uruchomić jakieś ulepszenie. A to jest już płatne. Niewiele, zwykle kilkadziesiąt groszy, rzadko kilka złotych. Mikropłatności są dostępne za pomocą jednego przycisku i po kliknięciu „kup" można kontynuować grę z silniejszym bohaterem, mającym większe szanse na wygraną.

Od strony psychologicznej, producenci gier wykorzystują tutaj wszystkie możliwe mechanizmy, aby rozmyć świadomość użytkownika, że w ogóle wydaje jakieś pieniądze. Najczęściej dokonując zakupu nie kupujemy bezpośrednio ulepszenia (np. pozwalającego naszemu bohaterowi poruszać się szybciej), ale jakąś formę wewnętrznej waluty gry – na przykład kilka złotych monet. A dopiero te złote monety wymieniamy na ulepszenia. W efekcie korzyść z wydanych pieniędzy jest rozłożona na dłuższy czas i przypomina bardziej obrót walutą niż zakupy. Rzecz jasna, waluty wewnętrznej w grze nie możemy już wymienić z powrotem na prawdziwe pieniądze – transakcja jest jednostronna.

Drugi wykorzystywany mechanizm to owo miękkie wymuszanie. Zakup nie jest niezbędny. Nie ma jakiegoś konkretnego momentu, w którym gracz musi podjąć decyzję: dalej nie gram, bo musiałbym zapłacić. Jest to świadoma strategia producentów gier, którzy wiedzą, że wielu graczy w takiej sytuacji po prostu zrezygnowałoby z gry. Nie chcą więc wymuszać na nich decyzji typu płacę albo nie gram – pozwalają grać bardzo długo bez mikropłatności, przy czym gracz chcący radzić sobie bezpłatnie, coraz rzadziej osiąga sukces w grze. Zainwestowanie nawet złotówki pozwala natychmiast przejść kolejny poziom, dostarczając odpowiedniej korzyści psychologicznej i zachęcając gracza do dokonania kolejnych zakupów.

Mikropłatności najbardziej popularne są w grach na urządzenia przenośne – smartfony i tablety. Tradycyjne gry komputerowe, czy konsolowe nadal w zdecydowanej większości działają na zasadzie jednego zakupu, robionego na początku. Jednak i do nich powoli zaczynają wkradać się mikropłatności i niewykluczone, że wkrótce opanują wszystkie obszary rozrywki cyfrowej.

Phishing

Jednym ze sposobów w jaki złodzieje mogą wykraść dane logowania jest tzw. phishing. Oznacza to wyłudzanie danych logowania poprzez podszywanie się pod jakąś oficjalną instytucję, np. bank. Zwykle ofiara manipulacji otrzymuje wiadomość wyglądającą jak wysłana z jej banku. W wiadomości pojawia się na przykład informacja o konieczności zresetowania hasła ze względów bezpieczeństwa i link do strony. Gdy odbiorca takiego maila kliknie link, wejdzie na stronę łudząco podobną do strony jego banku, na której będzie mógł podać swoje dane.

Istotą phishingu jest fakt, że strona jest jednak fałszywa i nie należy do banku. Adres www może być bardzo podobny – np. ze zmienioną jedną literą, sama strona również zostaje wystylizowana tak, by wyglądać dokładnie tak samo, jak strona prawdziwej instytucji. Gdy jednak ofiara wpisze swoje dane logowania, są one natychmiast przekazywane złodziejom, którzy za ich pomocą mogą zalogować się już do prawdziwego banku.

Aby obronić się przed phishingiem:

- Należy pamiętać, że niemal żadna instytucja nie wysyła maili, w których żąda podania na nowo swojego hasła.
- Patrzeć uważnie na adresy banków i innych instytucji, jeżeli wchodzimy na ich stronę z linków przysłanych pocztą lub np. komunikatorem.
- Jeżeli już wejdziemy na fałszywy adres i nie zorientujemy się na czas, należy natychmiast skontaktować się z instytucją, pod którą podszywają się złodzieje i zgłosić sytuację – dostaniemy wówczas instrukcje, co zrobić i jak zabezpieczyć się przed utratą pieniędzy.

Dane karty kredytowej i dane logowania do bankowości elektronicznej

Karty kredytowe kiedyś były symbolem luksusu, dostępnego tylko najbogatszym. Dzisiaj, ze względu na politykę banków, ma je coraz więcej Polaków. A już zdecydowana większość rodzin posiada przynajmniej jedną kartę debetową, pozwalającą płacić w sklepach za zakupy czy wypłacać pieniądze z bankomatu.

Kartą wydaną przez bank można płacić także za zakupy robione przez Internet. Niektóre sklepy akceptują wyłącznie karty kredytowe, ale w coraz większej ilości miejsc można zapłacić także innymi rodzajami karty (np. debetową lub przedpłaconą). Coraz częściej można także robić zakupy po prostu

za pomocą przelewu internetowego. Wymaga to od nas jedynie kliknięcia odpowiedniej opcji podczas robienia zakupów, postępowanie zgodnie ze wskazówkami na ekranie i z reguły podania kodu, który przyjdzie smsem z banku, albo który mamy na jednorazowej karcie kodów.

W zdecydowanej większości transakcje takie są bezpieczne i nie grożą nam żadnymi negatywnymi konsekwencjami. Musimy mieć jednak świadomość występowania także kilku różnych rodzajów zagrożeń, związanych ze zdobyciem przez złodziei naszych danych.

Podanie naszych danych karty kredytowej osobom nieuprawnionym – należy uważać na jakiekolwiek próby wyłudzenia danych naszej karty, na przykład za pomocą maila, takiego jak we wcześniejszych przykładach, lub wpisania jej na niezabezpieczonych stronach. W przeciwieństwie do rachunku bankowego, który do zrobienia przelewu wymaga jeszcze potwierdzenia hasłem sms, dane karty kredytowej samodzielnie wystarczą do dokonania płatności. Tak więc, jeżeli ktoś zrobiłby zdjęcie obydwu stron naszej karty kredytowej, jest w stanie za pomocą tych danych płacić w naszym imieniu.

Wirusy zmieniające numer konta – obecnie istnieje kilka wirusów, które mogą podmienić numer konta podczas robienia transakcji bankowej. Użytkownik może nie być nawet świadomy tego, że wpisuje numer konta osoby, której chce przelać pieniądze, a wirus w ostatniej chwili podmienia ten numer i środki trafiają na obce konto. Najsprytniejsze wersje tego oszustwa prezentują właściwy numer przez cały czas, a jedynym sposobem zorientowania się w sytuacji jest dokładne sprawdzenie numeru konta w potwierdzeniu, które bank przyśle nam smsem – lub też, które zostanie wyświetlone w podsumowaniu transakcji. No i oczywiście niezbędny jest dobry program antywirusowy.

Podanie komuś loginu i hasła do naszego profilu, na którym są dane karty – w wypadkach niektórych profili tworzonych w Internecie (np. przy rejestracji na urządzenia firmy Apple czy smartfony i tablety z Androidem) konieczne jest podanie danych swojej karty kredytowej, nawet jeżeli nie planujemy robić na nim żadnych zakupów. Jest to wymagane niejako „na zapas" – bez tego, nie da się korzystać z wielu funkcji urządzenia. Dane naszej karty są więc zapisane w urządzeniu na stałe. Jeżeli ktoś przejmie nasze hasło do logowania się na koncie Google (które jest tożsame z kontem na Androidzie) lub hasło do konta Apple (na wszystkie urządzenia takie jak iPhone, iPad i komputery tego producenta), będzie mógł z niego dokonywać różnych zakupów. Nie przejmie wprawdzie danych naszej karty, są one bowiem zabezpieczone, ale w naszym imieniu może wydać dużą ilość pieniędzy.

Nigeryjski szwindel i inne próby wyłudzeń

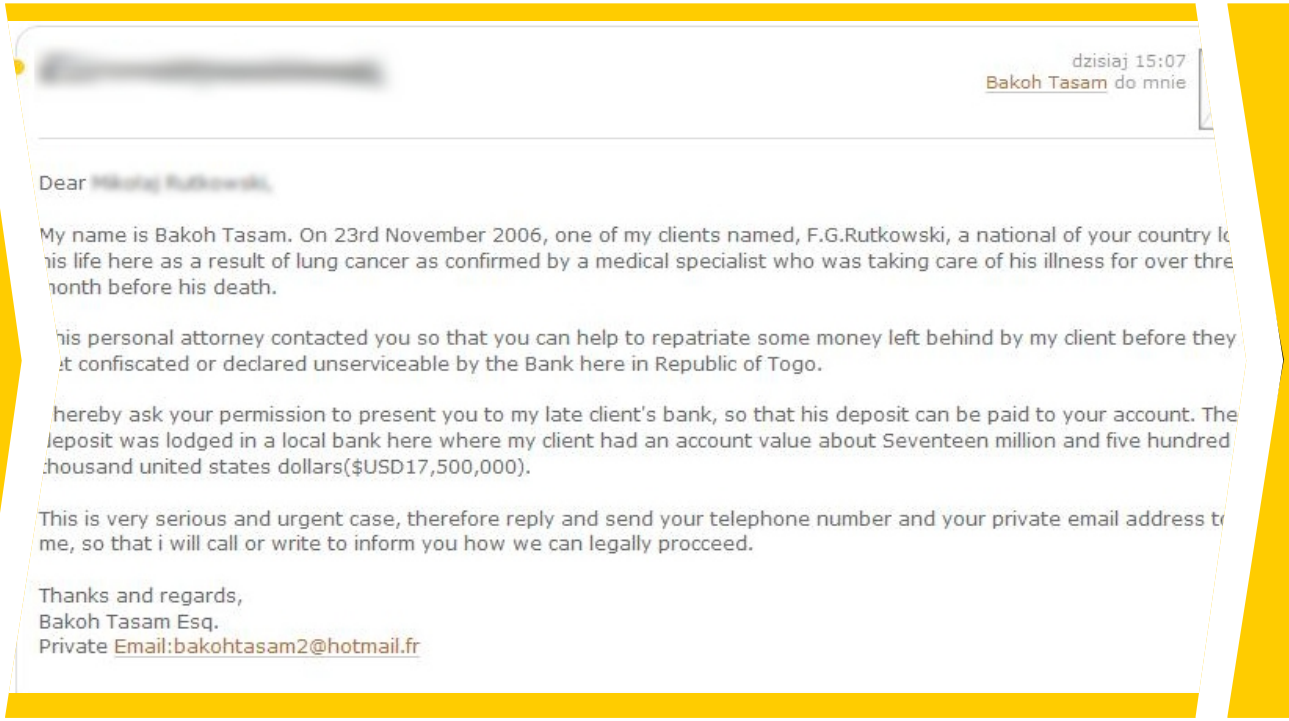
We wczesnych latach Internetu bardzo popularne były tzw. nigeryjskie przekręty. Był to mało wyrafinowany model oszustwa, na który jednak nabierała się część odbiorców. Proceder ten polegał na wysyłaniu masowo maili z prośbą o pomoc w trudnej sytuacji. Przekręt robił na większości użytkowników dość komiczne wrażenie, ponieważ mail napisany był z licznymi błędami językowymi i ortograficznymi i na pierwszy rzut oka budzić mógł podejrzenia. Nadawcą maila miał być nigeryjski książę, pozbawiony przez zamach stanu możliwości wybrania z banku posiadanych tam pieniędzy w wysokości kilku milionów dolarów. Zwracał się on do odbiorcy maila z prośbą o pomoc w przetransferowaniu tych pieniędzy do bezpiecznego kraju i obiecywał odwdzięczyć się pokaźną częścią majątku.

Jeżeli odbiorca odpisał, rozpoczynała się korespondencja, w ramach której odbiorca poznawał kolejne szczegóły sytuacji „księcia", pozyskującego stopniowo zaufanie swojej ofiary. W końcu złodziej prosił o pomoc i przelanie niewielkiej kwoty (np. kilku dolarów) na przelew bankowy, za pomocą którego przesłane miały być te miliony. Potem okazywała się konieczna kolejna płatność, tym razem na potrzeby organizacji wyjazdu księcia, lub na łapówki strażników w obozie, w którym osadzony jest „książę". Przekręt trwał tak długo, jak długo naiwna ofiara gotowa była płacić coraz to większe kwoty. Jeżeli natomiast odbiorca w którymś momencie zbuntował się i postanowił przerwać płacenie, „książę" znikał, razem ze wszystkimi wpłaconymi dotąd pieniędzmi.

Przekręt ten ma wiele różnych wersji. W niektórych odzywa się nie nigeryjski książę, a księżniczka, albo też uchodźca polityczny z innego kraju. Łączy te wszystkie próby wyłudzeń ten sam mechanizm, a także sposób napisania pierwszej wiadomości – z reguły bardzo słabym angielskim (czasami, rzadziej wiadomości są tłumaczone na polski). Co ciekawe, niektórzy eksperci twierdzą, że pierwsza wiadomość ma celowo tak bardzo naiwny charakter. Jej założeniem jest bowiem odsiać na samym początku zbyt domyślnych odbiorców, którzy i tak by zrezygnowali na dalszym etapie kontaktu. Ci, którzy uwierzą w bardzo naciąganą historię będą prawdopodobnie bardziej skłonni do zrobienia przelewu złodziejom.

Bardziej wyrafinowane wersje nigeryjskiego szwindlu opierają się na wysłaniu wiadomości o spadku od krewnego, o takim samym nazwisku jak potencjalna ofiara przekrętu. Potem mechanizm jest taki sam: potrzebne są pieniądze na koszty organizacyjne, związane ze zrobieniem przelewu, które trzeba wpłacić na podane konto. Rzecz jasna, żaden spadek nigdy nie dociera na konto osoby, która uwierzy w taką wiadomość, a złodziei próżno szukać, ponieważ zarówno rachunki bankowe jak i konta mailowe zarejestrowane są zwykle w krajach, w których będzie trudno złapać oszustów.

Mimo więc, że sam mechanizm jest dość banalny, warto ostrzec przed nim uczniów, nie jest bowiem wykluczone, że niektórzy z nich mogą się dać na to nabrać – teraz lub w przyszłości.



dzisiaj 15:07
Bakoh Tasam do mnie

Dear

My name is Bakoh Tasam. On 23rd November 2006, one of my clients named, F.G.Rutkowski, a national of your country l
his life here as a result of lung cancer as confirmed by a medical specialist who was taking care of his illness for over thre
month before his death.

his personal attorney contacted you so that you can help to repatriate some money left behind by my client before they
t confiscated or declared unserviceable by the Bank here in Republic of Togo.

hereby ask your permission to present you to my late client's bank, so that his deposit can be paid to your account. The
leposit was lodged in a local bank here where my client had an account value about Seventeen million and five hundred
housand united states dollars($USD17,500,000).

This is very serious and urgent case, therefore reply and send your telephone number and your private email address t
me, so that i will call or write to inform you how we can legally procceed.

Thanks and regards,
Bakoh Tasam Esq.
Private Email:bakohtasam2@hotmail.fr

Rys. 1: przykładowa wiadomość, rozpoczynając nigeryjski szwindel, tym razem za pomocą portalu społecznościowego.

Źródło: http://www.fraudiq.eu/2010/przekret-419-czyli-szwidnel-nigeryjski.html

Korzystanie z Internetu w miejscach publicznych

W coraz większej ilości miejsc dostępne są dzisiaj sieci bezprzewodowe, z których możemy skorzystać, by połączyć się z Internetem za pomocą telefonu komórkowego czy komputera. W restauracji, urzędzie miejskim, galerii handlowej – wszędzie, na naszym komputerze, może pojawić się ikonka wi-fi, czyli sieci bezprzewodowej.

Musimy mieć jednak świadomość, że sieci publiczne, a zwłaszcza sieci publiczne nie wymagające hasła są znacznie mniej bezpieczne niż nasza sieć domowa, do której dostęp mają tylko członkowie rodziny. Warto więc powstrzymać się od wykorzystywania takich sieci do robienia przelewów bankowych czy jakichkolwiek innych operacji finansowych.

Co więcej, zdarzają się oszuści, którzy tworzą ogólnodostępne sieci wi-fi właśnie po to, by wyciągnąć dane od osób, które zwabione bezpłatnym dostępem do Internetu zalogują się do nich.

Warto więc powiedzieć uczniom, aby korzystając z publicznie dostępnych sieci, pamiętali o tym, że:

- Jeżeli sieć ta jest dostępna publicznie i każdy może się do niej zalogować, nie powinni wykonywać na niej żadnych operacji wymagającej danych wrażliwych, takich jak numer konta, login i hasło do banku czy numer karty kredytowej.
- Jeżeli nie znają sieci i nie wiedzą, kto jest jej administratorem, lepiej się z nią nie łączyć. Nie oznacza to oczywiście, że administratora trzeba znać osobiście. Można założyć, że sieci w lokalizacjach takich jak kawiarnie, czy galerie handlowe są prowadzone przez instytucje bez złych intencji. Jeżeli jednak w miejscu publicznym zobaczymy sieć o nieznanej nazwie, której nie potrafimy powiązać z żadną lokalną restauracją czy inną instytucją, najbezpieczniej będzie się z nią nie łączyć.

Istnieją aplikacje i programy, które pozwalają zabezpieczyć się dodatkowo, właśnie na wypadek korzystania z sieci publicznych. Są to najczęściej dodatki do programów antywirusowych. Jeżeli więc ktoś często korzysta z niezabezpieczonego wi-fi, a jednocześnie wykonuje za jego pomocą różne transakcje płatnicze, zainwestowanie w taki program może być dobrym rozwiązaniem.

Szyfrowanie połączeń – czyli czym różni się http od https

Często, przy wchodzeniu na jakąś stronę możemy zobaczyć przed jej adresem literki http lub też https. Owo „s" na końcu ma duże znaczenie – pochodzi od słowa „secure", czyli bezpieczny i oznacza, że połączenie z daną stroną jest szyfrowane. Oznaczenie takie mają banki i wiele sklepów internetowych, a także część portali społecznościowych, do których logujemy się za pomocą hasła (np. Facebook). Oczywiście zabezpieczenie takie nie gwarantuje, że nasze dane na pewno nie zostaną w żaden sposób wykradzione, ale znacząco zmniejsza prawdopodobieństwo takiego zdarzenia.

Warto więc pamiętać, by nie robić żadnych operacji związanych z płatnościami, jeżeli jesteśmy na stronie rozpoczynającej się od http, a nie od https.

Relacje między dziećmi a rodzicami jako najważniejszy bezpiecznik

W większości wypadków dzieci kupując różne rzeczy w Internecie korzystają z pieniędzy rodziców. Nawet w przypadku starszych nastolatków, często ich własne zarobki łączone są z jakąś formą kieszonkowego od rodziców. To powoduje, że w mniejszym stopniu niż dorośli doceniają wartość pieniędzy i nie przejmują się aż tak bardzo zabezpieczeniem ich przed utratą.

Tak, jak i w przypadku innych tematów, jednym z najważniejszych elementów, niezbędnych do zachowania bezpieczeństwa przy korzystaniu z narzędzi cyfrowych są dobre, autentyczne relacje pomiędzy rodzicami i dziećmi. Potrzebna jest zwłaszcza szczera rozmowa na temat tego, na co rodzinę stać, a na co nie – dzieci bardziej świadome stanu domowych finansów będą rozsądniej rozporządzać pieniędzmi w sieci.

Pieniądze są z pewnością trudnym tematem do rozmowy. Każda rodzina rozstrzyga po swojemu, jak chce o nich mówić swoim dzieciom. Niezależnie jednak od szczegółowych rozwiązań, ważnym elementem w budowaniu w dzieciach nawyków świadomego i bezpiecznego korzystania z internetowych transakcji jest rozmowa na ten temat z rodzicami.

Informacje metodyczne

Podstawową metodą, wykorzystywaną w trakcie lekcji będzie metoda projektu. W tym wypadku opiera się ona na wyszukiwaniu przez uczniów informacji w Internecie, potrzebnych im do odpowiedzi na pytania, a także do stworzenia projektu graficznego. Głównym zadaniem postawionym uczniom jest zaprojektowanie prostego plakatu, który ma reklamować zachowania pozwalające w bezpieczny sposób korzystać z narzędzi cyfrowych do robienia transakcji finansowych w Internecie.

Takie zastosowanie metody projektu opiera się na założeniu, że aby miał on charakter edukacyjny, w jego trakcie uczniowie muszą nauczyć się czegoś nowego, bez czego nie będą w stanie wykonać projektu. W ten sposób nauka dzieje się niejako przy okazji, pod pretekstem wykonywania zadania.

Współpraca z rodzicami

Tak, jak wspomniano we wcześniejszych elementach, rodzice i ich dobre relacje z dziećmi są najważniejsze dla zapewnienia bezpieczeństwa dzieci w kontakcie z technologią. Dlatego też warto zaangażować rodziców w ten temat i zapewnić współpracę na takim poziomie na jakim będzie ona możliwa.

Większość rodziców ma świadomość tego, że nie wszystkie transakcje robione w Internecie są bezpieczne. Wielu z nich słyszało także o zagrożeniach, związanych z wyłudzeniami i próbami oszustwa. Dlatego też są w stanie przekazać dzieciom wiele wiedzy i doświadczeń. Rekomendujemy więc następujący sposób włączania rodziców w zapewnienia cyberbezpieczeństwa w tym obszarze.

1 **Powiedz rodzicom o tym, że odbyła się lekcja opisana w niniejszym scenariuszu**

Jeżeli jeszcze nie zdają sobie z tego sprawy, uświadomi im to, że problem ten może być już ważny dla ich dzieci. Możesz opowiedzieć o tym, co robiliście w ramach zajęć, a także podzielić się swoimi wnioskami i spostrzeżeniami, wyciągniętymi na podstawie wypowiedzi dzieci.

2 **Zaangażuj rodziców**

Jeżeli wśród rodziców znajdzie się ktoś, kto ma odpowiednie przygotowanie do pracy z uczniami na taki temat (np. informatyk, pracownik działu bezpieczeństwa w jakiejś instytucji finansowej) być może także mógłby przeprowadzić jakieś warsztaty na ten temat i porozmawiać z dziećmi. Rodzice często mogą wiele zaoferować szkole, jeżeli tylko da się im taką możliwość.

3 **Jeżeli korzystacie z maila, możesz wysłać także rodzicom link do filmu, który obejrzeli uczniowie**

Jest on dostępny w ramach platformy projektu Cyfrowobezpieczni.pl. Możesz wysłać im także inne materiały, które uznasz za wartościowe.

4 **Zadaj rodzicom zadanie domowe**

Rozmowę ze swoimi dziećmi na temat tego, co działo się na lekcji, a także na temat tego, jakie transakcje robią w Internecie i czy umieją je przeprowadzić bezpiecznie.

Zadania rozwojowe dla nauczyciela i literatura dodatkowa

Dla lepszego zrozumienia omawianego tematu, możesz wykonać jedno lub więcej spośród następujących zadań:

1 **Porozmawiaj**

Porozmawiaj ze swoimi dziećmi lub z uczniami na temat mikropłatności – poproś ich, aby pokazali Ci jakąś grę, w której pojawiają się mikropłatności i wyjaśnili, do czego są potrzebne.

2 **Porozmawiaj**

Jeżeli w szkole macie założone wi-fi dostępne dla uczniów, porozmawiaj z osobą odpowiedzialną za dostęp do Internetu w szkole (np. nauczycielem informatyki lub szkolnym informatykiem) na temat jego zabezpieczeń przed ewentualnymi próbami włamania.

3 **Wyszukaj**

Wyszukaj w Internecie co najmniej dwa artykuły prasowe na temat serwisu *Pobieraczek.pl* – opowiedz historię serwisu uczniom podczas tej lub następnej godziny wychowawczej.

NOTATKI

cyfrowobezpieczni.pl

BEZPIECZNA SZKOŁA CYFROWA