

Załącznik nr 1  
List od Sieciowira

*Witam, witam Was Kochani!*

*Jestem Sieciowir powszechnie znany. Uwielbiam w sieci wprowadzać zmiany. Robić problemy, utrudniać życie, blokować Internet... Znacie mnie znakomicie?! ☺*

*Dzisiaj i Wam troszeczkę dzień zepsuję i lekcję informatyki z planu wykasuję.*

*Jak już pewno widzicie, drzwi do pracowni tak łatwo nie otworzycie. Klódką z szyfrem dostęp blokuje i tylko rozwiązanie zagadki tutaj poskutkuje. Znajdźcie woreczek w nim jest instrukcja, jeśli dacie radę może odbędzie się dzisiejsza lekcja.*

*Wasz Sieciowir ☺*

## Załącznik nr2

### Zadania w woreczku

W woreczku wiszącym na drzwiach znajduje się instrukcja dalszego postępowania.

Instrukcja:

Niech każdy z Was wylosuje po jednym losie. Teraz zgodnie z wylosowanymi numerami podzielcie się na cztery grupy (I grupa – osoby, które wylosowały numer 1, II grupa – osoby z nr 2 itd.). Na losach, poza numerem, znajduje się również informacje, gdzie czeka na Was zadanie do wykonania (np. Biblioteka, świetlica, gabinet pedagoga, sekretariat itp.) Na rozwiązanie zadania macie 15 minut. Po tym czasie wracacie pod pracownię komputerową. Zaczynamy!

## Zadanie 1

Rozszyfrujcie hasło zapisane kodem obrazkowym. Będzie Wam ono potrzebne do uzyskania pierwszej cyferki do kłódki.

A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H
◇	◊	↑	↓	←	→	△	▽	▲	▼	+

I	J	K	L	Ł	M	N	Ń	O	Ó	P
×	*	⇒	⇐	⇕	⇑	⇓	↔	□	▣	⊠

R	S	Ś	T	U	W	Y	Z	Ż	Ž	
●	○	◉	⊗	⊙	◐	◑	◒	◓	?	

◒	◇	↓	+	□	◐	◇	*

◒	◇	○	◇	→	◑

↑	△	◒	⊠	×	△	↓	◒	⇓	△	▼	□

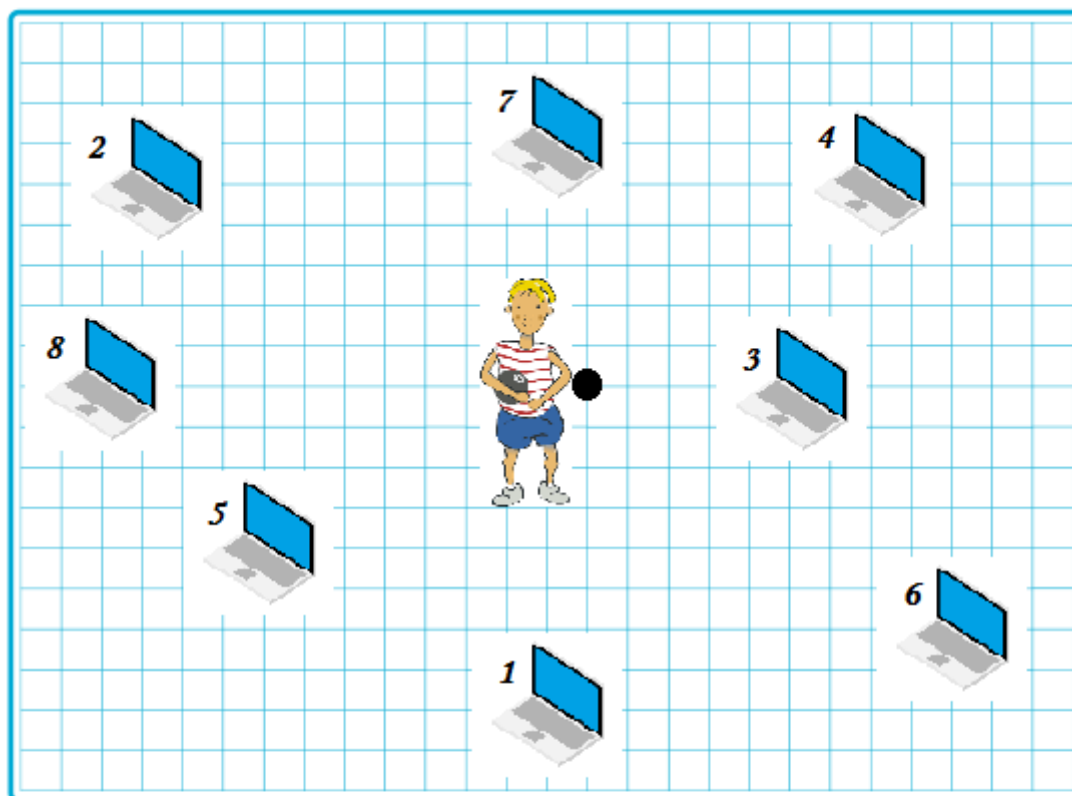
⇒	□	●	◒	◑	○	⊗	◇	⇓	×	◇

Z									
◒	×	⇓	⊗	△	●	⇓	△	⊗	⊙

Policzcie wszystkie literki „R” znajdujące się w zakodowanej wiadomości. Ich liczba stanowi pierwszą cyfrę kodu do kłódki.

## Zadanie 2

Pomóż Jankowi znaleźć jego komputer. Poruszaj się zgodnie z szyfrem zaczynając od czarnej kropki. Jedna kratka jest równa cyfrze 1.



⇒ 3 ↓ 6 ⇒ 4 ↓ 2 ⇐ 6 ↑ 5 ⇒ 9  
↑ 10 ⇐ 9 ↑ 1 ⇐ 10 ↓ 4 ⇒ 3  
↓ 10 ⇐ 6 ↑ 3

Cyfra znajdująca się przy komputerze przy którym Janek zakończył swoje poszukiwania jest drugą cyfrą kodu do kłódki.

### Zadanie 3

#### Szyfr Cezara

Każda litera wiadomości zastąpiona jest literą oddaloną od niej w alfabecie o trzy miejsca.

Alfabet	A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	N	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	W	X	Y	Z	Ż	ź
Szyfr	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	N	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	W	X	Y	Z	Ż	ź	A	Ą	B

Rozszyfruj Kod Cezara zgodnie z zawartą w tabeli instrukcją. Następnie wykonaj ukryte w nim zadanie a poznasz trzecią cyfrę kodu do kłódki.

F	Z	C		F	R	F	C	Ę	





E	A	X	G	T	Ż





R	F	Ł	Ć	Ę		Ł	G	F	G	Ó





T	S	Z	Ó	C		U	L	H





## Zadanie 4





Za pomocą zainstalowanej na tablecie aplikacji rozszyfruj hasło ukryte  
w znajdującej się w kopercie rozsypance z kodówQR.





			
1	2	3	4





			
5	6	7	8

			
9	10	11	12




			
13	14	15	16

			
17	18	19	20

			
21	22	23	24

			
25	26	27	28

--	--	--	--

			
29	30	31	

Hasło: „Zawsze postępuj zgodnie z NETYKIETĄ”

Policz wszystkie litery z których składa się hasło. Od uzyskanej sumy odejmij liczbę 26. Uzyskany wynik jest czwartą cyfrą kodu do kłódki.



Załącznik nr 3

Tekst wyświetlony na tablicy multimedialnej:

*„Serdecznie Wam gratuluję, jednak  
coś jeszcze zepsuję...*

*Hasło do sieci znacie? Teraz już  
inne macie!!!*

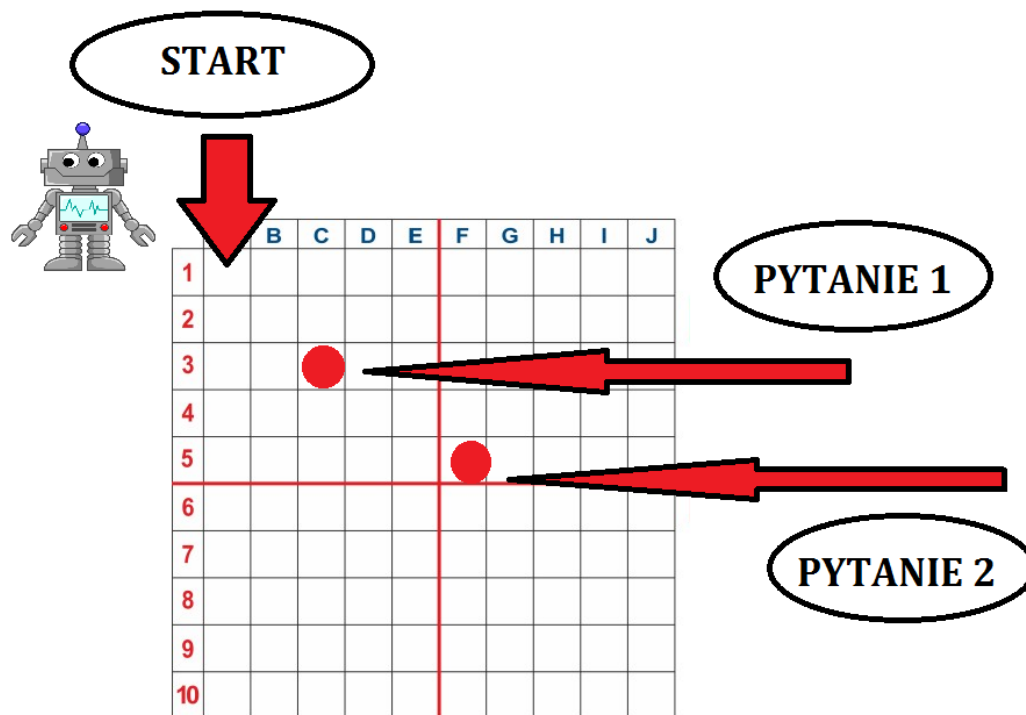
*Gdzie je schowałem widzieć  
chcecie?*

*Rozwiążcie zadanie, którego treść  
obok maty do kodowania  
znajdziecie! 😊*

## Załącznik nr 4

Zadanie do wykonania przez uczniów:

Na macie do kodowania znajduje się 13 krążków (ponumerowane od 1 – 13). Pod każdym z nich umieszczone jest pytanie dotyczące Internetu oraz bezpiecznego korzystania z sieci. Każde z nich ma podpowiedzi a,b,c. Przy odpowiedziach są literki. Z liter znajdujących się przy dobrych odpowiedziach uczniowie dowiedzą się, gdzie zostało ukryte hasło do Internetu. Kolejność pytań będzie wyznaczona przez kod zgodnie z którym na macie będzie poruszał się robot.



Uczniowie kodują drogę robota w taki sposób, aby dojechał do krążków z kolejnymi pytaniami (od 1 do 13). Prawidłowo zakodowana droga pozwala odczytać pytanie i poznać literkę kodu. Jeżeli trasa zostanie źle zakodowana robot wraca na poprzednie miejsce, a uczniowie podejmują kolejną próbę dotarcia do krążka.

Np. Pytanie nr1: Co to jest SPAM?

a) Groźny rodzaj wirusa komputerowego - D

b) Program do komunikacji - Z

c) Niechciane wiadomości otrzymywane meilem **P**

Pierwszą literą w naszym haśle będzie litera **P**

TUTAJ WPISZCIE ROZWIĄZANIE

1	2	3		4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

1	2	3		4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
P	O	D		K	L	A	W	I	A	T	U	R	Ą

1. Program, przenoszony przez zainfekowane pliki, który niszczy system operacyjny to:

- a) Robak – D
- b) Wirus – P
- c) Spam – Z

3. Czy potrzebne są aktualizacje systemu operacyjnego?

- a) Aktualizacje nie mają większego znaczenia dla bezpieczeństwa komputera - R
- b) Nie, bo zajmują więcej miejsca na dysku twardym – B
- c) Tak, bo wtedy komputer ma zainstalowane najbezpieczniejsze oprogramowanie – D

2. Co to jest Firewall?

- a) Ściana ognia, do której trzeba wezwać straż pożarną – Z
- b) Zapora sieciowa blokująca niepożądany dostęp do komputera – O
- c) Silne hasło zabezpieczające – N

4. Co to jest NETYKIETA?

- a) Zbiór zasad kulturalnego zachowania w sieci – K
- b) Zasady zakładania poczty e-mail- J
- c) Oprogramowanie umożliwiające bezpieczne korzystanie z sieci – M

5. Wiadomość na czacie lub w komunikatorze napisana DUŻYMI literami oznacza:

- a) Ważną wiadomość – H
- b) Wyróżnioną informację – C
- c) Krzyk – L

6. Mała zamknięta kłódka pojawiająca się w dolnej części przeglądarki to:

- a) Nie masz dostępu do zasobów strony WWW – F
- b) Że jesteś bezpiecznie zalogowany (szyfrowanie połączenia) – A
- c) Że jesteś na stronie zabezpieczonej programem antywirusowym – D

7. Co to jest program antywirusowy?

- a) Program usuwający wszystkie dane z komputera – B
- b) Program blokujący i usuwający wirusy komputerowe – W
- c) Program odzyskujący utracone dane w wyniku ataku na komputer – Ś

8. Ile programów antywirusowych należy mieć zainstalowanych na komputerze?

- a) Im więcej, tym lepiej – A
- b) Jeden, ponieważ większa ich ilość może się wzajemnie zwalczać – I
- c) Dwa. Jeden zwalczający wirusy, a drugi zwalczający robaki – A

9. Co należy robić według NETYKIETY?

- a) W Internecie nie należy nikogo obrażać – A
- b) W Internecie można być niemiłym tylko dla tych, którzy nas obrażają – J
- c) W Internecie można robić co się chce – M

10. Jakie informacje o sobie możesz bezpiecznie podawać w sieci?

- a) Swoją adres domowy – H
- b) Numer telefonu do rodziców – G
- c) Swoje zainteresowania – T

11. Które stwierdzenie według Ciebie jest prawdziwe?

- a) W Internecie każdy jest tym za kogo się podaje – Ó
- b) W Internecie nie każdy jest tym za kogo się podaje – U

12. Co to jest sieciorholizm?

- a) Pewien rodzaj sieci internetowej – B
- b) Uzależnienie od Internetu – R
- c) Sposób przesyłania informacji w sieci – D

13. Cyberprzemocą nie jest?

- a) Wysłanie wulgarnych SMS-ów – L
- b) Wysłanie przez telefon zdjęć ośmieszających kolegę z klasy – J
- c) Zamieszczanie klasowego zdjęcia z wycieczki na blogu - A

*„Troszeczkę sobie zażartowałem i hasła Wam nie zresetowałem. Świetnie radę sobie dajecie, na pochwałę zasługujecie. Zasady bezpieczeństwa w sieci doskonale znacie, więc ja znikam, gdyż zawsze ze mną wygracie. Nie straszne Wam zagrożenia krążące w Internecie dlatego w nagrodę zapraszam na miejsca i komputery uruchomić już możecie. Na każdym z nich czeka kod qr, gdy go rozszyfrujecie zasady bezpieczeństwa sobie utrwalicie”*

# *Dyplom*

*dla*

.....

*za udział  
w innowacyjnych zajęciach  
„W sidłach Sieciowira”.*

*Dzięki Tobie pokonailiśmy*

*Interntowego wirusa*

*i znów możemy bezpiecznie korzystać*

*z naszej pracowni ;)*



*miejsce, data*



*Iwona Śleżiona - Pławgo*