

Interaktīva spēle par drošību internetā
„PELE, DROŠĪBA UN INTERNETS”



Metodiskais materiāls skolotājiem

Rīga, 2011

Spēles metodiskais materiāls ir sagatavots kā palīgs skolotājiem, tajā iekļauta informācija par tēmām, kuras pirms spēles spēlēšanas pārrunāt ar skolēniem (izceltas zaļā krāsā), sniegti detalizēti spēles līmeņu apraksti, iekļautas arī spēles līmeņu pareizās atbildes un sniegti padomi spēles spēlēšanai.

Net-Safe Latvia Drošāka interneta centrs interaktīvo spēli par drošību internetā „Pele, drošība un internets” izstrādāja ar mērķi padarīt apmācības procesu par interneta drošības jautājumiem bērniem saistošāku un interesantāku. Spēlē iekļautās tēmas detalizēti izklāstītas *Rokasgrāmatā skolotājiem*, kas elektroniski pieejama: <http://www.drossinternets.lv/page/81>

Spēles mērķa auditorija ir 5. – 6. klašu skolēni, kuriem, atbilstoši Izglītības standartam (MK noteikumi Nr.1027) ir paredzēta apmācība par drošību internetā.

Spēlē apskatītās galvenās tēmas: informācijas ievietošana sociālajos tīklos, datora tehniskās aizsardzības nodrošināšana, drošu paroju veidošana un emocionāla pazemošana internetā.

Spēles paredzamais spēlēšanas laiks ir 30 minūtes, lai mācību stundas ietvaros skolotājam būtu laiks gan ar bērniem pārrunāt interneta drošības jautājumus, kas tiek apskatīti spēlē, gan arī izspēlēt visus 5 spēles līmeņus un beigās nokārtot arī eksāmenu un izdrukāt diplomus.

Tehniskās prasības

Spēli iespējams gan spēlēt tiešsaistē, gan, lejupielādējot to datorā, spēlēt bez interneta pieslēguma. Lai nodrošinātu, ka spēli iespējams spēlēt bez aizķeršanās datoram, uz kura spēli plānots spēlēt, jābūt:

- vismaz *Intel Celeron 2.80 GHz* , 1 GB RAM
- *Google Chrome 15/ Mozilla Firefox 8/ Internet Explorer 8/ Safari 5* vai jaunākas pārlūkprogrammu versijas
- *Adobe Flash Player 10* vai jaunāka *Flash Player* versija

Tehnisku problēmu gadījumā, kā arī atklātu nepilnību gadījumā lūdzam sazināties ar *Net-Safe Latvia* Drošāka interneta centru info@drossinternets.lv.

Spēles apraksts

Spēle sastāv no 5 līmeņiem, kas ir katrs par savu tēmu, un eksāmena līmeņa, kurš pieejams tikai pēc tam, kad tiek izspēlēti visi pārējie līmeņi. Līmeņu spēlēšanas secībai nav nozīmes, līmeņus iespējams spēlēt atkārtoti, neierobežotu atkārtojumu skaitu. Lai atgrieztos uz spēles sākumlapu pie spēles līmeņu izvēles, jānospiež sarkanais „X” spēles loga augšējā labajā stūrī. Pēc eksāmena līmeņa iespējams apskatīties spēlētāja sasniegtos rezultātus un izdrukāt diplomu (lai apskatītu un izdrukātu spēles „Diplomu” ir nepieciešams interneta pieslēgums).

Uzsākot spēli

Spēli uzsākot, spēlētājam ir jāizvēlas segvārds.

Aicinām aktualizēt segvārdu nozīmi interneta vidē un atgādināt bērniem, ka segvārds ir jāizvēlas apdomīgi:

- neizmantojot savu uzvārdu;
- neizmantojot savus dzimšanas datus;
- neizmantojot dzīvesvietas adresi;
- ievērojot pieklājības normas, lai tas nav pārāk izaicinošs un nesatur rupjības.

Pirms katra no izvēlētajiem spēles līmeņiem parādās informatīvi logi, kas sniedz spēlētājam instrukciju par to, kā konkrētais līmenis spēlējams, kā arī izglītojošu informāciju par katru no līmeņu tēmām.

Katrs no spēles līmeņiem ir veltīts konkrētai interneta drošības tēmai:

1. Līmenis DETEKTĪVS. Līmeņa tēma – informācijas ievietošana sociālajos portālos.
2. Līmenis APLENKUMS. Līmeņa tēma – datora pasargāšana no vīrusiem un citām kaitīgām programmām, kas tiek nodrošināta, uzstādot un regulāri atjaunojot datora aizsardzības programmas.
3. Līmenis HAKERI UZBRŪK. Līmeņa tēma – drošas paroles internetā.
4. Līmenis HOKEJS. Līmeņa tēma – atkarība no interneta un datora.
5. Līmenis SATIKSMES DROŠĪBA. Līmeņa tēma – emocionāla pazemošana un citas problēmsituācijas internetā.
6. Eksāmena līmenis paredzēts zināšanu pārbaudei par dažādiem interneta drošības jautājumiem.

Pēc spēles

Izspēlējot Eksāmena līmeni, parādās „Apsveikuma” logs ar iespēju izvēlēties – turpināt spēlēt visus spēles līmeņus, apskatīties rezultātus vai drukāt spēles diplomu.

Spēles līmeņu apraksti

Uzsākot spēlēt katru no līmeņiem, tiek sniegts līmeņa apraksts un būtiskākie ieteikumi informācijai, kura būtu jāakcentē par konkrēto interneta drošības tēmu.

Līmenis DETEKTĪVS. Līmeņa tēma – informācijas ievietošana sociālajos portālos.

Līmeņa pareizās atbildes pieejamas Pielikumā Nr.1

Spēlējot līmeni, spēlētājam ir jāizvērtē, kas no spēles varoņu profilos ievietotās informācijas ir piemērots publicēšanai publiskā telpā, sociālā tīkla profilā. Kopā līmenī ir pieejami 5 profili, kuros ir jāatrod kļūdas – nepiemērotas fotogrāfijas, pārāk liels draugu skaits, nepiemēroti komentāri profilā u. tml., atrodot katru no kļūdainajiem elementiem, parādās apraksts par to, kāpēc elements ir kļūdainš un kādas sekas var atstāt konkrētās informācijas ievietošana internetā, sociālo tīklu portālā.

Katram spēlētājam profili parādīsies dažādās secībās. Spēlētājs var meklēt kļūdas gan vienā profilā, gan vairākos. Atrodot visas kļūdas visos profilos automātiski notiek atgriešanās spēles līmeņu izvēlē.

Aicinām ar bērniem pārrunāt to, kādu informāciju viņi katrs publicē savos sociālo tīklu profilos, un atgādināt, ka nepieciešams to darīt atbildīgi:

- Pirms reģistrēties kādā portālā, pavaicājiēt sev, kāpēc es vēlos to darīt. Uzziniet vairāk par portālā aktuālajiem tematiem! Cilvēku intereses un uzvedība var būt dažāda, tāpēc dažos portālos, iespējams, nebūtu jāreģistrējas.
- Pirms pievienojat savu profilu portālam, iepazīstieties ar tā noteikumiem:

- Vai un kā tiks aizsargāta ievietotā personiskā informācija
- Kādiem mērķiem var tikt izmantota jūsu e-pasta adrese (vai ir paredzēta aizsardzība pret reklāmas sūtījumu saņemšanu)
- Vai reģistrācija portālā paredz arī kādas finansiālas saistības (mēneša abonēšanas maksu u.tml.)
- Kā iespējams atteikties no reģistrācijas (dzēst profilu no portāla)

- Esiet uzmanīgi, veidojot savu profilu, jo anonīmāks tas būs, jo tas būs mazāk interesants cilvēkiem ar nelāgiem nodomiem. Atcerieties, ka nav jābūt sevišķi gudram, lai no virspusējiem faktiem varētu izsecināt personu, kas ir izveidojusi konkrēto profilu.
- Jebkura cilvēka profils sociālajā tīklā tā reģistrētajiem lietotājiem ir pieejams. Tāpēc, ja nevēlaties, lai ikviens zina, ko darāt pēc skolas, kur dzīvojat vai kāds ir jūsu mobilā telefona numurs, padomājiet, vai to vajadzētu rakstīt savā profilā.
- Padomājiet, vai vēlaties likt savu foto profilā. Tas var mudināt kādu nelabvēli uzsākt sarunu.
- Padomājiet, vai vēlaties portālā ievietot personīga satura foto vai faktus, kas aizskartu jūsu vecākus un draugus. Padomājiet, vai jūsu ģimene un draugi vēlētos, lai personīga satura informācija par viņiem nonāktu pie nezināmiem ļaudīm. Pajautājiet viņiem, pirms izlemjat ko publicēt.
- Nestāstiet, ka esat vecāks vai jaunāks nekā patiesībā. Tas var maldināt citus sarunu biedrus. Turklāt, atklājot jūsu melus, administrators profilu var izdzēst no portāla.
- Lai pasargātu savu personīgo informāciju, reģistrējoties sociālajā tīklā, vienmēr izpētiet un uzlieciet drošības un privātuma uzstādījumus. Visi populārākie sociālie tīkli tādus piedāvā!

Līmenis APLENKUMS. Līmeņa tēma – datora pasargāšana no vīrusiem un citām kaitīgām programmām, kas tiek nodrošināta uzstādot un regulāri atjaunojot datora aizsardzības programmas.

Ir pieejami dažādi veidi, kā datoru/torni pasargāt - katram spēlētājam ir jāizvēlas secība un rīki sava datora/torņa pasargāšanai. „Pareizās” secības maksimālo punktu iegūšanai nav, labāko rezultātu iespējams sasniegt dažādos veidos, kombinējot dažādus datora/ torņa aizsardzības elementus. Šajā līmenī bērniem NAV jāšaudās, vīrusu uzbrukumus atvairā spēlētāja izvēlētā aizsardzības programma.

Aicinām ar skolēniem pārrunāt un aktualizēt nepieciešamību datoros izmantot aizsardzības programmas, jo tas ne tikai nodrošina normālu datora darbību, bet arī nodrošina, ka informācija, kas ir datorā, ir drošībā. Akcentējiet, ka dators var būt pasargāts un drošībā arī izmantojot bezmaksas, atvērtā koda programmatūru. Lai arī datora tehniskā drošība nav bērnu atbildība, tomēr ir būtiski veicināt bērnu izpratni par nepieciešamību rūpēties par datora drošību. Atgādiniet, ka tehnisku problēmu gadījumā, vienmēr pēc palīdzības ir iespējams vērsties pie sava interneta pakalpojumu sniedzēja.

Šajā līmenī uzvaras punkti ir nauda (eiro), kas redzama spēles ekrāna augšējās malas vidū. Cik eiro spēlētājs būs sakrājis, spēlei beidzoties, tik uzvaras punktus saņems. Bet ja datoram (tornim) būs tikuši klāt vīrusi, tad rezultāts tiks samazināts:

Procentuāli nodarītie bojājumi datoram (tornim)	mīnus punkti
līdz 10%	0
20-40%	- 20
40-60%	- 40
60-90%	- 60

Līmenis HAKERI UZBRŪK. Līmeņa tēma – drošas paroles internetā.

Spēlētājam, uzsākot līmeni, ir jāizvēlas parole. To izvēloties, tiek parādīts tās sarežģītības līmenis no 1 – 5, jo drošāka parole tiek izvēlēta, jo ilgāk iespējams līmeni spēlēt. Ja spēlētājs būs izvēlējies vislielāko paroles stiprumu (5 no 5), tad viņa parole visas spēles laikā nevar tikt uzlauzta. Jo mazāks paroles stiprums (1,2 vai 3), jo ātrāk tā tiks uzlauzta un spēle beigsies. Spēlētājam ir jāatvairā visi „hakera” uzbrukumi, izvairoties no vīrusiem.

Aicinām ar bērniem pārrunāt paroli nozīmību. Parole internetā: sociālajos tīklos, e-pastā, internetbankā u.tml. ir kā atslēga jūsu mājas durvīm, tāpēc izvēlieties to ļoti rūpīgi, sekojiet šiem 7 pamata soļiem, un jūsu parole būs droša:

- neviens to nezina;
- unikāla un neatkārtojama;
- kas tāds, ko jūs neaizmirsīsiet;
- kas tāds, ko cilvēki, kas jūs pazīst, neuzminētu;
- vismaz 8 zīmes, kas satur simbolus un ciparus;
- atjaunota ik pēc 3 mēnešiem;
- netiek lietota, lai reģistrētos citur;
- nav pierakstīta bloķīnā, telefonā, uz lapiņas, kas novietota redzamā vietā u.tml.

Līmenis HOKEJS. Līmeņa tēma – atkarība no interneta.

Spēlētājam šajā līmenī ir jānodrošina „bērnu” hokeja komandas iespējami efektīvāka darbība, nodrošinot, ka spēlētāji pie datora nepavada pārāk daudz laika un spēlē „atpūtušies”. Spēlētājam ir jāmaina „bērni” spēlētāji – „jānovelk” nogurušais spēlētājs no datora un jāpārvieta uz atpūtu svaigā gaisā, nomainot viņu pret spēlētāju, kas ir atpūties un gatavs spēlēt. Pats hokejs spēlētājam NAV jāspēlē, tikai jānodrošina efektīga „bērnu” komandas darbība.

Spēlētāja iegūtie punkti beigu rezultātā tiek parādīti kreisajā pusē (5:3 - ja spēlētājs uzvarēja; 3:5 - ja spēlētājs zaudēja).

Aicinām ar bērniem pārrunāt riskus, kas saistīti ar interneta atkarību, un informēt par simptomiem, kas liecina, ka iestājusies atkarība:

- Dators tiek izmantots, lai izjustu prieku, gandarījumu vai atvieglojumu.
- Pārtraucot ar datoru saistītās aktivitātes, parādās nemiers, aizkaitināmība, miega traucējumi, palielināta trauksmainība, nomāktība vai naidīgums.
- Uzmācīgas domas par internetu – par pieredzi, kas gūta pie datora, par drīzāku atgriešanos pie datora, jaunākās un modernākās datortehnikas un programmatūras pirkšana.
- Pieaugoša laika un/vai naudas ieguldīšana ar datoru saistītās aktivitātēs.
- Nevērības rašanās pret sociāliem, ģimenes, izglītības vai darba pienākumiem.
- Melošana par to, cik ilgs laiks tiek pavadīts pie datora.
- Izmaiņas dienas režīmā.
- Rodas risks zaudēt nozīmīgas personiskās attiecības.
- Rodas risks zaudēt sasniegumus, kā arī tiek kavētas turpmākas attīstības iespējas.
- Neveiksmīgi mēģinājumi kontrolēt savas ar datoru saistītās aktivitātes.
- Fiziski traucējumi – muguras sāpes, acu sausums, neregulāra ēšana, personīgās higiēnas neievērošana.

Līmenis SATIKSMES DROŠĪBA. Līmeņa tēma – emocionāla pazemošana un citas problēmsituācijas internetā.

Līmeņa pareizās atbildes pieejamas Pielikumā Nr.2

Spēlētājam šajā līmenī ir jāklūst par bērnu konsultantu problēmsituāciju risināšanā un jāpalīdz ieteikt pareiza rīcība problēmsituācijas risināšanai. Atbildēšanai ir ierobežots laiks. Sniedzot atbildi uz jautājumu, tiks parādīts, kuras bija pareizās atbildes un kuras bija kļūdainās atbildes. Kopā līmenī jāsniedz risinājumi 7 problēmsituācijām.

Lai ar skolēniem pārrunātu šajā līmenī apskatītās problēmsituācijas, aicinām izmantot rokasgrāmatā skolotājiem „Drošība internetā” ievietotās tēmas:

- Sociālie tīkli,
- Informācijas ievietošana internetā,
- Sarunas tiešsaistē,
- Emocionāla pazemošana internetā.

Līmenis EKSĀMENS. Tā ir zināšanu pārbaude par dažādiem interneta drošības jautājumiem, uz kuriem atbildes bija iespējams iegūt, spēlējot spēli. Spēlētājam ir jāsniedz atbildes uz 10 jautājumiem, taču jautājumu ir vairāk, tāpēc visiem spēlētājiem jautājumi nebūs vienādi, tie atšķirsies.

Līmeņa pareizās atbildes pieejamas Pielikumā Nr.3

Spēles tematikas atbilstība normatīvajiem dokumentiem

Spēles saturs atbilst Ministru kabineta noteikumiem Nr.1027 „Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem” 8. pielikumam „Informātika. Mācību priekšmeta standarts 5.-7.klasei” noteiktajiem mācību priekšmeta uzdevumiem. Tie nosaka, ka apmācības procesā Informātikas mācību priekšmeta ietvaros ir:

- jāpilnveido praktiskās informācijas un komunikācijas tehnoloģiju lietošanas prasmes, lai individuāli vai sadarbībā ar citiem spētu identificēt problēmas un risināt tās;
- jāgūst intelektuālās darbības brīvības un atbildības pieredze demokrātiskā sabiedrībā;
- jāveido paradums strādāt drošā darba vidē un apgūt paņēmienus, lai varētu izvairīties no veselības traucējumiem, kas gūti darbā pie datora, vai mazināt tos;
- jāizprot informācijas un komunikācijas tehnoloģiju straujās attīstības nozīme sabiedrībā;
- jāmotivē attīstīt savas spējas, lai kļūtu par pilntiesīgu informācijas sabiedrības locekli.

Papildus literatūra un mācību materiāli par drošību internetā

Spēle ir arī kā praktisks papildinājums *Net-Safe Latvia* Drošāka interneta centra veidotajai rokasgrāmatai skolotājiem „Drošība internetā”. Tajā ir iekļautas praktiskas tēmas un uzdevumi. Spēles saturs veicinās labāku izpratni un zināšanu pilnveidi par interneta drošības jautājumiem.

Spēlē iekļautās tēmas paplašināti apskatītas arī Zvaigznes ABC izdotajā papildinājumā 5. – 6. klašu mācību grāmatām Informātikā „Drošība internetā, praktiski ieteikumi un noderīgi padomi”.

Plašāku informāciju par spēlē apskatītajām tēmām var atrast arī mājas lapā www.drossinternets.lv.

Līmeņa: DETEKTĪVS pareizās atbildes

Katrā no līmeņiem spēlētājam ir jāatrod 4 kļūdas. Zemāk ir redzami ekrānšāviņi (*Screen shots*), kur redzamas kļūdainās vietas katrā no profiliem. Atrodot kļūdaino vietu profilā spēlētājam tiek sniegts īss skaidrojums par to kāpēc konkrētais elements ir kļūdainais, šeit spēles laikā redzami skaidrojumu pievienoti zem attēliem.

Profils „CŪKS”



1. PROBLĒMA – nestandartizēti un provocējoši noformēts lietotājavārds. Noformējot lietotājavārdu ar nestandarta simboliem, Tu aprūtināsi tā lasāmību un, neapdomīgi izvēloties simbolus, Tavs profils var tikt dzēsts, un Tu riskē iekulties vēl lielākās nepatīkšanās.
2. PROBLĒMA - publiskots Skype kontakts. Izvietojot internetā savu "Skype" lietotājavārdu, Tu riskē saņemt daudz uzmācīgu zvanu - no reklāmistiem vai vienkārši dīvainiem cilvēkiem.
3. PROBLĒMA - ieraksts kā pierādījums. Viss, ko Tu ieraksti savā profilā, ir publiski lasāms - to var izlasīt gan Tavi draugi, gan vecāki, gan skolotāji. Tāpēc apdomā, kādu informāciju publisko.
4. PROBLĒMA - foto kā pierādījums. Latvijā atļauts pīpēt tikai no 18 gadu vecuma. Fotografija, kurā esi redzams pīpējot, var Tev radīt problēmas. Atceries, ka publiski ievietotās fotogrāfijas, iespējams, redzēs ne tikai Tavi draugi, bet arī vecāki un skolotāji.

Profils „KAĶIJA”

SARUNAS

2. kā var draudzēties ar Cūku? Viņš taču smird :-O

13 gadi

1. 3547 draugi

3. Man mainījies nr.: 22669933

Vakar redzēju Sesku!

4. viņš tiešām noskuvis matus?

Bildes

4.

1. PROBLĒMA - pārāk daudz virtuālo draugu. Apstiprinot ikvienu draudzības uzaicinājumu un veidojot lielu "draugu" krājumu, pastāv risks iekļaut arī nevēlamas personas, kuras iegūs pieeju visai Tavai personiskajai informācijai un kādreiz var to izmantot pret tevi.
2. PROBLĒMA - aizvainojošs ieraksts. Nevienam internetā nav anonīms! Šādi publiski ziņojumi ir ne tikai nepatīkami aizvainotajiem cilvēkiem, bet arī var novest pie nelāgām sekām.
3. PROBLĒMA - publiskots telefona numurs. Nekad internetā publiski neizvieto savu personīgo telefonu numuru! Ar tā palīdzību var gan izplatīt kaitinošas reklāmas, gan Tevi izsekot.
4. PROBLĒMA - nevēlams foto. Nepiemērotu fotogrāfiju ievietošana var radīt nepareizu iespaidu par Tevi. Atceries, ka publiski ievietotās fotogrāfijas, iespējams, redzēs visi, ne tikai Tavi draugi, bet arī vecāki, skolotāji vai sveši cilvēki.

Profils „PELE”



1. **PROBLĒMA** – Nepatiesa informācija. Sociālo tīklu administratori var dzēst vai bloķēt profilu, kas neatbilst noteikumiem. Tāpēc jāizvairās savā profilā ievietot nepatiesus datus.
2. **PROBLĒMA** - aizvainojošs ieraksts. Nevienam internetā nav anonīms! Šādi publiski ziņojumi ir ne tikai nepatīkami aizvainotajiem cilvēkiem, bet arī var novest pie nelāgām sekām.
3. **PROBLĒMA** – foto kā pierādījums. Nevienam internetā nav anonīms! Visi publicētie foto ir publiski pieejami; ja tajos ir redzama nelikumīga rīcība, vainīgie var tikt saukti pie atbildības un sodīti.
4. **PROBLĒMA** – foto kā norāde. Izvietojot fotogrāfijas, vāja atcerēties, ka tās var redzēt ikviens – gan draugi, gan slikti cilvēki (ļaudari, zagļi utt.). Ja bildē redzama vai viegli noskaidrojama adrese, viņi var atnākt „ciemos”.



1. **PROBLĒMA** - aizvainojošs ieraksts. Nevienam internetā nav anonīms! Šādi publiski ziņojumi ir ne tikai nepatīkami aizvainotajiem cilvēkiem, bet arī var novest pie nelāgām sekām.
2. **PROBLĒMA** - ieraksts kā pierādījums. Palielināties ar huligānismu sociālajā tīklā nozīmē publiski atzīties darītajā.
3. **PROBLĒMA** - foto kā norāde. Izvietojot fotogrāfijas, vāja atcerēties, ka tās var redzēt ikviens – gan draugi, gan slikti cilvēki (ļaudari, zagļi utt.), piemēram, pēc automašīnas numura var noskaidrot adresi, īsto vārdu.
4. **PROBLĒMA** - foto kā pierādījums. Bilde tavā profilā var redzēt arī tavi draugi, gan arī vecāki un skolotāji, tāpēc izvērtē, ko publiskot, ko ne – vari iekulties nepatīkšanās.

The screenshot shows a social media profile for 'Juris Zaķis'. The profile includes a profile picture of a rabbit wearing sunglasses, a bio, age, location, and number of friends. There are four comments under the profile, each with a red box highlighting a specific issue. To the right, there is a gallery of images, including a landscape, a boat, and a photo of the rabbit drinking from a cup. A red 'X' icon is in the top right corner.

Mēģinājumi
● ● ● ●

SARUNAS 2.

1. 13 gadi
Rīga, Liepu iela 11. dz. 3
115 draugi

2. šovakar ballīte pie manis, vecāki nebūs mājās!

Ko labāk būvēt pirmo "Aplenkumā" - sargtorņus vai sienu?

Es parasti būvēju sienu!

Es izrēķināju, ka izdevīgāk sākt ar sargtorņi!

3. Dodos izbraukt ar laivu, nebūšu mājās no 10.00 līdz 16.00. Vecāki arī prom šodien.

4.

Bildes

1. PROBLĒMA - pārāk precīzi norādīta adrese. Norādot precīzu dzīvesvietas adresi, Tevi var atrast ikviens - sākot ar dusmīgiem komentētājiem un beidzot ar zagļiem.
2. PROBLĒMA - pārāk publisks uzaicinājums. Parasti, rīkojot ballīti, tu uzaicini tos, kurus tur vēlies redzēt. Izvietojot šādu paziņojumu internetā, pie Tevis var atnākt nepazīstami un nelūgti viesi.
3. PROBLĒMA - norādīts prombūtnes laiks. Dažādi ļaundari un kaitnieki var izmantot tik precīzu informāciju, lai atrastu Tevi vai pastrādātu noziegumu (piemēram, aplaupītu māju, kurā viņi zina, ka neviens nav).
4. PROBLĒMA - nevēlams foto. Fotografijas, kurās redzams, ka kāds lieto alkoholu vai dulli uzvedas, it sevišķi nepilngadīgā vecumā, var radīt dažādas problēmas - gan brāziens no vecākiem, gan skolas biedru izsmiekls.

Līmeņa: SATIKSMES DROŠĪBA pareizās atbildes

Spēlētājam spēles laikā ir jāpiedāvā savs risinājums 7 problēmsituācijām, katru reizi spēlējot problēmsituāciju secība un pašas problēmsituācijas var mainīties. Šeit esam iekļāvuši visas problēmsituācijas, kuras iespējamās spēlējot līmeni Satiksmes drošība. Atkarībā no problēmsituācijas ir iespējami viens vai vairākas pareizie risinājumi. Pareizās atbildes atzīmētas tabulā.

Problēmsituācija	Palīdzības logi (pareizās atbildes)
Dators pēkšņi izslēdzas.	1) vecāki/skolotāji
Nestrādā internets.	1) datorspeciālists/ IPS; 2) vecāki/skolotāji
Zēns saņem sms „Tu esi stulbs! Ceru, ka uz skolu vairs nenāksi!”	1) ignorē un neatbildi; 2) vecāki/ skolotāji; 3) uzticības tālrunis 116111
Meitene saņem komentāru zem savas bildes sociālā tīkla profilā: „Tavas zaļās zeķubikses izskatās ideāli! Resnā, zaļā varde! Kaut tev kājas nokristu!”.	1) portāla administrācija; 2) vecāki/ skolotāji; 3) uzticības tālrunis 116111; 4) ignorē un neatbildi
Bērns ierauga izķēmotu savu bildi internetā – bildē viņš ir pārveidots resns un ar lielu degunu, zem bildes ir pazemojoši komentāri.	1) portāla administrācija; 2) vecāki/ skolotāji; 3) uzticības tālrunis 116111
Bērnam ir problēmas skolā – klasē neviens ar viņu nedraudzējas un nesarunājas. Ir skolēnu grupa, kas viņu internetā aprunā.	1) vecāki/ skolotāji 2) uzticības tālrunis 116111
Meitene saņem komentāru zem savas bildes internetā no kāda pieaugušā „Smuki svārciņi, maziņā! Tu izskaties tik piemīlīga ;) :*”	1) vecāki/ skolotāji 2) www.drossinternets.lv
Dators ir sācis ļoti lēni strādāt un visu laiku prasa nesaprotamus „updates”.	1) Vecāki/ skolotāji
Bērns atrod savu viltus profilu internetā, ko nav izveidojis viņš pats.	1) Portāla administrācija 2) www.drossinternets.lv
Sērfojot internetā, bērns nejauši pamana pornogrāfiskus attēlus, kuriem nav brīdinājuma par saturu	1) www.drossinternets.lv ; 2) vecāki/ skolotāji;
Meitene runājas skype ar draudzeni. Sarunas laikā no nepazīstama profila parādās aicinājums apstiprināt viņu, izsakot piedāvājumu: „Hi babe :* Do u have a webcam?! ;)”	1) ignorē un neatbildi; 2) vecāki/ skolotāji
Puisis saņem e-pastu no nepazīstama cilvēka: „Gribi nopelnīt? Sūti sms ar kodu 2XL uz numuru 01234567”.	1) ignorē un neatbildi; 2) vecāki/ skolotāji; 3) www.drossinternets.lv
Meitene saņem e-pastu: „Gribi nopelnīt Ls 200 dienā, neizejot no mājas? Viss, kas tev nepieciešams – dators, internets un web kamera!”	1) vecāki/ skolotāji; 2) www.drossinternets.lv

Meitene savā profilā saņem vēstuli no nepazīstama vecāka vīrieša, kurš vēlas uzsākt saraksti ar meiteni: „Čau, zaķīt! Tu esi smukiņa. Kā iet? Ko dari?”. Vēstule ir papildināta ar nepiedienīgiem piedāvājumiem.	<ol style="list-style-type: none"> 1) vecāki/ skolotāji 2) portāla administrācija 3) www.drossinternets.lv
Skype meiteni uzrunā puisis: „Čau, esmu tava klasesbiedra draugs, tu man patīc. Šovakar rīkoju <i>tusiņu</i> pie sevis, būs mani draugi un citas meitenes. Aiziešu tev pakal ap 9 vakarā, tiekamies pie tiltiņa, tikai nesaki draudzenēm!”	<ol style="list-style-type: none"> 1) ignorē un neatbildi 2) vecāki/ skolotāji
Skype meiteni uzrunā nepazīstama persona: „Sveika! Mēs esam izvēlējušies tevi par vāka modeli mūsu jaunajam žurnālam. Tavu pieteikumu iesniedza tava draudzene. Viss, kas nepieciešams, tev jāatsūta bilde, kurā tu esi redzama peldkostīmā. Lūdzu atsūti arī savu tālruņa numuru.”	<ol style="list-style-type: none"> 1) ignorē un neatbildi 2) vecāki/ skolotāji
Meitene <i>skype</i> profilā saņem uzaicinājumu no Kitty9: „Check out my website www.pppkkklot396.com ”.	<ol style="list-style-type: none"> 1) ignorē un neatbildi
Nepazīstams vīrietis, izpētījis meitenes profilu, sūta meitenei vēstuli: „Kāpēc tu klausies tik skumīgu mūziku? Vai tevi kāds aizvainojis? Varam satīties un parunāties par dzīvi? Izmaksāšu saldējumu!”	<ol style="list-style-type: none"> 1) vecāki/ skolotāji 2) uzticības tālrunis 116111
Zēns saņem e-pastu, kurā teikts, ka viņš ir laimējis loterijā lielu naudas sumu. Zem e-pasta ir paraksts – Starptautiskā Loteriju asociācija.	<ol style="list-style-type: none"> 1) ignorē un neatbildi 2) vecāki/ skolotāji

EKSĀMENA jautājumu pareizās atbildes.

Spēlētājam spēles laikā ir jāsniedz atbildes uz 10 jautājumiem, katru reizi spēlējot jautājumu secība un paši jautājumi var mainīties. Šeit esam iekļāvuši visus jautājumus, kuri iespējami Eksāmenā. Pareizās atbildes iezīmētas trekņrakstā (Bold).

Izmantojot tiešās komunikācijas programmatūru (Skype, MsN un citu) un sarunājoties ar draugiem, nav jāuztraucas par to, ka datorā varētu nokļūt vīruss!

- a) Jā, tā ir!
- b) Nē, tā nav!**
- c) Tikai, ja runā ar nepazīstamiem!
- d) Tikai, ja sūta failus!

Kam var kaitēt datorvīruss?

- a) Interneta pieslēgumam
- b) Programmatūrai (*Software*)
- c) Aparatūrai (*Hardware*)
- d) Visam minētajam**

Ko datoram var nodarīt datorvīruss?

- a) Izmainīt datora darbību
- b) Tavā vārdā izsūtīt e-pasta ziņojumus adresēm visā pasaulē
- c) Var likt tavam datoram restartēties ik pēc 5 minūtēm
- d) Visu no minētā**

Kā var inficēt datoru ar datorvīrusu?

- a) Atverot e-pasta pielikumus
- b) Klikšķinot uz saitēm internetā
- c) Lejupielādējot spēles, mūziku un citus failus
- d) Darot jebko no minētā**

Kas var aizsargāt datoru pret VISIEM apdraudējumiem internetā (datorvīrusiem, surogātpastu, krāpniekiem utt.)?

- a) Pretvīrusu programma
- b) Īpaša Internet Security (interneta drošības) programma**
- c) Abas programmas kopā
- d) Izvairšanās apmeklēt aizdomīgas lapas

Kādas var būt interneta atkarības sekas?

- a) Nekas cits vairs nesagādā prieku – tikai dators un internets spēj aizraut un iepriecināt
- b) Veselības problēmas – muguras sāpes, acu sausums, neregulāra ēšana, personīgās higiēnas neievērošana
- c) Parādās nevērība pret ģimeni, draugiem
- d) Viss no iepriekš minētā**

Ko darīt, ja esi kļuvis atkarīgs no interneta?

- a) Izslēgt datoru un to vairs nekad neizmantojot
- b) Izmantot datoru tikai skolā
- c) Izstāstīt par savu problēmu sociālajā tīklā
- d) Izstāstīt kādam pieaugušajam, kam uzticies, un lūgt palīdzību**

Sarunājoties ar cilvēkiem internetā, tev vajadzētu:

- a) Teikt visu ko vēlies, jo neviens nekad neuzzinās, kas tu esi patiesībā
- b) Būt atbildīgam un apdomāt pirms kaut ko publicē vai saki internetā**
- c) Vispār nav jāiesaistās tiešsaistes sarunās
- d) Ierakstīt un dokumentēt visas sarunas

Spēlējot spēles internetā:

- a) Jāizmanto savs īstais vārds un uzvārds
- b) Jāizmanto segvārds**
- c) Jāuzvelk cimdi
- d) Jāizmanto personas kods

Meklējot informāciju internetā skolas referātam, izlec baneris paziņojot, ka tu esi laimējis lielu naudas balvu. Kā tev jārikojas?

- a) Ignorē to – tā visdrīzākais ir krāpšana**
- b) Klikšķini uz banera – vienmēr ir jauki kaut ko laimēt
- c) Pasauc kādu pieaugušo un pajautā, ko darīt**
- d) Uzklikšķini uz banera un apskaties informāciju

No kāda vecuma personai var tikt piemērota administratīvā un kriminālā atbildība par veiktām nelikumīgām darbībām - kā reālajā dzīvē, tā internetā?

- a) No 16 gadu vecuma
- b) No 18 gadu vecuma
- c) No 14 gadu vecuma**
- d) Par uzvedību internetā nesoda, dzīvē - no 16

Vai par viltus profila izveidošanu var sodīt?

- a) Nē
- b) Jā, ja tiek nodarīts kaitējums kādai citai personai**
- c) Jā, vienmēr
- d) Tikai tad, ja lejupielādē pirātisko programmatūru

Meitene vēlas ievietot savu video Youtube. Kuru no video meitene nekādā gadījumā nedrīkst ievietot?

- a) Meitene dzied dziesmu
- b) Meitene nofilmējusi savu klasesbiedreni dejojām
- c) Meitene nofilmējusi savu māju, savu un vecāku istabu, skatu uz dārzu**
- d) Meitene nofilmējusi, kā klasesbiedrs ķer meitenes starpbrīdī

Puisis meiteni čatā aicina uz tikšanos. Kur meitenei izvēlēties tikties?

- a) Bildē attēlots mežs
- b) Bildē attēlots pilsētas parks, cilvēki tajā**
- c) Bildē attēlota autoosta**
- d) Bildē attēlota meitenes māja

Kuros profilos ievietotas nepiemērotas bildes?

- a) Zēns ar suni spēlējas dārzā
- b) Meitenes peldkostīmos pie mājas baseina**
- c) Meitene ar saldējumu rokās atrakciju parkā
- d) Zēns pie savas mājas.**

Kā jāveido droša parole?

- a) Tikai no burtiem
- b) Tikai no cipariem

- c) Tikai no simboliem
- d) **No burtiem, cipariem un simboliem**

Kurā situācijā tu vari izpaust savu paroli?

- a) Savam draugam - ja tu paroli aizmirsti, viņš tev to var atgādināt
- b) Savam Interneta pakalpojumu sniedzējam, ja viņš pirms tam ir atsūtījis e-pastu ar lūgumu atsūtīt paroli
- c) Savai skolotājam vai vecākiem, jo viņiem ir nepieciešams paskatīties, ko bērni dara portālā
- d) **Nekad un nevienam**

Kura no šīm ir visdrošākā parole?

- a) 123456654321
- b) MANAparole
- c) **neuZm1ne\$1**
- d) noslepums

Ja esi izveidojis vienu sarežģītu paroli, tu vari to izmantot visur, kur esi reģistrējies!

- a) Taisnība!
- b) **Nē, tā nav taisnība!**
- c) Jā, pamainot pēdējo simbolu
- d) Tikai, ja mājaslapas ir drošas

Kā neaizmirst paroli?

- a) Pierakstīt to telefonā
- b) Pateikt to draugiem
- c) **Izmantot parolu vadības rīku**
- d) Izvēlēties vienu paroli un lietot to visur

Kā var inficēt datoru ar datorvīrusu?

- a) Atverot e-pasta pielikumus
- b) Klikšķinot uz saitēm internetā
- c) Lejupielādējot spēles, mūziku un citus failus
- d) **Darot jebko no minētā**