



Twoje dane-Twoja sprawa  
**GIODO**  
dzieciom



Twoje dane-Twoja sprawa  
**GIODO**  
dzieciom

## ZAŁĄCZNIK 2 do KARTY PRACY

PROJEKT:  
**ZAdane dane**

ZADANIE:

dane (do **Z**Amościa) **Z**Abrane

# DANE POPOŁUDNIEM **ZADANE** 😊

Czy wiesz, że:

Gra Angry Birds miała swoje początki już w marcu 2009 r. kiedy to ekipa 10 twórców rozpoczęła pracę nad przygotowaniem jej ostatecznej wersji. Jej pierwsza premiera miała miejsce w grudniu 2009 roku. Zaprezentowana przez fińskie studio gier Rovio Mobile stała się hitem w Finlandii zaraz po udostępnieniu jej użytkownikom. Niedługo potem została numerem jeden wśród aplikacji dostępnych w Apple App Store w Wielkiej Brytanii oraz w USA, jak również została wydana w wersji dostępnej na tablety. Oficjalnym pomysłodawcą Angry Birds był 30-letni wtedy Jaakko Lisalo, zaś sam pomysł zabawnych bohaterów gry miał powstać pewnego nudnego wieczoru, kiedy to jego żona wyszła na kolację z przyjaciółmi, a on sam postanowił spędzić wolny czas w wirtualnym świecie z konsolą do gry. Dzisiaj, gry z serii Angry Birds są dostępne zarówno w Apple's App Store, jak i na Android Google Play, Windows Phone oraz mniej znanych platformach mobilnych. Szacuje się, że miesięcznie 40 milionów osób gra w Angry Birds.

(www.smartdeal.pl)

**Jak chronić nasze dane na smartfonie:**

- Jednym z popularnych wyborów jest *LastPass Password Manager*. Za jego pomocą można zapisywać własne hasła lub generować nowe i silniejsze. LastPass pozwala też na zapisywanie kart kredytowych czy debetowych.
- Szukając komunikatora, który zapewni odpowiedni poziom bezpieczeństwa, warto zainteresować się *Telegramem*. Ta aplikacja do czatowania oferuje szereg rozwiązań, które zabezpieczają rozmowy. Ogromną zaletą *Telegramu* jest to, że wszystkie rozmowy są szyfrowane. Co więcej, można uruchomić opcję automatycznego kasowania wiadomości.

**8 lat po sukcesie Angry Birds uczniowie Gimnazjum nr 132 rozwiązywali zadanie związane z aplikacjami...**

**Źródła wskazują, że dotyczyło ono ochrony danych osobowych... 😊**

załącznik\_1\_4\_zadanie

## ZAŁĄCZNIK 2 do KARTY PRACY

PROJEKT:  
**ZAdane dane**

ZADANIE:

dane (do **Z**Amościa) **Z**Abrane

# DANE POPOŁUDNIEM **ZADANE** 😊

Czy wiesz, że:

Gra Angry Birds miała swoje początki już w marcu 2009 r. kiedy to ekipa 10 twórców rozpoczęła pracę nad przygotowaniem jej ostatecznej wersji. Jej pierwsza premiera miała miejsce w grudniu 2009 roku. Zaprezentowana przez fińskie studio gier Rovio Mobile stała się hitem w Finlandii zaraz po udostępnieniu jej użytkownikom. Niedługo potem została numerem jeden wśród aplikacji dostępnych w Apple App Store w Wielkiej Brytanii oraz w USA, jak również została wydana w wersji dostępnej na tablety. Oficjalnym pomysłodawcą Angry Birds był 30-letni wtedy Jaakko Lisalo, zaś sam pomysł zabawnych bohaterów gry miał powstać pewnego nudnego wieczoru, kiedy to jego żona wyszła na kolację z przyjaciółmi, a on sam postanowił spędzić wolny czas w wirtualnym świecie z konsolą do gry. Dzisiaj, gry z serii Angry Birds są dostępne zarówno w Apple's App Store, jak i na Android Google Play, Windows Phone oraz mniej znanych platformach mobilnych. Szacuje się, że miesięcznie 40 milionów osób gra w Angry Birds.

(www.smartdeal.pl)

**Jak chronić nasze dane na smartfonie:**

- Jednym z popularnych wyborów jest *LastPass Password Manager*. Za jego pomocą można zapisywać własne hasła lub generować nowe i silniejsze. LastPass pozwala też na zapisywanie kart kredytowych czy debetowych.
- Szukając komunikatora, który zapewni odpowiedni poziom bezpieczeństwa, warto zainteresować się *Telegramem*. Ta aplikacja do czatowania oferuje szereg rozwiązań, które zabezpieczają rozmowy. Ogromną zaletą *Telegramu* jest to, że wszystkie rozmowy są szyfrowane. Co więcej, można uruchomić opcję automatycznego kasowania wiadomości.

**8 lat po sukcesie Angry Birds uczniowie Gimnazjum nr 132 rozwiązywali zadanie związane z aplikacjami...**

**Źródła wskazują, że dotyczyło ono ochrony danych osobowych... 😊**

załącznik\_1\_4\_zadanie

## ZADANIE 2 (dzień drugi)

Wśród 535 uczniów pewnego gimnazjum przeprowadzono ankietę dotyczącą gier on-line. Zadano trzy pytania:

1. Czy czytasz regulaminy i nie zgadzasz się na nie w ciemno?

TAK

NIE

2. Czy rezygnujesz z aplikacji, których nie znasz?

TAK

NIE

3. Czy czytasz komunikaty poprzedzające instalację gry czy aplikacji?

TAK

NIE

Uczniów, którzy odpowiedzieli „TAK” na wszystkie trzy pytania było o 60 więcej niż tych, którzy odpowiedzieli „TAK” na dwa pytania i aż osiem razy więcej od tych, którzy odpowiedzieli „TAK” tylko na jedno pytanie.

**Ilu uczniów odpowiedziało „TAK” na wszystkie trzy pytania?**

## ZADANIE 2 (dzień drugi)

Wśród 535 uczniów pewnego gimnazjum przeprowadzono ankietę dotyczącą gier on-line. Zadano trzy pytania:

1. Czy czytasz regulaminy i nie zgadzasz się na nie w ciemno?

TAK

NIE

2. Czy rezygnujesz z aplikacji, których nie znasz?

TAK

NIE

3. Czy czytasz komunikaty poprzedzające instalację gry czy aplikacji?

TAK

NIE

Uczniów, którzy odpowiedzieli „TAK” na wszystkie trzy pytania było o 60 więcej niż tych, którzy odpowiedzieli „TAK” na dwa pytania i aż osiem razy więcej od tych, którzy odpowiedzieli „TAK” tylko na jedno pytanie.

**Ilu uczniów odpowiedziało „TAK” na wszystkie trzy pytania?**