

Samsung Stacja Galaxy

BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI



Scenariusze lekcji
z wykorzystaniem gry
edukacyjnej na platformie

ROBLOX

Petsy



Do kogo adresowane są scenariusze?

- nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej
- rodzice dzieci w wieku wczesnoszkolnym



Liczba lekcji: 3

Czas trwania: 45 minut każda lekcja



Odbiorcy warsztatów:

- dzieci powyżej siódmego roku życia pod opieką dorosłej osoby

Cele warsztatu:



- edukacja w zakresie cyberbezpieczeństwa
- nauka pojęć związanych z cyberzagrożeniami i bezpiecznym zachowaniem w sieci
- wypracowanie odruchu refleksji nad zachowaniami użytkownika w internecie
- ćwiczenie nawyków jak w sposób bezpieczny zachowywać się w cyberprzestrzeni
- poznanie przestrzeni gry Roblox

Środowisko pracy

- Ogólnodostępny tryb edukacyjny w formule singleplayer (dla jednego gracza) ze specjalnie zmodyfikowanymi poziomami gry

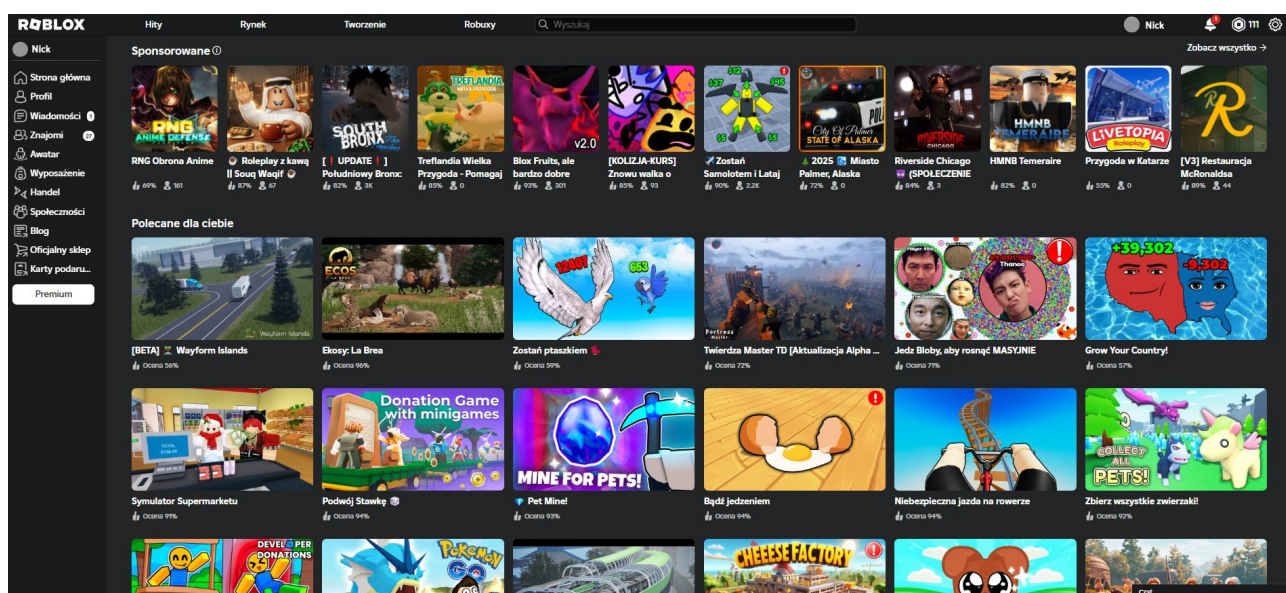
Co będzie potrzebne:

- konta dla uczniów w grze Roblox – można je założyć wcześniej z rodzicem lub na zajęciach z nauczycielem za zgodą rodzica.
- dla uczniów: kartka, notatnik, lub dostęp do pliku tekstowego



Co to jest Roblox?

- Roblox jest platformą, na której powstają gry kreowane przez twórców online, udostępniane następnie społeczności graczy na całym świecie
- Jest to obecnie najpopularniejsza platforma gamingowa w Polsce – każdego miesiąca korzysta z niej około 4 milionów użytkowników
- Treści dostępne na platformie są odpowiednie dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym (klasyfikacja wiekowa PEGI 7) – ale zawsze pod opieką dorosłych



Rozumiemy, że gry są często negatywnie odbierane przez dorosłych, a nawet bywają "demonizowane". Wiedząc, jak wiele dzieci korzysta z Roblox, zdecydowaliśmy się dotrzeć do nich z edukacją na temat bezpieczeństwa w sieci i higieny cyfrowej właśnie za pośrednictwem platformy. Znamy też obawy rodziców oraz nauczycieli, dlatego tak przygotowaliśmy grę i obudowę do niej, aby odpowiedzieć na wątpliwości i przekazać wskazówki, jak skorzystać z gry bezpiecznie. Tym samym rekomendujemy rodzicom i nauczycielom korzystanie z platformy tylko i wyłącznie wspólnie z dzieckiem.

Bezpieczeństwo na platformie

Roblox to platforma dająca narzędzia do bezpiecznego korzystania przez dzieci powyżej siódmego roku życia – zamieszczane na niej treści są sprawdzane i blokowane w przypadku niespełnienia wymogów. Zalecane jest jednak stosowanie kontroli rodzicielskiej, dzięki której można monitorować aktywność na koncie dziecka. Roblox zaktualizował i poszerzył możliwości kontroli pod koniec 2024 roku, aktualnie rodzic może powiązać swoje konto z kontem dziecka i samemu określać lub kontrolować:

- Ustawienia dostępności treści na platformie wg klasyfikacji wiekowej oraz określeń dopasowania do wieku
- Ustawienia i dostępności chatu (można ograniczyć tylko do wiadomości grupowej i zablokować możliwość bezpośredniej komunikacji z dzieckiem)
- Dostępność prywatnych serwerów
- Listę znajomych na platformie - możliwość przejrzenia każdego profilu użytkownika
- Maksymalny poziom wydatków w grach określany w ramach miesięcznych limitów kwotowych
- Maksymalny czas, jaki dziecko spędza na grze w Roblox

Wszystkie informacje, jak powiązać konto rodzica i w jaki sposób obsługiwać panel kontroli rodzicielskiej, znajdują się na stronie:

[Parental Controls Overview – Roblox Support](#)



Wprowadzenie do gry

Stacja Galaxy to gra edukacyjna na platformie Roblox, która powstała, aby uczyć dzieci zasad bezpiecznego korzystania z sieci. Poza wersją edukacyjną posiada również opcję swobodnej gry z wątkiem fabularnym, w którym zapoznanie się z pojęciami edukacyjnymi jest nagradzane walutą w grze. Wspomniana fabuła to niezwykle ważny element w komunikacji do dzieci w wieku wczesnoszkolnym.

Gracze na swojej drodze mierzą się z zagrożeniami cyfrowymi, uosobionymi przez bossy, które zaatakowały planetę Z13M14. Kapitan Stacji Galaxy - Knox (robot o eksperckiej wiedzy w zakresie cyberbezpieczeństwa) wysyła graczowi na pomoc Pety - stworzenia napędzane siłą oprogramowania zabezpieczającego. Wspólnie z tymi stworzeniami skanujemy nośniki danych w poszukiwaniu zagrożeń i oczyszczamy planetę ze złowrogich stworów.

Poza głównym wątkiem gra oferuje również:



Zadania z odgrywaniem ról



Elementy budowania



Minigry edukacyjne



Tryb przygodowy, w którym gracze podróżują statkiem kosmicznym



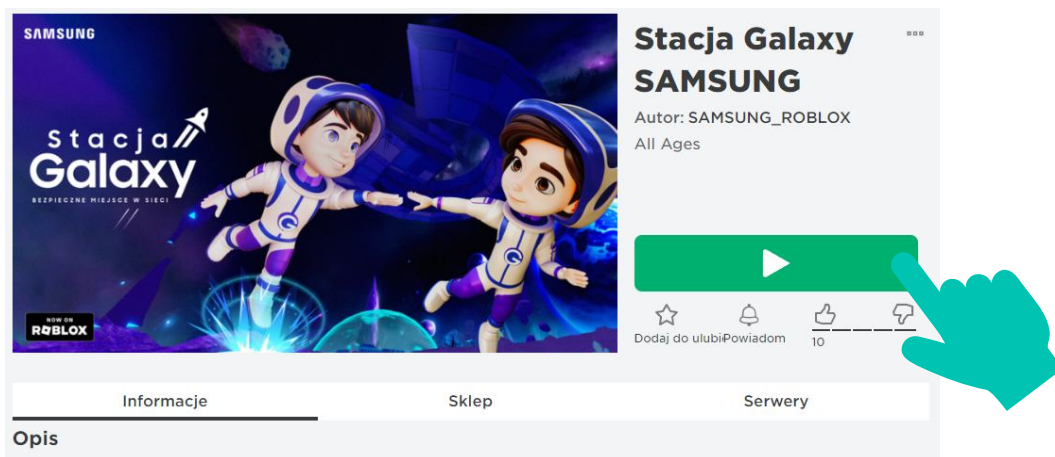
Opcję personalizacji avatara i bazy



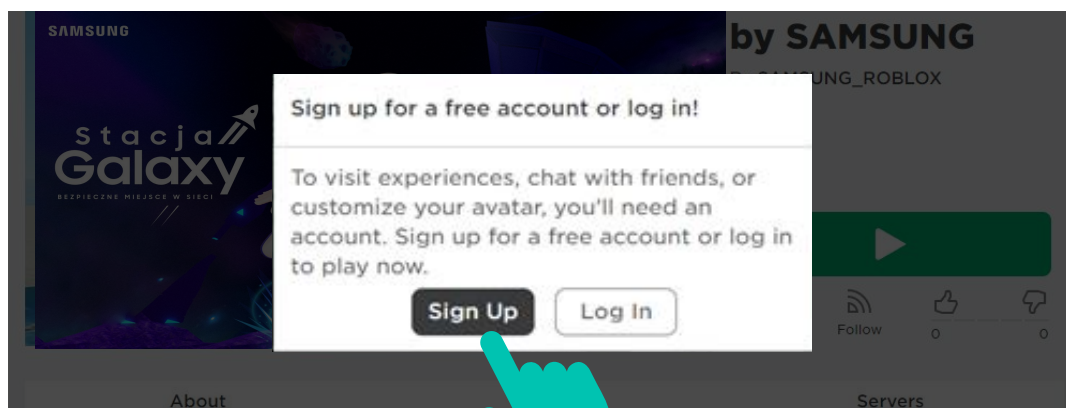
Mnóstwo ulepszeń i przedmiotów wzmacniających

Jak rozpocząć grę na Stacji Galaxy?

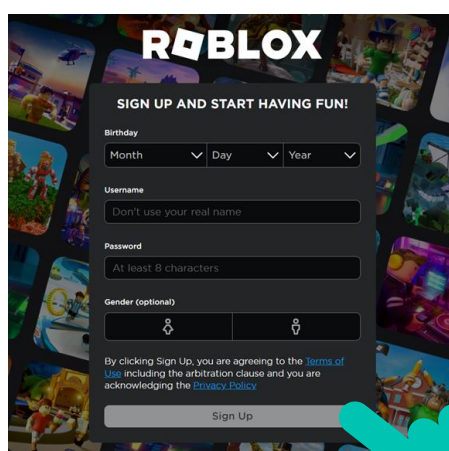
- Konto powinno zostać założone przez rodzica lub dorosłego. Szczególnie istotna jest kwestia zadeklarowanego wieku - dzięki temu dziecko nie natknie się na treści nieodpowiednie przeznaczone dla starszych użytkowników Robloxa
- Kliknij w link gry: <https://www.roblox.com/games/15933718886/Galaxy-Station-by-SAMSUNG>
Nastąpi przekierowanie do strony głównej gry na platformie Roblox
- Wciśnij duży zielony przycisk z trójkątnym symbolem „play”



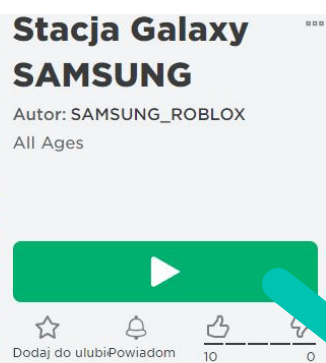
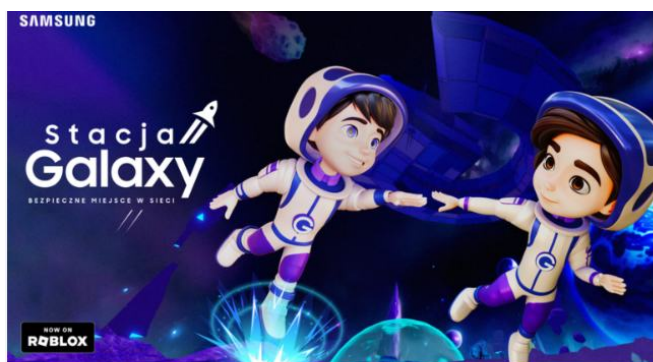
- Niezalogowanym użytkownikom pokaże się ekran logowania/rejestracji
- Osoby posiadające konto klikają Log In i po wprowadzeniu loginu i hasła mogą korzystać z Robloxa i przejść do ostatniego podpunktu
- Osoby nieposiadające konta na Roblox muszą wcisnąć przycisk Sign up i przejść przez menu tworzenia konta



- Wypełnij formularz podając:
 1. swoją datę urodzenia
 2. wymyśloną nazwę użytkownika/nick
 3. bezpieczne hasło
 4. oraz opcjonalnie określając płeć
- Po wypełnieniu kliknij przycisk **Sign Up**


 A screenshot of the Roblox sign-up form. The form is titled "SIGN UP AND START HAVING FUN!". It includes fields for "Birthday" (Month, Day, Year), "Username" (with a note "Don't use your real name"), "Password" (with a note "At least 8 characters"), and "Gender (optional)" with male and female icons. At the bottom, there is a "Sign Up" button. A green hand icon points to the "Sign Up" button.

- Automatycznie przeniesiesz się z powrotem na ekran z grą
- Jeszcze raz naciśnij przycisk „play”



Jak uczniowie wchodzą do trybu edukacyjnego?

- Po załadowaniu gry naciśnij ikonę trybu edukacyjnego.
UWAGA: nowi gracze muszą odczekać kilka sekund na załadowanie scenki startowej gry, po tej chwili ikona pojawi się we wskazanym miejscu.



- Następnie wybierz jedną z trzech dostępnych lekcji



Jak korzystać z lekcji?

- Uczeń musi wczytywać się we wskazówki Knoxa, który jest narratorem lekcji.
- Wspólnie z Petami za pomocą kliknięć rozpoczyna skanowanie nośników danych i wiadomości w poszukiwaniu zagrożeń.
- Definicje pojęć, pojawiają się na popupach edukacyjnych w trakcie rozgrywki, należy uczulić uczniów na uważne zapoznanie się z każdą z nich.

Tryb edukacyjny

Wypełniaj zadania korzystając z odpowiedzi Knoxa. Zwracaj uwagę na wyskakujące okienka, z których dowiesz się, czym są cyberzagrożenia i jak sobie z nimi radzić!

JASNE!



Lekcja 1

Samsung Stacja Galaxy

BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI

Petsy



Przebieg zajęć

Każdy scenariusz lekcyjny jest dopasowany do schematu:



- 5 minut wprowadzenia do lekcji
- 10 minut rozgrywki
- 10 minut przerwy na dyskusję
- 10 minut rozgrywki
- 10 minut na podsumowanie lekcji

Podczas wprowadzenia warto zadać kilka pytań:



- Co to jest cyberbezpieczeństwo? Czy znacie zasady bezpiecznego korzystania z internetu?
- Dlaczego dzieci korzystają z internetu? Co robicie w sieci?
- Na co należy uważać korzystając z internetu?
- Z jakich aplikacji i gier korzystacie? Czy gracie w gry na Roblox?

Taki schemat lekcji służy nawiązaniu relacji w grupie i podjęcia dyskusji. Pozostały przedmiot dyskusji jest uzależniony od wybranej lekcji i omówimy go przy okazji każdej z nich.

Lekcja 1: Scam i spam

- Pierwsza połowa gry (ok. 10 min.) poświęcona jest zjawisku scamu. Gracz poznaje kilka definicji na popupach edukacyjnych:



- W międzyczasie uczeń wykorzystuje wiedzę w praktyce segregując wiadomości SMS na wirtualnym smartfonie w grze.



Spójrz na Twoim smartfonie masz dużo nieodczytanych wiadomości – spróbuj rozpoznać, które z nich to spam, a które są w porządku



Lista wiadomości SMS

Scamowe/spamowe:

- Nieznany numer: „PROMOCJA w sklepach MediaKonkret! Teraz komputery gamingowe 30% taniej! Sprawdź na stronie <link>”
- Nieznany numer: „1000 Robuxów zupełnie za darmo! Kliknij link i sprawdź <link>”
- Nieznany numer: „Masz nieopłaconą fakturę za połączenia telefoniczne, żeby uniknąć naliczania odsetek kliknij link i dokonaj natychmiastowej spłaty <link>”
- Nieznany numer: „Wejdź do gry Liga Baśni i zdobądź na start darmowy skin! <link>”
- Nieznany numer: „Kredyt gotówkowy RRSO 0% dla nowych klientów! Kliknij link i ciesz się z kasy na Twoim koncie <link>”
- Nieznany numer: „Ej ziomek, nie mam kasy na bilet i piszę z telefonu kolegi. Możesz mi pożyczyć? Oddam, przysięgam”
- Nieznany numer: „Hej, piszę z telefonu kolegi bo mój się rozładował. Poratujesz mnie przelewem na telefon na 50zł? Oddam jutro, obiecuję!”
- Nieznany numer: „Wygrałeś nagrodę! Aby ją odebrać kliknij w link <link>”
- Nieznany numer: „Hej, Twoja babcia jest w szpitalu, zastabła na przystanku. Wysyłam Ci jej lokalizację w linku <link>”
- Nieznany numer: „Twój numer został zablokowany, Żeby odblokować możliwość dzwonienia i smsowania kliknij w link <link>”
- Nieznany numer: „O rety! To Ty na tym zdjęciu?! Zobacz! <link>”
- Nieznany numer: "Ktoś chciał dostać się do Twojego komputera! Natychmiast kliknij <link>"

Bezpieczne:

- Paweł: „Hej, gramy dzisiaj w piłkę po szkole?”
- Janek: „Pokonałem Hejtera w Stacji Galaxy!”
- Kasia: „Co było zadane z matmy?”
- Ania: „O której wychodzisz z domu? Łapiemy się w parku?”
- Wujek: „Słyszałem, że dostałeś piątkę z wypracowania. Gratulacje!”
- Nieznany: „Cześć tu Michał, mam Twój numer od Pawła, piszę bo chciałem się umówić na wspólną gierkę w Robloxie po lekcjach. Odpisz jak będziesz miał chwilę.”
- Kuba: „Hej tu Kuba! Będę potrzebował Twojej pomocy, dzwoniemy się po lekcjach”
- Mama: „Pamiętaj o kanapkach”
- Tata: „Przelałem Ci kieszonkowe”
- Ciocia: „Wszystkiego dobrego z okazji imienin”
- Paweł: „Wyślij screena tego skina!”

Zakończeniem tej części lekcji jest pojedynek z bossem Scambotem, który jeszcze raz testuje ucznia z umiejętności rozpoznawania scamowych smsów. Po pokonaniu Scambota gra automatycznie się zatrzymuje, a uczniowie mają 10 minutową przerwę na rozmowę z nauczycielem.



Rozmowa o scamie

Pytania pomocnicze:

- Co to jest scam?
- Dlaczego ktoś chce was oscamować?
- Co może nas ochronić przed scamem?
- Jak rozpoznać scamowe treści?

Tryb edukacyjny

Teraz czas na chwilę przerwy. Pamiętaj żeby zawsze podczas korzystania z urządzeń elektronicznych znaleźć czas na odpoczynek.

DALEJ (09:56)

Druga połowa lekcji (ok. 10 min.) poświęcona jest zjawisku spamu. Gracz poznaje kilka definicji na popupach edukacyjnych:

NOWE ZAGROŻENIE



Spam

Spam to niechciane lub niezamówione wiadomości elektroniczne, które są masowo wysyłane do wielu odbiorców. Może to dotyczyć głównie wiadomości e-mail, ale obejmuje również inne formy komunikacji, takie jak SMS, wiadomości w mediach społecznościowych oraz komentarze na stronach internetowych. Spam często zawiera reklamy, oferty promocyjne, oszustwa lub próby wyłudzenia danych osobowych. Jest to niebezpieczne zachowanie, które może zaśmiecać skrzynki pocztowe, prowadzić do oszustw oraz zwiększać ryzyko infekcji złośliwym oprogramowaniem.

OK!

Pety Antyspamowe

Antyspam to oprogramowanie, które ochrania komputer przed spamem, czyli niechcianymi lub niepotrzebnymi wiadomościami e-mail lub sms



OK!

W międzyczasie uczeń wykorzystuje wiedzę w praktyce segregując wiadomości SMS na wirtualnym smartfonie w grze. Gracz ma także okazję na wyrzucenie spamu do “kosza” podczas minigry Spamball.



Spamball

Umiesz rozpoznać SPAM? To nie łatwe. Może Ci w tym pomóc urządzenie, które samodzielnie oddzieli śmieciowe wiadomości od tych ważnych dla Ciebie. SPAM, który zalega w Twojej skrzynce (nie ważne, czy wrzucasz go tam samodzielnie, czy pomaga Ci w tym program) to śmieci, które czasem trzeba wyrzucać. Dlatego pamiętaj, żeby co jakiś czas usuwać je z komputera.

SUPER!

Zakończeniem tej części lekcji jest pojedynek z bossem Spambotem, który “spamuje” gracza mailami do przeskanowania. Po tym pojedynku gracz otrzymuje gratulacje w związku z ukończeniem lekcji.

Lekcja 1: Scam i spam – podsumowanie (10 min)

Gratulacje!

Ukończyłeś lekcję o spamie i scamie w grze Stacja Galaxy!
Pora na podsumowanie wiedzy z nauczycielem.

Powrót

Rozmowa o spamie

Pytania pomocnicze:

- Co to jest spam?
- Dlaczego ktoś wysyła nam spam?
- Co może nas ochronić przed spamem?
- Jak rozpoznać spamowe treści?

Tryb edukacyjny

Teraz czas na chwilę przerwy. Pamiętaj żeby zawsze podczas korzystania z urządzeń elektronicznych znaleźć czas na odpoczynek.

DALEJ (09:56)

Lekcja 2

Samsung Stacja Galaxy

BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI



Petsy



Lekcja 2: Działania Hackera

Pierwsza połowa lekcji (ok. 10 min.) poświęcona jest zagadnieniu hackowania i wirusom komputerowym. Gracz poznaje kilka definicji na popupach edukacyjnych:

NOWE ZAGROŻENIE



Atak hackerski

Atak hackerski: Hacker to taki internetowy włamywacz, który próbuje wejść do Twojego komputera lub smartfona i przejąć nad nim kontrolę. Na szczęście można się przed nim ochronić – specjalne programy pomogą Ci zabezpieczyć się przed atakami hackerów. Pamiętaj jednak, że nawet najlepszy program nie zastąpi ostrożności w sieci!

OK!

Pety Firewallowe

Firewall zapewnia ochronę przed dostępem bez Twojej wiedzy, blokuje szkodliwe oprogramowanie i ogranicza ryzyko ataków sieciowych



SUPER!

W międzyczasie uczeń dowiaduje się, jak ustawiać bezpieczne hasła za pomocą dodatkowej minigry

NOWE ZAGROŻENIE



Wirus komputerowy

Wirus komputerowy: Kiedy złapiesz wirusa, chorujesz. Z Twoim sprzętem jest podobnie. Złośliwe oprogramowanie atakuje system i – jak prawdziwy wirus – mnoży się i “zaraża” osoby, z którymi się kontaktujesz, rozsyłając się do nich bez Twojej wiedzy. Takie oprogramowanie zagraża Twoim danym i może popsuć Twój sprzęt.

OK!

Hasła mają moc

Dobre hasło musi być naprawdę silne! Tylko co to znaczy? Musi składać się z co najmniej 12 różnych znaków:

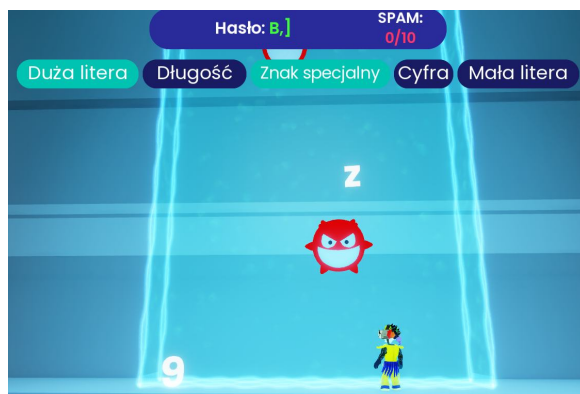
- małych i wielkich liter
- cyfr
- i symboli (czyli tych znaków nad cyferkami na klawiaturze, np. @ albo *).

Takie hasło ma wielką moc. Jeśli przyszło Ci do głowy, żeby użyć w hasle swojej daty urodzenia, albo powtórzyć login, nie polecamy! Wtedy hasło będzie bardzo łatwo złamać!

Super!

Lekcja 2 Działania hackera - przerwa na rozmowę (10 min)

Zakończeniem tej części lekcji jest pojedynek z bossem Hackotem, który za pomocą wirusów i ataków hackerskich blokuje pety gracza. Po pokonaniu Hackota gra automatycznie się zatrzymuje, a uczniowie mają 10 minutową przerwę na rozmowę z nauczycielem.



Rozmowa o wirusach komputerowych i hackerach

Pytania pomocnicze:

- Kim jest hacker? Czy może on robić dobre rzeczy?
- Co to jest wirus komputerowy?
- Co może nas ochronić przed wirusem komputerowym?
- Po co ktoś hackuje nasze konta/urządzenia?

Tryb edukacyjny

Teraz czas na chwilę przerwy. Pamiętaj żeby zawsze podczas korzystania z urządzeń elektronicznych znaleźć czas na odpoczynek.

DALEJ (09:56)

Lekcja 2: Działania Hackera część 2

Druga połowa lekcji wprowadza kolejne pojęcia związane z działalnością hackerów takie jak atak DDos. Gracz poznaje kilka definicji na popupach edukacyjnych:

NOWE ZAGROŻENIE



Atak DDOS

Atak DDoS: Dlaczego czasem nie da się wejść na jakąś ważną i popularną stronę? To może być robota hackerów, a konkretnie atak DDoS. Hackerzy masowo odwiedzają taką witrynę, przez co staje się ona niedostępna dla innych. To niebezpieczne zachowanie, które może zablokować dostęp do ważnych informacji lub usług.

OK!

Pety Antywirusowe

Program antywirusowy – program komputerowy, którego zadaniem jest wykrywanie, zwalczanie, usuwanie i odizolowanie wirusów komputerowych.



SUPER!

W międzyczasie uczeń “broni” dostępu do danych jak bramkarz piłkarski w minigrze Ochrona danych



Dane pod ochroną

Uważaj na swoje dane. W internecie czyha na nie wiele niebezpieczeństw. Dlatego w sieci trzeba być czujnym! Dobrze też mieć zaufanego pomocnika - na pewno masz kogoś takiego: może siostrę, brata, albo rodzica? W sieci taką funkcję pełni program chroniący, który jak bramkarz obroni dostęp do Twoich plików i odbije wszelkie zagrożenia.

Super!

Zakończeniem tej części lekcji jest pojedynek z bossem DDoSą, która za pomocą ataku DDoS blokuje wszystkie nasze pety. Po tym pojedynku gracz otrzymuje gratulacje w związku z ukończeniem lekcji.



Rozmowa o atakach DDoS i ochronie danych na serwerach

Pytania pomocnicze:

- Czym jest atak DDoS?
- Dlaczego należy chronić dostępu do naszych danych?
- Po co ktoś atakuje witryny w internecie?

Tryb edukacyjny

Teraz czas na chwilę przerwy. Pamiętaj żeby zawsze podczas korzystania z urządzeń elektronicznych znaleźć czas na odpoczynek.

DALEJ (09:56)

Lekcja 3

Samsung Stacja Galaxy

BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI

Petsy



Lekcja 3: Oszustwa internetowe

Pierwsza połowa lekcji (ok. 10 min.) poświęcona jest zagadnieniom: spoofing, klikbait, fejk. Gracz poznaje kilka definicji na popupach edukacyjnych:

NOWE ZAGROŻENIE



Spoofing

Spoofing: Nie każda osoba, która kontaktuje się z Tobą w sieci ma dobre zamiary. W internecie można czasem trafić na oszusta, który udaje kogoś kogo dobrze znasz i komu ufasz. To właśnie spoofing. Zachowaj czujność, jeśli ktoś zapyta Cię o osobiste rzeczy, takie jak hasła. Upewnij się, że nie rozmawiasz z oszustem!

OK!

NOWE ZAGROŻENIE



Fejk

Fejk to tak internetowy podstęp: rzecz, która udaje, że jest czymś innym. Czasami wygląda jak ciekawa wiadomość, ale to nieprawda – może być niebezpieczny. Dlatego trzeba umieć rozpoznawać fejki.

OK!

W międzyczasie uczeń wykonuje ćwiczenie w minigrze na rozpoznanie bezpiecznej strony do ściągnięcia aplikacji oraz musi pokonać dwa bossy Spoofę podszywającą się pod maile i Fejkina, który tworzy swoje udawane kopie.

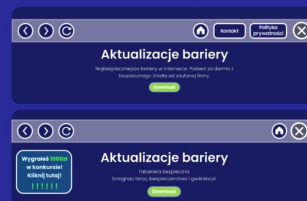
Teraz pobawimy się w detektywów!?
Po czym poznać, że strona jest **bezpieczna**?

– szukaj litery **s** na końcu tego ciągu liter: **https. s** to security, czyli po angielsku bezpieczeństwo. Na takiej stronie możesz poczuć się pewnie!

Wróć

Dalej

Zadanie 4 – Z której strony bezpiecznie ściągniesz aktualizację?



Zakończeniem tej części lekcji jest pojedynek z bossem Klikbaitem, który podrzuca petom gracza baitowe nośniki do skanowania. Po pokonaniu bossa gra automatycznie się zatrzymuje, a uczniowie mają 10 minutową przerwę na rozmowę z nauczycielem.



Rozmowa o oszustwach internetowych

Pytania pomocnicze:

- Co to jest spoofing?
- Dlaczego ktoś podszywa się pod inną osobę w sieci?
- Co to jest fejk?
- W jakim celu w sieci pojawiają się fejk newsy?
- Co to jest klikbait?
- Dlaczego ktoś stosuje sztuczki, żeby przyciągnąć nas do treści w internecie?

Tryb edukacyjny

Teraz czas na chwilę przerwy. Pamiętaj żeby zawsze podczas korzystania z urządzeń elektronicznych znaleźć czas na odpoczynek.

DALEJ (09:56)

Lekcja: 3 Oszustwa internetowe cz. 2

Druga połowa lekcji wprowadza kolejne pojęcia takie jak trolling i hejt. Gracz poznaje kilka definicji na popupach edukacyjnych

NOWE ZAGROŻENIE



Troll Internetowy

TROLLING: Czasem w internecie – na forach lub w mediach społecznościowych – trafiasz na bardzo dziwne wypowiedzi. Kontrowersyjne, napastliwe, obraźliwe... Często masz wrażenie, że ktoś po prostu za wszelką cenę chce zwrócić na siebie uwagę. I masz rację! Tak właśnie działają internetowe trolle. Nie daj się im sprowokować!

OK!



Lekcja 3 Oszustwa internetowe cz. 2 - podsumowanie (10 min)

Zakończeniem tej części lekcji jest pojedynek z bossem Hejterem, który korzysta ze wszystkich dostępnych sposobów utrudniania gry. Po tym pojedynku gracz otrzymuje gratulacje w związku z ukończeniem lekcji.



Rozmowa o trollingu i hejcie

Pytania pomocnicze:

- Kim jest troll internetowy?
- Jak należy reagować na trolling?
- Kim jest hejter?
- Jak radzić sobie z hejtem w sieci?
- Czy wiecie jak reagować na hejt w sieci?
Znacie numer telefonu zaufania?

Tryb edukacyjny

Teraz czas na chwilę przerwy. Pamiętaj żeby zawsze podczas korzystania z urządzeń elektronicznych znaleźć czas na odpoczynek.

DALEJ (09:56)

Dziękujemy za uwagę!

Bezpieczeństwo w sieci zaczyna się od wiedzy
i odpowiedzialności – uczmy tego razem!

Samsung Stacja Galaxy

BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI



Petsy

