

Tydzień Bezpiecznego Internetu

w Szkole Podstawowej nr 1 w Bełchatowie
odbywać się będzie w dniach 16 - 20.02.2026 r.

W ramach tygodnia będą podejmowane następujące działania:

1. Nauczyciele informatyki przeprowadzą w każdej klasie lekcję poświęconą bezpieczeństwu w sieci.
2. **Konkurs wiedzy o bezpieczeństwie w sieci** - odbędzie się między 18 a 20 lutego.
 - Chętni uczniowie zapisują się na konkurs u swojego nauczyciela informatyki, który przekaze im niezbędne szczegóły.
 - Konkurs odbędzie się w dwóch grupach wiekowych:
grupa uczniów klas 4-6 i grupa uczniów 7-8.
3. **Konkurs na prezentację pt. „Jak ustrzec się zagrożeń płynących z internetu”.**
 - w pracy uwzględnić należy jak największą liczbę możliwości multimedialnych programu PowerPoint bądź Canva;
 - max. 12 slajdów włącznie z tytułowym i końcowym;
 - prace należy podpisać według wzoru: imie_nazwisko_klasa;
 - prace należy przesłać w formie elektronicznej do 21 lutego 2026 r. na adres: mbialczak@szp1.onmicrosoft.com;
 - jeżeli plik jest duży pojemnościowo, można zapisać go na swoim OneDrive i przesłać tylko link – w razie problemu pytać nauczyciela informatyki.
4. **Konkurs na plakat pt. „Bądź bezpieczny w sieci”.**
 - plakat w wersji cyfrowej ma być pracą samodzielną i indywidualną;
 - wykonany w dowolnym programie graficznym np. Paint, Gimp lub Canva;
 - format plakatu w pliku A4 (21 cm X 29,7 cm), układ pionowy;
 - format pliku: JPG, PNG lub BMP ewentualnie PDF;
 - prace należy podpisać według wzoru: imie_nazwisko_klasa;
 - prace należy przesłać w formie elektronicznej do 21 lutego 2026 r. na adres mbialczak@szp1.onmicrosoft.com;
 - jeżeli plik jest duży pojemnościowo, można zapisać go na swoim OneDrive i przesłać tylko link – w razie problemu pytać nauczyciela informatyki.

Konkursy przeznaczone są dla uczniów klas 4- 8.

Rozstrzygnięcia konkursów nastąpią po 23 lutego 2026 r.

Cele konkursów:

- promowanie zasad bezpiecznego korzystania z Internetu i mediów społecznościowych;
- popularyzacja wiedzy na temat Internetu i związanych z nim zagrożeń;
- kształtowanie umiejętności informatycznych, plastycznych i artystycznych;
- rozwijanie wyobraźni, kreatywności, pomysłowości.