

Zakupy on-line

WIEDZA W PIGUŁCE

Sklepy internetowe to nie tylko sklepy, w których po prostu wybierasz jakiś przedmiot i za niego płacisz. Mechanizmy zakupów on-line dają różne możliwości wybierania towarów i płacenia.

Podstawowymi zaletami zakupów on-line są zazwyczaj niższe niż w zwyczajnych sklepach ceny, możliwość szybkiego znalezienia jak najkorzystniejszej oferty i opinie na temat produktów. Korzystaj z porównywarek cen. Są to bazy, które udostępniają takie informacje o towarach i przyspieszają proces szukania najlepszej okazji.

Istnieją alternatywne do zakupów w sklepach sposoby kupowania w internecie.

- aukcje — ustalasz, ile chcesz zapłacić, ale rywalizujesz z innymi, więc cena rośnie. Wygrywa ten, kto poda kwotę, której nikt później nie przebije.
- zakupy grupowe — cena usługi jest niższa, bo kupuje ją wiele osób.
- kupowanie w chmurze — kupujesz dostęp do serwera i treści (np. e-book, film, gry). Treść jest dostępna online lub przesyłana na dedykowane urządzenie. Warto robić kopie zapasowe — kiedy strona zostanie zamknięta, znikną także zakupione treści. Korzystaj z dozwolonego użytku (kopiowanie na użytek własny).

Internet umożliwia bezpośrednią wymianę między wytwórcą a kupującym. Możesz bez pośredników (wydawców, sklepów) kupić książkę lub muzykę od autora, ubranie od projektanta. Często sama możesz zaproponować cenę lub targować się.

Podstawą zakupów on-line jest zaufanie. Zawsze sprawdzaj wiarygodność sprzedawców — czytaj komentarze na ich temat. Sama również dziel się opiniami, pomoże to innym kupującym podjąć decyzję. Zwracaj uwagę na to, czy w ogłoszeniu zawarte są zdjęcia produktów i dane kontaktowe sprzedawcy. Korzystaj z ofert „try before buy” — zamawiaj/ściągaaj próbki.

Pamiętaj o zasadach bezpieczeństwa w sieci podczas zakupów w internecie. Przed dokonaniem transakcji, zapoznaj się z polityką prywatności sklepu, sprawdź certyfikaty i bezpieczne połączenie (adres powinien zaczynać się od https i, w zależności od przeglądarki, symbolu kłódki) strony. Przy transakcji na odległość masz 14 dni na zmianę zdania — możesz odesłać towar i dostaniesz pieniądze z powrotem.

Istnieją różne rodzaje sposobów dokonywania płatności. Płacić można przelewem, kartą kredytową lub za pomocą różnych systemów pozwalających na płatności internetowe, jak konto PayPal.

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Zakupy w internecie stają się tak naturalne, jak te w sklepie spożywczym. Ich specyfika jest jednak inna. Zajęcia dają możliwość uczestnikom i uczestniczkom przyjrzenia się specyfice zakupów w internecie: kwestiom bezpieczeństwa, ceny, płatności i czynnikom wpływającym na podejmowane decyzje. Ćwiczenia zachęcają również do formułowania swojej opinii na temat zakupów on-line.

Cele operacyjne

Uczestniczki i uczestnicy:

- znają różne sposoby zakupów w internecie;
- są świadome/świadomi specyfiki zakupów na aukcji, zakupów w sklepie internetowym i zakupów dostępu do czasopism internetowych;
- potrafią wskazać możliwe zagrożenia przy zakupach internetowych;
- wiedzą, jakie czynniki mogą wpływać na podejmowanie decyzji przy zakupach internetowych.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 5 min
Forma: burza mózgów
Pomoce: tablica, kreda

Poproś uczestników i uczestniczki o podanie przykładów zakupów w internecie. Co i w jaki sposób kupują w internecie?

2.

Czas: 20 min
Forma: praca w grupach, prezentacja
Pomoce: długopisy, wydrukowane i pocięte **karty pracy „Zakupy – zadanie”**, **pomoc dla osoby prowadzącej zajęcia „Zakupy – pomoc”**

Podziel uczestników i uczestniczki na 4 grupy. Każda grupa będzie analizować inny sposób zakupów. Rozdaj każdej grupie jedną kartę z **karty pracy „Zakupy – zadanie”**. Poproś grupy o opisanie specyfiki zakupów, wspomagając się wypisanymi kategoriami. Poproś grupy o prezentację. Skorzystaj z **pomocy dla osoby prowadzącej zajęcia „Zakupy – rozwiązanie”**, gdzie znajdziesz przykładowe odpowiedzi.

3.

Czas: 20 min
Forma: praca w grupach --- 4 kąty, prezentacja
Pomoce: tablica, kreda, duże kartki, mazaki

Wskaż 4 kąty na sali i wyjaśnij, co każdy z nich oznacza: bardzo zgadzam się, trochę zgadzam się, trochę nie zgadzam się, bardzo nie zgadzam się. Zapisz na tablicy zdanie: „Wolę kupować on-line”. Poproś uczestników i uczestniczki o wybranie odpowiedniego kąta w zależności od tego, w jakim stopniu zgadzają się lub nie z podanym stwierdzeniem. Poproś każdą grupę o wypisanie na kartce swoich argumentów. Poproś grupy o prezentację.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć uczestniczki i uczestnicy:

- znają różne sposoby zakupów w internecie?
- są świadome/świadomi specyfiki zakupów na aukcji, zakupów w sklepie internetowym i zakupów dostępu do czasopism internetowych?
- potrafią wskazać możliwe zagrożenia przy zakupach internetowych?
- wiedzą, jakie czynniki mogą wpływać na podejmowanie decyzji przy zakupach internetowych?

Opcje dodatkowe

Ćwiczenie 3 możesz rozszerzyć o możliwość zmiany grupy po prezentacji argumentów. Po prezentacji argumentów zwróć uwagę na to, że przedstawione przez grupy argumenty mogły wpłynąć na czyjąś opinię. Powiedz, że teraz można przejść do innej grupy. Osoby, które zmieniły miejsce, zapytaj, co wpłynęło na ich decyzję. Poproś uczestników i uczestniczki o wypowiedzi, które argumenty innych grup były dla nich ciekawe albo nowe.

MATERIAŁY

Karta pracy „Zakupy — zadanie”

Pomoc dla osoby prowadzącej zajęcia „Zakupy — rozwiązanie”

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Uzupełnij brakujące słowa w tekście następującymi wyrazami:

- bezpieczne
- https
- kłódki
- certyfikaty
- komentarzach
- grupowych
- politykę prywatności

Dokonując transakcji w internecie należy zwrócić uwagę na _____ [rozwiązanie: politykę prywatności] sklepu, _____ [rozwiązanie: bezpieczne] połączenie i sprawdzić _____ [rozwiązanie: certyfikaty]. Bezpieczne połączenie można poznać po tym, że adres zaczyna się od _____ [rozwiązanie: https] i na przykład symboli _____ [rozwiązanie: kłódki]. Wiarygodność sprzedawców możemy poznać po _____ [rozwiązanie: komentarzach] użytkowników. W przypadku zakupów _____ [rozwiązanie: grupowych] cena jest niższa, ponieważ wielu użytkowników kupuje ten sam produkt.

SŁOWNICZEK

- **zakup w chmurze:**
- **try before buy:** (ang. wypróbuj, zanim kupisz), możliwość darmowego testowania produktu lub usługi oferowana przez sprzedawcę.

CZYTELNIA

- Poradnik UOKiK, **Kupuj z głowa**, [PDF], [dostęp: 24.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://www.uokik.gov.pl/download.php?id=234>.
- Poradnik Federacji Konsumentów, **Bezpieczne zakupy**, [online], [dostęp: 24.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://www.federacja-konsumentow.org.pl/story.php?story=868>.
- Film **Zanim klikniesz**, Federacja Konsumentów [online], [dostęp: 19.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://www.federacja-konsumentow.org.pl/story.php?story=864>.
- **Click and save** [online], [dostęp: 03.01.2013], Dostępny w Internecie: <http://clickandsave.eu/>.
- Wikipedia, **Humble Bundles**, [dostęp: 18.02.2013], http://pl.wikipedia.org/wiki/Humble_Indie_Bundle.

Tekst: Joanna Ruta Baranowska, scenariusz: Weronika Paszewska, konsultacja merytoryczna: Anna Gruhn. Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/zakupy-on-line/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Cyfrowa Przyszłość, dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Wiedza o społeczeństwie, III poziom edukacyjny

Treści nauczania

Gospodarstwo domowe.

Nowa podstawa programowa:

Wiedza o społeczeństwie, IV-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń przedstawia korzyści i zagrożenia wynikające z korzystania z zasobów internetu; rozpoznaje przemoc w cyberprzestrzeni i wyjaśnia, jak należy na nią reagować.

Informatyka, VII-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich.

Uczeń opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją.

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną.

postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi: ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad.

stosuje dobre praktyki w zakresie ochrony informacji wrażliwych (np. hasła, pin), danych i bezpieczeństwa systemu operacyjnego, objaśnia rolę szyfrowania informacji.