السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة من الخيارات الآتية:

1- ما التصرّف الصحيح عند التعرّض للتنمّر الإلكتروني؟

أ) الرد على المتنمّر لمقابلته بنفس الأسلوب
ب) حذف حسابك على الإنترنت بشكل دائم
ج) محاولة التعامل مع الموقف بنفسك
د) إخبار شخص بالغ موثوق وطلب المساعدة

2- إذا شعرت بعدم الارتياح أو الخوف من شيء ما على الإنترنت، ما الإجراء الأفضل؟

أ) إبلاغ شخص بالغ موثوق به على الفور
ب) مواصلة التصفّح لتجنّب المشكلة
ج) إغلاق الجهاز ونسيان الأمر
د) الرد على مصدر الإزعاج لطلب التوقف

3- ما الهدف الرئيسي من قوانين الملكية الفكرية؟

أ) منع أي شخص من استخدام الإنترنت
ب) جعل جميع المحتويات مجانية للجميع
ج) حماية الأعمال الإبداعية وتحديد كيفية استخدامها
د) تشجيع نسخ أعمال الآخرين دون إذن

4- ما الوظيفة الأساسية لأزرار "الإبلاغ" أو "الحظر" في التطبيقات؟

أ) لتحسين مظهر التطبيق وتصميمه
ب) للحفاظ على الإنترنت أكثر أمانًا للجميع
ج) لتسريع عملية تحميل المحتوى
د) لتمكين التواصل مع عدد أكبر من الأصدقاء

5- أي من الأفعال التالية يُعد انتهاكاً لحقوق الطبع والنشر؟

أ) نسخ كتاب كامل وتوزيعه دون إذن المؤلف
ب) الاستمتاع بمشاهدة فيديو على موقع مرخّص
ج) قراءة كتاب رقمي تم شراؤه بشكل قانوني
د) كتابة تقييم لكتاب في مدونتك الشخصية

6- إذا وجدت عملك الشخصي منشوراً على قناة أخرى دون إذنك، ما التصرّف الأنسب؟

أ) تجاهل الأمر تماماً
ب) نسخ محتوى القناة الأخرى رداً على الفعل
ج) الإبلاغ عن المحتوى وإخبار شخص بالغ
د) نشر شكوى عامة على جميع حساباتك

7- ما البديل الآمن لاستخدام الهوية الحقيقية على الإنترنت؟

أ) استخدام عنوان منزلك كاسم مستخدم
ب) عدم إنشاء أي حساب على الإطلاق
ج) استخدام اسم صديقك المقرّب
د) إنشاء اسم مستعار لا يكشف هويتك الحقيقية

8- أي من هذه المعلومات تعتبر معلومات شخصية خطيرة المشاركة مع الغرباء؟

أ) اسم لعبتك الإلكترونية المفضلة
ب) اسمك الحقيقي وعنوان منزلك
ج) لونك المفضل
د) نوع الموسيقى التي تستمتع بها

9- إذا تواصل معك شخص غريب في دردشة عبر الإنترنت، ما التصرّف الآمن؟

أ) الرد عليه ومشاركته اهتماماتك
ب) إعطاؤه بريدك الإلكتروني لمواصلة المحادثة
ج) تجاهله وأخبر والديك أو أي شخص بالغ تثق به
د) حذف تطبيق الدردشة فوراً

10- ما إحدى قواعد الأمان الأساسية عند لعب الألعاب عبر الإنترنت؟

أ) مشاركة كلمة المرور مع اللاعبين لتصبحوا أصدقاء
ب) مقابلة اللاعبين الآخرين شخصياً في أول فرصة
ج) استخدام كاميرا الويب مع جميع اللاعبين
د) عدم قبول ملفات من أشخاص لا تعرفهم

11- ما التصرّف الآمن فيما يخص الصورة الشخصية في الألعاب عبر الإنترنت؟

أ) استخدام صورة رمزية بدلاً من صورتك الحقيقية
ب) مشاركة صور عائلتك لإظهار الود
ج) استخدام صورة شخصية حقيقية وواضحة
د) إرسال صورتك لأي لاعب يطلب ذلك

12- ما الإجراء الصحيح قبل تنزيل ملف من الإنترنت؟

أ) تنزيله فوراً من أي موقع يعرضه
ب) مشاركته مع أكبر عدد ممكن من الأصدقاء
ج) التأكد من مصدره وطلب الإذن إذا لزم الأمر
د) تخزينه على جهازك دون فتحه

13- ما التعريف الصحيح للانتحال؟

أ) استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي لإنشاء محتوى أصلي
ب) نسخ عمل شخص آخر والادعاء بأنه من إبداعك
ج) مشاركة رأيك في كتاب مع الإشارة إلى المؤلف
د) كتابة قصة جديدة مستوحاة من أفكار عامة

14- ما المقصود بـ "الملكية العامة"؟

أ) المحتوى المتاح للاستخدام الحر من قبل الجميع
ب) المحتوى المدفوع ذو الجودة العالية
ج) المحتوى المسروق من الآخرين
د) المحتوى المحمي بقوانين حقوق النشر

15- ما المقصود بـ "القرصنة" عبر الإنترنت؟

أ) استخدام الإنترنت للتعلّم والبحث
ب) اللعب الجماعي عبر الإنترنت
ج) إنشاء محتوى أصلي وإبداعي عبر الإنترنت
د) النسخ والمشاركة غير القانونية للمحتوى المحمي

16- ما الخطر الرئيسي لتنزيل النسخ المقرصنة؟

أ) تحسين أداء جهاز الحاسوب
ب) الحصول على محتوى عالي الجودة مجاناً
ج) تعريض جهازك وبياناتك الشخصية للخطر
د) زيادة مساحة التخزين على الجهاز

17- ما الإجراء الأكثر أمانًا إذا طلب منك صديق افتراضي مشاركته في لعبة تتطلّب استخدام كاميرا الويب؟

أ) رفض الاستخدام وإخبار والديك بالطلب
ب) استخدام الكاميرا ولكن مع إخفاء وجهك
ج) الموافقة فورًا لأنه صديقك
د) طلب مقابلة شخصية أولاً

18- إذا أردت تحميل برنامج من الإنترنت، ما الإجراء الآمن؟

أ) النقر على جميع الإعلانات المرتبطة به
ب) سؤال شخص بالغ موثوق للتأكد من أمان الموقع
ج) تحميل النسخ المجانية فقط بغض النظر عن المصدر
د) تحميله من أول موقع يظهر في نتائج البحث

19- ما الإجراء الأكثر أماناً عند مشاركة منشور عن عائلتك على الإنترنت؟

أ) ذكر الأسماء الكاملة لجميع أفراد العائلة
ب) إضافة العديد من الصور الشخصية والعائلية
ج) استخدام الاسم الأول فقط وتجنّب التفاصيل الحساسة
د) مشاركة العنوان الكامل ورقم الهاتف

20- إذا أرسل لاعب لا تعرفه ملفاً أثناء اللعب، ما التصرف الصحيح؟

أ) قبول الملف فقط إذا كان اللاعب محترفاً
ب) إرسال ملف له بالمقابل كرد للجميل
ج) فتح الملف فوراً لمعرفة محتواه
د) عدم قبول الملفات من الأشخاص الغرباء

السؤال الثاني: أكمل الفراغ بالكلمات المناسبة فيما يأتي:

1- أزرار _____ و _____ و _____ تساعد في الإبلاغ عن المخالفات على الإنترنت.
2- يتضمن قانون الملكية الفكرية _____ التي تحمي الابتكارات.
3- عند اكتشاف استخدام غير مصرح به لعمل لك على الإنترنت، يجب _____ مباشرة على الموقع.
4- لا تشارك معلوماتك _____ مثل عنوانك أو رقم هاتفك مع أي شخص لا تعرفه.
5- تأكد من أن جهازك يحتوي على _____ لحمايته من المخاطر.
6- يجب استخدام _____ بدلاً من الصورة الحقيقية عند اللعب عبر الإنترنت.
7- _____ هو نسخ عمل شخص آخر حرفيًا أو إعادة صياغته والادعاء بأنه عملك.
8- _____ يصف المحتوى المتاح للاستخدام الحر من قبل العامة.
9- النسخ غير القانونية للمحتوى تسمّى _____ عبر الإنترنت.
10- لحماية بياناتك الشخصية، لا تقبل أبدًا _____ من أشخاص لا تعرفهم.

السؤال الثالث: ضع إشارة (✓) أمام العبارة الصحيحة وإشارة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

1- (...) يمكنني مشاركة كلمات المرور مع أصدقائي المقربين عبر الإنترنت.
2- (...) يجب عليّ إبلاغ شخص بالغ موثوق إذا شعرت بعدم الارتياح من شيء ما على الإنترنت.
3- (...) حقوق الطبع والنشر تسمح لي بنسخ الكتاب الذي اشتريته رقميًا ومشاركته مع أصدقائي.
4- (...) يُعد استخدام اسم مستعار بديلاً آمناً لاستخدام الاسم الحقيقي على الإنترنت.
5- (...) يمكنني مقابلة لاعبين تعرفت عليهم عبر الإنترنت شخصياً إذا وعدوني بأنهم أصدقاء.
6- (...) الانتحال هو نسخ عمل شخص آخر والادعاء بأنه عملك الخاص.
7- (...) الملكية العامة تعني أن المحتوى متاح للاستخدام الحر من قبل الجميع.
8- (...) القرصنة عبر الإنترنت هي طريقة قانونية لمشاركة الأفلام مع الأصدقاء.
9- (...) يجب أن أطلب الإذن من مالك المحتوى قبل تنزيل أي ملف من الإنترنت.
10- (...) يمكنني استخدام صورة حقيقية كصورة رمزية في الألعاب عبر الإنترنت دون أي قلق.

السؤال الرابع: اختر من العمود الثاني الرقم المناسب مع العمود الأول:

العامود الأول		العامود الثاني	
الانتحال	...	نسخ ومشاركة المحتوى المحمي بطريقة غير قانونية	1
القرصنة	...	حماية القانون للاختراعات التي ينشئها الأشخاص	2
الملكية العامة	...	نسخ عمل شخص آخر والادعاء بأنه عملك	3
براءة الاختراع	...	المحتوى المتاح للاستخدام الحر للعامة	4

السؤال الخامس: رتّب الخطوات التالية حسب التسلسل الصحيح للتعامل مع موقف غير آمن على الإنترنت:

الخطوات	الترتيب الصحيح
استخدام أزرار "الإبلاغ" أو "الحظر" إن أمكن	.....
التحدث مع شخص بالغ موثوق وطلب المساعدة	.....
تجنب مشاركة أي معلومات شخصية	.....
التوقف فورًا عن التفاعل مع الموقف	.....

السؤال السادس: صنّف العبارات التالية إلى (سلوك آمن) أو (سلوك غير آمن):

العبارات		
	مشاركة كلمة المرور مع صديق مقرب	نشر صور العائلة مع العنوان الكامل
	استخدام اسم مستعار على الإنترنت	استخدام صورة رمزية بدل الصورة الشخصية
	الرد على رسائل الغرباء	تنزيل ملفات من مواقع غير موثوقة
	إبلاغ شخص بالغ عند الشعور بعدم الارتياح	طلب الإذن قبل نشر محتوى يخص الآخرين

سلوك آمن	سلوك غير آمن
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

السؤال السابع | أجب عن الأسئلة المقالية والعملية التالية:

1- ما الفرق بين الملكية الفكرية والملكية العامة؟

الإجابة: .....

.....

2- كيف يمكنك حماية نفسك عند استخدام الألعاب عبر الإنترنت؟

الإجابة: - .....

- .....

- .....

- .....

3- صمّم قائمة مرجعية تحتوي على 5 قواعد أساسية للسلامة على الإنترنت:

الإجابة: - .....

- .....

- .....

- .....

- .....

4- حدّد ثلاثة إجراءات يجب القيام بها عند اكتشاف سرقة عملك الإبداعي على الإنترنت:

الإجابة: - .....

- .....

- .....

5- ما التصرّفات الخاطئة التي يجب تجنبها عند التعامل مع التنمّر الإلكتروني؟

الإجابة: - .....

- .....

- .....

6- أكتب رسالة توعوية قصيرة لصديقك حول أخطار مشاركة الصور الشخصية على الإنترنت؟

الإجابة: .....

.....

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة من الخيارات الآتية:

1- ما التصرّف الصحيح عند التعرّض للتنمّر الإلكتروني؟

أ) الرد على المتنمّر لمقابلته بنفس الأسلوب
ب) حذف حسابك على الإنترنت بشكل دائم
ج) محاولة التعامل مع الموقف بنفسك
د) إخبار شخص بالغ موثوق وطلب المساعدة

2- إذا شعرت بعدم الارتياح أو الخوف من شيء ما على الإنترنت، ما الإجراء الأفضل؟

أ) إبلاغ شخص بالغ موثوق به على الفور
ب) مواصلة التصفّح لتجنّب المشكلة
ج) إغلاق الجهاز ونسيان الأمر
د) الرد على مصدر الإزعاج لطلب التوقف

3- ما الهدف الرئيسي من قوانين الملكية الفكرية؟

أ) منع أي شخص من استخدام الإنترنت
ب) جعل جميع المحتويات مجانية للجميع
ج) حماية الأعمال الإبداعية وتحديد كيفية استخدامها
د) تشجيع نسخ أعمال الآخرين دون إذن

4- ما الوظيفة الأساسية لأزرار "الإبلاغ" أو "الحظر" في التطبيقات؟

أ) لتحسين مظهر التطبيق وتصميمه
ب) للحفاظ على الإنترنت أكثر أمانًا للجميع
ج) لتسريع عملية تحميل المحتوى
د) لتمكين التواصل مع عدد أكبر من الأصدقاء

5- أي من الأفعال التالية يُعد انتهاكاً لحقوق الطبع والنشر؟

أ) نسخ كتاب كامل وتوزيعه دون إذن المؤلف
ب) الاستمتاع بمشاهدة فيديو على موقع مرخّص
ج) قراءة كتاب رقمي تم شراؤه بشكل قانوني
د) كتابة تقييم لكتاب في مدونتك الشخصية

6- إذا وجدت عملك الشخصي منشوراً على قناة أخرى دون إذنك، ما التصرّف الأنسب؟

أ) تجاهل الأمر تماماً
ب) نسخ محتوى القناة الأخرى رداً على الفعل
ج) الإبلاغ عن المحتوى وإخبار شخص بالغ
د) نشر شكوى عامة على جميع حساباتك

7- ما البديل الآمن لاستخدام الهوية الحقيقية على الإنترنت؟

أ) استخدام عنوان منزلك كاسم مستخدم
ب) عدم إنشاء أي حساب على الإطلاق
ج) استخدام اسم صديقك المقرّب
د) إنشاء اسم مستعار لا يكشف هويتك الحقيقية

8- أي من هذه المعلومات تعتبر معلومات شخصية خطيرة المشاركة مع الغرباء؟

أ) اسم لعبتك الإلكترونية المفضلة
ب) اسمك الحقيقي وعنوان منزلك
ج) لونك المفضل
د) نوع الموسيقى التي تستمتع بها

9- إذا تواصل معك شخص غريب في دردشة عبر الإنترنت، ما التصرّف الآمن؟

أ) الرد عليه ومشاركته اهتماماتك
ب) إعطاؤه بريدك الإلكتروني لمواصلة المحادثة
ج) تجاهله وأخبر والديك أو أي شخص بالغ تثق به
د) حذف تطبيق الدردشة فوراً

10- ما إحدى قواعد الأمان الأساسية عند لعب الألعاب عبر الإنترنت؟

أ) مشاركة كلمة المرور مع اللاعبين لتصبحوا أصدقاء
ب) مقابلة اللاعبين الآخرين شخصياً في أول فرصة
ج) استخدام كاميرا الويب مع جميع اللاعبين
د) عدم قبول ملفات من أشخاص لا تعرفهم

11- ما التصرّف الآمن فيما يخص الصورة الشخصية في الألعاب عبر الإنترنت؟

أ) استخدام صورة رمزية بدلاً من صورتك الحقيقية
ب) مشاركة صور عائلتك لإظهار الود
ج) استخدام صورة شخصية حقيقية وواضحة
د) إرسال صورتك لأي لاعب يطلب ذلك

12- ما الإجراء الصحيح قبل تنزيل ملف من الإنترنت؟

أ) تنزيله فوراً من أي موقع يعرضه
ب) مشاركته مع أكبر عدد ممكن من الأصدقاء
ج) التأكد من مصدره وطلب الإذن إذا لزم الأمر
د) تخزينه على جهازك دون فتحه

13- ما التعريف الصحيح للانتحال؟

أ) استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي لإنشاء محتوى أصلي
ب) نسخ عمل شخص آخر والادعاء بأنه من إبداعك
ج) مشاركة رأيك في كتاب مع الإشارة إلى المؤلف
د) كتابة قصة جديدة مستوحاة من أفكار عامة

14- ما المقصود بـ "الملكية العامة"؟

أ) المحتوى المتاح للاستخدام الحر من قبل الجميع
ب) المحتوى المدفوع ذو الجودة العالية
ج) المحتوى المسروق من الآخرين
د) المحتوى المحمي بقوانين حقوق النشر

15- ما المقصود بـ "القرصنة" عبر الإنترنت؟

أ) استخدام الإنترنت للتعلّم والبحث
ب) اللعب الجماعي عبر الإنترنت
ج) إنشاء محتوى أصلي وإبداعي عبر الإنترنت
د) النسخ والمشاركة غير القانونية للمحتوى المحمي

16- ما الخطر الرئيسي لتنزيل النسخ المقرصنة؟

أ) تحسين أداء جهاز الحاسوب
ب) الحصول على محتوى عالي الجودة مجاناً
ج) تعريض جهازك وبياناتك الشخصية للخطر
د) زيادة مساحة التخزين على الجهاز

17- ما الإجراء الأكثر أمانًا إذا طلب منك صديق افتراضي مشاركته في لعبة تتطلّب استخدام كاميرا الويب؟

أ) رفض الاستخدام وإخبار والديك بالطلب
ب) استخدام الكاميرا ولكن مع إخفاء وجهك
ج) الموافقة فورًا لأنه صديقك
د) طلب مقابلة شخصية أولاً

18- إذا أردت تحميل برنامج من الإنترنت، ما الإجراء الآمن؟

أ) النقر على جميع الإعلانات المرتبطة به
ب) سؤال شخص بالغ موثوق للتأكد من أمان الموقع
ج) تحميل النسخ المجانية فقط بغض النظر عن المصدر
د) تحميله من أول موقع يظهر في نتائج البحث

19- ما الإجراء الأكثر أماناً عند مشاركة منشور عن عائلتك على الإنترنت؟

أ) ذكر الأسماء الكاملة لجميع أفراد العائلة
ب) إضافة العديد من الصور الشخصية والعائلية
ج) استخدام الاسم الأول فقط وتجنّب التفاصيل الحساسة
د) مشاركة العنوان الكامل ورقم الهاتف

20- إذا أرسل لاعب لا تعرفه ملفاً أثناء اللعب، ما التصرف الصحيح؟

أ) قبول الملف فقط إذا كان اللاعب محترفاً
ب) إرسال ملف له بالمقابل كرد للجميل
ج) فتح الملف فوراً لمعرفة محتواه
د) عدم قبول الملفات من الأشخاص الغرباء

السؤال الثاني: أكمل الفراغ بالكلمات المناسبة فيما يأتي:

1- أزرار الإبلاغ والحظر والإشعار تساعد في الإبلاغ عن المخالفات على الإنترنت.
2- يتضمن قانون الملكية الفكرية براءة الاختراع التي تحمي الابتكارات.
3- عند اكتشاف استخدام غير مصرح به لعمل لك على الإنترنت، يجب الإبلاغ عن المحتوى مباشرة على الموقع.
4- لا تشارك معلوماتك الشخصية مثل عنوانك أو رقم هاتفك مع أي شخص لا تعرفه.
5- تأكد من أن جهازك يحتوي على برنامج حماية لحمايته من المخاطر.
6- يجب استخدام صورة رمزية بدلاً من الصورة الحقيقية عند اللعب عبر الإنترنت.
7- الانتحال هو نسخ عمل شخص آخر حرفيًا أو إعادة صياغته والادعاء بأنه عملك.
8- الملكية العامة يصف المحتوى المتاح للاستخدام الحر من قبل العامة.
9- النسخ غير القانونية للمحتوى تسمّى القرصنة عبر الإنترنت.
10- لحماية بياناتك الشخصية، لا تقبل أبدًا الملفات من أشخاص لا تعرفهم.

السؤال الثالث: ضع إشارة (✓) أمام العبارة الصحيحة وإشارة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

1- (✗) يمكنني مشاركة كلمات المرور مع أصدقائي المقربين عبر الإنترنت.
2- (✓) يجب عليّ إبلاغ شخص بالغ موثوق إذا شعرت بعدم الارتياح من شيء ما على الإنترنت.
3- (✗) حقوق الطبع والنشر تسمح لي بنسخ الكتاب الذي اشتريته رقميًا ومشاركته مع أصدقائي.
4- (✓) يُعد استخدام اسم مستعار بديلاً آمناً لاستخدام الاسم الحقيقي على الإنترنت.
5- (✗) يمكنني مقابلة لاعبين تعرفت عليهم عبر الإنترنت شخصياً إذا وعدوني بأنهم أصدقاء.
6- (✓) الانتحال هو نسخ عمل شخص آخر والادعاء بأنه عملك الخاص.
7- (✓) الملكية العامة تعني أن المحتوى متاح للاستخدام الحر من قبل الجميع.
8- (✗) القرصنة عبر الإنترنت هي طريقة قانونية لمشاركة الأفلام مع الأصدقاء.
9- (✓) يجب أن أطلب الإذن من مالك المحتوى قبل تنزيل أي ملف من الإنترنت.
10- (✗) يمكنني استخدام صورة حقيقية كصورة رمزية في الألعاب عبر الإنترنت دون أي قلق.

السؤال الرابع: اختر من العمود الثاني الرقم المناسب مع العمود الأول:

العامود الأول	
الانتحال	3
القرصنة	1
الملكية العامة	4
براءة الاختراع	2

العامود الثاني	
نسخ ومشاركة المحتوى المحمي بطريقة غير قانونية	1
حماية القانون للاختراعات التي ينشئها الأشخاص	2
نسخ عمل شخص آخر والادعاء بأنه عملك	3
المحتوى المتاح للاستخدام الحر للعامة	4

السؤال الخامس: رتّب الخطوات التالية حسب التسلسل الصحيح للتعامل مع موقف غير آمن على الإنترنت:

الخطوات	الترتيب الصحيح
استخدام أزرار "الإبلاغ" أو "الحظر" إن أمكن	2
التحدث مع شخص بالغ موثوق وطلب المساعدة	1
تجنب مشاركة أي معلومات شخصية	4
التوقف فورًا عن التفاعل مع الموقف	3

السؤال السادس: صنّف العبارات التالية إلى (سلوك آمن) أو (سلوك غير آمن):

العبارات		
	مشاركة كلمة المرور مع صديق مقرب	نشر صور العائلة مع العنوان الكامل
	استخدام اسم مستعار على الإنترنت	استخدام صورة رمزية بدل الصورة الشخصية
	الرد على رسائل الغرباء	تنزيل ملفات من مواقع غير موثوقة
	إبلاغ شخص بالغ عند الشعور بعدم الارتياح	طلب الإذن قبل نشر محتوى يخص الآخرين

سلوك آمن	سلوك غير آمن
استخدام اسم مستعار على الإنترنت	مشاركة كلمة المرور مع صديق مقرب
إبلاغ شخص بالغ عند الشعور بعدم الارتياح	الرد على رسائل الغرباء
استخدام صورة رمزية بدل الصورة الشخصية	نشر صور العائلة مع العنوان الكامل
طلب الإذن قبل نشر محتوى يخص الآخرين	تنزيل ملفات من مواقع غير موثوقة

السؤال السابع | أجب عن الأسئلة المقالية والعملية التالية:

1- ما الفرق بين الملكية الفكرية والملكية العامة؟

الإجابة: الملكية الفكرية: حماية للأعمال الإبداعية وتحديد كيفية استخدامها بينما الملكية العامة: محتوى متاح للاستخدام الحر من قبل الجميع.

2- كيف يمكنك حماية نفسك عند استخدام الألعاب عبر الإنترنت؟

الإجابة:
- استخدام صورة رمزية بدل الصورة الحقيقية.
- عدم استخدام كاميرا الويب أو المحادثة الصوتية.
- عدم قبول ملفات من أشخاص لا تعرفهم.
- إخبار الوالدين عن أي شخص يسبب عدم ارتياح.

3- صمّم قائمة مرجعية تحتوي على 5 قواعد أساسية للسلامة على الإنترنت:

الإجابة:
- عدم مشاركة المعلومات الشخصية مع الغرباء.
- استخدام أسماء مستعارة بدل الأسماء الحقيقية.
- إبلاغ شخص بالغ عند الشعور بعدم ارتياح.
- عدم مقابلة أشخاص تعرف عليهم عبر الإنترنت.
- احترام حقوق الآخرين في المحتوى.

4- حدّد ثلاثة إجراءات يجب القيام بها عند اكتشاف سرقة عملك الإبداعي على الإنترنت:

الإجابة:
- إخبار شخص بالغ موثوق به.
- الإبلاغ عن المحتوى مباشرة على موقع الويب.
- تقديم شرح واضح أن المحتوى لا يخص ذلك الشخص.

5- ما التصرّفات الخاطئة التي يجب تجنبها عند التعامل مع التنمّر الإلكتروني؟

الإجابة:
- عدم محاولة التعامل مع التنمر بمفردك.
- تجنّب الرد على الرسائل المسيئة.
- عدم مشاركة كلمات المرور أو المعلومات الشخصية.

6- أكتب رسالة توعوية قصيرة لصديقك حول أخطار مشاركة الصور الشخصية على الإنترنت؟

الإجابة: "نشر الصور الشخصية أو صور الأصدقاء قد يكشف الكثير من المعلومات للأشخاص ذوي النوايا السيئة. احرص على استخدام الصور الرمزية بدل الصور الحقيقية، واستشر والديك قبل نشر أي صورة."