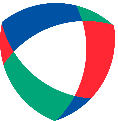
****

****

**Министерство по делам молодежи**

**Республики Дагестан**

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ**

**для 8-11 классов «ИнтернетБЕЗопасности»**

**Махачкала 2021 г.**

**Автор проекта и составитель**

Н.Г. Эфендиева – консультант отдела гражданско-патриотического и духовно-нравственного воспитания Министерства по делам молодежи Республики Дагестан.

Рецензенты:

1. Р.А. Абдусаламов - зав. кафедрой информационного права и информатики юридического института ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный университет», к.п.н., доцент;
2. К.Я. Раджабов – зав. кафедрой «Информационные технологии и информационная безопасность» ГАОУ ВО «Дагестанский государственный университет народного хозяйства», к.э.н., доцент;

Гасанова З.А. – заместитель зав. кафедрой «Информационные технологии и информационная безопасность» ГАОУ ВО «Дагестанский государственный университет народного хозяйства»;

1. Р.В. Борисов – доцент кафедры психологии развития и профессиональной деятельности факультета психологии и философии ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный университет», к.псих.н.;
2. Г.О. Омаров – заместитель руководителя Управления Роскомнадзора по Республике Дагестан.

**СОДЕРЖАНИЕ И ЛОГИКА КУРСА**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Тема урока | | Необходимые материалы | Стр. |
| Введение | | | 3 |
| Методические основы проведения уроков | | | 11 |
| **Модуль 1. Что такое Интернет?** | | | |
| 1.1 | Интернет и Мы | видеоролик №1 | 17 |
| 1.2 | Интернет: польза или вред? | Мяч/мягкая игрушка,  клейкие стикеры | 22 |
| 1.3 | Надежные пароли | Памятка №1 | 27 |
| **Модуль 2. Коммуникация в Интернете** | | | |
| 2.1 | Какой Я в Сети? | Клубок ниток, бумага А4, клей | 33 |
| 2.2 | Правила поведения в Интернете | карточки с историями,  Памятка №2 | 38 |
| 2.3 | Друзья или френды? | карточки, видеоролик №2 | 44 |
| **Модуль 3. Безопасность в Сети** | | | |
| 3.1 | Доверяй, но проверяй! | видеоролики №3-5,  Памятка №3 | 55 |
| 3.2 | Интернет и антитеррор | раздатка таблицы и ролей ученикам, доступ в Интернет | 60 |
| 3.3 | Люди, которые играют в игры | карточки с ситуациями, Памятка №4 | 70 |
| 3.4 | Реклама в Интернете | бумага А4, цв. карандаши, карточки, Памятки №5-6 | 77 |
| Глоссарий | | | 88 |

**ВВЕДЕНИЕ**

*«Кто владеет информацией — тот владеет миром»*

*Уинстон Черчилль*

Потребность в информации — одна из базовых потребностей человека. В самых простых формах она начинает проявляться с рождения. Психологи считают, что высшие познавательные потребности человека развиваются на основе потребности в новых впечатлениях, возникающей у младенцев.

С возрастом потребность в информации претерпевает ряд существенных изменений. В школьном возрасте в процессе обучения у ребенка начинают складываться новые формы познавательной активности и мотивации, приобретающие осознанный и произвольный характер.

***Это интересно!*** *Объем информации, которую обычный человек в XVIII веке воспринимал за целую жизнь, сегодня соответствует информации в ленте крупного новостного портала всего за 2–3 дня. Для записи информации, которая появляется в Сети каждый час, потребуется около 7 млн. DVD-дисков. На популярном видеохостинге YouTube ежеминутно появляется более 100 часов видео — это как если бы Голливуд выпускал около 260 000 новых полнометражных фильмов каждую неделю.*

С развитием постиндустриального общества потребность в информации становится все более актуальной и значимой для современного человека. Во второй половине XX века Абрахам Маслоу предложил классификацию потребностей, для отображения которых используют метафору пирамиды. Основание её составляют физиологические потребности: в еде, питье, жилье — потребности, связанные с поддержанием жизни, а вершину образуют высшие социальные потребности - в любви, признании, познании и самоактуализации, то есть потребности, связанные с развитием личности.

По данным онлайн-опросов, проведенных Фондом Развития Интернет, у российских подростков потребность в доступе к Интернету занимает второе место по значимости, превысив по степени важности потребность в материальном благополучии, но уступив потребности в еде. В исследовании Фонда подросткам предлагалось представить, что после кораблекрушения они оказались на необитаемом острове, на котором нужно будет прожить несколько лет. Им задавался вопрос: что бы они взяли с собой на остров в первую, вторую и третью очередь? В своем первом желании большинство опрошенных поставили Интернет на второе место после друзей и родственников. Во втором и третьем желании Интернет опередил родных и близких, оказавшись на первом месте. Суммарно по всем трем желаниям потребность в Интернете и потребность в близких людях оказались равны. Современные школьники, у которых удовлетворены базовые потребности в еде, тепле, комфорте и безопасности, стремятся к удовлетворению более высоких потребностей — в любви и внимании, в признании, в самореализации и личностном росте. Дети и подростки пытаются реализовать вышеперечисленные потребности и в Интернете. Если общение в Интернете нередко создает лишь иллюзию удовлетворения потребности в любви и принятии, то в реализации познавательной потребности — жажды знаний и желания воспринимать как можно больше информации — Интернет играет сегодня ключевую роль.

Современные российские школьники существенно отличаются от детей и подростков, ходивших в школу 10–15 лет назад. Сегодня они в дополнение к домашнему компьютеру пользуются гаджетами разного калибра — мобильниками, смартфонами, айпадами; легко совмещают реальность и виртуальность. Интернет становится важным инструментом социализации подрастающих поколений. Жить в цифровой среде — это «круто», поэтому дети и подростки усердно постигают азы компьютерной грамотности, а некоторые из ребят в техническом смысле становятся искушенными пользователями. Они беззаботно чувствуют себя в киберпространстве, узнают о новых технологиях и возможностях практически одновременно с их появлением. Вырастает новое цифровое поколение, вооруженное разнообразными гаджетами и чувствующее себя естественно и непринужденно не только в Рунете, но и в глобальной Сети в целом.

Число пользователей Интернета неуклонно растет с каждым днем, а самыми активными среди них являются молодые люди, подростки и дети. Аудитория Рунета на март 2016 года составила 80,5 млн. взрослых пользователей, детская аудитория (в возрасте до 14 лет) насчитывает 8-10 млн. пользователей. По разным исследованиям, дети начинают пользоваться Интернетом в возрасте 6-8 лет.

Дополнительными факторами вовлечения детей в Интернет стали снижение цены на электронные устройства и тарифы доступа в Интернет, а также развитие мобильного Интернета. Тенденции к развитию общения в социальных сетях, облачных технологий стирают границу между локальным и сетевым использованием вычислительной техники. Многие даже не задумываются о том, что используют Интернет - настолько этот технологический феномен стал частью повседневной жизни.

Интернет для детей, рано и интенсивно начинающих им пользоваться, выступает новым инструментом, опосредующим формирование у них высших психических процессов. Эти процессы, в соответствии с культурно-исторической теорией Льва Выготского, являются социальными по происхождению. Они не заданы природой, а формируются обществом и его культурой. Их адекватное развитие является основой успешного обучения. Если до эпохи новых инфокоммуникационных технологий высшие психические процессы развивались в непосредственном социальном взаимодействии взрослого и ребенка и детей между собой, то сегодня Интернет в значительной степени опосредует такое взаимодействие.

Рассмотрим некоторые изменения, связанные с высшими психическими функциями.

**Память.** У детей, активно пользующихся поисковыми системами Интернета, по-другому начинает функционировать память: в первую очередь запоминается не содержание какого-либо источника информации в Сети, а место, где эта информация находится, а еще точнее «путь», способ, как до нее добираться. Взрослые сами понемногу перестают запоминать телефоны, адреса и другую ежедневно необходимую информацию, которая раньше естественно удерживалась в нашей памяти. Дети же с рождения живут в цифровом мире. Доступность практически любой информации в любое время с раннего возраста меняет структуру мнемонических процессов. Память становится не только «неглубокой», но и «короткой» («клиповое мышление»). У детей и подростков формируются другое запоминание, другая память, другие механизмы удержания информации.

**Внимание.** Средняя продолжительность концентрации внимания по сравнению с той, что была 10–15 лет назад, уменьшилась в десятки раз. Если прежде ребенок на уроке мог удерживать внимание в течение 40 минут, и это считалось нормой, то сейчас в классе на такую сосредоточенность способны буквально единицы.

**Мышление.** Особенности внимания, а также процессов восприятия тесно связаны с широко обсуждаемым феноменом «клипового мышления». Оно построено скорее на визуальных образах, чем на логике и текстовых ассоциациях, и предполагает переработку информации короткими порциями. О существовании и особенностях «клипового мышления» спорят с 1990-х годов, и некоторыми исследователями оно рассматривается как защитная реакция на информационную перегрузку.

В то же время в жизни цифрового поколения есть немало преимуществ, обретенных благодаря эпохе Интернета. Возьмем, например, загадочный и ошеломляющий феномен детской многозадачности, который также связан с мышлением. Мы, взрослые, нередко наблюдаем картину, когда ребенок, сидя за компьютером, одновременно общается в чате, занимается поиском в Сети, скачивает музыку, отслеживает обновления френдленты, периодически разговаривает по скайпу, слушает музыку из плейера, пытается делать домашнее задание и при этом пьет сок и жует бутерброд. Такой режим деятельности характерен не только для работы за домашним компьютером — это происходит и на уроках в школе. Если учитель будет понимать суть происходящего, его не будут раздражать дети, которые на первый взгляд невнимательны и стремятся заняться посторонними делами. Другой образ жизни предполагает другой темп, надо успеть многое увидеть, сделать, на многое отреагировать. Феномен многозадачности характерен для представителей цифрового поколения и не свойственен взрослым людям, которые в нормальном состоянии, как правило, могут эффективно заниматься лишь чем-то одним. После 50 лет многозадачность вообще затруднена. Основное препятствие для эффективности многозадачности — скорость, с которой определенный участок префронтальной коры головного мозга обрабатывает информацию: позволяет планировать долговременные цели, запоминать незаконченные задачи, отвечать за разделение больших заданий на мелкие части и доводить их до завершения. Информацию, связанную с одним делом, кора успевает обработать, с двумя — уже сложнее, т.к. скорость обработки значительно уменьшается. В то же время эта скорость может существенно возрастать благодаря практике и тренировкам, что и происходит с нашими детьми в перенасыщенном инфокоммуникационном потоке. Навигация в Сети предполагает многозадачность. Дети, включенные в этот процесс, с ранних лет вырастают нацеленными на одновременное решение различных задач. Соответственно, и их мозг начинает работать в другом режиме.

Однако предоставляя множество новых возможностей, глобальная сеть несет и новые риски. Исследователи выделяют 4 вида рисков:

***Контентные*** риски возникают в процессе использования находящихся в Сети материалов (текстов, картинок, аудио- и видеофайлов, ссылок на различные ресурсы), содержащих противозаконную, неэтичную и вредоносную информацию.

***Коммуникационные*** риски возникают в процессе общения и межличностного взаимодействия пользователей в Сети. Примерами таких рисков могут быть кибербуллинг, незаконные контакты (например, груминг, сексуальные домогательства), знакомства в Сети и последующие встречи с интернет-знакомыми в реальной жизни. С коммуникационными рисками можно столкнуться при общении в чатах, онлайн-мессенджерах, социальных сетях, сайтах знакомств, форумах, блогах.

***Потребительские*** риски возникают в процессе приобретения товаров и услуг через Интернет. Они включают риск приобретения товара низкого качества, контрафактной и фальсифицированной продукции, риск потери денежных средств без приобретения товара или услуги, хищения финансовой информации с целью мошенничества.

***Технические*** риски определяются возможностями повреждения программного обеспечения компьютера, хранящейся на нем информации, нарушения ее конфиденциальности или взлома аккаунтов, хищения паролей и персональной информации посредством вредоносных программ (вирусов, червей, троянских коней, шпионских программ, ботов и др.).

Ребенок, захваченный безграничными возможностями современных технологий, зачастую не может разглядеть этих угроз Сети и в результате оказывается среди наиболее уязвимых ее пользователей. Сталкиваясь с опасностью при использовании Интернета или мобильной связи, дети часто не знают, как поступить и к кому обратиться в такой ситуации, а потому вынуждены действовать методом проб и ошибок. Такая ситуация сформировала понятие об интернет-угрозах, необходимость их распознавать и им противостоять.

**Использованная литература:**

1. Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — С. 6, 11, 71, 79.

**Общие особенности организации уроков безопасного интернета**

Структура пособия включает в себя вводную часть и три взаимосвязанных модуля:

• Модуль 1. Что такое Интернет?

• Модуль 2. Коммуникация в Интернете

• Модуль 3. Безопасность в Сети

Цели уроков:

1. Систематизация знаний в области использования интернета.

2. Формирование навыков безопасного использования Интернета.

3. Распознавание и реагирование на интернет-угрозы.

Задачи уроков:

• Систематизирование знаний детей в области интернет-безопасности по направлениям:

* раскрытие персональных данных;
* мошенничество, в т.ч. мобильное, заражение компьютера и мобильных устройств;
* общение в Сети;
* общая компьютерная грамотность.

• Связь навыков повседневного использования Интернета и электронных устройств с правилами безопасности. Формирование у детей навыков безопасного использования Интернета на основании имеющегося у них опыта.

• Формирование навыков и осознанных подходов к противодействию интернет-угрозам.

• Показ важности взаимодействия детей с учителями и родителями, особенно в критических и неприятных ситуациях.

При подготовке материалов проекта использованы *дидактические* принципы:

* активной включенности;
* доступности;
* мотивации;
* рефлексивности;
* системности;
* открытости содержания.

Принцип *активной включенности* предполагает учет субъектной позиции ребенка в процессе изучения материала, обращение к личному опыту и развитие этого опыта на основе получения новых знаний или структурирования имеющихся.

Принцип *доступности* предполагает учет возрастных характеристик участников урока, их социального статуса и жизненного опыта, уровня знаний, полученных в процессе обучения.

Принцип *мотивации* предусматривает подачу информации в форме, которая простимулирует ребенка к использованию полученных знаний в повседневной жизни, подтолкнет к поиску новой информации.

Принцип *рефлексивности* дает ребенку возможность соотнести собственный опыт и полученные знания, корректировать модели собственного поведения с учетом мирового опыта и отдельных отрицательных примеров.

Принцип *системности* отражается в структурированности информации, рассматриваемой в рамках урока, подаче новых знаний как дополняющих и уточняющих картину единого целого, в том числе в области интернет-безопасности и информационных технологий.

Принцип *открытости* предполагает свободное использование преподавателем подготовленных материалов, возможность их полного или частичного использования, дополнения более актуальными материалами.

При подготовке к уроку преподаватель учитывает:

* возрастные особенности;
* общий уровень развития детей;
* предполагаемую дальнейшую активность, планы по изучению данной темы и ее интеграции в процесс обучения;
* особенности помещения и обстановки, наличие технических средств обучения, в т.ч. подключение к Интернету;
* уровень собственной подготовки.

**Формат занятий**

Формат проведения: школьное занятие, классный час.

Форма занятия: смешанное (интегрированное занятие).

Количество детей: от 10 до 30 человек.

Время проведения: 40-45 минут.

Помещение, в котором проводится занятие, должно быть:

* технически подготовлено к проведению презентации, оборудовано компьютером, проектором и экраном;
* достаточно просторным для того, чтобы разместить всех участников занятия, и оборудованным соответствующей мебелью (например, достаточным количеством стульев);
* соответствующим общепринятым санитарно-гигиеническим и физиологическим нормам (требования к освещению, температуре и др.), комфортным, защищенным от шума, звонков, вибрации, разнообразных посторонних запахов (краски, пищи) и других неблагоприятных, отвлекающих факторов.

Необходимое оборудование и материалы: компьютер, проектор, экран, электронный носитель с необходимыми видеоматериалами (флеш-карта, диск), раздаточный материал.

**Учет возрастных и психологических особенностей**

На восприятие детьми информации значительное влияние оказывает опыт использования Интернета и новейших технологий. В частности, у детей школьного возраста отмечаются:

• «клиповое» восприятие информации, приоритетность видео и простой графики (интернет-ролики, демотиваторы);

• феномен «лайков», «репостов» и «комментов», когда для интернет-пользователя возможность выражения отношения становится важнее самого материала и сокращается стремление к самостоятельной работе и созданию собственного материала;

• эффект «лидера» в детском коллективе, когда на опыт, мнение, знания одного ребенка ориентируются остальные.

Эти особенности проявляются во всей деятельности детей и восприятии ими информации, но находят наиболее яркое выражение при обсуждении проблем, связанных с использованием Интернета.

Следует также учитывать, что некоторые родители запрещают детям использование компьютера и Интернета или ограничивают доступ к ним до определенного возраста.

Уроки для средней и старшей школы предпочтительно организовывать в форме дискуссии. Каждый модуль урока предполагает обращение к опыту детей. Для визуализации используются актуальные скриншоты (снимки экрана) и изображения из сети Интернет (где личные изображения и данные деперсонифицированы и изменены), знакомые большинству активных пользователей интернета. Для поддержания активности достаточно вопроса «Кто встречал такое изображение?», «Кто с этим сталкивался?».

Для оценки активности детей рекомендуем использовать не традиционную 5-балльную систему оценивания, а подойти креативно и применять наклейки в виде «лайков» (их можно изготовить самостоятельно).

Дополнительно с началом проведения уроков безопасного Интернета можно объявить конкурс эссе и рисунков на тему «Интернет в моей жизни».

Требования к эссе:

1. Эссе объемом от 1200 знаков до 2500 (без пробелов) присылать на e-mail педагога/школы с пометкой ФИО\_Эссе (например, МагомедоваПМ\_Эссе). В тексте работы обязательно указать ФИО полностью, класс.

2. Работа будет проверяться на антиплагиат. Победят оригинальные работы.

3. В каждом классе может выиграть одна работа.

Требования к рисунку:

1. Рисунки могут выполняться на листах формата А3 карандашами, фломастерами, красками.

2. Приветствуется размещение своего рисунка в Instagram под хэштегом #ИнтернетБЕЗопасности – победитель, набравший наибольшее количество лайков за свой рисунок, получит отдельный приз.

3. В каждом классе может выиграть 1 работа.

4. Подписанные рисунки (ФИО, класс) необходимо принести в кабинет психолога.

Каждый ученик может составить/нарисовать одно эссе/один рисунок, причем выиграть он может сразу в двух номинациях.

**Использованная литература:**

1. Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — С. 38-39.
2. Полезный и безопасный Интернет. Правила безопасного использования Интернета для детей младшего школьного возраста: метод. руководство / под ред. Г.У. Солдатовой. − М.: Федеральный институт развития образования, 2012.– С. 8-11.
3. Методические рекомендации по проведению уроков безопасного интернета в школах [http://www.ligainternet.ru/encyclopedia-of-security/parents-and-teachers/parents-and-teachers-detail.php?ID=3652].

**Модуль 1. Что такое Интернет?**

**Урок 1.1 Интернет и Мы**

*Приветствие.* Упражнение 1. «Снежный ком»: Первый участник представляется. Каждому следующему участнику нужно назвать свое имя и прилагательное, начинающееся с первой буквы его имени, например, «Наида – независимая, Магомед - мужественный». Каждому следующему участнику необходимо повторять все предыдущие имена и прилагательные.

Упражнение 2. Интернет в мире и мир в Интернете

Задача: осознать влияние Интернета на общество в целом и образ жизни отдельного человека в частности.

Необходимые материалы: видеоролик №1.

Время проведения: 15 минут.

Процедура проведения: Интернет — это одно из величайших изобретений, которое кардинальным образом изменило наш мир. С целью оценки масштаба этого влияния ведущий предлагает группе посмотреть видеоролик «BigTent в Москве», а затем обсудить его.

Обсуждение:

• На ваш взгляд, что еще изменилось бы, если бы Интернет существовал уже тысячи лет?

• В чем заключаются основные преимущества существования Интернета в сравнении с жизнью в офлайновую эпоху?

Упражнение 3. Мир без Интернета

Задачи:

• осознание влияния Интернета на образ жизни подростков;

• понимание позитивных и негативных сторон Интернета.

Необходимые материалы: доска.

Время проведения: 20 минут.

Процедура проведения: Сегодня Интернет является неотъемлемой частью нашей жизни. Для современного человека быть «онлайн» также естественно, как дышать или спать. Обычно мы начинаем ценить вещи, которые кажутся нам естественными, только когда их теряем. Это упражнение позволяет лучше понять, какую роль Интернет играет в жизни цифрового поколения. Для начала ведущий предлагает участникам группы представить себе, как бы выглядел современный мир, если бы Интернет так и не был бы изобретен. Затем каждый участник получает индивидуальное задание: подумать, как бы изменился его образ жизни, если бы в нем никогда не было Интернета.

В итоге участники должны составить 2 списка:

• Что исчезнет из моей жизни, если не будет Интернета?

• Что появится в моей жизни, если не будет Интернета?

С целью повышения эффективности этого упражнения ведущий может ввести в него соревновательный элемент, например, задав вопрос: «Давайте, посмотрим, кто составит самый длинный список?» На выполнение задания участникам дается 10 минут. Для выполнения этого задания можно воспользоваться формой:

***Приложение*** «Если не будет Интернета»

|  |  |
| --- | --- |
| Список №1 | Список №2 |
| *Из моей жизни исчезнет...* | *В моей жизни появится...* |
|  |  |
|  |  |

После того, как задание окажется выполненным, ведущий просит участника, составившего самый длинный список, зачитать его. При этом ведущий фиксирует ответы на доске. После выступления добровольца ведущий просит группу дополнить его ответы.

Обсуждение:

• Насколько сильно изменится ваша жизнь без Интернета? Почему?

• Станет ваша жизнь лучше или хуже без Интернета?

• Как Интернет влияет на ваш образ жизни и образ жизни других людей?

Упражнение 4. Капсула времени

Процедура проведения: Каждая эпоха и каждое поколение формируют уникальный образ жизни, который находит свое отражение в продуктах духовной и материальной культуры. Для осознания подростками образа жизни их собственного поколения ведущий предлагает следующее упражнение.

Для вступления к упражнению ведущим может быть использован следующий материал: «В 1939 году в Нью-Йорке во время подготовки к Международной выставке ее организаторами было сделано предложение написать «письмо в будущее», которое бы отражало дух времени и все самые яркие современные достижения науки и техники. Это «письмо» представляло собой небольшую металлическую капсулу, в которую были помещены катушка ниток, кукла, книга бухгалтерского учета, пузырек с семенами, микроскоп, 15-минутная кинохроника и микрофильм со словарем, альманахом и другими текстами. Капсула была герметически запаяна и зарыта в землю на глубину 15 м в одном из парков Нью-Йорка. Это послание получило название «капсула времени». С тех пор практика написания подобных «писем в будущее» стала необычайно популярной».

Этап 1. После вступления ведущий предлагает группе подумать, какие предметы, отражающие дух настоящих времени и поколения, они хотели бы поместить в «капсулу времени» в качестве послания в XXII век. Каждый участник группы должен написать на небольшом листе бумаги список из пяти предметов для капсулы. На выполнение этого задания группе отводится не более 5 минут.

После того как задание выполнено, ведущий просит участников группы зачитать свои списки и дать краткое обоснование их выбора. В то время как участники читают, ведущий фиксирует списки на доске. Если некоторые предметы будут названы несколькими участниками, их можно дополнительно помечать галочками. После того как все списки оглашены, ведущий просит группу внимательно посмотреть на доску с результатами и подумать, все ли необходимые предметы указаны. При желании список может быть дополнен.

Этап 2. Ведущий делит группы на несколько микрогрупп по 4–5 человек. Каждой из них дается задание: выбрать из списка на доске семь предметов, которые обязательно нужно положить в «капсулу времени». По результатам обсуждения каждая микрогруппа должна предоставить ведущему список. Микрогруппы должны хранить их содержание в тайне. На выполнение этого задания отводится 5 минут.

Этап 3. После того как ведущий получит списки от каждой микрогруппы, он предлагает участникам представить себя в роли своих далеких потомков, открывших «капсулу времени». Участникам нужно попытаться восстановить образ жизни своих «предков» по содержимому «капсулы». Для этого ведущий раздает микрогруппам ранее полученные от них списки так, чтобы ни одна из микрогрупп не получила списка, ею же и составленного. Участникам необходимо ознакомиться со списками, дать описание образа жизни людей, которые могли бы заложить подобную «капсулу времени», а также попробовать угадать, какая микрогруппа составила этот список. Помогая участникам, ведущий может привести несколько примеров: сотовый телефон в капсуле может говорить о том, что «люди из прошлого» много общались, игровая приставка — о том, что они много играли, книга — о том, что они много читали и т. д. На выполнение этого задания отводится не более 5 минут.

После того, как все группы подготовили свои ответы и выступили, ведущий может предложить выбрать наиболее удачную «капсулу времени» путем простого голосования или дискуссии. Затем можно переходить к обсуждению результатов.

Обсуждение:

• Насколько вещи человека могут отражать его образ жизни?

• Какое место в жизни современного человека занимают Интернет и информационные технологии?

• Как Интернет влияет на образ жизни современного поколения?

Подводя итоги:

Каждая эпоха и каждое поколение формирует свой уникальный образ жизни, который находит свое отражение в продуктах духовной и материальной культуры. Цифровые устройства в жизни современного человека приобретают большое значение, дают новые возможности для получения информации, общения, учебы, развлечения. Интернет-технологии изменяют образ жизни современного человека, влияют на его поведение, привычки, круг интересов.

**Использованная литература:**

Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — С. 38-39.

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Урок 1.2 Интернет: польза или вред?**

Цель:

* знакомство учащихся с видами и формами информации, представленными в Интернете, видами позитивного и негативного контента в Сети, а также способами борьбы с вредоносным контентом.

Упражнение 1. Убеди меня

Необходимые материалы: небольшой мяч (мягкая игрушка), который можно бросать друг другу.

Время проведения: 10 минут.

Процедура проведения: Данное упражнение является вводным к теме и актуализирует у участников позитивный опыт использования различных ресурсов сети Интернет. Упражнение проводится в кругу. Ведущий играет роль человека, который никогда не пользовался Интернетом, много про него слышал, но сомневается, что в Интернете есть что-либо интересное и полезное. Ведущий просит участников его переубедить. Обязательное условие: аргументы не должны повторяться и должны начинаться с фразы: «В Интернете вы можете найти…».

Ведущий берет мяч и произносит: «Мне кажется, в Интернете нет ничего интересного и полезного!» Далее он бросает мяч кому-либо из участников. Поймавший игрушку приводит аргумент в пользу Интернета, начиная его словами: «В Интернете вы можете найти…» и перекидывает мяч ведущему. Ведущий бросает мяч следующему участнику и т. д. Игра заканчивается, когда все участники привели свои аргументы. При желании ведущий может записывать аргументы учащихся на доске для дальнейшего обсуждения. Подводя итоги, ведущий резюмирует, удалось убедить его в пользе Интернета или нет, и объясняет почему.

Обсуждение:

• Легко ли было придумать аргументы, чтобы переубедить ведущего?

• Часто ли вы сами ищете и пользуетесь той информацией, о которой говорилось в ходе упражнения?

• Вы знакомы со всеми названными возможностями? Что из перечисленного вы любите больше всего?

• Как вы думаете, можно ли обойтись без Интернета в повседневной жизни?

Упражнение 2. Киберфанаты против киберскептиков

Необходимые материалы: доска, листочки-стикеры двух цветов с клейким краем.

Время проведения: 30 минут.

Процедура проведения: Данное упражнение позволяет актуализировать знания школьников о различных видах информации в Интернете, а также их представления о позитивном и негативном контенте в Сети. Предложенный способ работы позволяет обсудить возможности и риски информации в Интернете, опираясь на опыт и знания самих участников.

Упражнение состоит из двух этапов.

Этап 1. Сбор данных (10 минут).

Ведущий раздает участникам листочки с клейким краем: по три одного цвета и по три другого (например, красного и зеленого). Затем он просит участников написать на зеленых листочках, какая информация в Интернете, по их мнению, является полезной и нужной, а на красных — какая информация может быть вредной, негативной или опасной. На выполнение этого задания дается 5 минут.

Затем ведущий проводит на доске вертикальную линию, которая делит пространство пополам. Левая половина доски сверху обозначается знаком «+» (позитивный контент), а правая — знаком «-» (негативный контент). Участники должны подойти к доске и приклеить свои листочки, на которых обозначена полезная информация в Интернете, на половину доски, отмеченную «+», а листочки, на который обозначена негативная информация, — на половину доски, отмеченную «-». После этого все садятся на места. Ведущий предлагает обсудить полученный результат. Как правило, школьники легче и активнее обсуждают позитивную информацию, которую они находят в Интернете.

Обсуждение:

• Что было легче вспомнить: полезные или вредные виды информации в Интернете?

• Чем «позитивная» сторона доски отличается от «негативной»? Почему?

• Хотели бы вы что-то еще добавить на доску или изменить что-то на ней? Почему?

Этап 2. Анализ данных (20 минут).

Ведущий озаглавливает левую половину доски со знаком «+» «Киберфанаты», а правую со знаком «—» «Киберскептики». Он объясняет, что киберфанаты — это большие поклонники и защитники Интернета, считающие, что он дает много возможностей пользователям, а киберскептики — те, кто могут покритиковать Интернет и считают, что в Сети много негативной информации, которая легкодоступна и оказывает плохое влияние на людей. Он просит каждого из участников выбрать для себя наиболее подходящую группу — «Киберфанаты» или «Киберскептики» — и подойти к соответствующей половине доски.

Обсуждение:

• Почему киберфанатов получилось больше, чем киберскептиков (или наоборот)?

• Как вы думаете, кого в мире больше: киберфанатов или киберскептиков? Почему?

Далее собравшиеся в группы участники получают задания: киберфанаты должны проанализировать все листочки с позитивной информацией, киберскептики — с негативной. Если группы сильно различаются по количеству участников, ведущий просит добровольцев (их можно выделить из тех, кто причисляет себя в равной мере и к киберфанатам, и к киберскептикам) перейти в другую команду. Задача каждой группы состоит в том, чтобы проанализировать информацию на своей стороне доски и сформулировать пять основных аргументов в пользу своей позиции. Ведущий предлагает участникам в группах:

• подсчитать количество повторяющихся ответов;

• классифицировать все ответы и выделить 5-7 категорий;

• дополнить результаты на доске, если, по мнению группы, на ней не хватает каких-то важных категорий.

На выполнение этого задания группам дается 10 минут. Затем группам предоставляется возможность защитить свою позицию в дискуссии, которая проводится в форме дебатов. Каждая группа по очереди приводит свои аргументы. От каждой группы в дебатах участвует по одному представителю, остальные помогают ему и подсказывают. Ведущий выступает модератором дебатов и следит за тем, чтобы аргументы были конструктивными и не повторялись. Выступления представителей групп и получившиеся классификации позитивной и негативной информации обсуждаются классом.

Обсуждение:

• На основании каких критериев можно оценить информацию в Интернете как полезную и как вредную?

• Какие существуют способы защиты от негативной информации в Сети?

• Какая позитивная информация может помочь в борьбе с негативной?

• Узнали ли вы что-то новое о возможностях получения информации в Интернете?

**Использованная литература:**

Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — С. 38-39.

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Урок 1.3 Надежные пароли**

Цель:

* знакомство участников с основными рисками, которые связаны с созданием и использованием паролей в Интернете$
* изучение алгоритмов создания надежного пароля.

Упражнение 1. Угадай пароль

Необходимые материалы: доска, ручки, бумага.

Время проведения: 15 минут.

Процедура проведения: Упражнение направлено на то, чтобы продемонстрировать участникам основные риски, связанные с ненадежностью пароля в Интернете. В ходе упражнения участники выступают в роли злоумышленников и «взламывают» аккаунт от почты, подбирая пароль из четырех символов. Ведущий выбирает одного участника, который на листке пишет пароль из четырех разных цифр и, закрывая листок от всех, передает его ведущему. Кроме ведущего никто больше не должен видеть пароль.

Всем остальным участникам ведущий предлагает на некоторое время представить себя в роли злоумышленников, которые хотят взломать пароль, открывающий доступ к аккаунту от почты. Они должны угадать эти четыре цифры и их порядок. Ведущий объясняет участникам, что есть разные способы и программы, помогающие злоумышленникам взламывать пароли. В данном случае у участников есть «программа» в лице ведущего, который после каждой попытки сообщает «взломщикам», сколько цифр из названной комбинации есть в пароле. Причем ведущий не должен называть, какая цифра или какие цифры верные. Например, он может ответить, что в предложенной комбинации одна цифра из четырех входит в загаданный пароль. Как правило, участники легко угадывают четыре цифры, которые есть в комбинации. Задача считается решенной, когда пароль отгадан.

Обсуждение:

• Как вы думаете, легко ли настоящим злоумышленникам взломать простой пароль?

• Можно ли придумать такой пароль, который очень сложно взломать?

Подводя итоги:

Ведущий объясняет участникам, что данный метод подбора паролей является очень распространенным способом взлома аккаунта и его применяют настоящие злоумышленники. Специально созданные для этого программы, которые способны перебирать большое количество комбинаций символов за короткий промежуток времени, делают это намного быстрее человека. Чем проще пароль, тем легче его взломать, поэтому необходимо знать ключевые правила создания, использования и хранения паролей, чтобы сократить риск взлома аккаунта.

Упражнение 2. Свой ключ всегда носи с собой

Задачи:

• обсуждение особенностей надежных паролей;

• отработка алгоритмов создания надежных паролей;

• обсуждение правил хранения паролей.

Необходимые материалы: Памятка №1.

Время проведения: 25 минут.

Процедура проведения: Ведущий спрашивает участников, оказывались ли они когда-либо в ситуации, когда у них взламывали аккаунт в социальной сети или электронный почтовый ящик? Далее он выясняет у участников, что нужно делать, чтобы аккаунт не взломали (заслушивает несколько ответов). После ведущий акцентирует внимание участников на основных рекомендациях и, используя материал Памятки, рассказывает о специальных приемах, с помощью которых можно придумывать разные пароли для своих аккаунтов.

Далее ведущий делит участников на 4-5 команд. Каждая команда получает задание — придумать свой уникальный алгоритм для создания и запоминания пароля. Алгоритм должен отвечать трем требованиям:

• быть простым в использовании - создание пароля с его помощью должно быть быстрым и легким;

• позволять придумать не только надежный, но и легкий для запоминания пароль: чтобы его помнить, достаточно запомнить легко применимый для конкретного ресурса алгоритм;

• позволять легко придумывать уникальные (различные) пароли для разных сайтов (например, использовать части названия сайта или сервиса в самом пароле).

Ведущий предупреждает участников, что в конце голосованием будет выбран самый удобный и надежный алгоритм. На подготовку командам дается 10 минут.

Представители команд по очереди знакомят участников со своим алгоритмом. Ведущий может записывать схему алгоритма каждой команды на доске. Участники могут задавать вопросы и обсуждать называемые схемы создания паролей. Когда все команды представят свои алгоритмы, проводится процедура голосования: ведущий просит представителя каждой команды отметить плюсиком тот алгоритм, который ее участники оценили выше всех и который они готовы применять. За свой алгоритм голосовать нельзя. По итогам голосования определяется команда-победитель.

Обсуждение:

• Что труднее — придумать сложный пароль или запомнить его?

• Помогут ли представленные алгоритмы запомнить пароль и далее сохранять его в безопасности?

• Знаете ли вы какие-либо приемы, которые помогают защитить аккаунт от взлома помимо паролей?

• Что вы будете делать, если ваш аккаунт взломают?

Подводя итоги

Сегодня наиболее распространенным доступом к учетной записи является система «логин-пароль». Поэтому важно помнить ключевые правила работы со своими паролями: надежность, разнообразие и правильное хранение паролей. Надежность пароля напрямую зависит от его длины и сложности. Так, если составлять пароль из цифр, существуют только десять символов, которые можно использовать для подбора. Таким образом, за ограниченное количество попыток можно разгадать пароль, состоящий только из цифр, особенно если он очень короткий. Использование букв, заглавных и строчных, и, например, знаков препинания значительно увеличивает количество попыток, необходимых для подбора пароля.

Разнообразие паролей предполагает использование разных паролей для разных учетных записей и регулярное их изменение. Когда злоумышленники взламывают один аккаунт, они пытаются использовать эти же логин и пароль для аккаунтов на других ресурсах. Особенно важным считается пароль к электронной почте, ведь через нее происходит регистрация на всех других сервисах. Кроме того, если вы записываете пароли, необходимо также обеспечивать их защиту от посторонних глаз.

**Использованная литература:**

Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — С. 64-68

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Модуль 2. Коммуникация в Интернете**

**Урок 2.1 Какой Я в Сети?**

Цели:

- изучение способов представления себя в Интернете, расширение представлений о правилах личной безопасности в Интернете;

-обсуждение особенностей Интернет-сообществ и их возможностей для общения, сотрудничества, поиска нужных людей.

Упражнение 1. Опутанные паутиной

Необходимые материалы: небольшой клубок ниток.

Время проведения: 10 минут.

Процедура проведения: Упражнение проводится в кругу. Ведущий берет в одну руку клубок, другой рукой держит конец нитки. Не отпуская нитки, ведущий кидает клубок случайному участнику и говорит что-то, что его с ним связывает (например, «У нас с Магомедом день рождения в один день» или «Нам с Патей нравятся кошки»). Участники должны кидать друг другу клубок, держа нить в руке. Получивший клубок называет, что их связывает. Каждый, получая клубок в руки, удерживает нить и бросает клубок следующему. Так продолжается, пока клубок не закончится. В итоге все должны оказаться запутанными в сети из ниток.

Обсуждение:

• Можно ли сравнить эту паутину с Всемирной паутиной?

• Легко ли освободиться из паутины?

•В чем плюсы социальных сетей?

• В чем минусы социальных сетей?

Упражнение 2. Я реальный, я виртуальный.

Необходимые материалы: блокноты, ручки.

Время проведения: 15 минут.

Процедура проведения: Упражнение направлено на выявление сходств и различий в поведении и самовосприятии подростков в реальной жизни и сети Интернет.

Начиная упражнение, ведущий спрашивает участников, отличается ли то, как они ощущают и ведут себя в реальной жизни, от того, как они ощущают и ведут себя в Интернете. Выслушав ответы участников, ведущий предлагает им выполнить небольшое задание, чтобы лучше разобраться в этом вопросе.

Участники рисуют таблицу с тремя полями для заполнения.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Я в Интернете | Я в реальной жизни | Сходство |
|  |  |  |
|  |  |  |

Ведущий просит участников в течение 3 минут написать все свои характеристики в поля «Я в реальной жизни» и «Я в Интернете». Участники должны записывать слова, которые, по их мнению, относятся к ним в реальности и в виртуальном мире. Характеристики могут повторяться в обоих полях.

Затем ведущий просит участников выбрать слова, которые оказались одновременно в обоих полях, и выписать их в третье поле «Сходство» (при этом повторяющиеся слова в полях «Я в реальной жизни» и «Я в Интернете» вычеркиваются). На это отводится 2 минуты. После можно переходить к обсуждению результатов упражнения.

Сначала ведущий обращается к участникам, у которых достаточно много слов оказалось в поле «Сходство». По всей вероятности, эти участники предпочитают оставаться в Интернете такими же, какие они есть в реальной жизни. Ведущий может спросить участников, так ли это, и если да, то в чем выражается сходство между «Я в реальной жизни» и «Я в Интернете». При желании ответы участников могут фиксироваться на доске. Затем ведущий обращается к участникам, у которых в поле «Сходство» попало очень мало слов. По всей вероятности, эти участники предпочитают в Интернете вести и преподносить себя иначе, чем они это делают в реальной жизни. Ведущий может спросить участников, так ли это, и если да, то чем их «Я в реальной жизни» отличается от «Я в Интернете». Ответы участников также могут фиксироваться на доске.

Обсуждение:

• Легко ли вам было выполнять задание? Относительно каких характеристик было сложнее сделать выбор?

• По каким характеристикам поле «Я в реальной жизни» отличается от поля «Я в Интернете»?

• Почему в реальности и Интернете многие люди ведут себя по-разному?

• Что же лучше: оставаться в Интернете собой или попробовать стать немного другим?

Упражнение 3. «Мы» в Интернете

Необходимые материалы: листы А4, клей, доска.

Время проведения: 20 минут.

Процедура проведения: Упражнение проводится с целью обсуждения особенностей создания, расширения и функционирования сообществ и групп в Интернете. Участникам предлагается создать собственное тематическое сообщество, которое они хотят сделать популярным. Начиная это упражнение, ведущий может сказать: «Пользуясь Интернетом, все мы общаемся с разными людьми. Мы каким-то образом представляем себя и узнаем что-то о других пользователях. Давайте сейчас посмотрим, почему нам может быть интересно общаться в Интернете с определенными людьми».

Ведущий делит участников на 4–5 групп. Каждая группа представляет Интернет-сообщество. В течение 5 минут ее участники должны придумать своему сообществу название, девиз и небольшое описание:

1. Название сообщества;

2. Девиз сообщества;

3. Краткая информация о сообществе (максимум три предложения).

Ведущий должен подчеркнуть, что участники создают открытые сообщества, в которые может вступить любой пользователь. Они должны описать его так, чтобы их сообщество стало наиболее популярным. Получившиеся описания крепятся к доске.

Этап 1.

Участники читают описания групп друг друга. Каждый должен выбрать одно наиболее привлекательное сообщество, в которое он хотел бы вступить, а затем поставить «лайк» на листке этого сообщества («лайки» можно изображать сердечками). Каждый участник может вступить только в одну группу (кроме той, в которой оказался изначально). Затем ведущий подсчитывает число «лайков» на каждом листе и обсуждает с участниками, почему пользователями ставятся «лайки» определенным публикациям.

Этап 2.

Ведущий напоминает участникам, что в социальных сетях сообщества могут размещать на своих страницах ссылки на другие группы, которые им нравятся. Участники читают описания других сообществ и выносят групповое решение, какие из них им нравятся и на какие они бы хотели дать ссылки на странице своей группы (можно выбрать несколько). Участники рисуют стрелки от листа своей группы к понравившимся сообществам. Ведущий подсчитывает число исходящих и входящих стрелок у каждой группы. Лидерам по числу стрелок аплодируют.

Обсуждение:

• Как вы думаете, почему мы ставим «лайки»? Почему вы поставили «лайки» определенным записям?

• Как вы решали, какие группы вам нравятся, а какие нет?

• Какие преимущества дают группы? Как они образуются?

• Почему пользователи вступают в определенные сообщества, а в другие — нет?

Подводя итоги:

Интернет представляет собой глобальное сообщество людей, объединенных в единую коммуникационную сеть. Сама эта сеть довольно неоднородна и состоит из отдельных сообществ. Как правило, пользователи объединяются в сообщества на основе каких-либо общих признаков, например, места учебы или работы, места жительства, интересов, хобби и т. д.

«Лайк» — это наша оценка и рекомендация чего-либо в Интернете (новостей, фотографий, сообществ, сайтов), которую мы даем другим пользователям. «Лайки» (от англ. «like», «I like» — нравится, мне нравится) и «репосты» — способы выражения одобрения и поддержки публикации в социальной сети. От их количества зависит рейтинг сообщения в новостных лентах.

**Использованная литература:**

Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — С. 75, 115-117

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Урок 2.2 Правила поведения в Интернете**

Цель:

- подведение учеников к необходимости соблюдать общие правила в интернете;

- рассмотрение особенностей агрессивного поведения в Интернете, обсуждение механизмов помощи человеку, подвергающемуся агрессии.

Упражнение 1. Кодекс цифрового мира.

Необходимые материалы: доска.

Время проведения: 20 минут.

Процедура проведения: Ведущий спрашивает участников, что, на их взгляд, позволяет пользователям социальных сетей взаимодействовать так, чтобы их сообщество развивалось и не распадалось. Ведущий выслушивает несколько ответов и резюмирует их. Ведущий может подчеркнуть, что большинство современных Интернет-сообществ живет и работает по правилам, которые организаторы вырабатывают для себя и для будущих участников сами. Свод правил, содержащий основные принципы поведения, называется кодексом. Ведущий спрашивает участников, какие кодексы им известны. Затем ведущий предлагает участникам создать свой кодекс поведения в Сети.

Для разработки кодекса участники делятся на три группы. Каждая группа в течение 10 минут должна придумать социальную сеть и разработать краткий кодекс для ее пользователей. Ведущий может зафиксировать на доске задание для групп:

1. Создать социальную сеть и ответить на вопросы:

• Каково ее название?

• Кого она объединяет? Кто является участниками этой социальной сети?

• Что объединяет ее участников? На основе чего существует их сообщество? (Это может быть что угодно: хобби или любимое произведение, любимый фильм или музыкальная группа).

2. Придумать 7 правил, которые должны соблюдать участники социальной сети, чтобы сеть развивалась и росла, а общение в ней было интересным и приятным. В течение 10 минут группы выполняют задание и фиксируют все на доске. По истечении времени участники (по одному от каждой группы) представляет свою социальную сеть и разработанные правила. Когда все группы представят свои сети, ведущий предлагает им создать универсальный кодекс Интернет-сообщества. Для этого ведущий просит участников выбрать два лучших, на их взгляд, правила из кодексов других групп (правила своей группы выбирать нельзя).

Ведущий составляет универсальный кодекс, включая в него правила, которые:

• повторяются в кодексах двух или всех команд;

• отмечены наибольшим количеством голосов по сравнению с другими правилами.

Ведущий обращает внимание участников на то, что правила могут быть трех типов:

• обязанности (что должны делать участники);

• права (что могут делать участники);

• запреты (что нельзя делать участникам).

Ведущий демонстрирует универсальный кодекс, зачитывает каждое правило и просит участников определить, к какому типу оно относится. Созданный кодекс можно вывесить в классе или на сайте класса.

Обсуждение

• Может, вы хотите добавить что-нибудь в универсальный кодекс? Все ли типы правил в нем представлены?

• Можно ли применить эти правила для всех пользователей Интернета?

• Зачем в Интернете и интернет-сообществах нужны обязанности и запреты?

Подводя итоги:

Каждому сообществу нужны определенные правила, которые бы регламентировали поведение его членов.

Правила необходимы любой группе, так как они сохраняют ее от внутренних конфликтов и распада, но если эти правила будут слишком строгими, то группа может перестать развиваться и большинство членов покинет ее один за другим.

Наиболее распространенными санкциями в Интернет-сообществах является временное или постоянное исключение из группы или временный запрет на участие в деятельности группы (так называемый «бан»).

Прежде чем присоединиться к сообществу, необходимо досконально изучить правила поведения в нем и решить, готовы ли вы их соблюдать. Если вы уже присоединились к группе, то стоит соблюдать принятые на себя обязательства.

Пример универсального кодекса, созданного учащимися одной из школ г. Москвы:

1. Соблюдайте этикет.

2. Запрещено распространение спама.

3. Запрещено распространение вирусов.

4. Запрещено оскорблять других пользователей.

5. Соблюдайте личное пространство друг друга.

Упражнение 2. Не корми тролля

Необходимые материалы: карточки с историями, Памятка №2.

Время проведения: 25 минут.

Процедура проведения: Упражнение проводится с целью информирования участников о кибербуллинге (преследование, травля в Интернете), его возможных последствиях и о способах противодействия. Ведущий предлагает участникам разделиться на три группы. Участники могут объединиться в группы самостоятельно или по жребию. Для этого, например, можно использовать разноцветные карточки. Каждая группа получает карточку с историей о кибербуллинге и вопросами (Карточки).

В течение 5 минут участники в группах изучают свою историю и готовят ответы на предложенные вопросы. После обсуждения представитель каждой группы зачитывает классу свою историю и представляет ответы на вопросы. После того, как все группы выступят, ведущий начинает общую дискуссию.

Ведущему в конце следует подчеркнуть, что все истории основаны на реальных фактах.

Карточка 1.

Соня пришла в новую школу. Поначалу все было хорошо, у нее появились знакомые. Но неожиданно в социальной сети кто-то выложил ее фотографию, на которой Соня во время урока ест булочку. Фотография получилась смешная, и, как только Соня пришла в школу, все стали над ней насмехаться. Соня перестала ходить в школу, говорит, что все ее там ненавидят.

Вопросы:

• Как вы думаете, реальна ли эта история?

• Как чувствует себя Соня?

• Кто пострадал в этой ситуации? Кто поступил неправильно?

• Как вы бы поступили в данной ситуации?

Карточка 2.

Мише 14 лет, он хорошо учится, занимается карате, живет рядом со школой. Выходя из школы после уроков, он встретил свою бабушку, которая расспросила его о школе, поправила шарф, а на прощание поцеловала. Эту сцену сняли на видео его одноклассники, поместили в социальную сеть и подписали «У Миши новая подружка!». Когда Миша узнал, кто это сделал, он сильно избил одноклассника. Из-за этого его отстранили от участия в соревнованиях.

Вопросы:

• Как вы думаете, реальна ли эта история?

• Как чувствует себя Миша?

• Кто пострадал в этой ситуации? Кто поступил неправильно?

• Как вы бы поступили в данной ситуации?

Карточка 3.

В девятом классе, учились две подруги - Лиза и Даша. Под большим секретом Лиза рассказала Даше, что ей нравится Дима из одиннадцатого класса. Даша не удержалась и рассказала об этом одной знакомой в социальной сети, и скоро это стало известно всем. Над Лизой стали смеяться, Лиза очень разозлилась и стала писать про Дашу всякие гадости в Интернете. Родители Даши обратились к классному руководителю и директору школы. В итоге Лиза была вынуждена перейти в другую школу.

Вопросы:

• Как вы думаете, реальна ли эта история?

• Как чувствуют себя Лиза и Даша?

• Кто пострадал в этой ситуации? Кто поступил неправильно?

• Как вы бы поступили в данной ситуации?

**Использованная литература:**

Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — С. 124-126

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Урок 2.3 Друзья или френды?**

Цель:

- изучение возможностей Интернета для поиска новых знакомых по интересам, актуализация вопроса о возможностях риска при встречах с незнакомцами из Интернета;

- обсуждение возможностей социальных сетей для установления связей с другими людьми.

Упражнение 1. Друзья или френды?

Время проведения: 10 минут.

Процедура проведения: Целью данного упражнения является обсуждение сходств и различий реальной и виртуальной дружбы. Ведущий спрашивает участников, есть ли у них профили в социальных сетях и сколько у них друзей (френдов). Если у кого-то нет профиля в социальных сетях, можно спросить про любые другие социальные сервисы Интернета или онлайн-службы для общения. Затем ведущий просит участников вспомнить, сколько у них друзей в социальных сетях. Ведущий называет числа (меньше 100, 100–150, 150–200, 200–250, 250–300, больше 300). Участники встают и перемещаются в определенную часть класса в зависимости от того, сколько у них друзей. Участники определяют самую многочисленную группу. Можно также посчитать, сколько в среднем друзей в сетях у всех участников.

После этого ведущий просит всех сесть на места и подумать, сколько у них друзей в реальной жизни. Участники еще раз делятся на группы в разных частях класса по количеству друзей. Как правило, количество друзей в сетях и в реальной жизни различается.

Обсуждение:

• У вас больше друзей в Интернете или в реальной жизни?

• Какие плюсы дает большое количество друзей в социальных сетях? Какие минусы?

• Чем реальный друг отличается от виртуального?

Упражнение 2. Кто твой друг?

Необходимые материалы: набор карточек (ситуации + ответы), проектор.

Время проведения: 35 минут.

Процедура проведения: Данное упражнение проводится с целью информирования участников об основных рисках, связанных с общением с незнакомцами в Сети. Ведущий предлагает группе разделиться на 5 команд, каждая из которых получает карточку с историей о знакомстве в Интернете и вопросами к ней. Перед главным героем истории стоит выбор, встречаться ему или не встречаться со своим онлайн-знакомым в реальности.

Каждой группе предстоит в течение 10 минут выполнить следующие задания:

1. Обсудить свою историю;

2. Принять решение: согласиться ли на встречу с онлайн-знакомым;

3. Ответить на вопросы.

У ведущего остается набор ответов к карточкам с фактами и «реальными» историями онлайн-знакомых из заданий участников.

После обсуждения каждой группе предстоит огласить свое решение и ответы на вопросы. Члены группы по очереди зачитывают вариант профиля, отвечают на первый вопрос, второй вопрос и т. д. После того как участники ответили, пойдут ли они на встречу с этим человеком, по номеру на конверте учитель достает карточку с «фактами» и рассказывает о «реальном» человеке, скрывающемся за профилем.

Обсуждение:

• Легко ли вам было принять решение? Если вы сомневались, то почему?

• Как вы решаете, кого добавлять к себе в друзья? Часто ли вы первым добавляете совершенно незнакомых людей?

• На что вы обращаете внимание, когда читаете профиль?

• Как вы решали, стоит ли встречаться с этим человеком? На что вы обратили внимание, а что, возможно, упустили?

• Как нужно поступать, если интернет-знакомый предлагает встретиться? Как обезопасить себя на встрече?

• Какие возможности предоставляет Интернет для знакомства и поиска новых друзей?

• На что следует обращать внимание при знакомстве в Интернете? Как следует себя вести? Что можно рассказывать, а что нет?

• Каким образом можно использовать возможности Интернета для знакомства с другими людьми, не подвергая себя риску?

Подводя итоги:

Завершая упражнение, ведущий демонстрирует участникам видеоролик № 2 «Развлечения и безопасность в Интернете».

Знакомясь с человеком онлайн, никогда нельзя быть полностью уверенным, что он тот, за кого себя выдает. Длительность знакомства, обмен фотографиями, звонки по телефону, видео-звонки, опыт предыдущих встреч — ничто из этого не может дать 100% гарантии, что онлайн-другу можно полностью доверять. Безопаснее всего добавлять в друзья только тех, кого знаешь в реальности, и тех, кого хорошо знают в реальной жизни твои друзья. Если ваш онлайн-друг приглашает вас на встречу, то эту ситуацию необходимо обсудить с родителями, чтобы они были в курсе места и времени встречи. При возможности лучше пойти со взрослым, которому доверяешь, и выбирать людное место для встречи. Очень важно уметь сказать «нет» и позвать на помощь в сложной ситуации.

Карточка 1.

Ваня (13 лет) — поклонник игры World of Warcraft. Он играет в нее уже три года и развил своего персонажа до очень высокого уровня. Год назад Ваня познакомился в игре с Колей (15 лет), когда они вместе с другими участниками выполняли одно из групповых заданий. После этого они еще не раз сражались вместе и по ходу игры общались и переписывались. Однажды Ваня даже купил у Коли «Большой меч яростного гладиатора», переведя деньги ему на электронный кошелек. Вчера же Коля написал, что приезжает на выходные в Санкт-Петербург, где живет Ваня, и хотел бы как-нибудь пересечься, чтобы познакомиться в реальности. Коля также предлагает Ване купить у него особый щит, о котором мальчик давно мечтал.

Вопросы для анализа ситуации

• Стоит ли Ване согласиться на встречу? Почему?

• Что вас настораживает в ситуации? Доверяете ли вы Коле?

• Какие могут быть последствия встречи?

• Какими способами Ваня мог бы себя обезопасить?

ОТВЕТ: Кто это на самом деле? Анатолий, 19 лет, живет в Санкт-Петербурге, делает бизнес в онлайн-играх, продавая артефакты и персонажей. Анатолий хочет заработать, продав очередной магический щит. Также он планирует надавить на Ваню при встрече, чтобы выкупить Ваниного персонажа за бесценок и перепродать.

Особенности ситуации

У Вани нет никаких реальных свидетельств того, что Коля — тот, за кого себя выдает. Однажды «Коля» оправдал доверие Вани, действительно передав ему оплаченный товар, однако нет никаких оснований полагать, что на этот раз «Коля» поступит так же.

Возможное решение

Обсудить ситуацию с родителями (возможно, также стоит спросить разрешения на трату денег), получить их разрешение пойти на встречу одному или с кем-то из взрослых, выбрать для встречи людное место, сообщить родителям, куда и когда планируется идти.

Карточка 2.

Маша (18 лет) очень переживала, когда рассталась со своим молодым человеком. Чтобы разобраться в причинах расставания, она искала в Интернете информацию об отношениях и на одном из форумов увидела историю девушки как две капли воды похожую на то, что произошло с ней. Маша написала этой девушке (ее звали Вика) сообщение, и Вика ей ответила. Они вместе обсуждали произошедшее, делились чувствами и переживаниями, обсуждали темы, которые больше ни с кем не решались обсудить. В одном из сообщений Вика написала, что, чтобы забыть их несчастную любовь, им нужно найти себе какое-то занятие, увлечение. Вика сказала, что недавно нашла очень хорошую студию танцев, и предложила Маше пойти туда вместе.

Вопросы для анализа ситуации:

• Стоит ли Маше согласиться на встречу? Почему?

• Что вас настораживает в ситуации? Доверяете ли вы Вике?

• Какие могут быть последствия встречи?

• Какими способами Маша могла бы себя обезопасить?

ОТВЕТ: Кто это? Вика, 25 лет. Обсуждала с Машей свои чувства и переживания. Недавно записалась в студию танцев, где действует акция «Приведи друга — получи скидку и подарок!».

Особенности ситуации

Хотя девушки переписывались на достаточно откровенные и личные темы, у Маши нет никаких свидетельств, что Вика говорила о себе правду.

Возможное решение

Обсудить ситуацию с родителями, рассказать им о Вике, получить их разрешение пойти на занятия танцами одной или с кем-то из взрослых, встретиться с Викой на занятиях.

Карточка 3.

Аня (15 лет) — фанатка Майкла Джексона, постоянно сидит на форуме, посвященном ему. Аня посещает этот форум уже три года, знает (виртуально) всех постоянных форумчан, общается с ними на самые разнообразные темы. Неделю назад один из форумчан предложил всем перенести общение из Сети в реальность. Всем понравилась эта идея. Было назначено время и место встречи — 20:00, кафе «Облака». Ане очень хочется со всеми встретиться и познакомиться «вживую», но ее беспокоит, что кафе «Облака» находится в пригороде и общественный транспорт ходит туда нерегулярно.

Вопросы для анализа ситуации

• Стоит ли Ане согласиться на встречу? Почему?

• Что вас настораживает в ситуации?

• Какие могут быть последствия встречи?

• Какими способами Аня могла бы себя обезопасить?

ОТВЕТ: Кто это? Фанаты Майкла Джексона, примерный возраст — от 15 до 57. Личная встреча может привести к негативным последствиям.

Особенности ситуации

Хотя Аня общается онлайн с данными людьми уже давно, все они остаются незнакомцами в реальности и могут скрывать свои мотивы и поступки. Встреча проходит в слишком позднее время и слишком далеко, чтобы по ее окончании возвращаться домой одной.

Возможное решение

Получить разрешение родителей, попросить кого-то из взрослых сопровождать Аню на этой встрече.

Карточка 4.

Патя (16 лет). Неделю назад в социальной сети к ней в друзья добавился Мага (19 лет). Патя не знала его лично, но видела, что он есть в друзьях у шести ее близких знакомых, поэтому подтвердила заявку Маги. Мага написал, что ему очень понравилась Патя на какой-то из фотографий в профиле их общих друзей, и он хотел бы с ней познакомиться поближе. Мага прислал Пате множество сообщений, и она рассказала ему многое о себе: чем она увлекается, про свою школу и семью, где она живет и где любит отдыхать. Они даже обменялись номерами телефонов и несколько раз созванивались. Мага, кажется, Пате очень внимательным и заботливым молодым человеком, ей нравится, что он в нее влюблен. Вчера Мага, наконец, пригласил Патю на свидание: предложил сходить в кино, на вечерний сеанс. Патя очень обрадовалась.

Вопросы для анализа ситуации

• Стоит ли Пате согласиться на встречу? Почему?

• Что вас настораживает в ситуации? Доверяете ли вы Маге?

• Какие могут быть последствия встречи?

• Какими способами Патя могла бы себя обезопасить?

ОТВЕТ: Кто это? Ахмед, 27 лет, безработный.

Особенности ситуации

Нет никаких доказательств того, что Мага — тот, за кого себя выдает. Голос по телефону не всегда выдает возраст говорящего. Онлайн-переписка длится всего неделю. Мага, по-видимому, много спрашивал о Пате и мало рассказывал о себе. Мага был чрезмерно настойчив. После вечернего сеанса в кино пришлось бы слишком поздно возвращаться домой.

Возможное решение

Перед тем, как добавить Магу в друзья, поинтересоваться у общих знакомых — действительно ли они знают Магу в реальности или добавили просто так. Расспросить друзей, кто такой Мага. Не рассказывать о себе слишком много (информация о месте жительства и т.п.). Обсудить ситуацию с родителями, получить их разрешение. Предложить встретиться Маге первый раз среди общих знакомых и в присутствии кого-то из взрослых, которым доверяешь.

Карточка 5.

Ася (16 лет) — привлекательная молодая девушка. Ее подруга мечтает стать фотографом, поэтому часто устраивает для Аси фотосессии. Асе очень нравятся получающиеся фотографии, и зачастую она выкладывает их в социальные сети. Вчера Ася получила сообщение от Анны (45 лет), в котором Анна (агент по кастингу в доме моделей) говорит, что была впечатлена фотографиями профиля Аси, что это редкий тип внешности, и дом моделей приглашает Асю на собеседование. Анна поясняет, что это приглашение не означает, что девушка точно подходит им как модель, но дает шанс проявить себя при встрече. Анна оставила свой контактный e-mail и ссылку на официальный сайт дома моделей.

Вопросы для анализа ситуации

• Стоит ли Асе согласиться на встречу? Почему?

• Что вас настораживает в ситуации? Доверяете ли вы Анне?

• Какие могут быть последствия встречи?

• Какими способами Ася могла бы себя обезопасить?

ОТВЕТ: Кто это? Владимир, 35 лет, хочет познакомиться с молодой девушкой для романтических отношений.

Особенности ситуации

У Аси нет никаких доказательств, что Анна — та, за кого себя выдает. Уважаемые модельные агентства не будут искать моделей по фотографиям в социальной сети.

Возможное решение

Обсудить ситуацию с родителями, получить их разрешение пойти на встречу в сопровождении кого-то из взрослых.

**Использованная литература:**

Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — С. 115-117, 109-112, 122

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Модуль 3. Безопасность в Сети**

**Урок 3. 1 Доверяй, но проверяй!**

Цель:

- знакомство учащихся с проблемой достоверности информации в Интернете, критериями оценки достоверности информации и надежности сайтов.

Упражнение 1. От правды к вымыслу

Задача: знакомство с механизмами искажения информации в реальной жизни и в Интернете.

Время проведения: 15 минут.

Процедура проведения: Данное упражнение позволяет проследить на собственном опыте, как информация претерпевает изменение из-за многократного пересказа и представить, как это происходит в Интернете.

Ведущий, прежде чем начать упражнение, проводит небольшой опрос:

• Можно ли верить любой информации в Интернете?

• Меняется ли со временем информация после попадания в Интернет?

• Сталкивались ли участники с искаженной информацией в Сети, и были ли у них из-за этого какие-либо неприятности?

Далее ведущий объявляет, что сейчас школьники примут участие в небольшом эксперименте, чтобы понаблюдать, как субъективное мнение может влиять на информацию.

Ведущий выбирает пятерых добровольцев: четырех из них просит выйти за дверь, а одного - оставляет в классе. Остальные участники являются зрителями. Их задача — внимательно наблюдать и подмечать все изменения, которые будут происходить.

Ведущий зачитывает добровольцу, оставшемуся в классе, историю: «Марина ждала тебя и не дождалась. Очень огорчилась и просила передать, что она сейчас идет на стадион решать вопрос насчет оборудования, кстати, возможно, которое получим уже в этом году. Должна вернуться к обеду, но если ее не будет к 15 часам, то игру нужно начинать без нее. А самое главное, объявите, что в расписании второй команды нужно сделать изменения, так как тренер заболел, а руководитель первой группы уходит на занятия».

Задача этого добровольца — очень внимательно слушать текст, стараясь запоминать все до мельчайших подробностей. Далее из-за двери вызывается один из участников — и тот, кто запоминал историю, пересказывает ее ему. Затем вызывается из-за двери следующий участник, он слушает пересказ того, кто зашел в класс перед ним. И так далее до тех пор, пока история не будет пересказана последнему участнику, а он, в свою очередь, рассказывает все, что запомнил, всему классу. Далее ведущий вновь зачитывает историю, и все участники перечисляют и обсуждают изменения, которые произошли в тексте после всех пересказов.

Обсуждение:

• Сильно ли изменился смысл истории в результате пересказа? Удалось ли его сохранить?

• В каких случаях подобное может случиться с информацией в Интернете?

• Чем похожи и чем отличаются механизмы искажения информации в реальной жизни и в Интернете?

•Как в Интернете можно проверить, объективная перед вами информация или же это чье-то субъективное мнение?

Упражнение 2. Как отличить фэйк в Интернете?

Задачи:

• знакомство с понятием «фэйк» в Интернете;

• демонстрация необходимости оценивать достоверность информации;

• выявление критериев оценки информации.

Необходимые материалы: проектор, видеоролики №3-4.

Процедура проведения: Данное упражнение-дискуссия позволяет выявить способы, на которые школьники ориентируются при оценке информации на предмет ее правдивости и достоверности. (В основном они оценивают информацию, ориентируясь на личные представления о мире). В процессе упражнения отчетливо видно, что эти представления различаются, и субъективная оценка не всегда помогает отделить правду ото лжи. Ведущий, опираясь на информацию, знакомит участников с понятием «фэйк» в Интернете. Он приводит в пример историю, которая обрела популярность благодаря Интернету и в которую поверило большое количество людей. После этого ведущий обсуждает с участниками, приходилось ли им когда-либо сталкиваться с фэйками в Интернете.

Информация для ведущего: Фэйк («фейк» от англ. «fake» — *подделка*) имеет множество значений. В широком смысле слова так называется любая подделка, выдаваемая за настоящую вещь. В журналистике появился новый жанр — фэйковые новости. Эти новости попадают на суд читателей с легкой руки редакторов, чтобы намеренно ввести читателей (а заодно и СМИ) в заблуждение, подать ту или иную серьезную новость в сатирическом ключе или просто пошутить.

Приведем пример подобного распространения информации:

«В Интернете настоящий бум вызвала новость о том, что на российской ферме «Сокобловский» (Sokoblovsky), находящейся вблизи Краснодара, разводят необычных животных — карманных жирафиков. На официальном сайте фермы написано: «Карманные жирафы очень милые и забавные создания, не требующие специального ухода и обращения. Без вашего внимания они просто увядают на глазах и даже могут умереть от тоски. Обнимайте и целуйте их каждый день — от Вас не убудет, а жирафику будет приятно! Размер: высота взрослого карманного жирафика 76 см, а детеныша — 15 см. Вес: здоровый взрослый жирафик весит не более 4,5 кг, но Вы вполне сможете откормить его и до 5,44 кг. Питание: дистиллированная вода и листья карликовых деревьев бонсай».

В доказательство приведенных «фактов» создатели сайта установили в одном стойле веб-камеру, благодаря которой якобы можно было в реальном времени наблюдать за одним из жирафиков. Миллионы пользователей по всему миру поверили в эту информацию».

Урок завершается просмотром шуточных видеороликов №3-4.

Обсуждение:

• В каких случаях определить фэйковые новости и степень достоверности информации было проще, а в каких труднее? Почему?

• Почему фейковые новости трудно отличить от настоящих новостей? В чем заключается трудность оценки?

• Помогли ли критерии, на которые вы опирались при оценке сайтов, определить степень достоверности информации?

• Какие еще признаки могут помочь определить достоверность информации?

Упражнение 3. Как обнаружить ложь и остаться правдивым в Интернете

Необходимые материалы: проектор, Памятка № 3.

Время проведения: 15 минут.

Процедура проведения: Участникам предлагается посмотреть видеоролик №5 - «Как обнаружить ложь и остаться правдивым в Интернете».

Обсуждение

• Какие основные способы оценки информации вы узнали сегодня?

• Как можно обезопасить себя от недостоверной информации в Сети?

Подводя итоги:

Рекомендации

1. Относись критично к любой информации в Интернете.

2. Красиво сделанный дизайн сайта — еще не повод верить всему, что на нем написано.

3. Если ты что-то узнал в Сети, найди источник информации, узнай, кто ее автор.

4. Задумайся, какова позиция автора сайта, на котором ты нашел информацию. Спроси себя: что тебе хотят доказать и во что заставить поверить?

5. Задумайся, единственная ли это возможная точка зрения. Какие мнения или идеи отсутствуют на сайте?

6. Следуй правилу трех источников: прежде чем поверить в какой-либо факт, проверь еще как минимум два других источника информации.

7. Будь осторожен, используя факты, которые ты еще не проверил.

**Использованная литература:**

Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — С. 88-90

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Урок 3.2 Интернет и антитеррор**

Урок проводится в формате круглого стола. Ученики работают в микрогруппах по 5-6 человек, сидя за отдельными столами. На урок следует пригласить классного руководителя, психолога. Следует заранее выбрать несколько активных учеников и раздать им текст.

Необходимые материалы: раздатка таблицы, мобильные телефоны с выходом в Интернет.

**Блок №1. Роль информации в современном мире.**

Ученик 1. Объем информации, которую обычный человек в XVIII веке воспринимал за целую жизнь, сегодня соответствует информации в ленте крупного новостного портала всего за 2–3 дня. Для записи информации, которая появляется в Сети каждый час, потребуется около 7 млн. DVD-дисков. На популярном видеохостинге YouTube ежеминутно появляется более 100 часов видео — это как если бы Голливуд выпускал около 260 000 новых полнометражных фильмов каждую неделю. Например, за один только 2012 год было создано и передано количество информации, равное 2 800 000 000 000 000 000 000 байт. Это огромное число соответствует 2,8 млрд гигабайт или 2,8 зеттабайт. Для того чтобы попытаться как-то осмыслить эти масштабы, представим, что каждый байт — это одна песчинка. Так вот, 2,8 зеттабайт — это в 57 раз больше, чем песчинок на всех пляжах мира.

Вопрос к аудитории: «Что является сегодня главными источниками информации? (Телевидение и Интернет). Может ли человек прожить без информации?».

Социальные сети в современном виде появились в самом начале XXI века. Они быстро стали универсальным средством общения. Так, например, Фейсбук правит миром социальных сетей и уже перешел через отметку в один миллиард пользователей (1,36 млрд, если быть точными).

Задание: сравнить с населением США, России и Китая.

Ученик 2. Статистика: каким социальным сетям отдают предпочтение россияне? «ВКонтакте» - лидер среди россиян - 54,6 млн. активных пользователей (данные за январь 2015 года). За «ВК» следуют «Одноклассники» - 40 млн. пользователей и «Мой Мир» — 25,1 млн. пользователей. «Фейсбук» продолжает укрепляться, разместившись на третьем месте с 24,2 млн пользователей. За ним следуют «LiveJournal» — 16,6 млн., «Instagram» — 13,3 млн. и «Twitter» с 8,4 млн. пользователей.

Ученик 3. Характерными особенностями социальных сетей и блогов являются:

• возможность создания личных профилей (открытых или с ограниченным доступом), в которых зачастую требуется указать реальные персональные данные и другую информации о себе (место учебы и работы, контактные телефоны или адреса электронной почты, хобби, жизненные принципы и др.);

• предоставление практически полного спектра возможностей для обмена информацией (размещение фотографий, видеороликов, текстовых записей, организация тематических сообществ, обмен личными сообщениями и т.п.);

• возможность формировать и поддерживать список других пользователей, с которыми у «владельца» имеются различные отношения и схожие взгляды (дружба, родство, деловые и рабочие связи, хобби, политические и иные пристрастия).

**Блок №2. Интернет и терроризм**

Ведущий: Роль, которую сегодня в жизни обывателя играют СМИ и Интернет, трудно переоценить. Не каждый из нас в состоянии прожить в информационном вакууме. Мы ежедневно сталкиваемся с массивом информации, воспринимая ее либо целенаправленно, либо в виде информационного фона. Виртуальное пространство становится средством активного общения всех возрастов и социальных групп. Общество Интернет-пользователей - это копия нашего обычного общества, в котором мы с вами живем и постоянно взаимодействуем и, также как и в реальном мире, в нем, к сожалению, присутствуют представители не только законопослушной части населения. Преступления в сети Интернет уже стали неотъемлемой частью криминального мира.

Вопрос к аудитории: какие виды преступности есть в Интернете и как можно бороться с ней? (Обсудить различные меры, вплоть до радикальных мер, таких как запрет на Интернет и обсудить эффективно ли это).

Вопрос к аудитории: «Сегодня социальные сети становятся объектом внимания разнообразных экстремистских групп, ведущих достаточно активную работу. Объектом их воздействия становится подростки и молодые люди. Как вы думаете, почему?»

Комментарий ведущего: Взрослая часть аудитории, имеющая жизненный опыт (причем сформированный все-таки не в виртуальном мире) и устоявшиеся жизненные принципы, подвергается гораздо меньшему риску оказаться вовлеченной в разнообразные противоправные действия. Молодое же поколение, в силу несформировавшейся жизненной позиции и стремления к самореализации, становится «удобной средой» для впитывания амбициозных идей, нередко выходящих за рамки закона. Это обстоятельство активно используется теми, кто ищет сторонников и проводников экстремистских идей, являющихся преступными по своей сути. При этом свою роль играет юношеский максимализм и повышенный интерес к новым компьютерным технологиям, расширению доступа к информации и общению в социальных сетях.

Ведущий: Экстремизм – это форма крайней, бескомпромиссной приверженности каким-либо взглядам, концепциям (неважно политическим, религиозным, поведенческим). Существует он не первый век. С проблемой экстремизма и его крайней формы – терроризма, сталкивались и древние греки и римляне. Так или иначе это была проблема для государств и обществ в средние века и Новое время. Начиная с XIX века и вплоть до сегодняшнего дня, эта форма противодействия нормальному развитию общества и укладу жизни стала насущной проблемой.

Вопрос к аудитории: Обсудить тезис «Терроризм - это только лишь проблема государства и каждого человека в отдельности она не касается».

Комментарий ведущего: Это не так. При захвате заложников или теракте с использованием взрывных устройств в первую очередь страдают простые граждане (вспомнить Беслан – пострадали школьники). Для противодействия распространению идей экстремистского толка усилий только органов государственной власти недостаточно, да и уследить за всем Интернетом, пусть даже лишь за его русскоязычным сектором, невозможно. Необходимо, чтобы каждый здравомыслящий человек понимал, к чему могут привести необдуманные поступки и следование за человеческими «существами», основная цель которых – насилие.

Ведущий: Как же получается так, что молодых людей вовлекают в противоправную деятельность? Методы информационного воздействия, которыми пользуются вербовщики и распространители противоправных идей, не новы. Это старые и хорошо известные средства, такие как подтасовка фактов, игра на необразованности или незнании определенных вещей, манипулирование тенденциозно подобранными новостями и яркая риторика.

Эти методы идеально работают и в обычной жизни. Вспомните, как легко «заводится» толпа на митингах или болельщики на стадионе, как просто вбрасывается любая, самая бредовая идея и как в виде слухов она начинает распространяться на любые расстояния, по пути обрастая фантастическими подробностями и домыслами. Социальные сети и блогосфера – это та же уличная толпа, только охват существенно больше и скорость распространения на порядок выше. А учитывая привычку большинства пользователей - увидев яркий, броский заголовок, нажимать на кнопку «репост», «ретвит» или «поделиться», можно сказать, что процесс распространения слухов превращается в неконтролируемое цунами. Есть еще одна проблема, из-за которой слухи и недостоверная информация получают такую фантастическую скорость распространения – нежелание и/или неумение перепроверять полученную информацию. Единственный метод борьбы с подобным волнообразным распространением «вброса» - проверка и перепроверка информации.

Есть в науке такое понятие - «критика источника». Что это такое? Это определение вида источника, его происхождения, установление времени, места, обстоятельств его появления, полноты информации и ее достоверности. Умение «критиковать источник» - это умение всесторонне оценить, насколько та или иная информация соответствует действительности. Навыком такой «критики», по-хорошему, должен владеть каждый здравомыслящий пользователь Интернета. Давайте посмотрим, как это работает и как можно применять данный метод на примере слуха, распространяемого, кстати, именно сторонниками экстремистских организаций Северо-Кавказского региона, о том, что якобы в начале лета 2013 года на границе Чечни и Ингушетии боевиками было убито 38 бойцов ОМОНа из г. Воронежа, а «власти скрывают». Быстрый поиск в Интернете покажет, что уже 5 июля 2013 года начальник ГУ МВД по Воронежской области поздравил личный состав ОМОН ГУ МВД с возвращением из служебной командировки без потерь. Как вы думаете, если бы в командировке погибли 38 бойцов, неужели ни на одном из блогов, форумов и сайтов не появились бы сообщения с соболезнованиями в адрес конкретных родственников или они сами бы не написали хоть что-нибудь? Вы не найдете ни единой подобной записи по простой причине – никто не погибал, а значит приносить соболезнования просто некому и не с чем.

Вопрос к аудитории: «Зачем делаются подобные «вбросы»?»

Комментарий ведущего: для того, чтобы искусственно нарастить социальную напряженность, лишний раз очернить политику, проводимую в Российской Федерации, попытаться убедить российских граждан в том, что «власть скрывает и она преступна». Вот такими, казалось бы, отвлеченными темами нас пытаются убедить в том, что с российским государством надо бороться якобы для улучшения жизни простых людей. Но так ли это? Не кажется ли вам, что лозунги, основанные на лжи, на злоупотреблении простыми человеческими эмоциями, не могут вести к миру и добру? Нажимая на кнопку «лайк» или «ретвит» в подобных сообщениях, Вы становитесь в некотором роде сообщником тех, кто стремиться подорвать нормальное развитие государства, кому не нравится то, как мы живем, и кто хочет навести свой «порядок». Нажимая на «ретвит» такого текста, задумайтесь: а вы действительно согласны с тем, что написано и хотите ли вы перемен в худшую сторону?

Ученик 4. Как выглядит «экстремистский материал»?

Признать тот или иной текст экстремистским может только суд, но знать и уметь находить признаки экстремизма должен уметь каждый. Итак, если в тексте содержатся:

1. призывы к изменению государственного строя насильственным путем (т.е. призывы к революции, к восстанию, к неповиновению законно избранной власти, а также собственно эта деятельность);

2. публичные призывы к осуществлению террористической деятельности или публичное оправдание терроризма, в том числе с использованием средств массовой информации (под этим понимается заявление того или иного лица (источника) о признании идеологии и практики терроризма правильными, нуждающимися в поддержке и подражании);

3. разжигание социальной, расовой, национальной или религиозной розни (призывы к убийству, избиению или выселению лиц определенной национальности или вероисповедания);

4. пропаганда исключительности, превосходства либо неполноценности человека по признаку его социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности.

Если в увиденном вами тексте присутствует хотя бы один из перечисленных признаков – относиться к этому тексту надо с повышенной настороженностью.

Особая опасность террористической идеологии заключается в видимости совпадения декларируемых ею ценностей с общечеловеческими ценностями (декларирование неприятия наркомании, пьянства, беззакония, коррупции и всех видов преступности, пропаганды насилия и безнравственности в СМИ и т.д.), а также в обосновании необходимости применения насильственных методов и средств ради достижения поставленных целей.

**Блок № 3. Роль СМИ в противодействии терроризму. Российские информационные ресурсы по проблемам противодействия терроризму.**

Вопрос к аудитории: «Прокомментируйте тезис премьер-министра Англии, «железной леди» Маргарет Тэтчер: «Террористы используют свободные СМИ для того, чтобы уничтожить свободу». Как Вы его понимаете? Каково Ваше мнение?»

Комментарий ведущего: Освещение в СМИ – это кислород для террористов. Террористам очень важно, чтобы их идеи дошли до широких масс, запугать всех и заставлять идти на поводу своих требований. Поэтому в условиях террористических угроз свобода слова не совсем уместна, поскольку уже были случаи, когда журналисты, освещая в СМИ ход ведения антитеррористических операций, сообщали террористам важные сведения.

Используя сведения из сети Интернет, заполните таблицу:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Интернет-портал | Цели создания сайта | Основные направления  деятельности |
| «Россия Антитеррор» – Национальный портал по противодействию терроризму –http://www.antiterror.ru |  |  |
| Детский сайт противодействия терроризму – http://www.01-02.ru/index.php?p=9&v=f |  |  |
| Интернет-проект «Террору нет» –http://www.terrorunet.ru |  |  |
| Журналисты против террора – www.smiantiterror.ru |  |  |

Обсуждение:

• Какие задачи в рамках противодействия терроризму должны решать СМИ?

• Каким образом СМИ могут сформировать негативное отношение к террористической деятельности?

• Предложите схему взаимодействия: СМИ – правоохранительные органы – общество по вопросу предупреждения террористических актов.

• Каким образом противостоять распространению идеологии терроризма в сети Интернет?

**Использованная литература:**

1. Памятка (рекомендации) по организации профилактической работы в сети Интернет - Ростов-н/Д, 2014
2. Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — С. 71.
3. А.Г. Штейнбух Интернет и Антитеррор. М.: 2013 – С.32-38

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Урок 3.3 Люди, которые играют в игры**

Цель:

- формирование у учащихся способности оценивать риски, связанные с онлайн-играми.

Упражнение 1. Что наша жизнь? Игра!

Необходимые материалы: доска.

Время проведения:10-15 минут.

Процедура проведения: В начале упражнения ведущий может сказать, что игра — это очень важная часть жизни, особенно для детей и подростков. Некоторые игры, например, догонялки, вырабатывают выносливость и ловкость, другие, например, шахматы, развивают мышление. Однако современное поколение все чаще играет в онлайн-игры. В связи с этим ведущий дает участникам группы задание: «Назовите свою любимую онлайн-игру, объясните, что именно вам в ней нравится и какие полезные для жизни качества она у вас развивает?»

Участники группы могут высказываться по очереди, а ведущий фиксирует их ответы на доске. Если у кого-то из участников группы нет любимой игры или он вообще не играет, он может предложить аргументы в пользу этой позиции.

Обсуждение:

• Какие качества и черты характера формируют онлайн-игры?

• Всегда ли онлайн-игра должна быть полезной? Достаточно ли того, чтобы она была интересной?

• Почему, по вашему мнению, люди играют в онлайн-игры? Каким бы стал мир без онлайн-игр?

Упражнение 2. Жестокие игры.

Задача: формирование у учащихся способности оценивать риски, связанные с онлайн-играми.

Необходимые материалы: карточки с ситуациями.

Время проведения: 25 минут.

Процедура проведения: Ведущий может сказать, что, к сожалению, не все онлайн-игры одинаково полезны, и некоторые из них могут содержать скрытые риски и угрозы. Он предлагает учащимся разделиться на четыре равные команды, каждая из которых получает карточку с заданием. Участникам необходимо изучить ситуацию, обсудить ее и ответить на вопросы. На выполнение задания отводится не более 8 минут. После этого представители от каждой группы по очереди зачитывают свои ситуации и знакомят участников с ответами групп. Остальные участники могут высказывать свои замечания в процессе обсуждения. После того, как все ситуации будут проанализированы, ведущий задает вопрос: «Почему возникли ситуации, описанные в карточках? Связаны ли эти проблемы с индивидуальными особенностями игрока или с самой игрой?». В конце ведущий может огласить правильные ответы, используя ключи к заданию.

Обсуждение:

• Знакомы ли вам ситуации, приведенные на карточках?

• Случалось ли вам самим сталкиваться с подобными ситуациями? Если да, то как вам удалось справиться с ними?

• Можно ли, на ваш взгляд, играть в онлайн-игры и вовремя остановиться? Что для этого нужно делать?

Карточка 1.

Однажды Лена увидела по телевизору рекламу новой многопользовательской ролевой онлайн-игры. Для того чтобы ее начать, было достаточно зарегистрироваться на сайте и скачать бесплатную программу. Игра очень увлекла Лену своим интересным и красочным миром. Поначалу играть было довольно просто: убить монстров было легко, а переход с уровня на уровень занимал немного времени. Однако постепенно Лена стала замечать, что игра становится все сложнее, а чтобы двигаться дальше требовалось специальное снаряжение (оружие, доспехи, волшебные предметы), которые можно было купить в интернет-магазине. Благо снаряжение стоило недорого и Лене хватало карманных денег. Но ситуация продолжала усложняться с каждым днем. Для выполнения игровых заданий Лене все чаще требовалось новое, более дорогое снаряжение, на которое карманных денег уже не хватало. Лене было жаль бросать игру, поскольку на развитие своего героя она потратила много времени и средств, но, чтобы оградить героя от атак других пользователей, ей нужны были дополнительные деньги. Однажды Лена не выдержала и украла небольшую суму денег у родителей, но кража обнаружилась.

• Как бы вы поступили на месте Лены?

• Как бы вы поступили на месте Лениных родителей?

• Если бы Лена обратилась к вам за советом, что бы вы ей сказали?

Карточка 2.

Ахмед играет в одну из многопользовательских сетевых игр «ВКонтакте». Когда он только начинал игру, все было очень просто и интересно. Однако, со временем Ахмед понял, что, если он хочет и дальше оставаться в игре, он должен привлекать в нее как можно больше своих друзей, так как от этого напрямую зависит его успех. Поначалу ему удалось уговорить нескольких близких друзей присоединиться к игре. Это дало положительный эффект, но на непродолжительный срок. Тогда Ахмед стал рассылать приглашения присоединиться к игре всем своим друзьям подряд. Некоторые его друзья приняли предложение, некоторые отказались. Ахмеду этого показалось мало, и он стал высылать приглашения повторно раз за разом, пока его не начали удалять из списка контактов. Тогда Ахмед стал искать новых «друзей» из числа таких же игроков, как и он сам. В результате его «друзьями» стали совершенно незнакомые люди, а товарищи, которых он хорошо знал, удалили его из списка контактов, причем многие из них перестали общаться с ним и в реальной жизни.

• Как бы вы поступили на месте Ахмеда?

• Как бы вы поступили на месте друзей Ахмеда?

• Если бы Ахмед обратился к вам за советом, что бы вы сказали ему?

Карточка 3.

Однажды подруга пригласила Мадину поиграть в одну из многопользовательских сетевых игр на Facebook. Сначала Мадине все очень нравилось: игра была интересной и очень красивой. Большое значение имела игровая валюта, получить которую можно было, выполняя задания. Но игровых денег часто не хватало на снаряжение и тому подобные вещи. К счастью, в игре существовали другие способы заработать. Например, если Мадина открывала игру каждый час, то она получала за это небольшое количество денег. Поначалу Мадина не слишком злоупотребляла этой возможностью, но чем дольше она играла, тем больше «денег» ей было нужно. Мадина старалась использовать каждую возможность, чтобы их получить. Она стала позже ложиться и раньше вставать, чтобы открыть игру в нужное время, стала плохо высыпаться, спала на уроках, ее успеваемость заметно ухудшилась. Чуть позже она стала опаздывать на занятия и сбегать с последних уроков, чтобы чаще открывать игру. В какой-то момент классной руководительнице надоели постоянные отговорки Мадины и она вызвала ее родителей в школу.

• Как бы вы поступили на месте Мадины?

• Как бы вы поступили на месте классной руководительницы Мадины?

• Если бы Мадина обратилась к вам за советом, что бы вы ей сказали?

Карточка 4.

Артем всегда любил компьютерные ролевые игры, но однажды в гостях он увидел многопользовательскую ролевую онлайн-игру. Игровой мир и его возможности настолько поразили Артема, что он сразу же присоединился к этой игре. Поначалу Артему все очень нравилось: в новой игре можно было не только сражаться с монстрами, но и общаться с другими игроками, организовывать команды для охоты на драконов и штурма вражеских замков. Всего этого не было в играх, в которые Артем играл раньше. Однако со временем Артем стал замечать, что новая игра не имеет конца: битвы, штурмы, войны, охоты однообразно сменяют друг друга в замкнутом круге. В прежних играх всегда был логический конец: когда Артем проходил все уровни до конца, он с удовлетворением клал диск с игрой на дальнюю полку. В этой онлайн-игре этого не происходило, и он чувствовал, что ему трудно самостоятельно прекратить играть.

• Как бы вы поступили на месте Артема?

• Как бы вы поступили на месте родителей Артема?

• Если бы Артем обратился к вам за советом, что бы вы сказали ему?

Ключи к заданию для ведущего:

1. В первой ситуации проблема была вызвана постепенным усложнением игры и увеличением денежных затрат на нее: начало игры не потребовало от Лены никаких существенных средств, но по мере игры затраты постепенно возрастали. Лене, безусловно, нужно сознаться в своем поступке родителям и объяснить, почему она так поступила, а в будущем осмотрительнее подходить к выбору игр.

2. Во второй ситуации проблема была вызвана тем, что разработчики поощряют игроков, рассылающих приглашения присоединиться к игре. Ахмеду стоит как можно скорее прекратить игру, очистить список своих контактов от случайных «друзей» и извиниться перед настоящими друзьями. Если друзья настоящие, они обязательно поймут Ахмеда.

3. В третьей ситуации проблема была вызвана тем, что разработчики игры поощряли зависимость Мадины, так как за каждое открытие игры она получала небольшое вознаграждение. Мадине нужно поговорить с родителями и классным руководителем, подробно объяснить ситуацию и причины возникновения проблемы. И, конечно, Мадине нужно прекратить играть. Самым надежным способом в данном случае будет удаление игрового аккаунта или программы.

4. В четвертой ситуации проблема была вызвана тем, что в игре не было логического конца, все действия носили незавершенный характер, поэтому Артем не знал, когда нужно будет остановиться, и не мог это сделать. Поскольку Артем чувствует, что он не в состоянии самостоятельно справится с проблемой, ему необходимо обратиться за помощью ко взрослому, лучше всего к школьному психологу или учителю.

**Использованная литература:**

Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — С. 137

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Урок 3.4 Реклама в Интернете**

Цель:

- формирование у учащихся способности и готовности к оценке рисков, связанных с распространением рекламы в Интернете.

Упражнение 1. Нажми на кнопку!

Задача: формирование у учащихся представления о механизмах воздействия рекламы на пользователей Интернета.

Необходимые материалы: листы бумаги А4, цветные карандаши или фломастеры.

Время проведения: 15 минут.

Процедура проведения: Интернет — это огромная рыночная площадь, которую невозможно представить себе без рекламы. В Сети она бывает очень разной — явной и скрытой, навязчивой и приятной, простой и креативной. Одним из наиболее распространенных видов рекламы в Интернете являются баннеры. Баннер — графическое изображение, содержащее информацию рекламного характера и являющееся ссылкой на сайт рекламодателя. Задача баннера — привлечь внимание пользователя, чтобы перенаправить его на другую страницу. Баннеры — это указатели в мире Интернета, но им можно доверять далеко не всегда.

Что же побуждает пользователей кликать на баннеры, и куда они ведут на самом деле? Чтобы разобраться в этом ведущий предлагает группе выполнить следующее упражнение.

Каждый участник получает карточку с заданием и лист белой бумаги формата А4, на котором он должен в соответствии с заданием изобразить баннер, любой ценой призывающий пользователей кликнуть по нему. На выполнение отводится не более 10 минут. После того, как все баннеры готовы, их развешивают в классе на стене в произвольном порядке. Ученикам дается время, чтобы внимательно рассмотреть баннеры. Каждый участник по очереди должен ответить на вопрос: «На какой из представленных баннеров он бы нажал в первую очередь и почему? (На свой баннер нажимать нельзя)».

Обсуждение:

• Что, по вашему мнению, привлекает пользователей в баннерах?

• Что, по вашему мнению, раздражает пользователей в баннерах?

• Всегда ли совпадают изображение на баннере и содержание ресурса, на который он ведет?

• Случалось ли вам попадать в неприятные ситуации при нажатии баннера, например, перейти на сайт с негативным контентом, стать жертвой вирусной атаки и т. п.?

Упражнение 2. Реклама или информация

Задача: формирование у учащихся способности оценивать качество товаров и услуг, а также достоверность информации, предоставленной на различных рекламных носителях в Интернете.

Необходимые материалы: карточки с заданиями для участников и ключи для ведущего.

Время проведения: 20 минут.

Процедура проведения: На многих Интернет-ресурсах (например, в социальных сетях, блогах, форумах и т.д.) можно встретить рецензии или отзывы пользователей о фильмах, альбомах, играх, турпоездках и др. С одной стороны, мнение другого человека (независимого эксперта) о продукте может помочь нам принять решение, покупать его или нет. С другой стороны, довольно часто такие рецензии люди пишут на заказ за определенное вознаграждение. Можно ли доверять подобного рода сообщениям? Чтобы разобраться в этом вопросе, ведущий предлагает группе выполнить следующее упражнение. В начале упражнения все участники группы делятся на группы по собственному желанию или с помощью жеребьевки. Каждая группа получает свою карточку с заданием, в котором содержится реклама фильма, снятого по известному литературному произведению. Задача каждой группы за 5 минут угадать: по какому произведению снят предложенный им фильм. Свои идеи все должны держать в секрете до следующего этапа упражнения. На втором этапе каждая пара по очереди зачитывает сообщение из своей карточки. После этого участники группы должны ответить на вопросы:

• Понравилось ли вам зачитанное сообщение?

• Пошли бы вы на этот фильм?

• Догадались ли вы, по какому произведению, снят этот фильм?

Обсуждение

• Какое рекламное сообщение понравилось больше/меньше всего, и почему? (Самый интересный и самый скучный фильм).

• Легко ли было угадывать книги, «спрятанные» в сообщениях?

• Что больше всего привлекает внимание в хорошем рекламном сообщении?

• Всегда ли можно ли доверять отзывам и рецензиям в Интернете?

• Легко ли отличить рекламу от информации? Если да, то как?

Упражнение 3. Тест «Я — покупатель!»

Ведущий диктует, участники отвечают на предложенные ситуации да/нет, или +/-.

1. Маша приобрела в интернет-магазине дорогой смартфон, однако при получении товара она обнаружила, что задняя панель корпуса сильно поцарапана. Имеет ли Маша право потребовать полный возврат суммы за товар?

2. Вася приобрел в Интернет-магазине ноутбук, однако обнаружил, что он неисправен. Магазин не смог произвести замену товара, потому что на складе не осталось ноутбуков аналогичной марки. Вася хотел бы поменять неисправный ноутбук на более дорогой с доплатой. Имеет ли он на это право?

3. Коля купил игровую приставку в крупном Интернет-магазине, но при проверке обнаружилось, что она не работает. Имеет ли Коля право потребовать, чтобы ему полностью возвратили уплаченные деньги?

4. Лена заказала в Интернет-магазине платье, однако обнаружила, что его ткань имеет ряд незначительных дефектов. Лена не против оставить платье себе, но она хотела бы, чтобы продавец вернул ей часть денег за имеющиеся дефекты. Имеет ли она на это право?

5. Миша решил приобрести в Интернет-магазине кроссовки, но он обнаружил, что подошва кроссовок немного стерта, и вообще, товар выглядит слегка поношенным.Имеет ли Миша право отказаться от покупки и потребовать свои деньги назад?

6. Дина приобрела в Интернет-магазине спортивную сумку, но оказалось, что на сумке не работает молния. Поскольку сумка Дине была очень нужна, она попросила заменить товар. Сумки аналогичной марки и модели на складе не оказалось, но ей предложили более дешевый вариант. В принципе, Дину все устраивает, но она хочет, чтобы продавец компенсировал ей разницу в цене. Имеет ли она на это право?

7. Женя приобрел в интернет-магазине ноутбук, однако, потом обнаружилось, что он неисправен. Продавец предложил Жене заменить неисправные детали со значительной скидкой, но Женя хотел бы, чтобы замена была произведена полностью за счет продавца. Имеет ли он на это право?

Ключи к тесту для ведущего:

1. Нет, поскольку смартфон относится к категории технически сложных и дорогих товаров, возврат денег возможен только при наличии существенных дефектов.

2. Нет, поскольку ноутбук относится к категории технически сложных и дорогих товаров, поэтому замена товара невозможна, но возврат денег возможен.

3. Да, возврат денег возможен, поскольку дефект является существенным.

4. Да, уменьшение стоимости возможно, поскольку дефекты не были оговорены продавцом.

5. Да, возврат денег возможен, поскольку дефекты не были оговорены продавцом.

6. Да, замена на товар другой марки и стоимости предполагает перерасчет суммы, требуемой от покупателя.

7. Да, при наличии существенных дефектов покупатель вправе требовать у продавца возмещение всей стоимости ремонта.

Подсчет результатов

0–2 балла. Вы совсем неопытный покупатель, поскольку не знаете своих прав. Чтобы недобросовестные продавцы не обвели вас вокруг пальца, внимательно изучайте перечень прав потребителей.

3–5 баллов. Определенно, вы имеете опыт покупок в Интернете и знаете о некоторых своих правах. Однако этих знаний может оказаться недостаточно, поэтому вам просто необходимо изучать перечень прав потребителей.

6–7 баллов. Вы опытный покупатель, который хорошо знает свои права. Недобросовестному продавцу нелегко будет подобраться к вам. Чтобы этого не случилось, и дальше продолжайте изучать перечень прав потребителей.

Подводя итоги:

Интернет как среда и средство потребления не может существовать без рекламы. Многие бесплатные сервисы живут за счет рекламы, без которой не было бы ни бесплатных почтовых ящиков, ни социальных сетей, ни поисковиков. Однако реклама в Интернете может быть довольно навязчивой и даже опасной. Например, она может содержать в себе искаженную или ложную информацию. Иногда баннеры могут вести на опасные сайты. Поэтому к рекламе в Интернете стоит относиться осторожно: не нужно кликать на все красивые баннеры, а информацию, представленную в рекламных сообщениях, стоит перепроверять.

Карточки для участников:

1. Она чиста и наивна! Он одинок и очень опасен! Этим летом их пути пересекутся под пологом темного леса… Сможет ли юность и храбрость противостоять силе и опыту? Вы узнаете во всех кинотеатрах страны!

2. Он выходит на охоту… Его не остановят ни дубовая дверь, ни железный засов, ни каменные стены. Только сила братской любви способна победить зло во плоти! Три героя против кровожадного врага! Смотрите эпическую битву добра со злом этой весной!

3. Он молод и весел, ему тесно в стенах родительского дома. Впереди его ждут отвязные летние приключения: песни, танцы и, конечно, новые друзья! Однако всем ли можно довериться на этом пути? Какова цена беззаботности? Вы узнаете этой зимой во всех кинотеатрах страны!

4. У нее было все, о чем может мечтать женщина: дом, семья, семеро детей. Однако враг обманом проник в ее дом и осквернил семейный очаг. Вы узнаете, на что способна мать ради своих детей! Этим летом во всех кинотеатрах страны!

5. Что делать, если у тебя за душой нет ни гроша, а хочется красивой и яркой жизни? Отчаянная авантюристка вступает в рискованную игру. Ты мне — я тебе! Однако к чему приводит жадность? Вы узнаете этой зимой во всех кинотеатрах страны!

6. То, что неспособна разрушить женская зависть, то, что неспособна сохранить братская преданность, то, что скрывают тьма и печальная мгла, способна воскресить настоящая любовь! Смотрите сагу о настоящей любви этой весной во всех кинотеатрах страны!

7. Она мечтала о бальном платье и новых туфлях, а ей доставались обноски старших сестер. Она мечтала вальсировать со сказочным принцем, а ее заставляли танцевать со старой метлой. Но однажды ее жизнь кардинально изменится! Чудо случится этой зимой во всех кинотеатрах страны!

8. Когда вы одиноки, когда никто не верит в ваш талант, когда весь мир против вас, приходиться находить в себе силы, чтобы двигаться навстречу своей мечте! Однажды у вас вырастут крылья... и это случится очень скоро! Этим летом во всех кинотеатрах страны!

9. На что вы способны ради любви? Оставить семью? Отказаться от самого дорогого? Вынести нестерпимую боль? Умереть ради любимого человека? Узнай истинную цену любви этой весной во всех кинотеатрах страны!

Ключи для ведущего:

1. «Красная шапочка»;

2. «Три поросенка»;

3. «Колобок»;

4. «Волк и семеро козлят»;

5. «Лисичка-сестричка со скалочкой»;

6. «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»;

7. «Золушка»;

8. «Гадкий утенок»;

9. «Русалочка».

**Использованная литература:**

Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — С. 134-139, 146-150

На заключительном уроке следует озвучить информацию о том, что существует **Линия помощи «Дети онлайн» (тел. 8 800 25 000 15)** — бесплатная всероссийская служба телефонного и онлайн-консультирования для детей и взрослых по проблемам безопасного использования Интернета и мобильной связи. На Линии помощи профессиональную психологическую и информационную поддержку оказывают психологи факультета психологии МГУ им. М.В.Ломоносова и Фонда Развития Интернет. Звонки по России бесплатные. Обращаться с 09:00 до 18:00 (по московскому времени) в рабочие дни.

**Список рекомендованной литературы:**

1. Дети в информационном обществе // М.: Фонд Развития Интернет, №12-14, 2012-2013.
2. Информационно-психологическая безопасность молодёжи в современных условиях// Материалы Всероссийской научно-практической конференции 13-14 декабря 2013 г. - Махачкала: АЛЕФ, 2013 г. – 280 с.
3. Методические рекомендации по проведению уроков безопасного Интернета в школах [http://www.ligainternet.ru/encyclopedia-of-security/parents-and-teachers/parents-and-teachers-detail.php?ID=3652]
4. Памятка (рекомендации) по организации профилактической работы в сети Интернет - Ростов-н/Д, 2014
5. Плешаков В. Теория киберсоциализации человека. – М.: МПГУ; «Homo Cyberus», 2011. – 400 с.
6. Полезный и безопасный Интернет. Правила безопасного использования Интернета для детей младшего школьного возраста: метод. руководство / под ред. Г.У. Солдатовой. − М.: Федеральный институт развития образования, 2012.– С.
7. Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 1. Лекции — М.: Google, 2013. — 165 с.
8. Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Часть 2. Практикум — М.: Google, 2013. — 137 с.
9. Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты всероссийского исследования / Г. Солдатова, Т. Нестик, Е. Рассказова, Е. Зотова. – М.: Фонд Развития Интернет, 2013. – 144 с.
10. Штейнбух А.Г. Интернет и Антитеррор. М.: 2013 – 56 с.
11. <http://www.ligainternet.ru/>
12. <http://homocyberus.ru/>

**ГЛОССАРИЙ**

**Аватар** (аватарка, юзерпик; от англ. «user picture» — картинка пользователя) — фотография или изображение, которое является лицом пользователя в виртуальном мире. Может быть двухмерным изображением (картинкой, фотографией) в социальных сетях, на форумах, в чатах, мессенджерах, либо трехмерной моделью в виртуальных мирах, многопользовательских играх.

**Аккаунт** (от англ. «account» — учетная запись, личный счет) — личная учетная запись на любом интернет-ресурсе, где собрана необходимая информация о пользователе, заполняемая при регистрации.

**Антивирус** — программа для обнаружения компьютерных вирусов, а также нежелательных (вредоносных) программ. Используется для восстановления зараженных (модифицированных) файлов, а также для профилактики заражения (модификации) файлов или операционной системы вредоносным кодом.

**Аутентификация**  — процедура проверки подлинности пользователя. Одним из самых распространенных способов аутентификации пользователя является использование уникальных для каждого пользователя логина и пароля.

**Браузер** (от англ. «web browser») – программа для просмотра веб-сайтов, т.е. для запроса веб-страниц, их обработки, вывода и перехода от одной страницы к другой.

**Баннер** (от англ. «banner» — флаг, транспарант) — графическое изображени е рекламного характера.

**Блог** (от англ. «weblog» — сетевой журнал, дневник событий) — сайт, онлайн-дневник, содержащий регулярно добавляемые записи, ссылки, изображения или мультимедиа в обратном хронологическом порядке.

**Блогер** – лицо, ведущее блог.

**Блогосфера** – совокупность всех блогов в Интернете.

**Википедия** — свободная, общедоступная мультиязычная универсальная интернет-энциклопедия (http://www.wikipedia.org/).

**Вирус компьютерный** — разновидность вредоносных программ, отличительной особенностью которых является способность к самовоспроизведению.

**Вредоносные программы** — программное обеспечение, предназначенное для получения несанкционированного доступа к информации, причинения вреда устройству, его программному обеспечению или его владельцу.

**Всемирная паутина** (от англ. «World Wide Web» - WWW) — единство информационных ресурсов, которые связаны между собой средствами телекоммуникаций и основаны на гипертекстовом представлении данных, разбросанных по всему миру.

**Веб-сайт, сайт** (от англ. «website»: «web» – «паутина, сеть» и «site» – «место», буквально «место, сегмент, часть в Сети») – совокупность электронных документов (файлов) частного лица или организации в компьютерной сети, объединенных под одним адресом.

**Гаджет** (от фр. «gadget» — забавная игрушка, штучка, техническая новинка, выдумка) — специализированное техническое приспособление (в том числе созданное с использованием цифровых технологий), обладающее повышенной функциональностью.

**Гаджетомания** — навязчивая потребность к приобретению и постоянному обновлению электронных устройств.

**Геймер** (от англ. «game» — игра) — игрок, человек, постоянно играющий в компьютерные игры.

**Груминг** – установление дружеских отношений с ребенком с целью личной встречи, вступления с ним в сексуальные отношения, шантажа и эксплуатации. Такие знакомства чаще всего происходят в чате, на форуме или в социальной сети.

**Домен** — уникальный текстовый идентификатор компьютера, подключенного к Интернету. Состоит из наборов символов, написанных латинскими буквами и разделенных точками. Пробелов и других знаков препинания в доменных именах нет. Система доменных имен создана для удобства пользователей, которым легче запомнить доменный адрес, чем числовые значения IP-адресов.

**Игнорирование**, либо **игнор** – функция многих интернет-сервисов, например социальных сетей, форумов. Пользователь, которому присвоен статус «игнор», теряет право посылать Вам сообщения, смотреть Вашу страницу.

**Интернет** (Инет, Нет, Сеть, Глобальная сеть, Всемирная паутина; от англ. «Internet», сокр. от «Interconnected networks» — объединенные сети) — глобальная телекоммуникационная сеть информационных и вычислительных ресурсов.

**Интернет-зависимость** — чрезмерное, проблематическое или патологическое использование компьютера, навязчивое желание подключиться к Интернету и болезненная неспособность вовремя отключиться от Интернета.

**Информационное общество** — общество, для которого характерны следующие черты: увеличение роли информации и знаний во всех сферах жизни (технологической, социальной, политической, экономической и культурной), интенсивное развитие средств для хранения, распределения и использования информации, создание глобального информационного пространства, определяющего доступ к мировым информационным ресурсам и обеспечивающего интенсивный обмен информацией, усиление влияния средств массовой информации.

**Кибермошенничество** – один из видов киберпреступления, целью которого является умышленный обман или злоупотребление доверием пользователей с целью получения какой-либо выгоды.

**Компьютерный вирус** – разновидность компьютерных программ или вредоносный код, отличительной особенностью которых является способность к размножению (саморепликация). В дополнение к этому вирусы могут повредить или полностью уничтожить все файлы и данные пользователя, а также повредить или даже уничтожить операционную систему со всеми файлами в целом.

**Контент** (от англ. «content» – содержание, содержимое) – любое информационно значимое наполнение или содержание какого-либо информационного ресурса: текст, графика, музыка, видео, звуки и т. д.; мобильный контент – мультимедийное наполнение, адаптированное для использования в мобильных устройствах (телефоны, смартфоны, коммуникаторы и т.д.), – текст, графика, музыка, видео, игры, дополнительное программное обеспечение. Для контента важными параметрами являются объем, актуальность, доступность, дизайн, привлекательность.

**Кибербуллинг** (от англ. «cyber bullying») — агрессивное, умышленное действие, совершаемое группой лиц или одним лицом с использованием электронных форм контакта, повторяющееся неоднократно и продолжительное во времени, в отношении жертвы, которая не может легко защитить себя.

**Логин** (от англ. «login») — 1. Имя учетной записи пользователя в любой форме. 2. Процедура аутентификации пользователя в компьютерной системе, как правило, путем указания имени учетной записи и пароля. 3. Программа для идентификации по логину и паролю.

**Мессенджер** (от англ. «Instant messenger» - IM) — программа для мгновенного обмена сообщениями по локальной или Глобальной компьютерной сети в реальном времени через службы мгновенных сообщений («Instant Messaging Service» - IMS).

**Облачные приложения** и **сервисы** — программы, которые располагаются и исполняются не на устройстве пользователя, а на специальном сервере, к которому пользователь обращается через Интернет. Например, Dropbox, Google/Yandex Disk.

**Онлайн** и **офлайн** (от англ. «online», «offline») — сленговое обозначение состояния подключения (онлайн) или отсутствия подключения (офлайн) пользователя или устройства к сети Интернет.

**Поисковая система** — программно-аппаратный комплекс с веб-интерфейсом, предоставляющий возможность поиска информации в Интернете.

**Пользовательское соглашение** — договор между владельцем компьютерной программы (или администрацией Интернет-ресурса) и ее пользователем.

**Портал** (от латин. «porta» - ворота) – сайт, который содержит большое количество ссылок на другие сайты Интернета. Портал может предоставлять посетителям различные сервисы (почта, погода, новости и т.п.).

**Пост** (от англ. «post») – отдельно взятое сообщение, размещенное в социальной сети или блоге.

**Провайдер** (от англ. «Internet Service Provider» — поставщик Интернет-услуг) — организация, предоставляющая услуги доступа к Интернету и иные связанные с ним услуги. Обычно под этим термином понимают провайдера для размещения сайта (сервера) в Интернете (хостинг-провайдер) или провайдера доступа в Интернет (интернет-провайдер).

**Протокол** (протокол управления передачей, интернет-протокол) — согласованный заранее стандарт, служащий для обмена данными между двумя узлами (компьютерами в сети), вне зависимости от физической технологии передачи данных.

**Ретвит** – цитирование твита другого пользователя в сети микроблогов «Твиттер».

**Репост** – размещение в блоге копии поста другого блогера, пользователя соцсети. Обычно репост содержит ссылку на оригинальный материал и делается с целью поддержать и выразить мнение по поводу позиции автора исходного материала. Также репост может иметь целью распространение важной, по мнению совершающего репост, информации.

**«Родительский контроль»** — специализированное программное обеспечение, позволяющее управлять доступом детей в Интернет: устанавливать ограничения по времени и самостоятельно выбирать, какую информацию может видеть ребенок в Сети.

**Секстинг** (от англ. «sex» — секс и «texting» — писать сообщения) — отправка сообщений и картинок непристойного содержания посредством мобильного телефона или через Интернет.

**Скайп** (Skype) — компьютерная программа, благодаря которой можно бесплатно звонить другим абонентам Skype во всем мире. Помимо общения между двумя абонентами можно устраивать конференции с неограниченным числом участников и даже видеоконференции. Skype можно также использовать как обычный чат.

**Смартфон** (от англ. «smart phone» - умный телефон) — отличается от обычных мобильных телефонов наличием продвинутой операционной системой.

**Социальная сеть** — программный сервис, площадка для взаимодействия людей в группе или в группах, сайт, объединяющий отдельных людей или организации. Ее участники реальны и связаны друг с другом теми или иными отношениями.

**Спам** (от англ. «spam») — анонимная массовая рассылка по электронной почте коммерческой, политической и иной рекламы или иного вида сообщений от неизвестных людей или организаций без согласия получателя.

**Твиттер** (от англ. «twitt» - чирикать, щебетать, болтать) — система, позволяющая пользователям отправлять короткие текстовые заметки. Отличительной особенностью Твиттера является публичная доступность размещенных сообщений, что роднит его с блогами.

**Троянская программа** (троян, троянец, троянский конь; от англ. «trojan») — вредоносная программа, проникающая в компьютер под видом безвредной.

**Тро́ллинг** (от англ. «trolling» – блеснение, ловля рыбы на блесну) – размещение в интернете (на форумах, в дискуссионных группах, социальных сетях и др.) провокационных сообщений с целью вызвать конфликты между участниками, оскорбления. Лицо, занимающееся троллингом, называют «троллем», что совпадает с названием мифологического существа.

**Файл** – основной элемент хранения данных в компьютере, позволяющий находить, изменять, удалять или выполнять с ним другие операции. В файлах могут храниться тексты, документы, программы и любые другие данные.

**Фолловер** (от англ. «follow» - следовать) — на твиттер-сленге этим словом называют пользователя, который подписался на обновления аккаунта в Твиттере. Синонимы: читатель, последователь, подписчик. Фолловер видит публичные сообщения того, на кого он подписался, в своей ленте через мгновение после публикации. Число фолловеров всегда было и остается гордостью многих пользователей. В этой связи можно выделить такое понятие как «накрутка фолловеров» или «взаимный фолловинг». Это автоматическое добавление в друзья, с целью получения взаимного ответа.

**Форум** – интернет-сервис для общения (обычно на определенную тему), где каждый пользователь может оставлять свои текстовые сообщения, доступные для прочтения другим. Форум отличается от чата разделением обсуждаемых тем и возможностью общения не в реальном времени. Форумы часто используются для разного рода консультаций, в работе служб технической поддержки. В настоящее время форумы являются одним из наиболее популярных способов обсуждения вопросов в интернете.

**Фишинг** (от англ. «fishing» - ловля на блесну, выуживание) — мошеннические действия или схемы, направленные на получение персональных данных пользователей.

**Фэйк** (от англ. «fake» — подделка) — в широком смысле слова — любая подделка, выдаваемая за настоящую вещь. В интернет-среде — поддельная новость, призванная ввести в заблуждение читателя.

**Хакер** (от англ. «hack» - разрубать) — человек, способный к быстрому программированию, отлично разбирающийся в компьютерах и понимающий самые основы работы компьютерных систем. Это слово часто употребляется для обозначения компьютерного взломщика.

**Хостинг** (от англ. «hosting» - главенство, выполнение роли ведущего узла) — услуга по предоставлению дискового пространства для физического размещения информации на сервере, постоянно находящемся в Сети. Обычно под понятием услуги хостинга подразумевают как минимум услугу размещения файлов сайта на сервере, на котором запущено программное обеспечение, необходимое для обработки запросов к этим файлам (веб-сервер).

**Хэштег**  (от англ. «hash» – символ решетки (#) + «tag» – метка, ярлык) — слово или фраза, которой предшествует символ «**#**». Хэштег предназначен для объединения сообщений по определенной теме с помощью слов или фраз, начинающихся с #, например #ИнтернетБЕЗопасности.

**Чат** (от англ. «to chat» — болтать, болтовня, разговор) — средство об мена сообщениями между двумя или более участниками по компьютерной сети в режиме реального времени, а также программное обеспечение, позволяющее организовывать такое общение.

**Чекин** (от англ. «check in» — регистрироваться) — возможность в социальной сети отметить свое физическое местоположение (геолокацию, геопозицию), чтобы сообщить об этом другим пользователям, в частности, при посещении таких мест, как кафе, кинотеатры, музеи и т. п.

**Черви компьютерные** (черви сетевые) — разновидность вредоносной программы, самостоятельно распространяющейся через локальные и глобальные компьютерные сети.

**Шпионские программы** – программное обеспечение, осуществляющее деятельность по сбору информации о конфигурации компьютера, деятельности пользователя и любой другой конфиденциальной информации без согласия самого пользователя.

**Электронная почта** (от англ. «e-mail», «electronic mail») — система пересылки почтовых сообщений между абонентами, а также сами сообщения, пересылаемые между пользователями. Пользователь имеет закрепленное за ним дисковое пространство на сервере провайдера — почтовый ящик.

**Юзер** (от англ. «user») — пользователь.

**Wi-Fi** (от англ. «Wireless Fidelity» — точность беспроводной передачи данных) — технология беспроводной передачи данных в компьютерных сетях.

**YouTube** — социальный сервис, предоставляющий услуги хостинга видеоматериалов. Пользователи могут добавлять, просматривать и комментировать те или иные видеозаписи. На сайте представлены как профессионально снятые фильмы и клипы, так и любительские видеозаписи, видеоблоги.

**IP-адрес** – (сокращение от англ. «Internet Protocol Address») – уникальный сетевой адрес устройства (компьютера, мобильного телефона, планшета, сервера и т.п.) в компьютерной сети.

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**ДЛЯ ЗАМЕТОК**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**КОДЕКС ПРАВИЛ ПОВЕДЕНИЯ В ИНТЕРНЕТЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ**

**(или 11 обязательных «НЕ» в Интернете)**

1. *Не афишировать всем подряд свой возраст*. Маленький пользователь киберпространства нередко привлекает внимание мошенников, которые знают, что ребёнок более доверчив, легче идёт на контакт, не умеет распознавать обман.

2. *Не указывать свой домашний адрес*, *не объявлять, когда родителей нет дома*. Кому действительно надо - знают. Незнакомым сообщать такую информацию просто небезопасно.

3. *Не давать свой номер телефона*. Ни домашнего, ни мобильного. Опять-таки, кому надо - знают.

4. *Не выкладывать в общий доступ свои фотографии и фотографии друзей.* Есть риск того, что их могут использовать злоумышленники.

5. *Не сообщать свои пароли никому*. Человек любого возраста имеет право на неприкосновенность личной информации. Никто (даже родители и учителя) не имеет право требовать пароли от тех или иных ресурсов, которыми пользуется ребёнок. Тем более незнакомцы.

6. *Не верить всей и сразу информации, получаемой в киберпространстве*. Исторически так сложилось, что «доверяй, но проверяй». Киберпространство - не только кладезь полезной информации, но и помойка человечества, об этом надо помнить всегда. Анализировать. Взвешивать. Думать.

7. *Не скачивать всё подряд*. Это банально опасно. Вирус в скачанных файлах может нанести ощутимые «повреждения» компьютеру, а «негативная информация» в них же - ощутимый (не сразу заметный) вред психике.

8. *Не нарушать авторские права*. Любая информация, которую мы нашли в киберпространстве, наверняка имеет автора. Правило простое: указать источник (автора) информации.

9. *Не удалишь из Интернета навсегда*. Если раньше говорили, «что написано пером - не вырубишь и топором», то эта присказка на все 1000% про современное киберпространство. Опубликовал - не удалишь навсегда никогда.

10. *Не оскорбляй*. Современный Интернет очень агрессивен. В первую очередь потому, что большинство пользователей считает, что их поведение безнаказанно. Не уподобляйся им. Будь выше.

11. *Не бойся того, что происходит в Интернете*. Самое простое и самое сложное правило. Неизведанность нередко порождает возбуждение и страх. Возбуждение нарастает. Страх порождает ещё больший страх. Не бойся, но и не доверяй сразу всему, что происходит в Интернете.