

Муниципальное автономное
образовательное учреждение
дополнительного образования
«Детско-юношеский центр»



**Детско
Юношеский
Центр**
Верхняя Салда

Сборник методических материалов
по интернет - безопасности
«В сети с умом»

Автор - составитель:
Малкина Елена Олеговна
Педагог - организатор

г. Верхняя Салда
2025 год

Содержание

Практикум «Опасности в Сети»	3
Квиз «Безопасный интернет»	7
Квест-игра «Интернет: территория безопасности»	12
Ролевая игра «Суд над Интернетом»	16
Игра по станциям «В сети с умом»	21

Практикум «Опасности в Сети»

Цель занятия - познакомить участников с основными угрозами, возникающими при использовании Интернета, и научить их способам защиты от этих угроз.

Возраст участников – 12-14 лет

Продолжительность: 40–45 минут

Тип занятия: практикум с элементами обсуждений и ролевых игр.

Материально-техническое обеспечение:

- Компьютер или ноутбук с проектором
- Интерактивная доска (по возможности)
- Печатные материалы (памятки, карточки с вопросами для викторины)
- Листочки для групповой работы или заготовленные слайды для коллективного обсуждения
- Таймер для контроля времени выполнения заданий (по желанию)

1. Вступление (5 минут)

Цель: Ввести учеников в тему урока, пробудить интерес и внимание к обсуждаемой проблеме.

Ход урока:

1. **Педагог:** Друзья, кто из вас активно пользуется Интернетом? Что вы в нем делаете? Какие сайты или приложения для вас наиболее интересны?" (Обсуждение с учениками, ответы могут быть разнообразными: «Мы играем в игры», «Смотрим видео», «Общаемся в соцсетях».)

2. **Педагог:** "Интернет — это замечательный инструмент, который открывает перед нами множество возможностей. Но вместе с этими возможностями приходит и определённый риск. Сегодня мы узнаем, какие угрозы могут подстергать нас в Сети и как с ними справляться."

2. Мини-викторина: «Угадай угрозу» (15 минут)

Цель: Познакомить учащихся с основными угрозами в Интернете через игровой метод.

Ход урока:

1. **Педагог:** Теперь давайте с вами проведём мини-викторину. Я буду показывать вам различные картинки, а вы должны угадать, что на них изображено, и какая угроза с этим связана."

Этап 1: Викторина. На экране появляется картинка, иллюстрирующая одну из угроз (например, иконка вируса или изображение фальшивого сайта). Учащиеся должны угадать угрозу.

○ **Педагог:** Что это за угроза?

○ **Обучающиеся:** Это вирус!

○ **Педагог:** Верно! Вирусы могут попасть в ваш компьютер через скачанные файлы или непроверенные сайты. Они могут повредить вашу информацию или даже украсть ваши личные данные.

2. Педагог продолжает с другими изображениями, например:

○ **Педагог:** Что это за угроза?

○ **Обучающиеся:** Это фишинговое письмо!

○ **Педагог:** Правильно, фишинг — это когда мошенники пытаются обманом получить ваши пароли или финансовые данные, например, через поддельные письма.

Дополнительные вопросы для мини-викторины:

4. **Педагог:** Что это за угроза?" (Изображение с экраном с текстом «Поздравляем! Вы выиграли!»)

▪ **Обучающиеся:** Это мошенничество! Нас пытаются обмануть.

▪ **Педагог:** Да, это типичный случай онлайн-мошенничества. Помните, что выиграть в лотерее или получить подарок просто так — это редкость, и чаще всего за этим скрывается обман.

5. **Педагог:** Как называется угроза, когда кто-то, притворяясь другом, пытается узнать ваши личные данные?

▪ **Обучающиеся:** Это социальная инженерия!

▪ **Педагог:** Точно, это метод манипуляции, когда мошенники пытаются обманом заставить нас раскрыть важную информацию.

6. **Педагог:** Какой угрозой можно заразить свой компьютер, если скачиваешь файлы с непроверенных источников?

▪ **Обучающиеся:** Это вирусы или трояны!

▪ **Педагог:** Правильно! Вирусы или трояны могут не только повредить ваш компьютер, но и украсть личные данные или доступ к важным документам.

7. **Педагог:** Что представляет собой фальшивый сайт, который выглядит как настоящий?"

▪ **Обучающиеся:** "Это фишинг-сайт!"

▪ **Педагог:** Да, фишинговые сайты часто выглядят как настоящие, но на самом деле они создаются для того, чтобы обмануть нас и заставить ввести личные данные.

8. **Педагог:** Какие угрозы могут возникнуть при общении с незнакомцами в социальных сетях?

▪ **Обучающиеся:** Это могут быть мошенничество, кибербуллинг или даже реальные опасности, такие как травля.

▪ **Педагог:** Совершенно верно! Общение с незнакомцами в Сети может привести к множеству проблем. Всегда будьте осторожны, и если кто-то ведет себя неподобающим образом, сообщите об этом взрослым.

Этап 2: Обсуждение. После каждого угаданного изображения педагог кратко объясняет, что это за угроза, как она работает и как её избежать.

○ **Педагог:** Вы видите, что в интернете могут быть разные угрозы: вирусы, фишинг, мошенничество, встреча с незнакомцами, вредоносные сайты. А теперь давайте поговорим, как их избежать.

3. Разбор кейса: «Аня получила странное сообщение» (10 минут)

Цель: Научить учеников разбирать реальную ситуацию и принимать правильные решения в случае опасности.

Ход урока:

1. **Педагог:** Давайте рассмотрим конкретный случай. Представьте, что ваша подруга Аня получила странное сообщение от неизвестного человека. В сообщении говорится, что ей нужно срочно перейти по ссылке, чтобы активировать какой-то приз. Что бы вы ей посоветовали?" (Педагог демонстрирует пример сообщения на экране, например: «Поздравляем! Вы выиграли приз! Чтобы забрать его, перейдите по ссылке».)

2. **Обсуждение в классе:**

○ **Педагог:** Какие чувства вызывает у вас это сообщение? Что вам кажется подозрительным?

○ **Обучающиеся:** Это выглядит как мошенничество! Призы не дают просто так, и ссылку открывать нельзя.

3. **Педагог:** Правильно, это типичный фишинг. Переходя по таким ссылкам, можно подхватить вирус или даже потерять личные данные. Никогда не переходите по неизвестным ссылкам и не вводите свои данные в сомнительных формах.

4. **Задание на группу:** А теперь давайте в группах подумаем, что именно Аня должна сделать, чтобы не попасть в ловушку. Какие шаги ей нужно предпринять?

В группах ученики обсуждают возможные действия и предлагают свои варианты. Например:

- Проверить, кто прислал сообщение.
- Сообщить об этом взрослым.
- Не переходить по ссылке и не открывать подозрительные файлы.

Каждая группа представляет свои решения классу. Педагог уточняет правильные шаги.

Дополнительные кейсы для разбора:

4. Кейс 1: Мошенники предлагают «подарок» за выполнение задания.

Ситуация: "Даша получила сообщение в социальной сети, где ей предлагают бесплатно получить подарок, если она выполнит несколько простых заданий: заполнит анкету, введет свои данные и отправит ссылку друзьям.

- Какие шаги Даша должна предпринять?
- Что будет, если она выполнит все условия?

5. Кейс 2: Вирус на компьютере. *Ситуация:* "Денис скачал игру с неизвестного сайта. После этого компьютер начал работать медленно, а на экране появились странные окна с предложением обновить программу.

- Что делать Денису?
- Как можно избежать заражения вирусами в будущем?

6. Кейс 3: Незнакомец в социальной сети. *Ситуация:* "Маша добавила в друзья человека, которого не знает. Он начал писать ей странные сообщения и просить фотографии.

- Что Маша должна сделать?
- Как избежать подобных ситуаций в будущем?

4. Групповая работа: «Как избежать проблем?» (10 минут)

Цель: Научить учащихся формулировать правила безопасного поведения в Интернете и развивать критическое мышление.

Ход урока:

1. **Педагог:** Теперь давайте разделимся на группы и подумаем, как избежать самых распространённых опасностей в Интернете. Я дам каждой группе лист с вопросами, на которые нужно будет ответить.

Задания для групп:

- Как избежать вирусов на своём устройстве?
- Что делать, если вам прислали подозрительное письмо?
- Как не стать жертвой мошенников в Сети?
- Что делать, если вас просят раскрыть личную информацию в Интернете?
- Как уберечь свои данные от кражи?

2. Каждая группа обсуждает вопросы и записывает свои ответы. По истечении 5 минут педагоги просят каждую группу представить свои рекомендации классу.

Примерный ответ группы:

- Для защиты от вирусов нужно использовать антивирусное ПО и не скачивать файлы с подозрительных сайтов.
- Если получили подозрительное письмо, не открывайте ссылки и не отвечайте на сообщения. Лучше всего сообщить взрослым.
- Никогда не раскрывайте свои пароли и личные данные незнакомым людям в Интернете.

5. Закрепление: Памятка «5 правил безопасного поведения в Сети» (5 минут)

Цель: Подвести итоги занятия и сформулировать ключевые правила безопасного поведения.

Ход урока:

1. **Педагог:** "Давайте теперь составим памятку из 5 правил, которые помогут вам безопасно пользоваться Интернетом."
(На доске или экране педагог записывает правила, которые были предложены группами.)

5 правил безопасного поведения в Интернете:

1. **Не открывайте сомнительные ссылки.**
2. **Не сообщайте свои личные данные незнакомым людям.**
3. **Используйте антивирусное ПО и обновляйте его регулярно.**
4. **Будьте осторожны с незнакомыми людьми в Сети.**
5. **Не переходите по ссылкам, которые приходят в неожиданных письмах.**

Педагог: Эти простые правила помогут вам избежать множества проблем в Интернете. Помните о безопасности и всегда будьте осторожны!

6. Заключение (2–3 минуты)

Цель: Подвести итог урока, закрепить знания и мотивация к дальнейшему обучению.

Ход урока:

1. **Педагог:** Сегодня мы узнали, какие опасности могут подстергать нас в Интернете, и как защититься от них. Запомните эти правила и всегда следуйте им.

2. Домашнее задание:

○ Найдите в Интернете 3 реальных примера интернет-мошенничества или фишинга, которые произошли в последнее время. Поделитесь своими находками на следующем уроке.

Квиз «Безопасный интернет»

Цель игры: обеспечение информационной безопасности учащихся путем формирования умений ответственного и безопасного поведения в сети Интернет.

Задачи:

- обратить внимание обучающихся на вероятность возникновения опасных ситуаций в сети Интернет;
- систематизировать знания детей в области интернет-безопасности;
- формировать умения осознанно противодействовать интернет-угрозам;
- развивать критическое мышление обучающихся.

Участники: обучающиеся 5 – 9 классов

6. Деление участников на команды

Участники делятся на две-три команды в целях обеспечения активного участия в игре всех обучающихся. Команды придумывают название, связанное с сетью Интернет. Представляются.

Возможно введение балльной системы за участие в командных испытаниях

7. Введение в тему квиза

Упражнение «Встаньте все те, кто...»

- является пользователем Интернета;
- у кого есть своя страничка в социальных сетях;
- много времени проводит в социальных сетях;
- у кого друзей в соцсетях больше, чем в реальной жизни;
- использует Интернет, чтобы узнать что-то новое, интересное о мире и людях;
- считает, что Интернет – это свободное пространство, в котором по своему усмотрению можно делать все, что пожелаешь;
- у кого были какие-либо неприятные случаи, связанные с Интернетом;
- считает, что Интернет приносит вред физическому здоровью;
- считает, что Интернет приносит вред психическому здоровью.

Итак, мы видим, что многие из нас являются активными пользователями Интернета, поэтому сегодня мы с вами поговорим о безопасности в сети Интернет.

Сегодня реальность во многом заменяется виртуальным пространством. Мы знакомимся, общаемся и играем в Интернете; у нас есть друзья, с которыми в настоящей жизни мы никогда не встречались. Мы активно выкладываем личную информацию.

Многие из нас, к сожалению, думают, что это безопасно, потому что мы делимся всего лишь информацией о себе и к нашей обычной жизни это вроде бы не относится.

Однако информация о человеке, его персональные данные могут использоваться по-разному:

- кто-то использует эти данные для того, чтобы при помощи рекламы продать вам какую-то вещь;
- кому-то вы просто не нравитесь, и в Интернете вас могут пытаться оскорбить, выставить вас в дурном свете, создать плохую репутацию;
- с помощью ваших персональных данных мошенники, воры, могут украсть ваши деньги, шантажировать вас и заставлять совершать какие-то действия и многое другое.

Поэтому очень важно научиться правильному и безопасному поведению в сети Интернет.

2. Кейсы

На карточках написаны ситуации. Командам предлагается обсудить и ответить, как бы они поступили, если бы оказались в данной ситуации.

Детям младшего подросткового возраста, детям с задержкой психического развития возможно предложить варианты решения ситуаций.

Ситуация 1. Ты общаешься в социальной сети со своими друзьями. Неожиданно от незнакомого тебе человека приходит сообщение: «Привет, у тебя отличные фото! Только у меня все равно круче! Жми скорее сюда!». Предлагается перейти по ссылке для просмотра фотографий. Как следует поступить в данной ситуации?

- А) Перейти по ссылке*
- Б) Начать переписку*
- В) Удалить сообщение*
- Г) Заблокировать пользователя*

Ситуация 2. Ты находишься в сети Интернет, изучаешь сайты с информацией о далеких планетах. Вдруг наталкиваешься на сайт, который предлагает составить твой личный гороскоп. Ты переходишь по ссылке, отвечаешь на все предложенные вопросы. В конце опроса тебе предлагается ввести номер мобильного телефона. Какими будут твои действия? Почему?

- А) Введу телефон*
- Б) Покину страницу*
- В) Расскажу родителям*
- Г) Скину ссылку другу*

Ситуация 3. Тебе написал друг о том, что увидел в Интернете сообщение о срочном сборе средств для больного ребенка. Деньги предлагается перевести на счет указанного мобильного телефона или на электронный кошелек. Твой друг настаивает на помощи ребенку. Какими будут твои действия? Почему?

- А) Спрошу у родителей*
- Б) Переведу деньги*
- В) Разошлю сообщение друзьям*
- Г) Позвоню другу для уточнения информации*

Ситуация 4. Во время общения в социальной сети тебе приходит сообщение: «Привет! Мы с тобой как-то виделись у наших общих друзей. Решил тебя найти в сетях. Классная у тебя страничка! Может пойдем вечером гулять?» Как ты поступишь в этой ситуации? Почему?

- А) Приму приглашение*
- Б) Начну переписку*
- В) Заблокирую чат*
- Г) Посоветуюсь с родителями*

Ситуация 5. Привет! Меня зовут Катя, мне 13 лет. Мой аккаунт в социальной сети

«ВКонтакте» взламывали пять раз в течение этой недели. Мне это надоело, потому что мне нужно постоянно переписываться с друзьями дома, в школе и на улице. Компьютер я проверила антивирусом: ничего подозрительного не найдено. Почему Катя аккаунты взламывают так часто? О чем нужно знать Кате, чтобы в дальнейшем не попадать в такие ситуации?

- А) Периодически менять пароль*
- Б) Оставить все также*
- В) Установить более сложный пароль*
- Г) Закрывать профиль*
- Д) Создать новый аккаунт*

4. Ребусы

Обе команды разгадывают ребусы.

		
		
		

3. Правда или ложь?

Командам представляются ситуации. Им нужно угадать, правда это или ложь.

1) Отправив фотографию другу, я могу быть уверен, что ее увидит только он.

Примечания: информация из переписки может стать доступной в результате взлома страницы или разглашения информации другом (например, в случае ссоры)

2) Если я напишу и разошлю анонимное сообщение или под другим именем, меня никто не вычислит

Примечания: вас могут вычислить правоохранительные органы по IP-адресу

3) В интернете нет ничего хорошего.

Примечания: интернет можно и нужно использовать для поиска полезной информации, чтения литературы, подготовки к школьным занятиям, развивающих игр

4) В Интернете всё неправда

Примечания: информацию, полученную в интернете нужно проверять в надежных источниках: официальные сайты, спрашивать у учителей и родителей

5) Компьютерные игры вредны

Примечания: существует множество компьютерных игр, направленных на развитие, играя в компьютерные игры нужно соблюдать временные ограничения, которые устанавливают родители.

6) Виртуальные друзья могут заменить реальных

Примечания: только реальным друзьям можно доверять и получать положительные эмоции от общения, за виртуальным другом может стоять злоумышленник (даже взрослый)

4. Безопасный интернет

Выработка правил безопасного поведения в сети Интернет.

Что же нужно делать, чтобы себя защитить? Чтобы это узнать, командам предлагается по- очереди называть верное правило, которое начинается со слов «Я никогда не буду...» или «Я всегда буду...», а продолжение написано на частях пазла.

	Я никогда не буду...	Я всегда буду...
Участвовать в платных играх, конкурсах, лотереях	Общаться в сети с незнакомыми людьми	Открывать подозрительные сообщения
Рассказывать родителям о проблемах в сети	Выставлять в социальных сетях свой адрес, телефон	Обновлять антивирусную программу
Хранить свой пароль в тайне	Обижать других в социальных сетях	Скрывать информацию о себе
Открывать и пересылать «письма счастья»	Покидать сайты, призывающие к действиям, наносящим вред своему здоровью или здоровью других	Вести себя в социальных сетях вежливо

В завершении квиза обучающимся выдаются памятки по безопасному поведению в сети Интернет.

Памятка для обучающихся

Правила безопасного использования интернета

1. Ограничь список друзей. Добавляй только тех, с кем знаком лично.
2. Избегай случайных и незнакомых людей.
3. Защищай свои личные данные. Не указывай пароли, телефоны, адреса, дату рождения, планы на выходные и другую информацию.
4. Относись с осторожностью к размещению в социальных сетях личных фото. Не выкладывай фото других людей без их согласия.
5. Подумай, прежде чем что-то написать, опубликовать и загрузить. Ответь на

вопрос: хочешь ли ты, чтобы это видели другие?

6. При регистрации в социальной сети используй сложные пароли. Для разных сайтов используй разные пароли.
7. Помни, что в интернете действуют те же правила вежливости, что в реальной жизни.
8. Будь осторожен, если тебе предлагают бесплатные услуги. Возможно за них придется платить.
9. Всегда сообщай взрослым обо всех случаях в интернете, которые вызвали у тебя смущение или тревогу

Квест-игра «Интернет: территория безопасности»

Цель: Научить учащихся основам безопасности в Интернете через командную работу и игровую деятельность, развить критическое мышление и навыки анализа цифровых угроз.

Класс: 5–9

Продолжительность: 60–75 минут

Формат: Квест

Материально-техническое обеспечение:

- Раздаточные материалы для каждой станции (карточки с заданиями, примеры ситуаций, загадки)
- Компьютеры/планшеты (по возможности) для выполнения заданий, связанных с цифровыми следами и фишингом
- Проектор для показа инструкций и подсказок
- Карточки для команд (персонализированные для каждой команды)
- Листочки для записи решений (для команд)
- Таймер или секундомер для контроля времени на станциях
- Секретные конверты с подсказками для каждой станции

1. Вступление (5–7 минут)

Цель: Ознакомить учеников с правилами квеста, объяснить структуру игры и назначение станций.

Педагог: "Дорогие друзья, сегодня вас ждёт увлекательное приключение — квест, в котором вы будете решать задачи, связанные с безопасностью в Интернете. Вам предстоит пройти несколько станций, и на каждой из них вы будете проверять свои знания и умения по защите от интернет-угроз. Важно помнить: чтобы выиграть, вам нужно работать в команде, быстро реагировать на задания и быть внимательными."

Педагог: "В каждой команде будет свой набор заданий, а для того, чтобы пройти станцию, вам нужно будет правильно решить её задание. На выполнение каждого задания у вас будет определённое время. После каждой станции вы получите подсказку, которая поможет вам двигаться дальше. На последней станции вас ждёт главный приз!"

Педагог: "Давайте разделимся на команды. Каждая команда получит свой набор карточек с заданиями и подсказками."

2. Станции

Станция 1: «Парольная башня» (10 минут)

Цель: Научить создавать надёжные пароли и объяснить важность их использования для безопасности личной информации.

Задание: Команды получают карточку с зашифрованным паролем, который нужно расшифровать и затем создать свой собственный надёжный пароль по следующим критериям:

- Должен содержать как минимум 8 символов.
- Включать заглавные и строчные буквы.
- Использовать цифры и специальные символы (например, @, #, \$, %, &).

Инструкция:

1. На карточке находятся подсказки, которые помогают выбрать правильный пароль. Например, "Секрет: $7 + 3 = 10$ " (значит, использовать цифры 7 и 3 в пароле).

2. После того как команда создаст пароль, она должна объяснить, почему он является надёжным.

Подсказка для команд: "Пароль должен быть сложным, как замок на башне, чтобы никто не смог его открыть."

Ключевой момент: Команды учат важность создания уникальных и сложных паролей для защиты личных данных.

Станция 2: «Фишинг или правда?» (10 минут)

Цель: Развить навыки выявления фишинга (поддельных сайтов и сообщений) и научить распознавать подозрительные действия в Интернете.

Задание: Команды получают 5 различных сообщений (например, фальшивое электронное письмо, SMS, сообщение в соцсетях), в которых скрыты попытки фишинга. Участники должны определить, какие из этих сообщений являются фальшивыми, и объяснить, почему.

Пример сообщений:

1. Сообщение о «выигрыше» в лотерею, с просьбой ввести личные данные.
2. Запрос на изменение пароля с неизвестного адреса.
3. Вопросы от якобы друзей с просьбой перевести деньги.

Инструкция:

"Внимательно изучите каждое сообщение. На первом шаге нужно распознать фишинг и на втором — объяснить, что в этих сообщениях могло бы насторожить вас. Каждое сообщение нужно оценить по нескольким параметрам: кто отправитель, какие ссылки, есть ли ошибки."

Подсказка для команд: "Если что-то кажется слишком хорошим, чтобы быть правдой, скорее всего, это фальшивка."

Ключевой момент: Важно распознавать фишинговые угрозы, чтобы защититься от мошенников.

Станция 3: «Следопыт» (10 минут)

Цель: Научить следить за своими цифровыми следами и анализировать, как можно улучшить свою безопасность в Сети.

Задание: Команды получают информацию о нескольких персонажах и их активности в Интернете (например, что они публикуют на своих страницах, как часто они делятся личной информацией). Участники должны выявить риски для безопасности, основываясь на цифровых следах.

Инструкция:

"Вам нужно проанализировать информацию о персонаже, чтобы понять, какие его действия могут быть опасными. Например, если человек часто выкладывает фотографии с геолокацией, это может привести к утечке личных данных."

Пример:

- Персонаж 1: "Всё время размещает фото с указанием точного местоположения."

- Персонаж 2: "Иногда публикует информацию о финансовых тратах."

Задание: "Какие из этих действий могут привести к угрозам? Что нужно изменить, чтобы обеспечить свою безопасность?"

Подсказка для команд: "Следы в Интернете — это ваша цифровая визитка. Защищайте её, как личные данные."

Ключевой момент: Поддержание личной безопасности в Интернете связано с тем, как управлять своими цифровыми следами.

Станция 4: «Почта в беде» (10 минут)

Цель: Научить правильно работать с электронной почтой и распознавать фальшивые сообщения.

Задание: Команды получают набор электронных писем, среди которых есть как настоящие, так и фальшивые. Нужно выбрать фальшивые письма и объяснить, чем они могут быть опасны.

Пример:

1. Письмо с просьбой «обновить пароль на сайте банка» с неизвестного адреса.
2. Письмо от известной компании с инструкциями по обновлению подписки.
3. Письмо с предложением поучаствовать в конкурсе и выиграть приз.

Инструкция: "Проанализируйте каждое письмо. Обратите внимание на адрес отправителя, грамматику, ссылку на сайт, которую предлагают открыть. Какая информация вызывает у вас сомнение?"

Подсказка для команд: "Когда пишут из банка или других организаций, они не требуют срочного действия через письма. Всегда проверяйте информацию."

Ключевой момент: Понимание, как правильно распознавать опасные письма и избегать фишинга.

Станция 5: «Интернет-этикет» (10 минут)

Цель: Научить основам общения в Интернете, правильному реагированию в сложных ситуациях и культуре общения.

Задание: Команды получают карточки с различными ситуациями, которые могут возникнуть в Сети. Нужно выбрать правильное поведение в каждой из ситуаций и объяснить свой выбор.

Пример ситуаций:

1. Кто-то оскорбил вашего друга в комментариях, что делать?
2. Получили сообщение от незнакомца с предложением дружбы — как ответить?
3. Кто-то делится с вами личными данными в чате — как реагировать?

Инструкция: "Каждая ситуация требует от нас правильного поведения. В некоторых случаях нужно немедленно заблокировать человека, в других — обратиться за помощью к взрослым. Обсудите ситуацию с командой и выберите лучший ответ."

Подсказка для команд: "В Интернете, как и в реальной жизни, важно быть вежливым и уважительным. И если что-то кажется неправильным, лучше сообщить об этом."

Ключевой момент: Соблюдение интернет-этикета помогает избежать конфликтов и неприятных ситуаций.

3. Подведение итогов и награждение (5–7 минут)

Цель: Обсудить результаты квеста, наградить победителей и подчеркнуть важность безопасного поведения в Интернете.

Ход:

Педагог: "Поздравляю вас, друзья! Вы справились с заданиями, и теперь вы точно знаете, как безопасно использовать Интернет! Ребята, давайте вспомним, какие станции вы прошли сегодня. Что показалось самым сложным? Что запомнилось лучше всего?" (ответы обучающихся)

Педагог: "Не забывайте про безопасность в Сети и всегда следуйте простым правилам, чтобы оставаться защищёнными."

№	Станция	Время (мин)	Задание	Ключевые навыки	Баллы
1	Парольная башня	10	Расшифровать подсказку и создать надёжный пароль	Генерация сложных паролей, шифрование	до 10
2	Фишинг или правда?	10	Определить фальшивые сообщения и объяснить выбор	Критическое мышление, распознавание фишинга	до 10
3	Следопыт	10	Проанализировать цифровой след вымышленного персонажа	Анализ информации, оценка рисков	до 10
4	Почта в беде	10	Выбрать фальшивые письма и обосновать выбор	Анализ писем, распознавание фишинга	до 10
5	Интернет-этикет	10	Разобрать ситуации и выбрать корректное поведение	Этикет, коммуникация, критическое мышление	до 10
	Итоги и награждение	5–7	Подведение итогов, вручение сертификатов и призов	Рефлексия, командная работа	—

Ролевая игра «Суд над Интернетом»

Цели:

1. Повышение осведомленности участников о вопросах интернет-безопасности.
2. Развитие навыков критического мышления и аргументации при обсуждении современных угроз в сети.
3. Формирование ответственности за безопасное поведение в Интернете.
4. Развитие навыков работы в группе, решения конфликтов и соблюдения норм безопасности в виртуальном пространстве.

Задачи:

1. Разобрать возможные угрозы в Интернете, такие как кибербуллинг, фишинг, вирусы, утечка данных.
2. Проанализировать, кто и как может быть ответственен за безопасное поведение в сети.
3. Обсудить способы защиты личных данных и конфиденциальности.
4. Рассмотреть законодательные меры по защите пользователей в Интернете.
5. Вовлечь участников в активное обсуждение и поиск решений проблем интернет-безопасности.

Планируемые результаты:

- Участники получают ясное представление о мерах безопасности в Интернете.
- Осознание роли каждого пользователя Интернета в обеспечении безопасности.
- Повышение уровня доверия к онлайн-платформам и улучшение их защиты.
- Умение аргументировать свою позицию и работать в команде.

Необходимый реквизит:

- Карточки с ролями (судья, обвинитель, защита, эксперты, свидетели, присяжные).
- Реквизит для зала суда (столы, стулья, микрофоны, подставки для карточек).
- Презентации или плакаты с информацией об угрозах в Интернете.
- Раздаточные материалы с основными понятиями по интернет-безопасности.
- Компьютеры или планшеты для поиска информации в процессе обсуждения.
- Таймер для соблюдения времени на выступления.

Мотивационный этап (10-15 минут)

Цель: Привлечь внимание участников, настроить их на тему интернет-безопасности и подготовить к ролевой игре, заставив задуматься о важности этой темы в реальной жизни. Этот этап должен вовлечь учащихся в обсуждение, побудить их задуматься о реальных угрозах в Интернете и их ответственности за свою безопасность.

Приветствие и введение в тему

Педагог: "Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас необычное занятие. Мы будем говорить о важной теме. Поднимите руки те, у кого есть телефоны? А у кого есть ноутбук? А у кого есть Интернет? Как вы думаете, о чем мы будем с вами говорить сегодня? С каждым годом все больше и больше аспектов нашей жизни связано с интернетом. Мы общаемся в социальных сетях, покупаем товары и услуги онлайн, работаем удаленно. Но задумывались ли вы, что интернет может быть опасным? Мы часто воспринимаем его как место для развлечений или работы, но там есть и скрытые угрозы. Именно об этом мы сегодня и поговорим."

Педагог: Давайте рассмотрим несколько реальных угроз, с которыми может столкнуться любой из нас. Например, **кибербуллинг** — когда люди оскорбляют или унижают других в интернете. Это может происходить через социальные сети, мессенджеры, игровые платформы. Люди могут публиковать неприятные комментарии, угрожать или насмехаться, что приводит к стрессу и даже депрессии. Кто из вас слышал об этом? (ответы учащихся)

Педагог: Точно. А что насчет фишинга? Это когда мошенники пытаются обмануть нас, отправляя письма или создавая фальшивые сайты, которые выглядят как настоящие. Они могут попросить вас ввести личные данные, например, логин и пароль от вашего аккаунта. Когда вы это делаете, они могут украсть вашу информацию (ответы учащихся).

Педагог: Нужно быть очень внимательным, проверять адрес сайта, быть осторожными с неизвестными ссылками. Далее, еще одна угроза — мошенничество с деньгами. Мы часто покупаем товары через интернет-магазины, переводим деньги за услуги. Но иногда можно столкнуться с фальшивыми сайтами, которые просто берут ваши деньги и исчезают. Вы когда-нибудь попадали в такие ситуации? (ответы учащихся)

Педагог: И, наконец, еще одна угроза, о которой стоит помнить, это утечка данных. Мы делаем покупки в интернете, вводим номера карт и личные данные, и если сайт не защищен, эта информация может быть украдена. Задумывались ли вы, как часто вы вводите личные данные на разных сайтах? Как вы защищаете себя от утечек? (ответы обучающихся)

Педагог: Итак, теперь, когда мы немного поговорили о рисках, давайте посмотрим на эту ситуацию с другой стороны. Представьте, что интернет — это место, где происходит настоящий суд. Мы будем играть в ролевую игру, где некоторые из вас будут выступать в роли обвинителей, защита будет отстаивать свою позицию, а присяжные — решать, кто прав. Мы будем рассматривать, кто и как несет ответственность за безопасность в Интернете.

Педагог: Прежде чем мы начнем, мне хотелось бы задать вам несколько вопросов. Как вы думаете, кто несет ответственность за безопасность в Интернете? Мы ведь все им пользуемся, но кто из нас должен следить за тем, чтобы все было безопасно? (ответы обучающихся). Правильно, ответственность лежит на всех, но как же быть с теми, кто нарушает правила и наносит вред? И какие меры можно предпринять для того, чтобы защитить себя и других от угроз в интернете? (ответы обучающихся). Отличные идеи! Сегодня мы попробуем разобраться в этих вопросах более подробно, и каждый из вас сможет представить свою точку зрения в игре. А теперь давайте начнем!

Основной этап (40-50 минут)

Цель: Погрузить учащихся в ситуацию, где они смогут обсудить и оценить ответственность за интернет-безопасность, выявить угрозы и проблемы, связанные с Интернетом, а также найти возможные решения. Участники должны принимать активное участие в обсуждении, представлять различные точки зрения и работать в команде.

Педагог: Представьте, что интернет — это не просто место для общения или работы, а целая экосистема, где люди, компании, государственные органы и даже преступники взаимодействуют друг с другом. Сегодня вы будете принимать участие в судебном процессе, где разыграется случай интернет-мошенничества или нарушения безопасности. Мы постараемся разобраться, кто и за что должен нести ответственность, а также что можно сделать, чтобы повысить безопасность в сети.

Педагог: В этой игре каждый из вас будет играть свою роль. Мы будем судить ситуацию, которая касается безопасности в Интернете. Ситуация будет связана с интернет-мошенничеством, утечкой данных или кибербуллингом. Давайте посмотрим, кто какие роли будет исполнять.

Распределение ролей

Педагог: В игре будет несколько групп: обвинение, защита, свидетели и присяжные. Вот как это будет выглядеть:

- **Обвинитель (2-3 человека):** обвинители будут выступать против виновных сторон, аргументируя, почему они должны быть наказаны за свои действия, которые привели к угрозам безопасности в Интернете. Обвинитель будет акцентировать внимание на нарушениях закона и угрозах, которые были созданы в сети.

- **Защита (2-3 человека):** защитники будут отстаивать позицию обвиняемых, пытаясь доказать, что их действия не были преступными или что они не несут ответственности за случившееся. Это могут быть представители компаний, разработчиков

или пользователей, которые, по их мнению, соблюдали все необходимые меры безопасности.

- **Свидетели (3-4 человека):** свидетели — это ученики, которые расскажут о своей личной ситуации или опыте, связанном с интернет-безопасностью. Они могут быть свидетелями реальных ситуаций с интернет-мошенничеством, фишингом, кибербуллингом или утечкой данных. Свидетели будут выступать с целью подкрепить свою позицию о важности повышения безопасности в Интернете.

- **Присяжные (все остальные участники):** присяжные должны внимательно слушать все стороны, оценивать их аргументы и в конце принять решение о том, кто прав, а кто виноват. Присяжные должны основывать свои решения на фактах, а не на личных симпатиях или предвзятости.

Педагог: Теперь я расскажу вам о ситуации, которая будет обсуждаться в суде. Представьте, что одна крупная социальная сеть использовала данные своих пользователей для продажи рекламных услуг без их ведома, и в результате этого произошла утечка личной информации миллионов людей. Эта утечка привела к серьезным последствиям для пользователей: несколько людей стали жертвами фишинговых атак, мошенники начали использовать их данные для обмана. Также один из пользователей стал жертвой кибербуллинга. В суде мы будем решать, кто несет ответственность за это — сама сеть, пользователи или третьи лица.

Предположительные действия учащихся:

— *Учащиеся начинают обсуждать ситуацию, анализируют, что им известно о подобных случаях.*

— *Некоторые могут поднять руки, чтобы спросить о подробностях или дополнениях к делу.*

— *Остальные уже начинают думать о своей роли в игре.*

Педагог: Теперь у вас есть несколько минут, чтобы обсудить и подготовить свои аргументы в рамках вашей роли. Подготовьте несколько важных моментов, которые вы будете представлять в суде. Не забывайте, что ваша задача — убедить присяжных в своей правоте.

Педагог: Давайте начнем судебный процесс! Мы начинаем с заявления обвинителя. Помните, что у вас есть определенное количество времени, чтобы представить свои аргументы.

Роль обвинителя (2-3 человека): Уважаемый суд, мы обвиняем компанию, владельцев социальной сети и разработчиков в том, что они не обеспечили должную защиту данных своих пользователей. В результате этого произошла утечка личной информации, которая была использована мошенниками. Мы считаем, что они должны нести полную ответственность за это. Пользователи доверяли свои данные этим сервисам, а они не смогли их защитить. Кроме того, этот случай привел к случаям фишинга и кибербуллинга, что нанесло огромный ущерб пострадавшим.

Предположительные действия учащихся (как обвинитель):

— *Обвинители могут обращаться к конкретным фактам (например, случаям утечек данных), приводить примеры из реальной жизни (известные случаи мошенничества, утечек данных и т.д.), анализировать последствия.*

— *Учащиеся в роли обвинителей используют яркие и убедительные примеры.*

Роль защиты (2-3 человека): Уважаемый суд, мы понимаем, что ситуация с утечкой данных действительно трагична, однако мы уверены, что компания приложила все усилия для обеспечения безопасности. Мы установили многоуровневую защиту данных и старались не допустить утечек. Но иногда даже самые защищенные системы могут быть взломаны. Мы считаем, что ответственность за произошедшее лежит не только на нас, но и на самих пользователях, которые не соблюдали элементарные меры безопасности, такие как использование сложных паролей.

Предположительные действия учащихся (как защита):

— *Защита может привести контраргументы о том, что компания сделала все возможное, ссылаясь на политику безопасности, процедуры шифрования и защиту данных.*

— *Они могут попытаться оправдать действия компании, объяснив, что не всегда можно предотвратить все угрозы.*

Роль свидетелей (3-4 человека): Я был одним из пользователей этой социальной сети. Когда произошла утечка данных, мне начали приходить странные письма, которые я сначала проигнорировал. Но потом мне взломали аккаунт. Мне пришлось потратить много времени на восстановление своих данных, а также я стал жертвой фишинга.

Предположительные действия учащихся (как свидетели):

— *Свидетели будут рассказывать о своем опыте, как это повлияло на их личную безопасность, приводя реальные примеры из жизни.*

— *Они будут делиться личными переживаниями, подчеркивая важность защиты данных и ответственность как пользователей, так и платформы.*

Педагог: Теперь, когда все стороны выслушаны, давайте обратимся к присяжным. На основе представленных аргументов, вы должны принять решение, кто несет ответственность в этой ситуации и какие меры нужно принять для улучшения безопасности в интернете.

Предположительные действия учащихся:

— *Присяжные начинают обсуждать между собой, анализируя аргументы сторон, пытаются прийти к объективному выводу.*

— *Они могут задавать вопросы участникам игры, чтобы уточнить детали, а затем голосуют за решение.*

Заключительный этап и рефлексия (10-15 минут)

Цель: Подвести итоги игры, обсудить результаты, укрепить усвоенные знания и навыки, а также дать возможность участникам осознать важность интернет-безопасности и свою ответственность за действия в сети.

Педагог: Спасибо всем за активное участие в сегодняшней ролевой игре. Мы рассмотрели много важных вопросов, связанных с интернет-безопасностью: утечка данных, кибербуллинг, фишинг и ответственность разных сторон. Важно понимать, что интернет — это не просто место для общения или развлечений, это пространство, где важно соблюдать правила безопасности и понимать, что каждое наше действие может иметь последствия.

Педагог: Итак, давайте еще раз подведем итоги. В чем заключается наша ответственность за безопасность в Интернете? Кто-то из вас может поделиться выводами, которые он сделал в процессе игры (ответы обучающихся).

Педагог: Присяжные, ваше мнение очень важно. Вы принимали решение, кто должен нести ответственность за произошедшее. Как вы считаете, какая мера будет наиболее эффективной для повышения безопасности в интернете? Что мы можем сделать для предотвращения подобных инцидентов? (ответы обучающихся)

Рефлексия (5-7 минут)

Педагог: Теперь, когда мы подведем итоги, давайте немного подумаем о том, что мы узнали и как это может быть полезно в повседневной жизни. Каждый из вас должен быть осведомлен о рисках в Интернете и знать, как защищать себя. Поделитесь, пожалуйста, своими мыслями. (ответы обучающихся)

Педагог: Что же, ребята, на основании того, что мы сегодня обсудили, давайте выделим несколько важных принципов, которые помогут нам быть безопасными в Интернете. Вот что важно помнить:

1. Не раскрывайте свои личные данные: Пароли, номера карт, личную информацию нужно хранить в безопасности.

2. Проверяйте сайты и приложения: Прежде чем что-то покупать или вводить свои данные, убедитесь, что сайт защищен (обратите внимание на 'https' в адресной строке).

3. Используйте сложные пароли и двухфакторную аутентификацию: Это поможет вам защитить свои аккаунты от взлома.

4. Не доверяйте подозрительным письмам и сообщениям: Мошенники могут пытаться обмануть вас через фальшивые сообщения.

Это очень важно, чтобы каждый из нас понимал свою роль в обеспечении безопасности в интернете."

Педагог: Спасибо всем за участие и активность! Сегодня мы много узнали и разобрались в важной теме интернет-безопасности. Я уверен, что теперь вы будете еще более внимательны и осторожны в сети. На этом урок завершен. Если у вас возникнут дополнительные вопросы или вы захотите узнать больше о безопасности в интернете, всегда можно обратиться за помощью.

Игра по станциям «В сети с умом»

Цель Игры: привлечение внимания обучающихся ВСГО к вопросам безопасного и этичного использования сети Интернет; пропаганда в детской и подростковой аудитории позитивного контента Интернета, способствующего их образованию и развитию.

Задачи Игры:

- сформировать навыки ответственного и безопасного поведения в современной информационно-телекоммуникационной среде;
- расширить знания о киберугрозах среди обучающихся и оценки таких рисков;
- развить критическое и логическое мышление обучающихся.

Возраст участников – 5-6 класс.

Материально-технические средства:

1. Технические средства:

- Компьютеры или планшеты (для доступа к Интернету и демонстрации материалов).
- Мобильные телефоны (для записи видеороликов, если есть возможность).
- Проекторы или экраны для отображения инструкций, видеоматериалов и презентаций.
- Микрофоны (для ведущего и команд).
- Динамики или звуковая система для фанфар, музыки и голосового сопровождения.

2. Печатные материалы:

- Маршрутные листы для каждой команды, с указанием станций и баллов.
- Карточки с терминами для станции «Компьютерный крокодил».
- Стикеры для станции «Суд над Интернетом» (с маркерами для написания).
- Инструкции по заданиям для каждой станции (раздаточные материалы).
- Шаблоны для доски правил сетевого этикета.
- Карточки с ситуационными задачами для станции «Все в онлайн».
- Карточки с симптомами Интернет-зависимости для станции «Здоровье.com».

3. Аудио и видеоматериалы:

- Фоновые аудиотреки (торжественная музыка, фанфары).
- Видеоролик (примерный видеоролик на тему «Советы безопасного Интернета» для демонстрации на станции «Я всегда с собой беру»).

4. Игровые атрибуты:

- Реквизит для съемки проморолика (например, плакаты или аксессуары, которые помогут подчеркнуть тему безопасности в Интернете).
- Интерактивные доски или флипчарты для станции «Сетевой этикет», где команды смогут создать доску с правилами.
- Набор для сортировки симптомов Интернет-зависимости (картинки или карточки для визуального разделения симптомов по категориям).
- Таймер для ограничения времени выполнения заданий (например, на станции «Компьютерный крокодил»).

Планируемые результаты:

1. **Формирование ответственного отношения к использованию Интернета**

Участники игры поймут важность безопасного и этичного поведения в сети, научатся осознавать возможные риски и угрозы, а также научатся применять знания для защиты себя и других в онлайн-среде.

2. **Расширение знаний о киберугрозах**

В ходе игры участники получают информацию о различных типах киберугроз, таких как кибербуллинг, мошенничество, вирусы, а также научатся оценивать риски, с которыми могут столкнуться пользователи Интернета.

3. **Развитие навыков критического и логического мышления**

В ходе выполнения заданий участники развивают умение анализировать ситуации, оценивать риски и находить оптимальные решения в различных интернет-ситуациях. Это также способствует развитию навыков критического и логического мышления.

4. **Освоение правил сетевого этикета**

Участники изучат основные правила поведения в Интернете, научатся создавать положительный имидж в сети и соблюдать этические нормы общения и взаимодействия в онлайн-среде.

5. **Развитие творческих и командных навыков**

Участники игры научатся работать в командах, что способствует развитию навыков совместной работы, обсуждения решений и креативного подхода к выполнению заданий (например, создание видеороликов или составление доски правил).

6. **Повышение осведомленности о проблемах Интернет-зависимости**

Через задания, связанные с симптомами Интернет-зависимости, участники получают более полное представление о возможных негативных последствиях чрезмерного использования Интернета и научатся распознавать симптомы зависимости.

7. **Укрепление умения применять полученные знания на практике**

В процессе выполнения различных заданий участники смогут применить полученные теоретические знания на практике, что позволит им стать более уверенными пользователями Интернета.

Ход Игры

1. Введение (5-7 минут)

Фанфары, торжественная музыка.

Педагог: Добрый день! Я рада приветствовать вас на нашем увлекательном уроке-игре «В сети с умом», посвященном безопасному и этичному использованию Интернета! Сегодня мы будем говорить о том, как важно соблюдать безопасность в сети, защищать себя от киберугроз и, конечно же, как использовать Интернет для обучения и развития.

Для начала, поднимите руки, у кого есть компьютер или телефон? А у кого есть доступ в Интернет? А теперь – у кого есть страничка в социальных сетях? О, как много нас, кто использует Интернет!

Но знаете ли вы, с какими угрозами можно столкнуться в сети? Как избежать кибербуллинга, взлома аккаунтов или попасть в ловушку Интернет-мошенников? Сегодня на эти и многие другие вопросы мы будем отвечать в ходе нашей игры.

Перед началом игры предлагаю Вам поделиться на команды. Для этого каждый из вас получит жетон определенного цвета, после чего Вам необходимо сгруппироваться по группам по определенному цвету.

Наша игра будет проходить в формате игры по станциям. У каждого задания есть свои правила, а также баллы, которые вы будете зарабатывать. Чем лучше и точнее выполните задания – тем больше баллов получите.

Наша игра не на скорость, а на качество выполнения, так что не торопитесь, думайте и обсуждайте все вопросы!

Итак, давайте познакомимся с нашими командами! *Представление команд.*

Теперь, когда все команды готовы, перейдем к игровому процессу. Вы получите маршрутные листы, которые покажут вам, в какой последовательности проходить станции (Приложение 4). На каждой станции будут стационарные распорядители, которые расскажут о задании и помогут вам.

2. Прохождение станций (40-50 минут)

Каждая команда начинает на своей станции, потом перемещается на другую станцию по мере выполнения задания.

Станция 1: «Суд над Интернетом» (10 минут)

Задание: Участникам нужно отобразить преимущества и недостатки использования Интернета на стикерах, создав чашу весов. Затем обсудить, что преобладает: положительные или отрицательные стороны.

Оценка: За подробность и полноту ответа – максимум 10 баллов.

Станция 2: «Компьютерный крокодил» (10 минут)

Задание: Капитан команды получает карточки с терминами по Интернет-безопасности и должен описать их своей команде за 3 минуты, не используя слова на карточке. Команда должна угадать как можно больше терминов.

Оценка: Чем больше угаданных терминов, тем больше баллов – максимум 20 баллов.

Станция 3: «Я всегда с собой беру» (10 минут)

Задание: Команды должны снять 30-секундный видеоролик на тему «Советы безопасного Интернета». Видеоролик оценивается по оригинальности и креативности.

Оценка: Максимум 10 баллов.

Станция 4: «Все в онлайн» (10 минут)

Задание: Команды получают ситуационные задачи, в которых нужно правильно выбрать ответ на вопросы о безопасности в Интернете (Приложение 2). За каждый правильный ответ дается 2 балла.

Оценка: Каждый правильный ответ – 2 балла.

Станция 5: «Сетевой этикет» (10 минут)

Задание: Команды составляют доску правил сетевого этикета и в творческой форме представляют их остальным участникам.

Оценка: Полнота ответа и оригинальность презентации – максимум 10 баллов.

Станция 6: «Здоровье.com» (10 минут)

Задание: Команды должны отсортировать симптомы Интернет-зависимости по категориям: психологические симптомы, физические симптомы и предвестники зависимости (Приложение 3).

Оценка: За правильную сортировку и точность – максимум 10 баллов.

3. Завершение игры (5-7 минут)

Фанфары, торжественная музыка.

Педагог: Дорогие участники, мы подошли к концу нашей игры! Большое спасибо всем за активное участие, за ваши идеи и креативные подходы к заданиям! Ваши результаты будут сейчас подсчитаны, и мы вскоре объявим победителей! (*подсчитывает баллы*).

Ведущий: А теперь, внимание! Мы готовы объявить результаты игры!

Объявление победителей.

Ведущий: Поздравляем победителей! Но хочу отметить, что каждый из вас проделал огромную работу, узнал много нового и, главное, стал более осведомленным в вопросах безопасного и этичного поведения в Интернете.

Помните, что Интернет – это мощный инструмент для обучения и общения, но важно уметь пользоваться им ответственно и безопасно. Будьте грамотными и осознанными пользователями сети!

Благодарим всех за участие! Будьте Интернет-грамотными! До новых встреч!

Станция «Компьютерный крокодил»

Кибербуллинг
Троллинг
Фишинг
Сетевой этикет
Вирусы
Персональные данные
Пароль
Хакер
Червь
Конфиденциальность
Профиль
Авторизация
Опасные группы
Антивирусная программа
Браузер
Геймерство
Нежелательный
контент
Интернет-зависимость
Неконтролируемые покупки
Социальные сети

Станция «Все в онлайн»

Ситуация 1. В социальной сети твой виртуальный «друг» просит подробно рассказать о себе, где живёшь, кем работают твои родители, есть ли у тебя айфон и т.п. Как ты поступишь?

Ситуация 2. В одном из Интернет-магазинов вы увидели, что смартфон, о котором вы давно мечтали, и у вас есть для этого некоторая сумма денег, продается очень дешево. Каковы ваши действия?

Ситуация 3. Вы находитесь в транспорте, кругом много пассажиров, есть бесплатный Wi-Fi. Каковы Ваши действия?

Ситуация 4. На вашем компьютере установлено противовирусное ПО. Друг просит побыстрее скачать ему на флешку некоторые файлы. Каковы Ваши действия?

Ситуация 5. Ваш приятель посоветовал вам скачать понравившийся фильм через торрент. Как вы поступите?

Ситуация 6. Представьте, что Вы на протяжении месяца общаетесь с незнакомцем в социальных сетях. Он пригласил Вас на встречу. Ваши действия.

Станция «Здоровье.com»

Мы с Вами все являемся пользователями Интернета. но не многие из Вас знают, как понять Интернет-зависимый человек или нет. Давайте узнаем, по каким признакам распознать Интернет-зависимого человека! Вам необходимо распределить симптомы интернет зависимости по 3 категориям:

- Психологические симптомы Интернет-зависимости;
- Физические симптомы Интернет-зависимости;
- Предвестники Интернет-зависимости;

Психологические:

- возникновение проблем с учебой;
- пренебрежение семьей, друзьями, близкими
- отсутствие контроля за временем
- потеря интереса к окружающему миру;
- хорошее самочувствие или эйфория за компьютером;
- резкие перепады настроения;
- ощущения скуки, пустоты, раздражения при нахождении вне сети

Предвестники интернет-зависимости:

- навязчивое стремление постоянно проверять электронную почту;
- предвкушение следующего сеанса онлайн;
- увеличение времени, проводимого онлайн;
- увеличение количества денег, расходуемых на Интернет.

Физические:

- онемение пальцев, атрофия мышц кисти, связанные с длительным напряжением руки
- сухость слизистых глаз с угнетением мигательного рефлекса
- головные боли, головокружение
- ощущения дискомфорта в спине, шеи, кисти
- нарушение образа питания
- пренебрежение гигиеническим содержанием тела
- ухудшение качества сна и процесса засыпания
- изменение режима отдыха и бодрствования

Возникновение проблем с учебой	Пренебрежение семьей, друзьями, близкими
Отсутствие контроля над временем	Потеря интереса к окружающему миру
Хорошее самочувствие или эйфория за компьютером	Резкие перепады настроения
Ощущения скуки, пустоты, раздражения при нахождении вне сети	Навязчивое стремление постоянно проверять электронную почту
Предвкушение следующего сеанса онлайн	Увеличение времени, проводимого онлайн

<p>Увеличение количества денег, расходуемых на Интернет</p>	<p>Онемение пальцев, атрофия мышц кисти, связанные с длительным напряжением руки</p>
<p>Сухость слизистых глаз</p>	<p>Головные боли, головокружение</p>
<p>Ощущения дискомфорта в спине, шеи, кисти</p>	<p>Нарушение образа питания</p>
<p>Пренебрежение гигиеническим содержанием тела</p>	<p>Ухудшение качества сна и процесса засыпания</p>
<p>Изменение режима отдыха и бодрствования</p>	

**Психологические
симптомы**

Физические симптомы

**Предвестники Интернет-
зависимости**

Маршрутные листы

Команда _____

№	Название станции	Баллы
1.	«Суд над Интернетом»	
2.	«Компьютерный крокодил»	
3.	«Я всегда с собой беру»	
4.	«Всегда в ONLINE»	
5.	«Сетевой этикет»	
6.	«Здоровье.com»	

Команда _____

№	Название станции	Баллы
1.	«Компьютерный крокодил»	
2.	«Я всегда с собой беру»	
3.	«Всегда в ONLINE»	
4.	«Сетевой этикет»	
5.	«Здоровье.com»	
6.	«Суд над Интернетом»	

Команда _____

№	Название станции	Баллы
1.	«Я всегда с собой беру»	
2.	«Всегда в ONLINE»	
3.	«Сетевой этикет»	
4.	«Здоровье.com»	
5.	«Суд над Интернетом»	
6.	«Компьютерный крокодил»	

Команда _____

№	Название станции	Баллы
1.	«Всегда в ONLINE»	
2.	«Сетевой этикет»	
3.	«Здоровье.com»	
4.	«Суд над Интернетом»	
5.	«Компьютерный крокодил»	
6.	«Я всегда с собой беру»	

Команда _____

№	Название станции	Баллы
1.	«Сетевой этикет»	
2.	«Здоровье.com»	
3.	«Суд над Интернетом»	
4.	«Компьютерный крокодил»	
5.	«Я всегда с собой беру»	
6.	«Всегда в ONLINE»	

Команда _____

№	Название станции	Баллы
1.	«Здоровье.com»	
2.	«Суд над Интернетом»	
3.	«Компьютерный крокодил»	
4.	«Я всегда с собой беру»	
5.	«Всегда в ONLINE»	
6.	«Сетевой этикет»	

Команда ОУ № _____

№	Название станции	Баллы
1.	«Сетевой этикет»	
2.	«Я всегда с собой беру»	
3.	«Здоровье.com»	
4.	«Суд над Интернетом»	
5.	«Компьютерный крокодил»	
6.	«Всегда в ONLINE»	