

ОБУЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОМУ ПОВЕДЕНИЮ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ: КВЕСТ «КУРСОР»

Количество пользователей интернета Россия занимает третье место в мире, каждый третий житель России является пользователем интернета, а каждый седьмой посещает интернет ежедневно¹. Среди пользователей интернета в России наиболее широкой является аудитория молодых людей в возрасте от 15 до 24 лет, то есть подростки и юноши, представляющие в основном учащуюся молодёжь. Интернет воспринимается молодежью в качестве основного средства коммуникации. Согласно статистическим исследованиям 52% подростков используют YouTube и социальные сети для выполнения школьных заданий². Они постоянно потребляют информацию с различных электронных устройств. Скорость восприятия ими информации растет, но они с трудом удерживают внимание на одном предмете дольше 8 секунд. В коммуникациях и обмене информацией подростки больше всего ценят скорость, а не точность и предпочитают словам картинки.

Несмотря на, постоянное использование ресурсов сети, обучающиеся не владеют знаниями о правилах и нормах поведения в интернет-пространстве с точки зрения юриспруденции. Не сформированы правила этикета поведения в сети, а также норм взаимодействия с незнакомыми людьми.

В сложившейся ситуации встает вопрос, не столько в освоении школьниками современных гаджетов и ресурсов сети интернет, сколько обучению основам безопасного поведения в интернете. Необходимо подобрать новые формы образования, отвечающие требованиям и интересам представителей современного цифрового общества.

Новая форма представления и отработки материала на практике в форме квеста, позволяет повысить мотивацию участников, а также несет в себе обучающую и познавательную функции. Собственно, понятие «квест» (транслит. англ. quest - поиски) обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету³. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока. Основой образовательного квеста является проблемное задание с элементами ролевой игры. Такое организованное приключение несёт в себе и психологический аспект: развитие уверенности в себе, умение общаться, сотрудничать, работать в команде, умение конструктивно отстаивать свою точку зрения, ставить и достигать цели, творчески подходить к решению разнообразных задач и гибкость поведения⁴. Структура образовательного квеста может быть следующей: введение (в котором прописывается сюжет, роли); задания (этапы, вопросы); порядок выполнения; оценка (итоги, призы).

В МАОУ «Планировании карьеры» разработан квест по интернет – безопасности «Курсор» направлен на повышение осведомлённости обучающихся о правилах и нормах поведения в сети интернет, ответственности за распространение информации, развитию критического мышления по отношению к информации, размещенной в интернете. Участники мероприятия становятся стажерами в лаборатории, занимающейся разработкой системы безопасности ресурсов сети интернет и персональных гаджетов. Задача команд пройти все станции игры и выполнить задания по следующим направлениям:

1. Юридическая ответственность в сети – какую ответственность несет пользователь, размещая информацию в сети интернет. Участникам представлены утверждения. Которые

1

2

3□

4

необходимо опровергнуть и подтвердить, а также ситуации, связанные с размещением фото и видео контента в социальных сетях.

2. Компьютерные вирусы – программы и способы защиты от компьютерных вирусов.

3. Виртуальное общение – что такое эмодзи и как правильно их использовать при общении в сети интернет. Участники этапа определяют значение эмодзи и обсуждают разницу в трактовке в разных странах.

4. Персональные данные – что такое кибербуллинг, персональные данные пользователя и как их защитить в сети интернет, какую информацию не стоит размещать в социальной сети. Участники решают кейсы, связанные с действиями школьников в случаях организованной травли в сети интернет. Одно из заданий на данном этапе квеста, направленно на определение той информации, которую категорически нельзя размещать в личном профиле социальной сети.

5. Социальные сети – что такое социальные сети и как распознать мошенника при общении в социальной сети. Участникам необходимо определить мошенник ли с ними общается в социальной сети, для это они могут задать 4 вопроса.

За каждое выполненное задание команда получает «лайки»: 15 - если команда выполнит все задание верно, 10 – если половину задания и 5 – если часть задания. По итогам прохождения всех этапов игры стажерами, определяется команда знатоков.

Таким образом, участники квеста в ходе дискуссий и решения кейсов, отрабатывают навыки безопасного и ответственного поведения при общении, размещении информации в сети интернет. Преимуществом использования квеста, является интерактивность и использование активных методов обучения. Обучающиеся постигают реальные процессы, проживают конкретные ситуации. С точки зрения информационной деятельности, участникам квеста требуются навыки поиска, анализа информации, умения передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Квест «Курсор» был реализован в рамках семинара – практикума «Пропаганда здорового образа жизни как средство профилактики девиантного поведения» в МБОУ школа и интернат №1 и в рамках Международной конференции по новым образовательным технологиям «EdCrunch Томск». В мероприятиях приняло участие около 100 обучающихся с 5 – 8 класс школ города Томска. Стоит отметить, что в 2019 году методическая разработка квеста «Курсор» стала дипломантом I степени в IX областном конкурсе методических материалов педагогических работников, реализующих дополнительные общеобразовательные программы

Список используемой литературы

1. [Андреев А.С., Анцыборов А.В. Интернет-аддикция как форма зависимого поведения. / А.С. Андреев, А.В. Анцыборов \[Электронный ресурс\].](#)
2. Дрепа М.И. Интернет-зависимость как объект научной рефлексии в современной психологии // Знание. Понимание. Умение. - 2009. - № 2. -С. 189-193.
3. [Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. \[Электронный ресурс\].](#)
4. [Писнова О. Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности учащихся \[Текст\] // Инновационные педагогические технологии: материалы IX Междунар. науч. конф. \(г. Казань, март 2019 г.\). — Казань: Молодой ученый, 2019. — С. 8-11. \[Электронный ресурс\].](#)