

УДК: 37.026.8

## **ОРГАНИЗАЦИЯ ДИСТАНЦИОННОГО ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА ТЕМУ «БЕЗОПАСНОСТЬ В ИНТЕРНЕТЕ»**

**Тараканова К. А.**

e-mail: ksenuyatarakanova@gmail.com

Рассматривается актуальность темы «Безопасность в Интернете», описывается ход внеклассного мероприятия и приводятся задания, направленные на усвоение учащимися правил безопасности в Интернете. Проводится оценка внеклассного мероприятия и делаются выводы о важности соблюдения правил безопасности в Сети.

Ключевые слова: информационная безопасность, Интернет, компьютерный вирус, образовательная деятельность, педагогика.

## **ORGANIZATION OF A DISTANCE EXTRACURRICULAR ACTIVITIES ON INFORMATICS ON THE TOPIC «INTERNET SECURITY»**

**Tarakanova K. A.**

e-mail: ksenuyatarakanova@gmail.com

The relevance of the topic "Internet Security" is considered, the course of extracurricular activities is described, and assignments aimed at students mastering the rules of Internet security are given. An evaluation of the extracurricular activities is carried out and conclusions are drawn about the importance of observing safety rules on the Web.

Keywords: information security, Internet, computer virus, educational activities, pedagogy.

В связи с развитием информационного общества и электронных средств информационного взаимодействия, появляются новые угрозы информационной безопасности обучающихся. Информация о том, как правильно и безопасно использовать цифровые технологии, является важной и нужной абсолютно для каждого, ведь беспечность и непонимание основных правил информационной безопасности может привести к потере финансовых средств, утечке важных данных и ко многим другим более неприятным последствиям [3].

Образование в информационном обществе становится способом обмена информацией между ребенком и окружающим его миром. В связи с переходом к информационному обществу и внедрением инновационных компьютерных технологий в образовательный процесс, его направленности на развитие творческой активности обучающихся, возрастает роль самостоятельной деятельности обучающихся при обучении с использованием возможностей сети Интернет.

В связи с актуальностью данной проблемы, среди учащихся 9 классов был проведен тематический классный час в форме игры-викторины на тему «Безопасность в Интернете» в дистанционной форме с помощью платформы Discord (Дискорд) [2]. Это бесплатное приложение с поддержкой голосового, видео- и текстового общения. Целью мероприятия было развить информационную компетентность учащихся, обучить грамотному и ответственному пользованию сетью Интернет.

В начале мероприятия учащиеся ознакомились с краткой статистикой ежегодного глобального исследования от We Are Social и Hootsuite [1], в котором говорилось о том, что ежедневная детская аудитория Интернета составляет 46% (13-14 лет) и 54% (15-16 лет), 4% детей сталкиваются в Интернете с порнографической продукцией, 40% получают непосредственные предложения о встречах в реальной жизни. Учащимся предлагались следующие вопросы для коллективного обсуждения:

- Почему тема информационной безопасности является важной и почему эти вопросы должны обсуждаться в школе?

- Из возможных причин, какие можно выделить аспекты, связанные с сущностью Интернета и его значимостью как средства общения?

В основной части мероприятия учащиеся узнали, когда отмечается праздник под названием Всемирный день безопасного Интернета. Обучающимся требовалось из выделенной клетки двигаться по предложенному алгоритму и прочесть «Первый вторник февраля» (рис. 1).

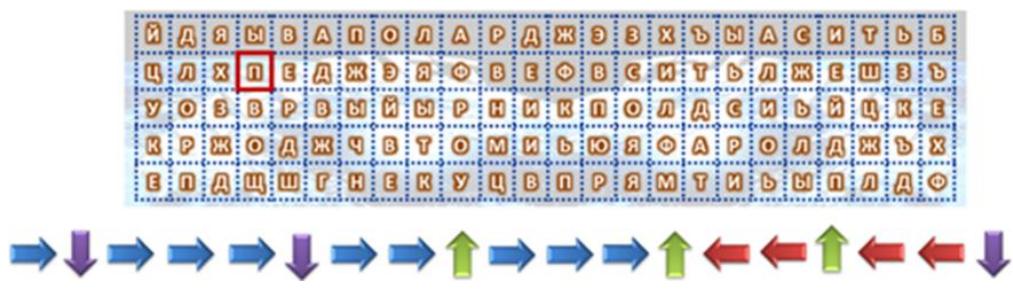


Рис. 1. Задание «Праздник Интернета»

Для того, чтобы учащиеся запомнили главное правило сохранности личных данных, учащимся предлагалось выписать буквы по их координатам и прочесть ответ к заданию «Надежный пароль» (рис. 2).

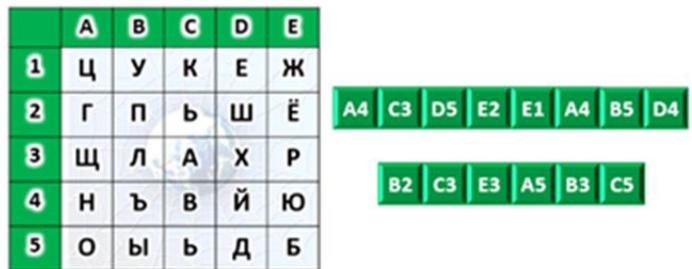


Рис.2. Задание «Надежный пароль»

После данных заданий учитель обратил внимание на то, что существует человек, благодаря которому слова «хакер» и «социальная инженерия» стали общеизвестными. Учащимся предлагалось определить о ком идет речь с помощью 6 подсказок (рис. 3):

1. Когда ему было 10 лет, он обманул автобусную систему Лос-Анджелеса и долгое время катался, не платя ни цента. А к 12 годам он научился обманывать систему телефонной связи, перестав платить и за звонки.

2. В 16 лет получил несанкционированный доступ к компьютерной сети компании Digital Equipment Corporation (американская компьютерная компания).

3. Числился в десятке самых опасных и разыскиваемых ФБР преступников.

4. Ни разу не воспользовался хакерским талантом для личного обогащения.

5. Написал три книги: «Искусство обмана», «Искусство вторжения», «Призрак в сети: Мои приключения как самого разыскиваемого в мире хакера».

6. Знаковая фигура в сфере информационной безопасности, бывший компьютерный хакер.

Игра была разработана с помощью сервиса Genially [5]:

<https://view.genial.ly/5fad39f3f74fca0d216dcf45/game-osnovy-informacionnoj-bezopasnosti>

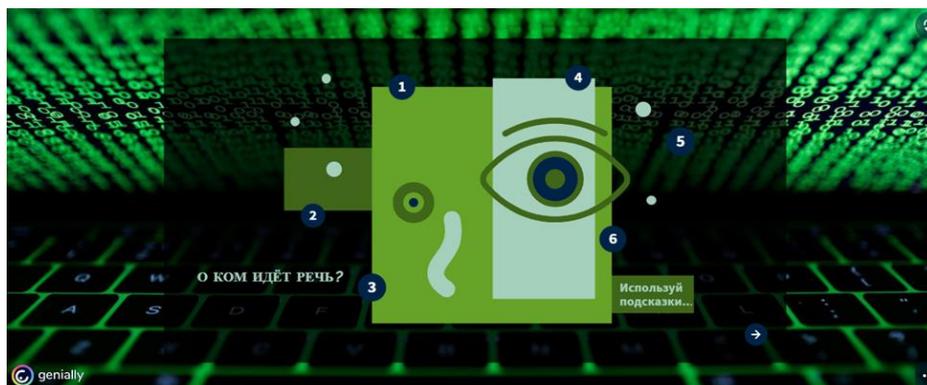


Рис. 3. Интерфейс игры «О ком идёт речь?»

Учащиеся узнали, о том, что речь идет о К. Д. Митнике – эксперте по компьютерной безопасности, бывшем компьютерном хакере.



Рис. 4. Ответ к игре «О ком идет речь?»

Затем учащимся было предложено скачать и открыть файл под названием «ОТКРОЙ МЕНЯ» и продемонстрировать свой экран. При открытии файла появлялось окно с бесконечно-бегущими строками из цифр и надписью: «ТВОЙ КОМПЬЮТЕР ВЗЛОМАН» (рис. 5).



Рис. 5. Результат работы файла «ОТКРОЙ МЕНЯ»

Учащиеся сделали вывод о том, что нельзя скачивать и открывать незнакомые файлы в интернете. При этом учитель обратил внимание на то, что подобные bat-файлы (батники) часто используются для написания компьютерных вирусов, которые не замечают антивирусные программы (в большинстве случаев), а для скрытности их переводят в .exe формат. Далее учитель вместе с учащимися сформулировал правила безопасности в Интернете.

В качестве рефлексии учащимся была предложена игра на сервисе Quizizz [4], которая состояла из 10 жизненных ситуаций, связанных с безопасностью в Интернете. Учащимся требовалось сделать выбор о том, как бы они поступили в данной ситуации (рис. 6).

Игра на сервисе Quizizz: <https://quizizz.com/admin/quiz/5fdf759a2321a7001f527580>.

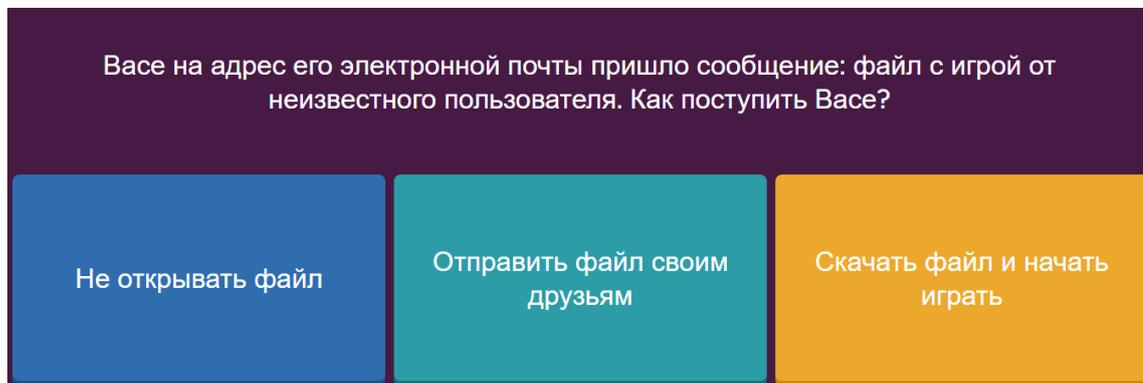


Рис. 6. Игра на сервисе Quizizz

Мы считаем интересным фактом, что в вопросе «Маша познакомилась в Интернете с учеником 9 класса Иваном. Иван не учится с Машей в одной школе, и вообще Маша его ни разу не видела. Однажды Иван пригласил Машу встретиться с ним в парке. Что делать Маше?» сделали ошибку лишь юноши, в то время как девушки выбрали правильный ответ «Не ходить на встречу». Многие юноши считали, что их ответы «Пойти на встречу» и «Пойти на встречу вместе с подругой» были верными, а также учащиеся устроили дискуссию по поводу знакомств в Интернете. Среди юношей поднимался вопрос «А как же теперь знакомиться?». По итогу дискуссии, выслушав мнения девушек, а также аргументы учителя, юноши поняли, что за лицом незнакомца может скрываться человек с недобрыми намерениями.

В заключение мероприятия учащимися был сделан вывод о том, что интернет — это полезное и прекрасное средство в помощи обучения, общения или отдыха, но не стоит забывать о том, что и виртуальный мир несет в себе не только положительное, но и отрицательное.

Интенсивность хода игры в целом была активной и позитивной. Были реализованы условия для достижения развивающих целей, а именно во время игры учащиеся были активны, смекалисты, сообразительны и стремились быть лидерами и выиграть. Также, удалось достичь воспитательной цели, так как, безусловно, у учащихся пробудился интерес к информатике в ходе мероприятия.

Таким образом, тема безопасности в Интернете актуальна в связи с глобальным процессом широкомасштабного использования интернет - ресурсов. Знание элементарных правил отбора и использования информации способствует развитию системы защиты детей в информационной среде, сохранению их здоровья и жизни.

#### Список литературы:

1. Глобальное исследование We Are Social и Hootsuite [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://wearesocial.com/digital-2020> (дата обращения 19.12.2020)
2. Платформа с поддержкой голосового, видео- и текстового общения Discord [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://discord.com/> (дата обращения 19.12.2020)
3. Семенько Т. В. Безопасность в сети Интернет // Интерактивная наука. 2016. №9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/bezopasnost-v-seti-internet> (дата обращения: 19.12.2020).
4. Сервис для создания викторин Quizizz [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://quizizz.com/> (дата обращения 19.12.2020)
5. Сервис для создания дидактических ресурсов Genially [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://genial.ly/> (дата обращения 19.12.2020)