

# **Интерактивная игра «Безопасный интернет»**

Развитие у учащихся культуры пользования интернет-ресурсами

**Д. Э. Логвинова,**

педагог организатор

второй квалификационной категории

Жлобинского районного центра

творчества детей и молодежи «Эврика»

**Современный мир невозможно представить без интернета. Интернет дает пользователю огромные возможности как высокотехнологичный источник коммуникации, как инструмент поиска и получения информации. Однако, при неправильном пользовании, может таить в себе реальную угрозу. Занятие с учащимися в объединениях по интересам направлено на знакомство и обучение правилам правильного получения информации в интернет-пространстве и ее использовании.**

Предлагаем вашему вниманию интерактивную игру «Безопасный интернет».

**Цель:** познакомить учащихся с правилами безопасного пользования интернетом.

**Задачи:**

- научить правильно пользоваться информацией в сети Интернет;

-развивать умение быстро находить правильную и полезную информацию в сети Интернет;

- воспитывать культуру пользования социальными сетями.

**Оборудование:** ноутбук, бланки для ответов

**Ход игры**

**I. Организационный этап**

Педагог приветствует учащихся и предлагает поделиться на 3 команды. Команды получают бланки для ответов. Проводит беседу об угрозах интернета.

Интернет является прекрасным источником для новых знаний, помогает в учебе, занимает досуг. Но в тоже время сеть таит много опасностей. Обязательно нужно знать,

что в интернете могут возникнуть неприятные ситуации, из которых нужно уметь найти выход.

Помните, что безопасность в сети на 90% зависит от вас, что каждый компьютер имеет IP-адрес, поэтому всегда очень легко установить адрес и данные пользователя. Давайте поговорим об угрозах, которые чаще всего встречаются в интернете. Какие вы можете назвать?

### **1. Доступ к нежелательному содержанию.**

Любая информация доступна в интернете без ограничений. Часто бывает, что просмотр нежелательной информации не зависит от нас с вами, а просто всплывает окно, которое содержит в себе нежелательную информацию.

### **2. Контакты с незнакомыми людьми с помощью чатов или электронной почты.**

Всё чаще злоумышленники используют эти каналы, чтобы узнать у вас личную информацию. Выдавая себя за другого человека, они могут выведать личную информацию у вас и искать личной встречи.

### **3. Осорбления в сети интернет.**

Часто бывает так, что дети выселяют отошения в интернете, при этом оскорбляют друг друга и используют нецензурную лексику. За такое деяние в нашей стране предусматривается штраф в размере до 20 базовых величин.

### **4. Всегда ли правдивая информация в интернете?**

Нужно помнить, что сегодня каждый человек может создать сайт и написать там любую информацию, поэтому нужно научиться проверять всё то, что вы прочли в интернете, искать в других источниках.

### **5. Можно ли за фото или запись в социальных сетях привлечь к уголовной ответственности?**

За распространение фотографий других людей, без их ведома или не желания, могут так же наказать штрафом, а взрослых людей даже привлечь к уголовной ответственности. Помните об этом, когда захотите пошутить над кем-то и выложить чьи-то фотографии.

### **6. Компьютерная зависимость.**

Эту зависимость можно назвать болезнью. Опасность стать зависимым от компьютерной игры грозит всем, кто проводит за видеоиграми более двух часов в день.

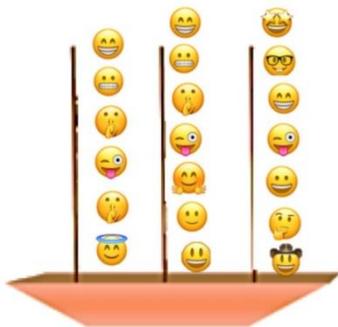
## II. Основной этап.

Педагог знакомит учащихся с правилами игры, которая будет состоять из 6 туров. За каждый тур команды будут получать определенное количество баллов. Выиграет команда, набравшая наибольшее количество баллов.

### 1 тур «Декодирование»

На слайде алфавит в виде смайликов. На столе у команд фраза, состоящая из смайликов. Задача участников перевести смайлики в буквы и узнать, что за фраза скрыта, обязательно – написать эту фразу в бланк ответов. Кто справится быстрее всех получит 3 балла, вторые- 2 балла и так далее.

*Правильный ответ.* Фраза – второй вторник февраля. Это всемирный день безопасного интернета.



### 2 тур – «Кроссворд»

Решите кроссворд.

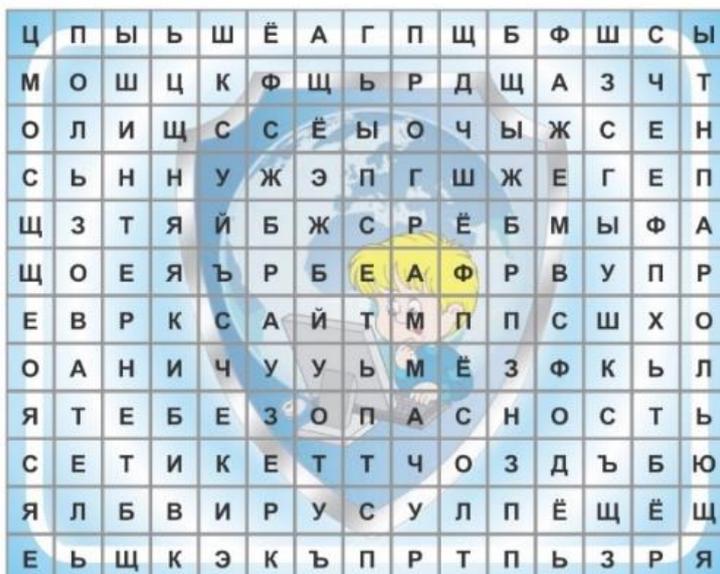


1. Обязательный атрибут почтового адреса. (Собака.)
2. Самая распространённая поисковая система. (Яндекс.)

3. Вид вредоносного программного обеспечения, способного создавать копии самого себя и внедряться в код других программ. (Вирус.)
4. Псевдоним в чате. (Ник.)
5. Массовая рассылка рекламы лицам, не выразившим желания их получать. (Спам.)
6. Кодовая фраза или слово, при правильном вводе которой система распознаёт вас. (Пароль.)
7. Это устройство является своего рода мостом между интернетом и домашней техникой. (Модем.)
8. Взломщик программного обеспечения. (Хакер.)
9. Разновидность вредоносной программы. (Троян.)
10. Имя, которое вы выбираете при регистрации. (Логин.)
11. Программа отображения HTML\_ СТРАНИЧЕК. (Браузер.)
12. Часть гипертекстового документа, ссылающаяся на элемент в этом документе или в другом, которая в тексте выделяется синим цветом или подчеркивается. (Гиперссылка.)
13. Место, где вы переписываетесь. Интернетовская болталка. (Чат.)

### 3 тур – «Филворд»

У каждой команды лист с буквами, спрятаны слова, связанные с интернетом и компьютером. За 1 минуту команды должны найти слова. Сколько слов – столько баллов. В картинке спрятано 10 слов. Все слова по горизонтали или вертикали (ломанных слов не может быть).



#### 4 тур – «Программы»

На экране табличка с 20-ю иконками. В бланке ответов есть несколько рядов (защита ПК от вируса, браузеры, социальные сети, почтовые сервисы). Команды должны разместить иконки в нужные ряды, то есть, что куда подходит.

ЗАЩИТА ПК ОТ ВИРУСА	БРАУЗЕРЫ
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ	ПОЧТОВЫЕ СЕРВИСЫ
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

#### 5 тур – «Запутанные термины».

Перед командами лежат слова, на экране будет определение. Необходимо соотнести слово к определению, то есть нужно соединить термин с его определением.

*Интернет, гиперссылка, поисковые системы, электронная почта, браузер, сетевой этикет, компьютерный вирус, антивирусная программа.*

Интернет – всемирная компьютерная сеть, соединяющая вместе тысячи сетей. Гиперссылка – графическое изображение или текст на сайте, в письме электронной почты или в каком-либо электронном документе, выделяется синим цветом или подчеркивается.

Поисковые системы – это сервисы, предназначенные для поиска информации в интернете.

Электронная почта – технология и предоставляемые ею услуги по пересылке и получению электронных сообщений.

Браузер – средство просмотра веб-страниц.

Сетевой этикет – нравственные правила поведения в компьютерных сетях.

Компьютерный вирус – разновидность компьютерных программ или вредоносный код, отличительной особенностью которых является способность к размножению.

Антивирусная программа – любая программа для обнаружения компьютерных вирусов, а также нежелательных программ и восстановления зараженных такими программами файлов.

#### 6 тур – «Эмблема».

Командам необходимо придумать и нарисовать эмблему безопасного интернета.

### **III. Заключительный этап.**

#### **Подведение итогов игры. Награждение победителей.**

Для проведения данной игры можно использовать презентацию, воспользовавшись QR-кодом.



### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Безопасность в сети интернет [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moiro.by/files/00206/obj/140/190213/doc/Безопасность%20в%20сети%20Интернет.pdf>. – Дата доступа: 13.02.2024.
2. Детям и подросткам-Лига безопасного интернета [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ligainternet.ru/detyam-i-podrostkam/>. – Дата доступа: 13.02.2024.