

Классный час во 2 «Б» классе

Тема: «Безопасность в интернете»

Цель: обеспечение информационной безопасности учащихся путем привития им навыков ответственного и безопасного поведения в современной информационно-телекоммуникационной среде.

Задачи:

- 1) информирование учащихся о видах информации, способной причинить вред здоровью и развитию несовершеннолетних, запрещенной или ограниченной для распространения на территории Российской Федерации, а также о негативных последствиях распространения такой информации;
- 2) информирование учащихся о способах незаконного распространения такой информации в информационно-телекоммуникационных сетях, в частности, в сетях Интернет и мобильной (сотовой) связи (в том числе путем рассылки SMS-сообщений незаконного содержания);
- 3) обучение детей правилам ответственного и безопасного пользования услугами Интернет и мобильной (сотовой) связи, в том числе способам защиты от противоправных и иных общественно опасных посягательств в информационно-телекоммуникационных сетях, в частности, от таких способов разрушительного воздействия на психику детей, как кибербуллинг (жестокое обращение с детьми в виртуальной среде) и буллицид (доведение до самоубийства путем психологического насилия);
- 4) профилактика формирования у учащихся интернет-зависимости и игровой зависимости (игромании, гэмблинга);

Ожидаемые результаты.

В ходе проведения классного часа дети должны научиться делать более безопасным и полезным свое общение в Интернете и иных информационно-телекоммуникационных сетях, а именно: критически относиться к сообщениям и иной информации, распространяемой в сетях Интернет, мобильной (сотовой) связи, посредством иных электронных средств массовой коммуникации; отличать достоверные сведения от недостоверных, вредную для них информацию от безопасной; избегать навязывания им информации, способной причинить вред их здоровью, нравственному и психическому развитию, чести, достоинству и репутации; распознавать признаки злоупотребления их неопытностью и доверчивостью, попытки вовлечения их в противоправную и иную антиобщественную деятельность; распознавать манипулятивные техники, используемые при подаче рекламной и иной информации; критически относиться к информационной продукции, распространяемой в информационно-телекоммуникационных сетях; анализировать степень достоверности информации и подлинность ее источников; применять эффективные меры самозащиты от нежелательных для них информации и контактов в сетях.

Ход занятия

I. Организация класса.

II. Сообщение темы, постановка цели и задач

Учитель: Сегодня мы поговорим на очень важную для всех нас тему.

Отгадайте загадки.

1. Что за чудо-агрегат

Может делать все подряд -

Петь, играть, читать, считать,

Самым лучшим другом стать? (Компьютер.)

2. Сетевая паутина оплела весь белый свет,

Не пройти детишкам мимо.

Что же это? (Интернет).

Учитель: - Миша считает, что интернет величайшее достижение человечества. А Маша опасается его. Она говорит, что интернет таит много опасностей. С кем из них ты соглашаешься? Докажи своё мнение.

Учитель: Интернет – обширная информационная система, которая стала наиболее важным изобретением в истории человечества. Хотя сеть интернет построена на основе компьютеров, программ и линий связи, в действительности она представляет собой систему взаимодействия людей и информации. Это всемирная электронная сеть информации, которая соединяет всех владельцев компьютеров, подключенных к этой сети. Сеть Интернет представляет собой информационную систему связи общего назначения. Получив доступ к сети, можно сделать многое. При помощи Интернета можно связаться с человеком, который находится, на другом

конце света. В Интернете собрана информация со всего мира. Но интернет может стать врагом для человека, если не выполнять определённые правила. Надо ли нам знать эти правила? Какую задачу мы поставим перед собой? (Составить памятку «Чтобы компьютер был другом»)

III. Знакомство с правилами безопасного использования интернета

Учитель читает сказку «Смайл-царевич Тьютор-Королевич» (См. Приложение 1 + презентация)

Вопросы после прочтения сказки:

1. Надо ли помнить своё Интернет имя (E-mail, логин, пароли), можно ли регистрироваться везде без надобности?
2. Можно ли поддаваться ярким реклам-указателям?
3. Чтобы не забыть тропинку назад и вернуться вовремя, какой волшебный клубок на взять с собой? (Заводить будильник, садясь за компьютер!)
4. С кем надо посоветоваться при выборе полезных социальных сервисов?
5. Зачем обновлять антивирусную программу?
6. Можно ли скачивать нелицензионные программные продукты? Почему?

IV. ДМ Игра «Колечки» (По материалам книги В.М.Букатова и А.П.Ершовой «Я иду на урок: Хрестоматия игровых приемов обучения») См. Приложение 2.

V. Работа в малых группах, составление памятки

В конце игры учащиеся разбиваются на группы по 3-4 человека и начинают работу над составлением памятки. Предложения групп суммируются и под руководством учителя рождается памятка:

«Чтобы компьютер был другом»

- Никогда не сообщай свои имя, номер телефона, адрес проживания или учебы, пароли или номера кредитных карт, любимые места отдыха или проведения досуга.

- Используй нейтральное экранное имя.

- Если тебя что-то пугает в работе компьютера, немедленно выключи его. Расскажи об этом родителям или другим взрослым.

- Всегда сообщай взрослым обо всех случаях в Интернете, которые вызвали у тебя смущение или тревогу.

- Никогда не соглашайся на личную встречу с людьми, с которыми ты познакомился в Интернете. О подобных предложениях немедленно расскажи родителям.

VI. Закрепление материала.

1. Какую информацию нельзя разглашать в Интернете?

(Свои увлечения, домашний адрес)

2. Чем опасен интернет? (Личная информация может быть использована кем угодно в разных целях.)

3. Виртуальный собеседник предлагает встретиться, как следует поступить?

(Посоветоваться с родителями и ничего не предпринимать без их согласия)

VII. Итог занятия

Какую задачу мы поставили перед собой в начале занятия?

О чём главном надо помнить, когда начинаешь работу в интернете?

Приложение 1

Сказка «Смайл-царевич Тьютор Королевич»

В некотором царстве, Интернет - государстве жил-был Смайл-царевич-Тьютор-Королевич, который правил славным городом СоцОБРАЗом. И была у него невеста– прекрасная Смайл-царевна-Он-лайн-Королевна, день и ночь

проводившая в виртуальных забавах. Сколько раз предупреждал её царевич об опасностях, подстерегающих в сети, но не слушалась его невеста. Не покладая рук трудился Смайл-царевич, возводя город СоцОБРАЗ, заботился об охране своих границ и обучая жителей города основам безопасности в Интернет-государстве. И не заметил он, как Интернет-паутина всё-таки затянула Смайл-царевну в свои коварные сети. Погоревал – да делать нечего: надо спасать невесту. 8 Собрал он рать королевскую-СоцОбразову – дружину дистанционную и организовал "Регату" премудрую. Стали думать головы мудрые, как вызволить царевну из плена виртуального. И придумали они «Семь золотых правил безопасного поведения в Интернет», сложили их в котомку Смайл-царевичу, и отправился он невесту искать. Вышел на поисковую строку, кликнул по ссылкам поганым, а они тут как тут: сообщества Змея-искусителя-Горыныча, стрелялки Соловья-разбойника, товары заморские купцов шоповских, сети знакомств-зазывалок ... Как же найти-отыскать Смайл-царевну? Крепко задумался Тьютор-королевич, надел щит антивирусный, взял в руки меч-кладенец кодовый, сел на коня богатырского и ступил в трясину непролазную. Долго бродил он, отбиваясь от реклам зазывающих и спама завлекающих. И остановился на распутье игрища молодецкого трёхуровневого, стал читать надпись на камне, мохом заросшим: на первый уровень попадёшь – времени счёт потеряешь, до второго уровня доберёшься – от родных-близких отвернёшься, а на третий пойдёшь - имя своё забудешь. И понял Смайл-царевич, что здесь надо искать невесту. Взмахнул он своим мечом праведным и взломал код игрища страшного! Выскользнула из сетей, разомкнувшись Смайл - царевна, осенила себя паролем честным и бросилась в объятия своего суженого. Обнял он свою невесту горемычную и протянул котомочку волшебную со словами поучительными: «Вот тебе оберег от козней виртуальных, свято соблюдай наказания безопасные!» 1. Всегда помни своё Интернет-королевское имя (E-mail, логин, пароли) и не кланяйся всем подряд (не регистрируйся везде без надобности)! 2. Не поддавайся ярким реклам-указателям и не ходи тропками, путанными на подозрительные сайты: утопнуть в трясине можно! 3. Если пришло письмо о крупном выигрыше – это «обманная грамота»: просто так выиграть невозможно, а если хочешь зарабатывать пиастры, нужно участвовать в полезных обучающих проектах – в «Регате...», например,! 9 4. Чтобы не забыть тропинку назад и вернуться вовремя, бери с собой Клубок волшебный (заводи себе будильник, садясь за компьютер)! 5. Если хочешь дружить с другими царствами-государствами, изучай полезные сервисы: они помогут тебе построить «Мой королевский мир», свой царский блог, форум для глашатаев важных – друзей званых 6. Не забывай обновлять антивирусную программу – иначе вирус Серый Волк съест весь твой компьютер! 7. Не скачивай нелицензионные программные продукты – иначе пираты потопят твой корабль в бурных волнах Интернет! Залилась сослезливыми слезами дева красная, дала своему наречённому слово честное, что не будет пропадать в забавах виртуальных, а станет трудиться на благо народа города своего СоцОБРАЗа, сама начнёт обучаться и помогать будет

люду заблудшему и погрязшему в трясине сетевой. И зажили они дружно и счастливо с мечтою расширить границы образовательные.