

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 1»  
города Магнитогорска**



**Методические материалы  
по разработке и проведению  
практического занятия  
для обучающихся 7-9 классов  
по профилактике Интернет-угроз  
«Секреты Интернета»**

**Разработчики:**

**Юдина Е. А.- педагог-психолог**

**Фролова Н. Н. - социальный педагог**

**г. Магнитогорск, 2021 г.**

**Методические материалы по разработке и проведению  
практического занятия (в форме квест-игры)  
для обучающихся 7-9 классов по профилактике Интернет-угроз  
«Секреты Интернета»**

**Цель:** сформировать у обучающихся навыки критического мышления по противодействию манипуляционному воздействию в сети Интернет.

**Задачи:**

1. Повысить компетентность обучающихся в вопросах Интернет-угроз.
2. Ознакомить обучающихся с рисками манипуляционного воздействия в сети Интернет.
3. Сформировать у обучающихся критическое восприятие различной информации.
4. Развивать у обучающихся медиакомпетентность.

**Аннотация**

Методические рекомендации по разработке и проведению практического занятия (в форме квест-игры) для обучающихся 7-9 классов по профилактике интернет угроз «Секреты интернета» включают в себя положение, сценарий проведения, задания игры, оценочные листы. Методические рекомендации могут быть использованы классными руководителями, социальными педагогами, педагогами-психологами и педагогами дополнительного образования, для организации и проведения квест-игр.

**Пояснительная записка**

Современное общество ставит перед педагогами много новых задач, среди которых самой актуальной является Интернет безопасность детей и подростков. Организация работы на сегодняшний день основана на использовании информации и знаний. Сегодня невозможно игнорировать повсеместное распространение медиа, различных форм информационных и коммуникационных технологий, или их влияние на нашу частную, экономическую, политическую и общественную жизнь. Наши дети – это наше будущее. И одной из важных и сложных задач среди обучающихся является формирование навыков критического мышления по противодействию манипуляционного воздействия в сети Интернет.

Одной из основных задач современного педагога является предоставление возможности творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний, а также их практического применения, направленных на формирование у обучающихся критического восприятия различной информации. В арсенале учителя много технологий, помогающих в реализации этой задачи. Одной из них является технология образовательных квест-игр.

Образовательная квест-игра - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета.

Применение интерактивных технологий обучения призвано решить ряд задач, среди которых на первом плане выдвигаются следующие:

1. Развитие коммуникативных универсальных учебных действий, установление эмоциональных контактов между обучающимися;
2. Развитие познавательных универсальных учебных действий, общеучебных умений и навыков (анализ, синтез, постановка целей, поиск информации, структурирование знаний и пр.);
3. Обеспечение формирования умений самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения; плодотворно общаться и взаимодействовать с коллегами по совместной деятельности, учитывать позиции другого (совместное целеполагание и планирование общих способов работы на основе прогнозирования, контроль и коррекция хода и результатов совместной деятельности), результативно разрешать конфликты;
4. Обеспечение релаксации участников образовательного процесса, устранение нервной нагрузки, переключения внимания, смена форм деятельности и т.д.

*1. Образовательные:*

- Систематизировать знания в области использования обучающимися сети Интернет;

- Сформировать у обучающихся общее представление о безопасной работе в сети Интернет;

*2. Развивающие:*

- Сформировать у обучающихся навыки безопасной работы в сети Интернет на основании имеющегося у них опыта;

- Прививать обучающимся навыки ответственного и безопасного поведения в современной информационно-телекоммуникационной среде;

- Развивать у обучающихся критическое отношение к сообщениям и иной информации, распространяемой в сетях Интернет, сотовой (мобильной) связи, посредством иных средств массовой коммуникации;

*3. Воспитательные:*

- Воспитывать у обучающихся информационную культуру и толерантное общение при работе в сети Интернет в группах;

- Формировать у обучающихся информационную и коммуникативную компетенции.

Для проведения квест-игры рекомендуется задействовать помещение школьного информационно-библиотечного центра МОУ «СОШ №1» города Магнитогорска исходя из того, что:

Во-первых, в школьной библиотеке имеется три зала общей площадью 494,6 кв.м.

Во-вторых, библиотека оснащена интерактивным программно-аппаратным комплексом, имеется беспроводная сеть (WiFi).

В-третьих, библиотека располагает справочной и учебной литературой.

Для эффективного использования помещения школьного информационно-библиотечного центра (ШИБЦ) рекомендуется использовать следующие зонированные модули:

1. Зона коворкинга подходит для проведения конкурсных заданий с использованием мобильных компьютеров подключенных к сети Интернет и защищенных контент-фильтрами для безопасной работы детей и подростков.

2. Презентационная зона, имеющая интерактивное оборудование (интерактивная доска, проектор, звуковые колонки и т.д.) может быть использована для конкурса приветствия, проведения заданий с видео-, аудио рядом, а также для демонстрации любых презентаций.

3. Досуговая зона предполагает проведение игровых заданий, в которых задействованы все участники команды. Например, для проведения мозгового штурма, сбора мозаики или пазлов, разгадывания ребусов (вставить свои) и так далее.

Квест-игра нацелена на развитие познавательного интереса, умение самостоятельно анализировать, устанавливать простейшие причинно-следственные связи, развивать коммуникативные качества, умение высказывать свою точку зрения. Способствовать развитию творческих способностей, самостоятельности, инициативности.

# **ПОЛОЖЕНИЕ**

## **о проведении практического занятия (в форме квест-игры) для обучающихся 7-9 классов по профилактике интернет угроз «Секреты интернета»»**

### **Общие положения**

Квест-игра (далее – Квест) проводится среди обучающихся 7-9 классов МОУ «СОШ № 1» г. Магнитогорска, согласно плану работы образовательного учреждения.

### **Краткое описание игры**

Квест (с англ. Quest — «поиск, поиск приключений») - пешая командная игра. Квест – это интерактивная игра, состоящая из разнообразных элементов, что позволяет адаптировать ее к различным условиям.

Игра включает в себя движение команды по маршруту, на котором расположены игровые точки (станции).

На каждой точке команде будут предложены задания различного характера.

### **Основные цели и задачи Квеста**

**Цель:** обеспечение информационной безопасности обучающихся путем привития им навыков ответственного и безопасного поведения в сети Интернет.

#### **Задачи:**

1. Систематизировать знания обучающихся в области Интернет-безопасности по направлениям:

- раскрытие персональных данных;
- мошенничества, в том числе мобильные, заражение компьютера и мобильных устройств;
- общение в сети;
- общая компьютерная грамотность.

2. Формировать у обучающихся навыки безопасного использования Интернета на основании имеющегося у них опыта.

3. Повышать уровень осведомленности обучающихся о наиболее актуальных интернет-угрозах (с учетом возраста аудитории, региона, других факторов).

4. Показать важность взаимодействия обучающихся с учителями и родителями, особенно в критических и неприятных ситуациях.

### **Организаторы Квеста**

Организаторами Квеста являются: администрация Муниципального общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа № 1» города Магнитогорска.

Общее руководство подготовкой, организацией и проведением Квеста осуществляет организационный комитет (далее - Оргкомитет).

Оргкомитет Квеста утверждает:

- правила Квеста и сроки его проведения;
- состав участников Квеста;
- состав жюри.

Для подведения итогов создается жюри в количестве 3 человек.

### **Участники Квеста**

К участию в Квесте приглашаются обучающиеся среднего и старшего звена.

В игре принимают участие 6 команд, состоящие из 5 человек.

### **Сроки проведения Квеста**

Срок проведения мероприятия определяется планом работы образовательного учреждения.

### **Условия и порядок участия в Квесте**

Каждая команда должна иметь свою отличительную атрибутику, девиз для представления (конкурс приветствия).

При проведении Квеста планируется использование маршрутных листов. Номер маршрутного листа разыгрывается по жребию, а далее игра идет по круговому принципу.

Команды посещают этапы Квеста, согласно маршрутному листу, на которых получают задания и выполняют их на месте получения, после выполнения которых или по истечении определенного времени, переходят на следующий этап.

Время нахождения на каждом этапе до 15 минут. Каждый этап размещается в отдельной зоне (кабинете, помещении). На игровой точке команду встречает агент и предлагает выполнить задание, после выполнения которого или по истечении времени команда получает ориентир на следующую игровую точку.

Обязательным условием участия является выполнение правил техники безопасности. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Квеста. Участие в Квесте подразумевает полное согласие с данным положением.

Квест организуется на следующих принципах:

- принцип честной игры;
- принцип самостоятельного разгадывания заданий каждой командой;
- принцип личной ответственности и заинтересованности каждого

Команда, показавшая наименьшее общее время с учетом наибольшего количества очков, определяемых в соответствии с решением жюри, считается победительницей в Квесте.

## Содержание и формы проведения Квеста

Квест проводится в 3 этапа и включает выполнение следующих заданий:

Этап 1. Приветствие команд (домашняя заготовка, этап проходят одновременно все команды). *Рекомендуется проведение этапа в презентационной зоне.*

Каждая из команд-участников Квеста представляют свою команду (девиз) и приветствуют команду соперников.

Этап 2. Прохождение маршрута по станциям (основной этап Квест-игры)

1 станция. Рекомендуется расположить станцию в зоне коворкинга.

2 станция. Рекомендуется расположить станцию в зоне хранения.

3 станция. Рекомендуется расположить станцию в зоне читального зала.

4 станция. Рекомендуется расположить станцию в презентационной зоне.

5 станция. Рекомендуется расположить в спортивном зале

6 станция. Рекомендуется расположить станцию в зоне читального зала.

Этап 3. Подведение итогов.

*Рекомендуется проведение этапа в презентационной зоне.*

В конце игры Жюри определяет победителя и проводит процедуру награждения.

Задания могут меняться (темы, количество, содержание) на усмотрение Оргкомитета, а также с учетом возрастных особенностей участников Квеста.

Награждение участников Квеста

По итогам Квеста участники награждаются грамотами за первое, второе и третье место.

## Квест-игра для обучающихся 8-х классов «Секреты Интернета»

Организаторы: педагог-психолог Юдина Е. А.  
социальный педагог Фролова Н.Н.

**Цель:** обеспечение информационной безопасности обучающихся путем привития им навыков ответственного и безопасного поведения в сети Интернет.

### **Задачи:**

1. Систематизировать знания обучающихся в области Интернет-безопасности по направлениям:
  - раскрытие персональных данных;
  - мошенничества, в том числе мобильные, заражение компьютера и мобильных устройств;
  - общение в сети;
  - общая компьютерная грамотность.
2. Формировать у обучающихся навыки безопасного использования Интернета на основании имеющегося у них опыта.
3. Повышать уровень осведомленности обучающихся о наиболее актуальных интернет-угрозах (с учетом возраста аудитории, региона, других факторов).
4. Показать важность взаимодействия обучающихся с учителями и родителями, особенно в критических и неприятных ситуациях.

**Оборудование:** сотовый телефон со сканером для считывания QR-кода, задания с использованием Интернет-ресурса LearningApps.org, компьютер (ноутбук) с доступом к Интернету, дидактические материалы (листы с ребусами, листы с вопросами).

### **Ход игры**

#### *1. Организационный момент*

Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас с вами необычный урок. Квест-игра! В которой участвуют 6 команд.

#### *2. Актуализация знаний*

Кто знает, что такое квест? (*Это приключенческая игра, в которой вы, главные герои, следуете по маршруту и в процессе игры решаете головоломки и задачи*)

Тему квеста я вам намеренно не сообщаю. Вы ее отгадаете сами. А чтобы отгадать, вам понадобятся подсказки, которые вы получите, пройдя первый этап игры.

#### *3. Практическая часть (максимально можно заработать 75 баллов)*

**ВНИМАНИЕ!!! Задания выполняются по времени. Команда, которая выполнит все задания быстрее, получает дополнительно 3 балла.**



### 1 этап.

Итак, первый этап начинается с задания “Шифровка”.

Ваша задача расшифровать текст, используя подсказку.

19-6-12-18-6-20-29 10-15-20-6-18-15-6-20-1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я

Итак, тема сегодняшнего квеста “Секреты Интернета”.

*Команда, которая отгадает первая получает дополнительно 3 балла.*

Каждая команда получает конверт с заданием, выполнив которое, команда узнает, с какого этапа начинается квест.

### 2 этап.

Попробуйте расшифровать текст и узнать, с чего начинать.

20-6-23-15-16-13-16-4-10-33 (технология)

<http://qrcoder.ru/code/?20-6-23-15-16-13-16-4-10-33&10&0>

**Задание «Осторожно, вирус!»** (по 5 пословиц на команду)

*Мах: 5 баллов*

Необходимо уничтожить злой вирус стрелами Касперского.

*Ваша задача:* предложенную измененную пословицу Вы должны интерпретировать в русскую народную пословицу. За каждый правильный ответ Вы получаете стрелу Касперского.

Число стрел Касперского = числу баллов.

Задания	Ответы
Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.	Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты.
Компьютер памятью не испортишь.	Кашу маслом не испортишь.
Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.	Дареному коню в зубы не смотрят.

В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.	В Тулу со своим самоваром не ездят.
Утопающий за F1 хватается.	Утопающий за соломинку хватается.
Бит байт бережет.	Копейка рубль бережет.
Что из Корзины удалено, то пропало.	Что с возу упало, то пропало.
Вирусом бояться – в Интернет не ходить.	Волков бояться – в лес не ходить.
За одного хакера семь кандидатов наук дают.	За одного битого семь небитых дают.
Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.	Всяк кулик свое болото хвалит.

**13-10-20-6-18-1-20-21-18-1** (литература)

<http://qrcoder.ru/code/?13-10-20-6-18-1-20-21-18-1&10&0>

**Задание «Глобальная сеть»** (по 5 ребусов на команду)

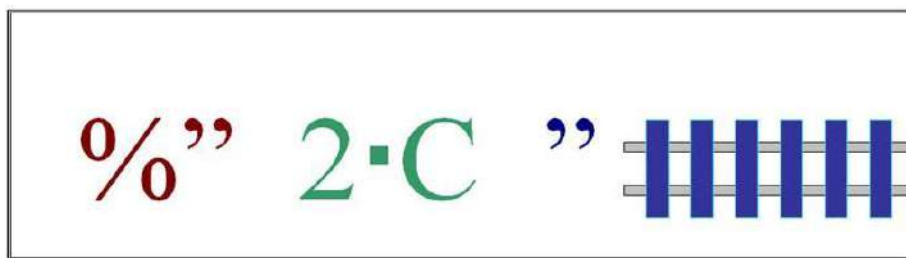
*Мах: 5 баллов*

Ваша задача: Нужно отгадать ребусы по теме квеста.

Один решенный ребус = 1 баллу.



Монитор



Процессор



Дисплей



”””



””



””

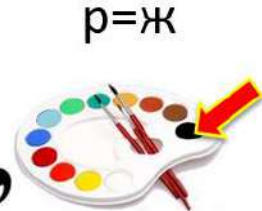
Вирус



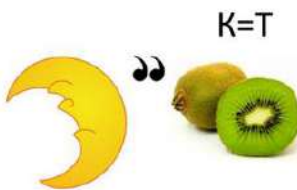
Информатика



Безопасность



Надежный пароль



К=Т



А=П



Антивирусная программа



Д=Г



ВИ=Й



е=а




Легкий пароль

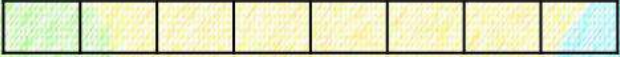
## Интернет



1. Заменить первую букву слова на первую букву русского алфавита.




2. Заменить все буквы «е» на буквы «и».



3. Поменять местами пятую и седьмую буквы.




4. Поменять местами пятую и шестую буквы.



5. Заменить пятую букву слова на третью букву русского алфавита.



6. Заменить последнюю букву слова на букву «у».



7. Добавить букву «с» в конец слова.



## Антивирус

2-10-2-13-10-16-20-6-12-1 (библиотека)

<http://qrcoder.ru/code/?2-10-2-13-10-16-20-6-12-1&10&0>

**Задание «Интернет-блиц»** (по 10 вопросов на команду)

*Мах: 10 баллов*

*Ваша задача:* быстро отвечать на вопросы, долго не раздумывая.

1. Какой орган человека подвергается наибольшему напряжению и вреду при работе на компьютере? (ГЛАЗА)

2. Как часто надо делать перерывы при интенсивной работе за компьютером? (КАЖДЫЙ ЧАС)

3. Растение, которое необходимо ставить рядом с компьютером для поглощения вредного излучения? (КАКТУС)

4. О чем идет речь: инженеры маленькие разработали программы, способные делать копии самих себя, заполняя компьютер и повреждая информацию и файлы? (ВИРУС)

5. Операционная система, королева программ, наиболее подверженная заражению вирусами. (WINDOWS)

6. Что было изобретено 31 февраля 1988 года? (НИЧЕГО)

7. Программы, которые обнаруживают и уничтожают вирусы прежде, чем они смогут причинить какой-либо вред компьютеру (АНТИВИРУСНЫЕ ПРОГРАММЫ)

8. Проявлением чего является то, что ты, приходя домой со школы, садишься сразу за компьютер? (КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ)

9. Чтобы обезопасить себя и свой компьютер при подключении flash-ки или телефона к Вашему компьютеру, первое действие должно быть следующее... (ПРОВЕРИТЬ НА ВИРУСЫ)

10. Какую информацию можно сообщать о себе при общении или переписки с незнакомыми людьми в Интернете? (ТОЛЬКО ИМЯ)

11. Какой малыш при длительном сидении матери у компьютера, по недоказанным данным, рождается с усами? (МЫШОНОК)

12. Буквенно-цифровой набор, защищающий личные данные от несанкционированного доступа. (ПАРОЛЬ)

13. Челок, производящий нелегальный доступ к вашему компьютеру? (ХАКЕР)

14. На вашем компьютере висит баннер (окно), которое не исчезает и предлагает отправить sms на какой-то номер. Что делать? (Не отправлять SMS и нести компьютер в сервис)

15. Если вам пишут агрессивные электронные письма, или тоже самое происходит в социальных сетях. Что необходимо сделать? (УДАЛИТЬ ИЛИ ЗАБЛОКИРОВАТЬ).

16. Ты получаешь странное электронное письмо от неизвестного адресата. Почему нельзя открывать его и смотреть? (МОЖНО ПОДХВАТИТЬ ВИРУС)

17. С чего нужно начинать общение в Интернете? (С ПРИВЕТСТВИЯ).

18. Что необходимо делать, если Вам кто-то надоедает в сети или предлагает встретиться? (СООБЩИТЬ РОДИТЕЛЯМ ИЛИ УЧИТЕЛЮ).

19. Если Вам приходит сообщение с желанием познакомиться, а в анкете указано вымышленное имя? (ОТКЛОНИТЬ).

20. Что нужно сделать, уходя из чата? (ПОПРОЩАТЬСЯ)

**14-1-20-6-14-1-20-10-12-1** (математика)

<http://qrcoder.ru/code/?14-1-20-6-14-1-20-10-12-1&10&0>

**Задание «Кибербуллинг»** (по 4 типа на команду)

*Мах: 4 балла*

**Кибербуллинг** – это намеренное, неоднократное и враждебное поведение одного человека или группы лиц, направленное на оскорбление и унижение других людей с использованием информационных и коммуникационных технологий (мобильного телефона, электронной почты, личных интернет-сайтов).

*Ваша задача:* выбрать из 7 определений то, которое относится к одному из типов кибербуллинга.

*Классификация:*

Фламинг (оскорбление) – оскорбительные, унижающие человеческое достоинство грубые комментарии, высказывания в отношении кого-либо, замечания в чатах, блогах и др. общедоступных площадках сети.

Харасмент (домогательство) – это нападки, регулярно производимые с поддельных страниц (левых аккаунтов).

Денигрейшн (распространение слухов) – это выкладывание в Сети видео-, фотоматериалов и файлов, порочащих объект кибербуллинга, часто осуществляемое с целью поссорить или отомстить за что-либо.

Имперсонэйшн (использование вымышленного имени, самозванство) – создание ненастоящей страницы под именем и с данными жертвы для совершения кибербуллинговых действий в отношении других людей от его имени.

Аутинг и трикери (публикация личной информации) – это распространение персональных сведений и данных с шантажными или вредительскими целями.

Эксклюзион (изоляция от социума) – вид кибербуллинга, при котором жертва блокируется, исключается из групп, переписок, сообщения и письма объекта травли игнорируются и остаются без ответа.

Кибертолкинг (длительное преследование) – это постоянная, продолжительная по времени травля с угрозами с возможным последующим реальным нанесением физического ущерба, изнасилованием.

**10-15-22-16-18-14-1-20-10-12-1** (информатика)

<http://qrcoder.ru/code/?10-15-22-16-18-14-1-20-10-12-1&10&0>

**Задание «Всемирная паутина»**

<https://learningapps.org/display?v=p5f6m06hj21>

*Мах: 9 баллов*

*Ваша задача:* с помощью компьютерной программы по определению отгадайте слово.

<b>Интернет</b>	Всемирная компьютерная сеть, соединяющая вместе тысячи сетей.
<b>Гиперссылка</b>	Графическое изображение или текст на сайте, в письме электронной почты или в каком-либо электронном документе, выделяется, синим цветом и подчеркиванием.
<b>Поисковые системы</b>	Это сервисы, предназначенные для поиска информации в мировой сети Интернет. В базе данных поисковых систем находится информация, практически по любой теме.

<b>Электронная почта</b>	Технология и предоставляемые ею услуги по пересылке и получению электронных сообщений
<b>Браузер</b>	Средство просмотра веб-страниц.
<b>Детский браузер</b>	Гогуль
<b>Сетевой этикет</b>	Нравственные правила поведения в компьютерных сетях.
<b>Компьютерный вирус</b>	Разновидность компьютерных программ или вредоносный код, отличительной особенностью которых является способность к размножению.
<b>Антивирусная программа</b>	Любая программа для обнаружения компьютерных вирусов, а также нежелательных программ и восстановления зараженных такими программами файлов.

### **Задание «Плюс на минус в Интернете»**

*Мах: 16 баллов*

*Ваша задача:* с помощью компьютерной программы предложенные карточки необходимо разделить на: достоинства воздействия компьютера и Интернета на ребёнка и на недостатки.

- ✓ Растет технически грамотным.
- ✓ Чувствует себя увереннее с любой техникой.
- ✓ Развивает логическое мышление.
- ✓ Увеличивает скорость реакции, принятие решения.
- ✓ Учится концентрировать внимание.
- ✓ Учится визуально воспринимать объекты.
- ✓ Получает возможность общаться с друзьями, живущими далеко.
- ✓ Имеет возможность получить любую нужную ему информацию.
- ✓ Ухудшение зрения.
- ✓ Электромагнитное излучение.
- ✓ Появление дерматитов различной сложности.
- ✓ Развитие сколиоза. Возникновение психологических проблем.
- ✓ Повышает состояние нервозности и страха при стремлении, во что бы то ни стало добиться победы.
- ✓ Содержание игр провоцирует проявление детской агрессии, жестокости.
- ✓ Обязывает ребенка действовать в темпе, задаваемом программой.
- ✓ Способствует развитию гиподинамии.

## **Задание «Алфавитная ДА-НЕТ-ка»**

*Мах: 20 баллов*

*Ваша задача:* с помощью компьютерной программы отметить верное или неверное утверждение.

**Аккаунт** — личная учетная запись на любом Интернет-ресурсе, где собрана необходимая информация о пользователе, заполняемая при регистрации. (ДА)

**Баннер** – изображение рекламного характера, выполненное гуашью. (НЕТ)

**Вирус** - вид вредоносного программного обеспечения, способного создавать копии самого себя и внедряться в код других программ, системные области памяти, загрузочные секторы, а также распространять свои копии по разнообразным каналам связи. (ДА)

**Геолокация** – этим словом обозначают процесс определения местонахождения объекта по компасу. (НЕТ)

**Домен** — уникальный текстовый идентификатор компьютера, подключенного к Интернету. (ДА)

**ИКТ** – информационные культурные термины (НЕТ)

**Кибербуллинг** –это агрессивное, умышленное действие, совершаемое группой лиц или одним лицом с использованием электронных форм контакта, повторяющееся неоднократно и продолжительное во времени, в отношении жертвы, которая не может легко защитить себя. (ДА)

**Логин** — имя компьютерной системы на домашнем компьютере (НЕТ)

**Мод** – дополнение к шахматной игре (НЕТ)

**Онлайн** — сленговое обозначение состояния подключения (онлайн) пользователя или устройства к сети Интернет. (ДА)

**Пост** – это любая статья или запись на Интернет-странице. (ДА)

**Риски контентные** — риски, возникающие в процессе общения и межличностного взаимодействия пользователей в Сети. (НЕТ)

**Скриншот** – снимок экрана в кинотеатре (НЕТ)

**Троллинг** — размещение в Интернете (на форумах, в дискуссионных группах, социальных сетях и др.) провокационных сообщений с целью вызвать конфликты между участниками, оскорбления и т. п. (ДА)

**Фишинг** — любая поддельная новость, призванная ввести в заблуждение читателя. (НЕТ)

**Хостинг** - услуга размещения файлов сайта на сервере, на котором запущено программное обеспечение, необходимое для обработки запросов к этим файлам (веб-сервер). (ДА)

**Чат** — средство обмена сообщениями между двумя или более участниками с помощью стационарного телефона (НЕТ).

**Электронные деньги** — электронная система платежей, которая позволяют оплачивать разнообразные товары и услуги в Интернете. (ДА)

**Ютуб** — социальный сервис, предоставляющий услуги хостинга видеоматериалов. (ДА)

**Яндекс** - социальный сервис, предоставляющий услуги математических вычислений. (НЕТ)



### **3 этап. Подведение итогов.**

Суммируются все баллы за выполненные задания. Итоги подводятся, когда все 6 команд пройдут квест.

**20-6-23-15-16-13-16-4-10-33** (технология)

<http://qrcoder.ru/code/?20-6-23-15-16-13-16-4-10-33&10&0>



**13-10-20-6-18-1-20-21-18-1** (литература)

<http://qrcoder.ru/code/?13-10-20-6-18-1-20-21-18-1&10&0>



2-10-2-13-10-16-20-6-12-1 (библиотека)

<http://qrcoder.ru/code/?2-10-2-13-10-16-20-6-12-1&10&0>



14-1-20-6-14-1-20-10-12-1 (математика)

<http://qrcoder.ru/code/?14-1-20-6-14-1-20-10-12-1&10&0>



10-15-22-16-18-14-1-20-10-12-1 (информатика)

<http://qrcoder.ru/code/?10-15-22-16-18-14-1-20-10-12-1&10&0>



## Лист оценивания жюри

Команда \_\_\_\_\_  
(баллы максимально 69±3±3)

<b>Задание «Осторожно, вирус!»</b> Максимально 5 баллов	
<b>Задание «Глобальная сеть»</b> Максимально 5 баллов	
<b>Задание «Интернет-блиц»</b> Максимально 10 баллов	
<b>Задание «Кибербуллинг»</b> Максимально 4 балла	
<b>Задание «Всемирная паутина»</b> Максимально 9 баллов	
<b>Задание «Плюс на минус в Интернете»</b> Максимально 16 баллов	
<b>Задание «Алфавитная ДА-НЕТ-ка»</b> Максимально 20 баллов	
Дополнительные баллы	
Время	
Итого	

### Список литературы

1. Халявин В. Новейшие секреты Интернета. Практическое руководство пользователя/ В. Халявин. - М.: «Мартин», 2013. – 128 с.: ил.
2. Материалы к Единому уроку по безопасности школьников в сети Интернет [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.единыйурок.рф/index.php/kalendar-edinykh-urokov/item/7-edinyj-urok-pobezopasnosti-v-seti-internet>
3. Что такое цифровая грамотность [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://xn--b1afankxqj2c.xn--p1ai/index.php/что-такое-tsifrovaya-gramotnost>