

РАЗГОВОРЫ

О ВАЖНОМ

Методические рекомендации

Кибербезопасность

10-11 классы

23 января 2023 г.

ВНЕУРОЧНОЕ ЗАНЯТИЕ **для обучающихся 10–11 классов по теме** **«КИБЕРБЕЗОПАСНОСТЬ»**

Цель занятия: формирование культуры безопасного и эффективного использования цифровых ресурсов и устройств, знакомство с основами безопасности в сети и повышение уровня цифровой грамотности.

Формирующиеся ценности: жизнь, права и свободы человека (см. Стратегию национальной безопасности Российской Федерации, п. 25, <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107030001?index=9&rangeSize=1>).

Продолжительность занятия: 30 минут.

Рекомендуемая форма занятия: эвристическая беседа. Занятие предполагает использование видеороликов и анимационных видеофрагментов, учебную игру и включает в себя анализ информации, групповую работу.

Комплект материалов:

- сценарий;
- методические рекомендации;
- комплект интерактивных заданий;
- иллюстративные материалы и инструкции к игре;
- видеоролики.

Структура занятия.

Часть 1. Мотивационная.

Педагогу следует начать занятие со слов о том, что информационные технологии сейчас проникли во все сферы нашей жизни. У каждого из нас есть мобильный телефон, при помощи которого мы общаемся, играем, учимся и т. п. В дальнейшем следует подвести ребят к мысли о том, что при использовании любых инструментов надо уметь их использовать, соблюдая определенные правила. Если этого не делать, то возможны негативные ситуации, в том числе столкновения с мошенниками, которые могут угрожать безопасности, финансовому состоянию и т. п.

Часть 2. Основная.

Предлагаются два варианта проведения основной части занятия.

Вариант первый (для педагогов и обучающихся, обладающих повышенным уровнем компетенций в области ИТ).

Игра на тему кибербезопасности в группах. Разбор и обсуждение предлагаемых ситуаций и выведение правил безопасного и эффективного использования цифровых ресурсов. Обсуждение вопросов, связанных с правилами информационной безопасности.

Вариант второй.

Игра на тему безопасного поведения в Интернете в группах. Разбор и обсуждение предлагаемых ситуаций и выведение правил безопасного и эффективного использования цифровых ресурсов. Обсуждение вопросов, связанных с правилами поведения в Интернете.

Часть 2. Основная. ПЕРВЫЙ ВАРИАНТ.

В этом случае основная часть занятия представляет собой игру, в рамках которой обучающиеся играют роль специалистов по информационной безопасности, которые противостоят кибермошенникам (их роли тоже играют ребята).

Педагог делит класс на две команды – «Кибермошенники» и «Специалисты по информационной безопасности».

Как вариант, педагог может предложить ребятам сыграть роль специалистов по информационной безопасности, также разделив класс на несколько групп. В этом случае педагог сам зачитывает карточки с предлагаемыми угрозами, а команды обучающихся предлагают свои варианты решений.

Каждая команда получает набор карточек с возможными действиями (см. дополнительные материалы).

Механика игры:

1. Педагог выбирает одну из карточек-угроз (в любой последовательности) и озвучивает её.

2. Задача команды «Кибермошенники» — подобрать из набора карточек с действиями те, что типично в такой ситуации используют злоумышленники.

3. Задача команды «Специалисты по информационной безопасности» составить план защиты из своего набора карточек-действий и описать модель поведения пользователя.

На обсуждение отводится 3–5 минут.

4. «Кибермошенники» презентуют свой вариант плана «нападения», а «специалисты по информационной безопасности» – план защиты.

5. Педагог оценивает, отражена ли атака (при необходимости используя ключи к ситуациям, в которых представлены примерные планы атаки и защиты), и если да, то присваивает балл команде «специалистов по ИБ».

Возможен вариант выбора команды экспертов из числа обучающихся, которые будут качественно оценивать планы действий команд и при необходимости дополнять их.

Тематики заданий из сферы кибербезопасности, которые встречаются в игре:

- фишинговые ссылки;
- социальная инженерия;
- защита личной информации;
- защита профиля.

В ходе игры педагог может самостоятельно определить число туров игры исходя из имеющегося временного ресурса и темпа работы обучающихся в процессе игры.

Часть 2. Основная. ВТОРОЙ ВАРИАНТ.

Первая часть занятия организуется как беседа о различных угрозах, которые возникают в связи с беспечным использованием информационных технологий или ресурсов. Основой для этих бесед становятся мини-видеоролики, которые в форме небольших историй о тех или иных персонажах, рассказывают о различных киберугрозах. Представленные в них сюжеты и сопровождающие их вопросы для обсуждения дают возможность педагогу вести с ребятами разговор о ситуациях, в которых каждый из обучающихся может оказаться.

Каждый видеоролик содержит мини-историю, а в дальнейшем – правила, которые надо соблюдать, чтобы не попадать в аналогичные ситуации. Педагогу стоит не предлагать правила обучающимся сразу, а предложить сформулировать их обучающимся самостоятельно. Для этого стоит остановить видеоролик после окончания представления ситуации и предложить ребятам подумать над такими правилами. Результативнее всего сделать это в форме обсуждений в мини-группах. В этом случае ребята смогут занять активную позицию по отношению к обсуждаемым проблемам. После группового обсуждения стоит предложить высказаться представителям всех групп, обобщая и объединяя их высказывания. А после

этого – показать ребятам продолжение ролика, чтобы дать возможность сравнить сформулированные ими правила с теми, которые предложены создателями ролика.

Вторая часть занятия – игра, в рамках которой ребята делятся на несколько групп. Каждая группа получает карточку с описанием ситуации, дополнительно карточка выводится на экран (при наличии технических условий). Также возможен и фронтальный формат работы.

Командам необходимо ответить на два вопроса:

1. Какую ошибку герой или героиня ситуации допустили?
2. Какие правила для пользователя можно вывести из этой ситуации?

На обсуждение каждой ситуации дается 3 минуты. Далее каждая группа представляет результаты обсуждения.

Педагог сверяет полученные результаты с ключом к заданию.

Задача педагога – организовать беседу, не стремиться манипулировать детьми, подводя их к тому или иному ответу, а дать возможность высказаться всем желающим. Лишь после ответов школьников педагогу важно дополнить их и при необходимости – высказать свое мнение по тем или иным обсуждаемым вопросам.

Количество используемых карточек, как и количество обсуждаемых ситуаций возможно варьировать исходя из особенностей класса, темпа работы обучающихся и имеющегося временного ресурса.

Часть 3. Заключение.

В заключение педагог предлагает обучающимся обобщить и сформулировать всё, что они узнали сегодня на уроке. Оптимальнее всего это сделать через актуализацию их личного опыта, возможно, предложив им вспомнить схожие ситуации, в которых они оказывались. Важно, чтобы ребята сами озвучивали сформулированные правила, возможно, своими словами.

Будет здорово, если педагог предложит ребятам не просто запомнить данные правила, но и посоветует поделиться этими правилами со своими товарищами, членами семьи, возможно, пожилыми родственниками. Такая деятельность может стать хорошим способом актуализировать и закрепить полученные в ходе занятия знания.

При **наличии возможности** рекомендуется предусмотреть ведение обучающимися **дневника внеурочных занятий «Разговоры о важном»**.

В таком «дневнике» могут отмечаться:

- тема занятия;

- ценности, обсуждаемые в ходе занятия;
- основные выводы обучающегося, сделанные по итогам занятия;
- ссылки на полезные медиаресурсы и образовательные проекты по тематике занятия;
- творческие задания и темы для обсуждения с родственниками и друзьями;
- любая другая информация по теме занятия.

Структура такого «дневника» и организация его ведения определяются образовательной организацией самостоятельно.