

Година спілкування з елементами тренінгу

«Соціальні мережі та кібербулінг»

Мета: розширити й поглибити знання про безпечний Інтернет та соціальні мережі, сприяти обізнаності учнів про небезпеки, які існують в Інтернеті та соціальних мережах і про шляхи їх подолання, мотивувати поширювати цю інформацію у своєму середовищі, розвивати уважність, спостережливість, мовленнєві навички, пам'ять, виховувати любов до родини, навколишнього світу, етичне спілкування між товаришами, дорослими, молодшими друзями.

Форма проведення: практичне заняття з елементами тренінгу.

Обладнання: ватмани, маркери, стікери, малюнок 1, 2, аркуші А-4, доступ до мережі Інтернет.

Хід заняття

*Учись добру в мережі,
Шукай знання й новини,
А сайти злі, що брешуть,
Обходить ми повинні.
Василенко Катерина*

I. Організаційний момент

II. Вступне слово

Доброго дня! Сьогодні поговоримо про Інтернет, про безпеку дітей в Інтернет. У лютому цього року вже вкотре відзначають День безпечного Інтернету завдяки ініціативі компанії «Microsoft Україна». Ця організація є засновником веб-ресурсу «Он-ляндія – безпека дітей в Україні». Спочатку домовимось про декілька правил для успішної роботи:

- ❖ мобільні телефони відключити;
- ❖ говорити все, що думаєте;
- ❖ слухати інших, поважати себе та інших;

- ❖ бути активним учасником (якщо вправи виявляться для вас з якихось причин не прийнятними, попрацюйте над створенням сенкану на тему інтернету – наприкінці тренінгу ми послухаємо ваші твори.)

III. Актуалізація опорних знань.

Оголошую мозковий штурм «Про користь Інтернету» (учні створюють на ватмані таблиці «Позитивне та негативне в мережі Інтернет, роблять записи на ватмані)

IV. Сприйняття нового матеріалу, осмислення зв'язків і відносин в об'єктах вивчення.

1. Прогрес інформаційно-комунікативних технологій

Інформаційне повідомлення №1.

Сьогодні ми з вами поговоримо про Інтернет та соціальні мережі, про їх переваги та існуючі небезпеки. Чи можете ви сказати, що таке Інтернет? *Відповіді дітей.* А що таке соціальні мережі? *Відповіді дітей, допомога педагога.* Сьогодні майже кожен комп'ютер підключений до мережі Інтернет. Шоста частина світу користується мережею, а через 2 роки, за прогнозами аналітиків, це робитиме кожен третій житель планети. У давні часи, щоб отримати якусь інформацію про країну, життєвий статус про її народ та інше, люди використовували листи. А листи відправляли човном, пароплавом. «Доставка» інформації тривала місяць – півроку. Потім стільки ж люди чекали відповіді. З появою літаків на відправку листа і відповіді чекали вже не 2 місяці, а 2 тижні. З появою Інтернету лист відправляється і відповідь отримується через кілька секунд.

У наш час сучасна молодь вільно володіє можливостями Інтернету та мобільними телефонами, а школярі, можливо, не розуміють, як без цього жив світ 20 років тому. Сьогодні Інтернетом користується 710029070 людей.

У всьому світі діти та підлітки є найбільшими користувачами інформаційно-комунікативних технологій (ІКТ). Вони широко користуються мобільними телефонами, включаючи пересилки MMS і SMS, шукають інформацію на Інтернет-сторінках, спілкуються «онлайн» в соціальних мережах, створюють свої

блоги, спілкуються в чатах, обмінюються музикою та фільмами, обговорюють проблеми на форумах, використовують веб-камеру, skype та грають в онлайнві ігри.

Ніколи раніше не було так легко, швидко та зручно знайти людей будь-якого віку, соціального статусу, статі, національності, рівня досвіду й дискутувати з ними на які завгодно теми, що є цікавим для певних груп.

Інформаційне повідомлення №2 (2 учні)

У 2011 році у рамках програми Microsoft «Партнерство в навчанні» кафедрою превентивної роботи та соціальної політики ЮНЕСКО в Україні було проведено Всеукраїнське широкомасштабне дослідження «Рівень обізнаності українців щодо питань безпеки дітей в Інтернеті». Детальне дослідження вперше було проведено в Україні. Ключові результати: 3 96% дітей-користувачів Інтернету віком від 10 до 17 років 51% не знає про небезпеки в мережі. 52% дітей виходять в Інтернет передусім для спілкування у соціальних мережах, де залишають свій номер мобільного телефону (46%), домашню адресу (36%), особисті фото (51%). 44% дітей знаходяться у потенційній зоні ризику (розміщують особисту інформацію) і 24,3% вже були в ризикованих ситуаціях (ходили на зустріч з віртуальними знайомими). У віковій групі від 15 до 17 років цей показник досягає 60,3%. 72,5% дітей хочуть отримувати більше інформації про те, як убезпечити себе в Інтернеті. 77% батьків також висловили бажання більше дізнатися про безпеку Інтернету для дітей. У сім'ях діти краще за батьків розбираються у комп'ютері та Інтернеті. З 81% батьків, у яких на домашньому комп'ютері є антивірус, 95% зазначили, що його установкою і налаштуванням займалася дитина. Дослідження показало: що дорослішою стає дитина, то більш безтурботно вона починає поводити себе в Інтернеті. Так, на реальну зустріч з людиною, з якою знайомі лише віртуально, вже ходили майже 12% опитаних дітей віком 10-11 років та більше ніж 60% підлітків 15-17 років (графік 1). Дані про своїх батьків у мережі (місце роботи, посада) залишили 0,4 дітей віком 10-11 років та 6,5% 15-17-річних (графік 2). З Найпопулярніші за відвідуваністю серед дітей ресурси в Інтернеті – соціальні мережі – містять найбільшу загрозу з точки зору доступності особистої інформації для сторонніх осіб. У соціальних

мережах свій особистий номер телефону вже залишили 46% дітей 10-17 років, вказали домашню адресу – 36%, розмістили особисті фотографії – 51%. На які ризики діти наражають себе в Інтернеті?

2. Відеоролик «Протидія жорстокості та насильства серед підлітків»

3. (слайд 2)

4. Група І.

5. Презентація «Булінг» (слайд 2)

6. Виступи учнів із повідомленнями про Інтернет-загрози

Слово вчителя. Інтернет – дуже потужний ресурс, який значно полегшує життя людини та відкриває майже необмежені можливості для самореалізації та саморозвитку юної особистості, спілкування, навчання, дозвілля. Але разом з тим, в Інтернеті приховано досить багато небезпек як для дітей, так і для дорослих. Знання цих небезпек дозволить їх уникнути. Наші експерти підготували чималий список. Прислухайтесь і зробіть доповнення.

Група ІІ

1 учень Кібер-хуліганство. Кібер-хуліганство – термін, який використовується для того, аби описати інформаційні атаки на дитину через Інтернет. На відміну від традиційного хуліганства, якого дитина може уникнути, знаходячись вдома, стати жертвою кібер-хуліганства можна й у власній оселі на очах у батьків. Варіанти кібер-хуліганства досить різноманітні. Основними їх різновидами є наступні. (слайд 3)

Учень 2. Кібер-булінг. Одна із форм переслідування дітей та підлітків за допомогою ІКТ. Для цього можуть створюватися сайти, на яких розміщуються матеріали, що компрометують дитину (фото, відеозйомки тощо). З метою кібер-булінгу використовуються сервіси миттєвих повідомлень, електронна пошта, соціальні мережі, ігрові та розважальні сайти, соціальні мережі, форуми та чати.

Учень 3. Одна з перших добре відомих ілюстрацій кібербулінгу починалась як забавка, коли 2002 р. американський підліток Гіслан Раза, граючись, створив відео самого себе на основі сцени із фільму «Зоряні війни», де замість меча використовував бейсбольну бити. Нажаль, однокласники без дозволу і відома хлопця

розмістили це відео в Інтернеті, де його побачили мільйони людей. Далі ця подія отримала неочікуваний розвиток - у 2004 р. було створено спеціальний сайт із цим та похідними відеороликами, спецефектами та музикою з фільму, який зібрав більше 76 мільйонів користувачів, а відео із зображенням хлопчика стало найбільш завантажуваним файлом 2004 року. Гіслан отримав ярлик «дитина зоряних війн» і це настільки змінило його стосунки в школі, що батьки змушені були залучати психіатричну допомогу. Вони подали до суду на батьків тих однокласників, що розмістили відео в Інтернеті, але врешті конфлікт було врегульовано в позасудовому порядку.

Учень 4. Кібер-грумінг. Цей термін розкриває суть ще одного різновиду кібер- хуліганства – входження у довіру до дитини з метою використання її у сексуальних цілях. Шахраї дуже добре ознайомлені з особливостями вікової психології дитини і досить легко можуть встановлювати з нею контакт у соціальних мережах, форумах. Починаючи із віртуального спілкування та входячи у довіру до дитини, злочинці пропонують потоваришувати, а потім поступово переходять до розмов про зустріч у реальному житті та переводять тему спілкування у сексуальну площину.

Як варіант, виділяють ще один вид кібер-грумінгу – наполегливе чіпляння в мережі із сексуальними пропозиціями, розмови на теми сексу, насильства та (або) виготовлення, розповсюдження і використання матеріалів зі сценами насильства над дітьми (у більшості випадків – сексуального).

5 учень Грифери. Інтернет-шахраї, які заважають учасникам он-лайн-ігор спокійно грати. Вони періодично пошкоджують ігрових персонажів, блокують певні функції гри та викрадають як персонажів, так і їхнє віртуальне життя.

Типи кібербулінгу (слайд 4)

6 учень Виманювання інформації про дитину та її сім'ю з метою подальшого пограбування, шантажу. Це відбувається завдяки використанню певних Інтернет-технологій. Шпигунське програмне забезпечення. Це комп'ютерні

програми, які збирають інформацію без відома власника комп'ютера. Зібрана інформація може містити:

- список рекламних сайтів, на які переходить користувач під час серфінгу в Інтернеті;
- особисту інформацію: ім'я, адресу та номер телефону;
- Web-сторінки, які відвідує користувач, та відомості форм, які він заповнює на цих сторінках (треба пам'ятати про обережність при повідомленні паролів своєї електронної пошти та акаунтів у соціальних мережах; не слід називати дівоче прізвище матері – подібна інформація використовується при оформленні банківських документів у якості ключових слів);
- перелік файлів, які завантажує користувач на свій комп'ютер;
- інформацію, необхідну для доступу до Інтернету: номер з'єднання модему телефонної лінії, ID та інше. Інтернет-зловмисники можуть використовувати шпигунське програмне забезпечення, аби одночасно встановити контроль над великою кількістю комп'ютерів та використовувати їх у якості зомбі. Такі комп'ютери утворюють велику та потужну мережу, до якої можуть входити до 100 000 комп'ютерів. Ця мережа використовується шахраями для розсилання спаму, вірусів та здійснення атак на інші комп'ютери та сервери.

Учень 7. Анонімні погрози. Кіберхулігани анонімно посилають листи на адресу електронної пошти своєї жертви з повідомленнями загрозливого змісту. Іноді ці загрози мають образливий характер з вульгарними висловами і ненормативною лексикою

Учень 8. Переслідування. Кіберпереслідування відбуваються за допомогою мобільного зв'язку або електронною поштою. Хулігани можуть довгий час переслідувати свою жертву, завдаючи брудних образ принизливого характеру або шантажуючи будь-якими таємними фактами. Відстежуючи через Інтернет необережних користувачів, переслідувач отримує інформацію про час, місце і всі необхідні умови здійснення злочину.

Учень 9. Флеймінг. Улюблений метод «тролів» (провокаторів) у мережі - флеймінг (від англ. flaming - пекучий, гарячий, полум'яний) - обмін короткими гнівними і запальними репліками між двома чи більше учасниками, використовуючи комунікаційні технології. Частіше за все розгортається в «публічних» місцях Інтернету: на чатах, форумах, у дискусійних групах, інколи перетворюється в затяжну війну (холіво - від англ. - свята війна). На перший погляд, флеймінг - це боротьба між рівними, але в певних умовах вона теж може перетворитися на нерівноправний психологічний терор. Так, неочікуваний випад може привести жертву до сильних емоційних переживань.

Учень 10. Обмовлення, або зведення наклепів - розповсюдження принизливої неправдивої інформації з використанням комп'ютерних технологій. Це можуть бути і текстові повідомлення і фото, і пісні, які змальовують жертву в шкідливій, інколи сексуальній манері. Жертвами можуть ставати не тільки окремі підлітки, трапляється розсилка списків (наприклад), створюються спеціальні «книги для критики», в яких розміщуються жарти про однокласників, наклепи. Обираються мішені для тренування власної злоби, зливання роздратування, переносу агресії тощо.

Учень 11. Хепіслепінг (HappySlapping - щасливе ляскання, радісне побиття) - назва походить від випадків в англійському метро, де підлітки били перехожих, тоді як інші записували це на камеру мобільного телефону. Тепер ця назва закріпилася за будь-якими відеороликами з записами реальних сцен насильства. Ці ролики розміщують в інтернеті, де їх можуть переглядати тисячі людей, без згоди жертви.

Учень 12. Починаючись як жарт, хепіслепінг може завершитись трагічно, як це сталося із 18-річним Трістоном Крістмасом, якого група хлопців побила для того, щоб зняти відео для Інтернету, а коли він, ударившись головою, помирав кинутий на підлозі, вбивця і спостерігачі пішли продовжувати вечірку. З'явилося поняття буліцид - загибель жертви внаслідок булінгу, який вважається злочином, і хепіслепінг, якщо призводить до таких трагічних наслідків.

Група III. (учні розповідають з РРТ)

Тролінг (trolling — ловля риби на блешню) - розміщення в інтернеті (на форумах, у блогах тощо) провокаційних повідомлень з метою викликати флейм, тобто конфлікти між учасниками, взаємні образи(презентація).

Група ІІІ. (Слайд 6)

1. Агресор - людина імпульсивна, яка прагне головувати над усіма, щоб її всі слухалися і боялися, агресивно налаштована не лише до ровесників, але й до дорослих(батьків, учителів); не вміє співчувати, фізично сильніша за «потенційну жертву».
2. Потенційна жертва - людина замкнена, вразлива і сором 'язлива, яку легко налякати, невпевнена у собі, дуже за все переживає, має занижену самооцінку, депресивна, часто думає про суїцид, не має близьких друзів, більше спілкується з дорослими, ніж з ровесниками, фізично слабша за «агресора».
3. Спостерігач - людина, якій дуже цікаво переглянути (в деяких випадках і зафіксувати) процес цькування та знущання однієї людини над іншою.
4. Якщо дитина стала «потенційною жертвою» в процесі кібербулінгу, то їй дуже страшно про це розповісти дорослим. Це може відбуватися з різних причин:
 - діти можуть вважати, що дорослі не зможуть розв'язати подібну проблему чи не будуть сприймати як серйозну;
 - коли розповісти про цю проблему комусь із дорослих, то їм буде тільки гірше: спрацює своєрідний «донос на агресора», від якого зазвичай «добра чекати не доводиться»

V. Тренінг

1. «Нікнейм» в інтернет-спілкуванні

Питання. Чи знайоме вам слово «Нік»? **Відповіді.** «Нік» — це вигадане ім'я, прізвисько, яке вживають користувачі Інтернет-форумів, не називаючи своє справжнє ім'я.

Вправа «Квітка»

Перед початком вправи педагог малює квітку без пелюстків на аркуші ватману або дошці (Див. мал. 1)



Малюнок 1.



Малюнок 2.

Педагог роздає кожному учню стікери та дає завдання учасникам вигадати собі прозвисько («нікнейми»), якими вони користуються при спілкуванні в Інтернет-просторі або хотіли б використовувати, та написати їх на стікерах. Кожний учень виходить з квіткою, називає нікнейм, своє реальне ім'я і наклеює стікер із нікнеймом на квітку, так щоб стікер став пелюстком квітки. Аркуш з квіткою розміщується на стіні. Якщо квітка намальована на дошці, то вона залишається для наступної вправи (Див. мал. 2).

Запитання для обговорення.

- ❖ Навіщо потрібен Нік?
- ❖ Що може приховувати Нік?

Чи є переваги у використанні Ніку? Які? Чи не йдуть вони врозріз з моральними нормами суспільства?

2. Вправа «Правильна картка» (15 хв.)

Роздати кожному учаснику по 2 картки: одну червоного кольору і одну зеленого). Зараз я буду зачитувати твердження, а ви, якщо вважаєте, що дане твердження є правильним – покажете зелену картку. Якщо вважаєте, що дане твердження є неправильним, то покажіть червону картку. По закінченню даного опитування ми зможемо побачити, наскільки наша група обізнана з правилами безпеки в Інтернеті. (Під час зачитування на фліп-чарті потрібно фіксувати кількість піднятих червоних та зелених карток на кожне твердження).

Твердження:

1. Намагайтеся як можна детальніше розказувати про себе. Особливо в соціальних мережах (правильна відповідь: ні);
2. Ніколи не відкривайте вкладення, надіслані з підозрілих і невідомих вам адрес (правильна відповідь: так);
3. Пароль можна розказувати найближчим друзям, тим, кому найбільше довіряєш (правильна відповідь: ні);
4. Можна розміщати фото з друзями без їх дозволу (правильна відповідь: ні);
5. На зустріч з Інтернет-другом необхідно обов'язково іти з декількома друзями (батьками) та призначити зустріч в людному місці (правильна відповідь: так);
6. При реєстраціях на різноманітних чатах, форумах, он-лайн іграх краще не використовувати справжнє ім'я (правильна відповідь: так);
7. Копіювання чужої музики, комп'ютерних ігор та програм не є крадіжкою (правильна відповідь: ні, це крадіжка);
8. Всі матеріали в Інтернеті є правдивими (правильна відповідь: ні);
9. Не варто додавати незнайомих людей до себе в соціальну мережу (правильна відповідь: так);
10. Якщо ти отримав неочікуваний електронний лист, в якому тобі пропонується надзвичайно вигідна пропозиція, вірогідність того, що це шахрайство, дуже велика (правильна відповідь: так);
11. Потрібно завжди слідкувати за інформацією, яку Ви викладаєте в Інтернет (правильна відповідь: так);
12. Можна надсилати свої фото незнайомцям (правильна відповідь: ні);
13. Я не несу відповідальності за свої висловлювання в Інтернеті (правильна відповідь: ні).

Після опитування тренер проводить обговорення по кожному питанню. Обговорюються помилки та правильні відповіді.

3. Вправа «Інтерактивна гра» (10 хв.)

На початку гри кожний з учасників вибирає кольорову канцелярську скріпку, після чого той хто проводить заняття розповідає в ігровій формі про один із можливих випадків шантажу та проговорює основні правила знайомства в Інтернеті.

«Казка про Скріпочку» (15 хв.)

Скріпочка дуже товариська і весела. На день народження батьки подарували їй комп'ютер та під'єднати до мережі Інтернет, тепер у неї з'явилося більше можливостей для спілкування.

Пропоную розігнути скріпочку і зробити з неї посмішку.

Спілкуючись в «Facebook» з друзями, одного разу вона отримала цікаве повідомлення від незнайомого хлопця, який незабаром запропонував їй дружбу. З кожним днем спілкування Скріпочка розуміла, що в них багато спільного, та й за віком хлопець був лише на один рік старшим від неї. На фото, яке вона отримала, він був дивовижно гарним і добрим хлопцем, тому у Скріпочки не виникало сумнівів щодо зустрічі з ним. Але говорити про це батькам дівчинка не стала, адже думала, що повернеться додому раніше, ніж вони прийдуть з роботи.

Скріпочка уявляла, що її новий друг прийде на зустріч з гарними квітами.

Пропоную зробити зі скріпочки квітку.

Коли ж дівчина прийшла на призначене місце зустрічі, там було темно і безлюдно, проте це її зовсім не турбувало, адже її новий знайомий хотів, щоб їм ніхто не заважав. Минув деякий час, і раптом перед Скріпочкою з'явився неохайно вдягнений дорослий чоловік. Як з'ясувалося, це був той, хто видавав себе в інтернеті за чемного і доброго хлопця. Чоловік відібрав сумку і мобільний телефон та почав погрожувати розправою, якщо вона розповість про нього. Дівчинка дуже злякалась, вирвалась з чіпких рук чоловіка та втекла додому.

Ця історія дуже вразила Скріпочку. Вона хотіла забути про те, що сталося, і повернути все на свої місця.

Пропоную повернути скріпочку в первинну форму.

У вас вийшло? Ось і у Скріпочки не вийшло.

Питання для обговорення:

1. Як ви гадаєте, чи правильно діяла Скріпочка?
2. Коли припустилася помилки Скріпочка?
3. Що можна було зробити інакше?

Пам'ятайте:

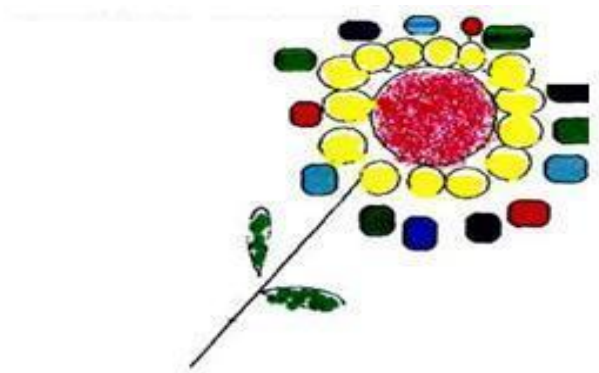
Якщо хтось незнайомий запропонує вам дружбу в інтернеті, згадайте казку про маленьку Скріпочку та дотримуйтесь цих правил:

- ✓ Не вірте тим даним і фотографіям, які вам надсилають;
- ✓ Погоджуйтесь на зустріч лише вдень та у велелюдному місці;
- ✓ Повідомте батькам про зустріч або на першу зустріч візьміть їх із собою.

VII. Узагальнення, систематизація і застосування знань.

2. Вправа «Хто надіслав тобі листа?»

Для цієї вправи педагог використовує «Квітку» з попередньої вправи. Педагог видає учням стікери і просить кожного написати позитивне побажання або просто хороші слова на стікері. А потім наклеїти їх поряд з будь-яким зі стікерів з нікнеймами на аркуші з квіткою. Кожен учень має наклеїти побажання до чужого нікнейму так, щоб власники нікнеймів не бачили, хто надає їм побажання. Учасники отримують побажання до свого нікнейму і намагаються вгадати, хто надіслав їм це «повідомлення» (дивіться Малюнок 3). У 99% учасники не можуть вгадати відправника повідомлення. Педагог робить висновок, що так само відбувається і зі спілкуванням в Інтернет просторі. Дуже складно перевірити, хто саме пише тобі листи, спілкується з тобою. Якщо учасники групи добре знайомі між собою, вони можуть вгадувати відправника за почерком. У такому випадку вчитель робить висновок, що в Інтернет просторі не існує почерків, тому ти ніколи не знаєш хто знаходиться по той бік комп'ютера або мобільного телефону.



Малюнок 3.

VIII. Підведення підсумків уроку. Слово вчителя .(Учитель роздає буклети).

Пам'ятка

Правила безпеки в інтернеті для дітей

1. Поговори зі своїми батьками, щоб дізнатися про правила користування інтернетом. Куди можна заходити, що можна робити, коли можна виходити в онлайн і як довго можна перебувати в онлайні;
2. Ніколи не надавай персональну інформацію, зокрема свою домашню адресу, телефонний номер, номери кредитних карток, назву та місцезнаходження своєї школи без дозволу своїх батьків;
3. Завжди негайно повідомляй своїх батьків, якщо бачиш або отримуєш мережею те, що змушує тебе почуватися некомфортно або занепокоєно, включаючи повідомлення електронної пошти, web-сайти або навіть звичайну пошту від своїх віртуальних друзів.
4. Без дозволу своїх батьків ніколи не погоджуйся зустрітися з кимось, з ким познайомився в онлайні.
5. Ніколи не відправляй свої фотографії або фотографії членів своєї сім'ї іншим особам мережею або поштою, не проконсультувавшись попередньо зі своїми батьками.
6. Ніколи не давай нікому (навіть своїм друзям) свої паролі в інтернеті, окрім своїх батьків.
7. Добре поведься в онлайні, не роби нічого, що могло б образити або роздратувати інших людей.
8. Ніколи не завантажуй, не встановлюй і не копіюй нічого з дисків або мережі без відповідного дозволу.
9. Ніколи не завантажуй в Інтернеті нічого, що коштує грошей, не спитавши перед тим дозволу своїх батьків.
10. Повідомляй своїх батьків про своє реєстраційне ім'я в мережі та імена, використовувані в чатах.

