

Департамент образования администрации Города Томска
Муниципальное автономное образовательное учреждение
Дополнительного образования
Дом детского творчества «У Белого озера» г. Томска



**Методическая разработка
воспитательного мероприятия с обучающимися по теме «Безопасность»
Игра-практикум «SOS!» (служба взаимопомощи при кибербуллинге)
Дополнительное образование детей
Социально-гуманитарная направленность**

Разработчик:
Филимонов Никита Павлович,
педагог дополнительного образования

г. Томск, 2022

Содержание разработки

Пояснительная записка _____	с. 3
Игра-практикум «SOS!» (служба взаимопомощи при кибербуллинге).	
Описание и сценарий игры _____	с. 5
Заключение _____	с. 12
Список использованных источников _____	с. 15
Приложения _____	с. 16
Приложение 1. Презентация к занятию	
Приложение 2. Что делать в этой ситуации. Шаблон слайда для рекомендаций команд.	
Приложение 3. Раздаточный материал для команд («жребий» с описанием ситуаций).	
Приложение 4. Памятка по безопасности пользователя сети Интернет.	

Пояснительная записка

Интернет-безопасность – это безопасность действий и транзакций, совершаемых в интернете. Интернет-безопасность входит в более широкие понятия, такие как кибербезопасность и компьютерная безопасность, и включает безопасность браузера и сети, а также правильное поведение в сети.

Интернет - мир широких возможностей: он помогает получать доступ к информации и развлечениям, общаться и узнавать новое. Именно поэтому дети проводят в Сети так много времени.

Виртуальный мир может как предложить детям возможности, так и расставить ловушки. Естественно, многие родители стараются оградить детей от посещения таких «недетских» мест. Однако большинство взрослых мало знают о том, что делают их дети в Интернете или как они это делают. Медиа-мир и IT-технологии сегодня играют важнейшую роль в жизни детей. Они используют интерактивные средства для игры, общения, написания блогов, прослушивания музыки, размещения собственных фотографий и поиска людей для общения в интерактивном режиме. Использование электронных, цифровых и интерактивных информационных средств оказывает как положительное воздействие на развитие детей (это увлекательно, это обучает и социализирует), так и создаёт потенциальную возможность нанесения вреда детям- в зависимости от того, как осуществляется их использование.

По результатам социологических исследований 88% четырёхлетних детей выходят в Сеть вместе с родителями; в 8-9-летнем возрасте дети всё чаще выходят в Сеть самостоятельно; к 14 годам «семейное» пользование Сетью сохраняется лишь для 7% подростков.

Более половины пользователей Сети в возрасте до 14 лет просматривают сайты с нежелательным контентом, 39% детей посещают сайты с рейтингом 18+, 19% наблюдают сцены насилия, 16% увлекаются

азартными играми. Наркотическими веществами и алкоголем интересуются 14% детей, а экстремистские и националистические ресурсы посещают 11% несовершеннолетних пользователей.

Исследования показали, что 90% детей сталкивались в Сети со «взрослым» контентом, а 65% искали его целенаправленно. При этом 44% несовершеннолетних хотя бы раз подвергались в Сети сексуальным домогательствам. Помимо социальных сетей, среди несовершеннолетних популярны следующие виды и формы онлайн-развлечений: сетевые игры; просмотр и скачивание фильмов, клипов, аудиофайлов, программ; обмен файлами.

У подростков, которые занимаются в детских объединениях многопрофильного клуба «Смена», в котором я работаю педагогом-организатором, тоже возникают проблемы, связанные с безопасностью в Сети. В силу особенностей возраста они далеко не всегда открыто делятся этими проблемами, но в доверительном разговоре часто выясняется, что практически каждый сталкивался с ситуациями кибербуллинга, оказывался в роли жертвы или наблюдателя, а порой и участвовал в них в роли агрессора. Подобный опыт – не просто неприятный факт биографии, он чреват психологическими травмами, может нести серьёзные угрозы для здоровья, а иногда и жизни подростков, способен повлиять на формирование системы ценностей. Если говорить высоким стилем – разъедает душу ребёнка, в какой бы роли он не получил этот опыт.

Поэтому у меня и моих коллег появилась идея проведения воспитательного мероприятия - игры-практикума «SOS!» (служба взаимопомощи при кибербуллинге). Как известно, «SOS!» на языке моряков означает «спасите наши души». Форма игры-практикума позволит подросткам совместно найти выход из травмирующих ситуаций, попробовать себя в роли специалистов службы психологической помощи.

Игра-практикум может проводиться для участников одного или нескольких подростковых коллективов, школьных классов, а также для сборных групп подростков.

Игра-практикум «SOS!» (служба взаимопомощи при кибербуллинге) **Описание**

Продолжительность мероприятия: 45-50 минут.

Методическое оснащение: презентация, аудио-файлы («звонки») демонстрационный материал (см. Приложения).

Характеристика группы: количество детей – до 20 человек, состав смешанный, возраст – 14-16 лет.

Оборудование: ноутбуки (по количеству команд), экран, доска, маркеры, листы А3.

Цель мероприятия: воспитание грамотного и ответственного пользователя сети Интернет, знакомство с основными правилами безопасности пользователя.

Задачи:

- актуализировать знания о правилах безопасности в сети Интернет;
- познакомить с информацией о том, куда можно обратиться за помощью в сложных ситуациях (взлом аккаунта, кибербуллинг, шантаж...);
- сформировать понимание понятия «кибербуллинг» и опасностей ситуаций кибербуллинга;
- формировать навыки оценки опасных ситуаций;
- организовать взаимодействие по поиску вариантов действий в ситуациях кибербуллинга;
- развивать эмпатию.

Сценарий игры

Этап, продолжительность	Содержание
1. Организационный этап - 1 мин.	<p><i>Участники заходят в кабинет, занимают удобные места.</i></p> <p>- Здравствуйте ребята! Сегодня у нас не совсем обычная встреча. С одной стороны, нас ожидает игра. А игра – это всегда интересно и даже весело, верно? А с другой стороны, тема игры очень и очень серьёзная. Но обо всём по порядку. Предлагаю провести лёгкую разминку, которая поможет нам настроиться, а возможно, и угадать тему игры.</p>
2. Основной этап – 40 мин.	
2.1. Погружение в тему. Блиц-игра и вступительная беседа с участниками – 4 мин.	<p>- Игра называется «Поменяйтесь местами те, кто...». Я буду называть разные утверждения, а вы, если они к вам применимы, меняться местами. Начнём?</p> <p>- Поменяйтесь местами те:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ... кто сегодня утром позавтракал, - ... у кого сегодня хорошее настроение, - ... у кого есть телефон, - ... кто проводит в интернете более двух часов в день, - ...кто часто выкладывает фотографии в инстаграм, - ... у кого пароль от социальных сетей включает больше 10 символов,

- ... кто считает, что нужно знать правила безопасности в интернете.

- Спасибо. Догадываетесь о теме игры? Да, что-то про Интернет... а точнее – про безопасность в Сети... близко...(*Слайд № 1*)

- Скажите, вы когда-нибудь сталкивались с тем, что у вас или у ваших друзей взламывали аккаунт, шантажировали или насмехались в интернет пространстве?

- А вы знаете, какие интернет-угрозы существуют? Давайте посмотрим (*обращает внимание участников на слайд № 2 презентации*).

- В Интернете, как и в реальной жизни, нас подстерегает много опасностей. Но сегодня мы остановимся на опасности под названием кибербуллинг. Скажите, кто знает, что это такое?

Ребята отвечают.

- Давайте посмотрим, верно ли мы понимаем этот термин (*обращает внимание участников на слайд № 3 презентации*)

- Кибербуллинг — это оскорбления, угрозы, насмешки, распространение личных данных, ложных сведений и слухов о ком-то против его воли в интернете.

- Сталкивались ли вы с такими ситуациями? А знаете ли вы, куда можно обратиться в таких ситуациях?

А знаете, что в России существует «горячая линия» психологической помощи подросткам,

	<p>столкнувшись с неприятными ситуациями в интернете?</p> <p>И сегодня у нас в гостях - сотрудник телефона доверия этой службы Елена Анатольевна Замятина.</p> <p><i>Интервью с гостем:</i></p> <p>- Елена Анатольевна расскажите кратко о телефоне доверия: кто работает? как можно позвонить? в каких ситуациях звонить? часто ли звонят вам дети с проблемами кибербуллинга?</p> <p><i>На слайде № 4 название и телефон «горячей линии».</i></p>
<p>2.2. Постановка цели игры – 1 мин.</p>	<p>- Ребята, предлагаю вам попробовать себя в роли сотрудников службы телефона доверия и вместе помочь вашим сверстникам, оказавшимся в трудной ситуации.</p> <p>Возможно, кто-то догадался, почему наша игра называется «SOS!»? Это позывной, который использовали попавшие в беду моряки. Он переводится с английского «спасите наши души!» Те, кто подвергается опасности в Сети, тоже испытывают душевную боль, страдания, а иногда близки к гибели. И сегодня мы постараемся им помочь.</p>
<p>2.3. Знакомство с правилами игры – 5 мин.</p>	<p>Вы пока только стажёры этой службы, поэтому искать решения вы сначала будете совместно, в командах (одна голова хорошо, а несколько лучше). А озвучивать ваши решения будет тот, кому вы это доверите.</p>

Прошу распределиться на 3 команды и занять места за столами для работы. Вам нужно организовать рабочие места так, чтобы они были удобны для совместной работы, чтобы вы могли слышать мнение каждого участника команды.

Мы услышим три звонка. Три ситуации, с которыми обратились подростки в службу телефона доверия. А затем представитель вашей команды вытянет жребий, какая ситуация достанется вашей команде.

Обсуждая ситуацию, вам нужно ответить на вопросы, которые вы видите на слайде (*Слайд № 5 «Оценка ситуации и принятие решения»*):

1. Как чувствует себя автор звонка? (расстроен, подавлен, плачет, в гневе, обижен, чувствует одиночество, унижен, в панике и т.п.)
2. Оцените степень риска сложившейся ситуации для звонившего (в чём заключается угроза, какими могут быть последствия?)
3. Что ему следует делать в этой ситуации? (Составьте пошаговые рекомендации)
4. Кто ему может помочь? (учитель, родители, друг, психолог, полиция...)

Свои рекомендации и советы (п. 3) кратко фиксируйте на слайде презентации, которая у вас на ноутбуках (Приложение № 2).

Затем команда или представитель от команды познакомят всех со своими решениями и советами.

	<p>Время на работу команды 10 минут. По истечению времени вы услышите звуковой сигнал.</p> <p>Время на выступление команды - 3 минуты, после этого другие команды могут задать вопросы или дополнить ваше решение своими советами.</p> <p>Готовы? Слушаем поступившие в нашу службу звонки.</p>
<p>2.4. Озвучивание ситуаций – 3 мин.</p>	<p><i>Звучат аудиозаписи «звонков».</i></p> <p>1) Здравствуйте, меня зовут Карина, мне 16 лет. На прошлой неделе у нашего класса был урок информатики, на котором я зашла на свою страницу ВКонтакте через компьютер в классе и забыла из него выйти. В этот же вечер на моей странице кто-то выложил мои фотографии с разными оскорблениями, от моего имени были написаны сообщения моим родным и знакомым. Я не сразу смогла поменять пароль и восстановить доступ к старнице. Очень многие мои одноклассники все это видели и теперь высмеивают меня в школе, до сих пор отправляют скриншоты с моими фотографиями в общий чат класса и смеются за спиной. Подскажите, пожалуйста, что мне делать? Как исправить ситуацию?</p> <p>2) Здравствуйте, меня зовут Соня, мне 15 лет. Недавно я начала снимать свои видео в тик-ток. Я создавала разных персонажей и снимала смешные сценки с их участием. Вчера я зашла в свой аккаунт и увидела кучу ужасных комментариев ...</p>

	<p>Мне писали, что лучше мне перестать снимать видео, что мне стоит похудеть и начать следить за собой, а не придумывать бредовые истории. Теперь я не знаю, что делать. Боюсь зайти на свой аккаунт и увидеть новые оскорбления. Подскажите, что мне делать в данной ситуации?</p> <p>3) Здравствуйте, меня зовут Артём, мне 12 лет. Неделю назад мои социальные сети взломали и написали от моего имени много неприятных сообщений моим друзьям. Больше всего сообщений было написано в беседу кружка, который я посещаю. Взломщик оскорбил всех ребят и педагога. Конечно, свою страницу я восстановил, но теперь я не могу спокойно ходить на занятия... Ребята из кружка перестали со мной общаться, я чувствую свою вину и мне стыдно перед педагогом. Пока что я не хожу на занятия, но очень хочу вернуться в кружок. Подскажите, как исправить мое положение?</p> <p>- Прошу представителей команд вытянуть жребий какая из ситуаций вам достанется. На обороте «жребия» записан текст ситуации, чтобы вы не упустили важных деталей <i>(Приложение 3)</i></p>
<p>2.5. Работа в командах -10 мин.</p>	
<p>2.6. Презентация результатов командного обсуждения – 12 мин (3</p>	<p>- Ребята, время на обсуждение закончилось. Прошу представителей команд представить результаты обсуждения.</p>

<p>мин на команду)</p>	<p><i>Представители команд рассказывают о своих рекомендациях и советах, сопровождая выступление презентацией.</i></p> <p><i>Вопросы и дополнения от других команд.</i></p> <p><i>Ведущий резюмирует выступление каждой команды и фиксирует на слайде презентации основные советы команд (слайд № 6)</i></p>
<p>2.7. Финал игры – 1 мин.</p>	<p>- А теперь узнаем мнение опытного сотрудника «горячей линии» о результатах вашей работы. <i>Обращается к гостю, Е.А. Замятиной:</i></p> <p>- Елена Анатольевна, что вы можете сказать о работе наших стажеров?</p> <p><i>Гость даёт оценку результатам работы команд.</i></p>
<p>3. Итоговый этап – 5 мин.</p>	<p>Дорогие ребята, сегодня мы не только обсуждали очень актуальную тему безопасности в сети Интернет, но и действовали. Вы попробовали себя в роли сотрудников горячей линии, оказывали помощь попавшим в беду.</p> <p>- Скажите, что вы узнали нового сегодня?</p> <p>- Какая из ситуаций, на ваш взгляд, самая сложная?</p> <p>- Что вы чувствовали, решая проблемы?</p> <p>- Сложно ли было договариваться в группе?</p> <p>Сегодня вы предложили решения 3-х ситуаций. А ежедневно с призывом о помощи на «горячую линию» звонят более 25 человек. Сколько трудных и опасных ситуаций можно было бы предотвратить, если бы все знали и</p>

пользовались правилами безопасности в
Интернете.

На память о нашей сегодняшней очень
серьёзной игре каждый из вас получает Памятку с
правилами (*Приложение 4*), которые помогут вам,
вашим родным и друзьям. Поделитесь с ними тем,
что вы узнали и поняли сегодня!

До свидания! Спасибо за игру!

Заключение

Отдельные элементы игры неоднократно апробировались в практике работы с детским коллективом (блиц-игры, создание кейсов, групповая работа с кейсами, действие команды по инструкции и др.) и зарекомендовали себя как привлекательные и полезные для подростков.

Сценарий данной игры будет использован в реализации программы воспитания многопрофильного клуба «Смена», структурного подразделения МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» после завершения периода вынужденного дистанционного обучения в учреждениях дополнительного образования, а также в реализации образовательной программы летнего отдыха на базе ДДТ «У Белого озера»

В ходе игры-практикума подростки приобретут знания и навыки безопасного поведения в сети Интернет, смогут развить компетенции командного взаимодействия, решения сложных ситуаций, а также приобретут опосредованный профориентационный опыт (попробуют себя в роли сотрудников службы горячей линии).

Список использованных источников:

1. Безопасность в интернете: возрастные рекомендации для детей и подростков [Электронный ресурс]. URL: <https://www.kaspersky.ru/resource-center/preemptive-safety/kids-guidelines>(дата обращения: 21.09.2021).
2. Железные правила детской безопасности от «Лиза Алерт» [Электронный ресурс]. URL:https://vk.com/wall-39082441_2090 (дата обращения: 21.09.2021).
3. Кибербуллинг – спасение есть? Что делать жертвам интернет-травли [Электронный ресурс]. URL: <https://findmykids.org/blog/ru/kiberbulling-detej-i-podrostkov-v-internete> (дата обращения: 21.09.2021).
4. Кибербуллинг: как защитить ребёнка от нападков в интернете [Электронный ресурс]. URL: <https://externat.foxford.ru/polezno-znat/kiberbulling-detej-i-podrostkov> (дата обращения: 21.09.2021).
5. Памятка для учащихся общие правила интернета [Электронный ресурс]. URL: https://dshi-aks.yam.muzkult.ru/media/2019/12/10/1265480363/Pamyatka_dlya_shkol_nikov_obshhie_pravila_interneta.pdf (дата обращения: 21.09.2021).
6. Сборник методических разработок «Классные часы, посвященные безопасности в сети Интернет»[Электронный ресурс]. URL: http://bpk.ucoz.ru/Files/Grant/8_sbornik_metodicheskikh_razrabotok_klassnykh_chas.pdf(дата обращения: 21.09.2021).
7. Кейс №10 «кибербуллинг и борьба с ним»[Электронный ресурс]. URL: <https://docplayer.com/132853611-Keys-10-kiberbulling-i-borba-s-nim.html>

Игра-практикум «SOS!» (служба взаимопомощи при кибербуллинге)



Интернет-угрозы

Компьютерный
вирус

Неприемлемый
для детей
контент

Поддельные
лайки

Посягательство
на частную
жизнь

Безопасность
данных
в сети

Кража
личных
данных

Кибербуллинг

Хакеры

Спам

Кибербуллинг — это оскорбления, угрозы, насмешки, распространение личных данных, ложных сведений, слухов о ком-либо против его воли в интернете.



Телефон доверия России

- «Дети онлайн»
8-800-25-000-15 (по будням, 9.00 - 18.00 (мск))
- Горячая линия психологической помощи подросткам, столкнувшимся с травлей в школе, а также помощи родителям и учителям
8 (800) 500-44-14 (с понедельника по субботу, с 12:00 до 22:00 по (мск))
- Молодёжный Телефон Доверия
8-800-100-80-72 (круглосуточно)

«Оценка ситуации и принятие решения»

1. Как чувствует себя автор звонка? (расстроен, подавлен, плачет, в гневе, обижен, чувствует одиночество, унижен, в панике и т.п.)
2. Оцените степень риска сложившейся ситуации для звонившего (в чём заключается угроза, какими могут быть последствия?)
3. Что ему следует делать в этой ситуации? (Составьте пошаговые рекомендации)
4. Кто ему может помочь? (учитель, родители, друг, психолог, полиция...)

Основные советы команд

Что делать в этой ситуации?

Пошаговые рекомендации

1. ...
2.
3.
-



Телефон доверия

Карина, 16 лет



На прошлой неделе у нашего класса был урок информатики, на котором я зашла на свою страницу **ВКонтакте** через компьютер в классе и забыла из него выйти. В этот же вечер на моей странице кто-то выложил мои фотографии с различными оскорблениями, от моего имени были написаны сообщения моим родным и знакомым. Я не сразу смогла поменять пароль и восстановить доступ к странице. Очень многие мои одноклассники все это видели и теперь высмеивают меня в школе, до сих пор отправляют скриншоты с моими фотографиями в общий чат класса и смеются за спиной. **Подскажите, пожалуйста, что мне делать? Как исправить ситуацию?**



Телефон доверия

Артём, 12 лет



Неделю назад мои социальные сети взломали и написали от моего имени много неприятных сообщений моим друзьям. Больше всего сообщений было написано в беседу кружка, который я посещаю. Взломщик оскорбил всех ребят и педагога. Конечно, свою страницу я восстановил, но теперь я не могу спокойно ходить на занятия... Ребята из кружка перестали со мной общаться, я чувствую свою вину и мне стыдно перед педагогом. Пока что я не хожу на занятия, но очень хочу вернуться в кружок. **Подскажите, как исправить мое положение?**



Телефон доверия

Соня, 15 лет



Недавно я начала снимать свои видео в тик-ток. Я создавала разных персонажей и снимала смешные сценки с их участием. Вчера я зашла в свой аккаунт и увидела кучу ужасных комментариев ... Мне писали, что лучше мне перестать снимать видео, что мне стоит похудеть и начать следить за собой, а не придумывать бредовые истории. Теперь я не знаю, что делать. Боюсь зайти на свой аккаунт и увидеть новые оскорбления. **Подскажите, что мне делать в данной ситуации?**

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ СТОЛКНУЛСЯ С КИБЕРБУЛЛИНГОМ?



1

ИГНОРИРУЙ ОБИДЧИКА

Чем эмоциональнее ты реагируешь, тем сильнее травля. Ведь она организована именно ради того, чтобы развлечься, наблюдая за твоей реакцией!

2

ИЗМЕНИ СВОИ НАСТРОЙКИ В СОЦ. СЕТЯХ

- Внеси обидчика в чёрный список;
- Создай новую учётную запись;
- Удали из друзей тех, кого ты не знаешь или того, кто тебе не нравится;
- Настрой приватность своего аккаунта.

3

ОБРАТИСЬ ЗА ПОМОЩЬЮ К РОДИТЕЛЯМ

Поговори с родителями или другими взрослыми, которым ты доверяешь. Они могут тебя поддержать, а также обратиться в правоохранительные органы!

4

ОБРАТИСЬ В АДМИНИСТРАЦИЮ РЕСУРСА

- Укажи дату и время факта кибербуллинга;
- Приложи скриншот сообщения (диалога, изображения);
- Прикрепи ссылку на профиль обидчика и на страницу с его сообщением.

