Онлайн квест «Информационная безопасность» как способ повышения информационной грамотности обучающихся

В современном мире объем потока информации огромен. Встает проблема защиты несовершеннолетних от воздействия агрессивной и негативной информации. Задача образовательных учреждений защитить учеников не только закрытым доступом к Интернет-ресурсам, но и дать необходимые знания для осознанного пользования поступающей к ним информации.

Актуальность данной проблемы подтверждает Федеральный государственный образовательный стандарт. В нем закреплено требование формирования у школьников навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Внеурочное мероприятие «Информационная безопасность» направлено на повышение знаний учащихся о безопасности в сети Интернет. Форма занятия – квест – является интерактивной, что позволяет повысить мотивацию школьников, увлечь детей, погрузить их в мир приключений, дать возможность продемонстрировать смекалку, логику и получить удовольствие от участия.

**Цель мероприятия**: создание условий для воспитания грамотного и ответственного пользователя сети Интернет.

**Задачи:**

* *образовательная*: систематизировать знания детей в области Интернет-безопасности по направлениям: раскрытие персональных данных; мошенничество; общение в сети; общая компьютерная грамотность;
* *развивающая*: развивать способности анализировать, делать выводы, подходить осознанно к противодействию Интернет-угрозам;
* *воспитательная*: соблюдать этические нормы в сети Интернет.

**Возраст участников**: 6-7 класс.

Взаимосвязь между участниками и организатором осуществлялась с помощью электронной почты. На подготовительном этапе были собраны электронные адреса участников.

Квест состоял из трех частей. В установленное время на электронный адрес участника приходила ссылка на первый этап.

**Первый этап** носил название «Разминка». На нем школьникам предлагалось вспомнить основные правила безопасности в сети и выполнить три задания, составленных с помощью сервиса learningapps. В первом из них ученикам нужно было вставить пропущенные слова в предложения (https://learningapps.org/watch?v=pdsgdozvn20), во втором – распределить на группы опасные и безопасные действия в сети (https://learningapps.org/watch?v=p2jdt4fnk20), в третьем – разгадать кроссворд (https://learningapps.org/watch?v=pj0spsjy320). Закончив работу над отдельным упражнением, школьники могли проверить правильность его выполнения и получить одну цифру кода, которую нужно запомнить. Полученный код ребят должны были отправить на электронную почту учителя, чтоб получить ссылку на второй этап.

**На втором этапе** задания были более сложными, при их разработке использовались возможности сервиса learnis. Ученикам предлагалось открыть три комнаты, следуя краткой инструкции.

**Комната №1. Персональные данные**

1. Перейдите по ссылке: https://www.learnis.ru/262788/.
2. Комната содержит 3 задания, чтобы их найти, можно кликать по любым предметам. Предметы могут перемещаться, совершать действия.
3. Вам необходимо открыть дверь. Кодом для открывания двери станет сумма номеров ответов на все три задания.
4. Получившийся ответ необходимо отправить на электронный адрес учителя с указанием номера комнаты.

**Комната №2. Верю - не верю**

1. Для прохождения этого задания понадобится смартфон с установленным приложением для сканирования QR-кодов, например, QR Scanner. Если программа по каким-либо причинам не сканирует код, то необходимо установить любую другую программу, которая поможет успешно справиться с дешифрованием.
2. Перейдите по ссылке: https://www.learnis.ru/262796/.
3. Комната содержит 3 задания.
4. Вам необходимо открыть дверь. Кодом для открывания двери станет сумма номеров ответов на все три задания.
5. Получившийся ответ необходимо отправить на электронный адрес учителя с указанием номера комнаты.

**Комната №3. Угрозы в сети**

1. Перейдите по ссылке: https://www.learnis.ru/263602/.
2. Квест содержит 5 заданий, одно из которых звуковое.
3. Вам необходимо открыть дверь. Кодом для открывания двери станет сумма номеров ответов на все пять заданий.
4. Получившийся ответ необходимо отправить на электронный адрес учителя с указанием номера комнаты.

Комнаты можно было проходить в любом порядке. Ссылку на финальный этап участники получали, отправив коды от дверей двух любых комнат учителю, но баллов в копилке было больше, если удавалось открыть все три комнаты.

**На третьем этапе** ребята работали с вопросами теста, созданного в Google-формах: https://forms.gle/U6deyVTWw98XSWNn8.

При определении победителей учитывалась скорость выполнения заданий 1 и 2 этапа (по времени получения кода на электронную почту), количество открытых комнат (заранее оговаривалось, что общее время игры не более 1 часа) и правильность выполнения последнего задания.

Опыт показал, что такая форма дистанционного занятия эффективна, так как:

1. способствует повышению информационной грамотности школьников;
2. помогает установлению связей между знаниями, полученными на уроке, и практическим жизненным опытом;
3. создает условия для развития познавательной активности учащихся;
4. помогает воспитывать культуру общения в сети.