

Катя Иванова Марчева

СУ „Христо Ботев“ гр.Долни Дъбник

Изгубени в света на киберпространството

Основен въпрос

Да се разгледат практически мерки за предотвратяване на опасните срещи в интернет и повишаване чувствителността на децата към рисковете, свързани с безразборното ползване на социалните мрежи и игри.

Обзор на урока

Мощното развитие на информационните технологии е съпътствано от динамични социални процеси. Ползването на интернет се превърна в стандарт на нашето ежедневие, променяйки из основи различни сфери на нашия живот и най-вече информационните и комуникационните ни навици. От съществено значение обаче остава въпросът относно рисковете за сигурността на децата и младежите в мрежата. Не е оправдано да пренебрегваме реално съществуващите възможности за вреда чрез интернет, като разчитаме на анонимността на онлайн пространството и хипотетичното му възприемане като зона, свободна от стойности и от правово законодателство. Днес ползването на Интернет е дълбоко вплетено във всекидневието на децата: 93% от 9 до 16 годишните ползват Интернет поне веднъж седмично (60% ползват интернет всеки ден или почти всеки ден). Децата влизат в онлайн пространството на все по-ранна възраст. Една трета от запитаните 9-10 годишни ползват Интернет всеки ден. Тази цифра нараства до 80% при 15-16 годишните. Най-честото място от което се влиза в интернет е от вкъщи (87%), последвано от достъп от училище (63%). 49% от анкетираните ползват Интернет в собствената си стая, а 33% от мобилния си телефон или друго портативно устройство. Децата вършат най-разнообразни и потенциално полезни дейности в интернет: 9-16 годишните ползват интернет за да си пишат домашните (85%), да играят на видеоигри (83%), да гледат видеоклипове (76%) и за да чатят (62%). По-малък брой качват снимки (39%) пишат съобщения (31%), които споделят с другите, ползват уебкамера (31%), сайтове за обмен на файлове (16%) или пишат личен дневник (blog) (11%).

Цели на урока:

- Учениците да се запознаят с рисковете и формите на проблемно поведение в интернет мрежите;
- Да се установят разумни правила за ползване на компютъра от децата.

Начало на урока – 10 минути. Встъпителна част

Дискусия по следните въпроси:

- Какви са ползите и вредите от интернет пространството за собствената ви подготовка в училище и личностно развитие?
- Какви рискове крие за вас интернетпространството?

Учениците споделят личния си опит и гледна точка. Дискусията завършва с изводи за огромните възможности, които ни предоставя интернет, но и за големите опасностите които крие интернетпространството.

Същинска част на урока- 20 минути

1. Разяснява се понятието социална мрежа.

Социалните мрежи представляват едно продължение и разширяване на социалната среда в киберпространството. Те са не само напълно естествена съставна част от социалния живот на подрастващите, но и изключително необходими. 70% от младежите ползват минимум две онлайн платформи. Една пета от запитаните ползват - три, а една десета от тях са активни в четири социални мрежи. Във виртуалното пространство се поддържат приятелства и се правят нови запознанства. Младежите използват интернет за обмяна на информация, подготовка на домашните, дискусии или просто за да „побъбрят“. Но и тук, както и в реалния живот, правилата се нарушават. Една четвърта от запитаните момичета и една пета от всички момчетата признават, че са били засегнати от вредни последици посредством интернет. Децата и младежите не винаги са наясно и с възможните последствия на личните им действия , а онлайн пространството не забравя. 59% от 9 - 16 годишните имат профил в социална мрежа. 26% имат публични профили. 29% имат повече от 100 „приятели“, въпреки, че по-голяма част са с по-малък брой приятели. 43% от децата, потребители на социални мрежи, имат „скрити“ профили. Те могат да бъдат разгледани само от техни приятели. Други 28% са оставили профилите си полускрити, така че и приятели на приятели да могат да ги разгледат. Трябва да се отбележи, че 26% са с напълно открити профили, които могат да бъдат разгледани от всеки.

Дискусия относно ползването на социални мрежи

- Учениците споделят опита, който имат в социалните мрежи и какви проблеми са имали в общуването си.
- ### **2. Запознаване на учениците с рискове и форми на проблемно поведение в интернет мрежите.**
- Cyber Bullying «Cyber Bullying» или „Internet Mobbing” е разпространен преди всичко в социалните мрежи. Изразява се в агресивни опити за сплашване като: тормоз, изнудване, заплаха, разпространение на фалшиви данни или компрометиращи снимки в онлайн пространството, реализирани от отделни лица или групи.
 - Happy Slapping «Happy Slapping» е преднамерен акт на насилие, сниман с цел разпространение чрез мобилните телефони или интернет.

- Cyber Grooming Означава буквално „грижа/галене в дигиталното пространство”. Изразява се в целенасочено сексуално малтретиране на деца и младежи в интернет. Не е изключение една такава среща в чата да завърши със заснети детски порнографски снимки пред интернет камера, сексуална злоупотреба онлайн или в резултат на действителна среща. „Sexting” Понятието „Sexting” е съставено от думите „Sex” и „Texting”. За „Sexting” става дума когато младежи изпращат свои сексуално предизвикателни снимки, съпроводени от еротични послания.
- Играта „Син кит“- това е смъртоносна игра на контрол, зародила се в руската социална мрежа „Вконтакте”. Играта има 50 нива и предполага изпълнение от участника на задачи, които получава от ментор. Този ментор дава поръченията, а участникът трябва да докаже, че ги е изпълнил, като публикува снимка или клип в социалните мрежи.

Задачите се изпълняват в течение на 50 дни и включват самонараняване, изрязване на изображения на син кит с бръснарско ножче върху кожата, слушане на песни със самоубийствени послания, систематично будене в ранни часове, гледане на филми на ужасите, селфита на върха на високи сгради, строежи или парапети на мостове, изолация от обществото. На 50-тия ден се дава последната задача, която е за самоубийство, най-често на публично място.

Така случаите са много трудни за доказване, тъй като детето може да скочи от високо или да се хвърли под влак или автомобил и станалото лесно да се приеме за случаен инцидент. В Русия има доказани едва 15 случая на самоубийства, свързани с играта, но се предполага, че жертвите реално са стотици.

При отказ да изпълняват задачите децата са заплашвани с насилие или с убийство на техни близки, включително и с абсурдни заплахи, като например че менторът знае IP адреса им и по-него може да открие къде живеят.

3. Установяване на разумни правила за ползване на компютъра от децата

- Никога детето да не дава идентифицираща и лична информация за себе си - домашен адрес, телефон, име и адрес на училището им, както и информация за членовете на семейството от какъвто и да е характер;
- Да не изпраща никога свои снимки;
- Да не приема предложения за среща с някого, когато познава само чрез Интернет. Ако се случи подобна среща, тя трябва да е на обществено място и само в присъствието на родител или друг настойник. Обясняваме, че в Интернет някои хора се представят за други - например, възрастни за деца - и да не се вярва на информацията, която някой дава за себе си в Интернет. Подчертаваме, че прекалено добрите предложения в Интернет обикновено са подвеждащи;
- да не сваля от Интернет и инсталира програми без знание и разрешение от родителите. Така може да се пробие сигурността на компютъра и дистанционно от него да се източва информация. Да не отваря и да не отговаря на съобщения, чийто подател не познава;
- Да не играе игри свързани с опасност и насилие.

Казус – 10 минути.

Ученик разбира, че негов приятел играе играта “Син кит“. Какви действия трябва да предприеме, за да предпази приятеля си?

Учениците дискутират и изказват мнения и предложения. Оформя се общо становище, което включва следните стъпки:

- Уведомяват се родителите;
- В час на класа се разисква играта и нейното опасно подстрекателство;
- Ученикът се насочва към приятни за него занимания и спорт.

Заклучителна част – 5 минути.

Учениците обобщават наученото през часа и правят заключение, че киберпространството е неизменна част от живота на съвременните хора, но трябва да се използва разумно, внимателно и безопасно.