

СТРОИМ ЕВРОПУ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ВМЕСТЕ С ДЕТЬМИ



www.wildwebwoods.org

Прогулка через Дикий Интернет Лес (Through the Wild Web Woods)

Игра для детей, посвященная вопросам
обеспечения безопасности в Интернете

Пособие для учителей

Строим Европу для детей и вместе с детьми
www.coe.int/children



COUNCIL OF EUROPE CONSEIL DE L'EUROPE



www.wildwebwoods.org

Прогулка через Дикий Интернет Лес (Through the Wild Web Woods)

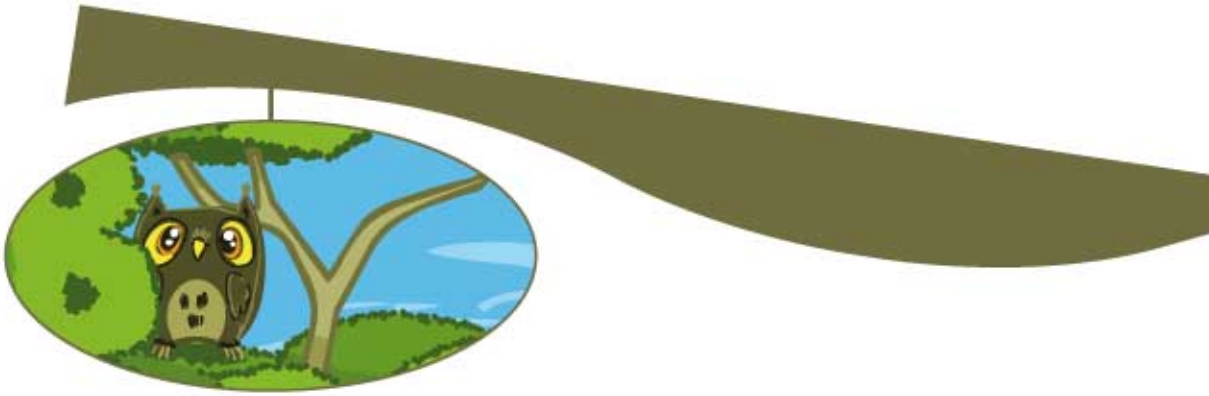
Игра для детей, посвященная вопросам
обеспечения безопасности в Интернете

Пособие для учителей

Строим Европу для детей и вместе с детьми
www.coe.int/children



COUNCIL OF EUROPE CONSEIL DE L'EUROPE



Русский (перевод с английского)

На английском языке

Through the Wild Web Woods –
An online Internet safety game for children

Teachers guide

На французском языке

A travers la forêt sauvage du Web –
Jeu en ligne pour les enfants sur les dangers d'Internet

Manuel de l'enseignant

Все права защищены. Перевод, воспроизведение или передача любой части данной публикации в какой-либо форме или средствами, электронными (CD-Rom, Интернет и т.д.) или механическими, включая снятие ксерокопий, запись или сохранение в системе информации, воспрещается без предварительного письменного разрешения Отдела публичной информации и издательства Директората по коммуникациям и исследованиям (F-67075 Страсбург Cedex или publishing@coe.int).

Данная брошюра издана при активной поддержке правительства Финляндии.

Обложка и верстка: Отдел документации и публикаций, Совет Европы
Иллюстрации – Нильс Кунат, «Netzbeuwegung» (Эттлинген, Германия)

Совет Европы, февраль 2010 года

Содержание

Введение – Об игре	5
Урок 1 – Начало игры – как научиться играть	9
Урок 2 – Идентификация в Интернете	19
Урок 3 – Обучение правам детей	23
Урок 4 – Зависимость	25
Урок 5 – Частная жизнь	27
Урок 6 – Безопасность	29
Урок 7 – Права детей в реальном мире	31
Урок 8 – Электронный город Комета	33
Избранные публикации	35

Об игре

Введение



Интернет-игра «Прогулка через Дикий Интернет Лес» (Through the Wild Web Woods) была разработана в рамках программы Совета Европы «Строим Европу для детей и вместе с детьми» и призвана помочь детям в возрасте от 7 до 10 лет понять, что такое Интернет, и приобрести навыки правильного пользования Интернетом. Игра также направлена на то, чтобы помочь детям понять основополагающую концепцию прав человека, узнать о своих собственных правах, а также о том, как уважать права других. Игра поможет детям приобрести достаточные знания для защиты от домогательств и насилия в виртуальном мире.

В игре «Прогулка через Дикий Интернет Лес» используются интерактивные и познавательные возможности обучения Интернету. В игре юные игроки стремятся попасть в электронный город Комета - место веселья, мира и свободы. Для того чтобы попасть в этот электронный город, им нужно пройти через Дикий Интернет Лес, полный приключений, а иногда и опасностей. На своем пути к электронному городу игроки пройдут через четыре города и смогут собрать монеты, позволяющие перейти на следующий уровень. Предусмотрены монеты Информации, Частной жизни (Личной тайны), Бдительности и Безопасности. Каждый раз, когда игроки получают монету, им предоставляется важная информация о компьютерной безопасности и правах детей.

По мере того, как игроки продвигаются по игре, они сталкиваются с необходимостью сделать определенный выбор, требующий от них тщательного анализа своих действий. На протяжении всей игры ставится вопрос об одном из ключевых аспектов компьютерной безопасности, а именно о доверии. Поэтому было бы хорошо подготовить дополнительный учебный материал по этой теме.

По мере того, как Интернет стал проникать во все области жизни, дети стали использовать его со все большей уверенностью. Интернет, без сомнения, имеет много преимуществ, но с ним связаны и определенные риски. Эти риски можно условно разбить на три группы: контакты, содержание и поведение.

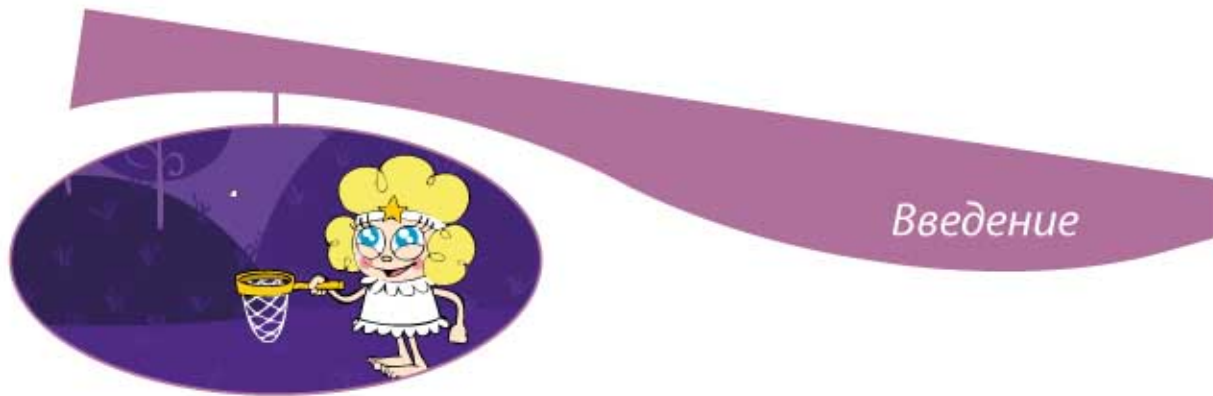
Контакты. В режиме «он-лайн» дети могут вступать в контакт с людьми, от которых может исходить опасность. Исследования показали, что знакомства, завязанные в режиме «он-лайн», могут приводить к реальным встречам между людьми. Также, при общении в Интернете люди могут объединяться в группы. Как это часто бывает в школе, те, кто не входит в группы, становятся объектом издевательств. Таким образом, многие дети сейчас становятся жертвами издевательств в киберпространстве. Более того, распространение социальных сетей приводит к тому, что дети могут с большей вероятностью попадать в одни группы с людьми разного возраста, а это, в свою очередь, ставит вопрос о желательности подобных контактов. Риски также включают целевое обращение к детям и подросткам со стороны коммерческих компаний, стремящихся их использовать.

В целом, дети и подростки должны понимать, что они могут общаться совсем не с тем человеком, образ которого они себе представляют, когда находятся в Интернете.

Содержание. Риски в этой области связаны с теми материалами, доступ к которым дети и подростки могут с легкостью получить через Интернет, в то время как в реальном мире, подобные материалы контролируются и доступ к ним затруднен. Важно также понять, что постепенно все большее количество материалов создается самими детьми, и обидный или неуместный комментарий, адресованный человеку сгоряча, может быть распространен среди миллионов людей и остаться в Интернете навсегда.

Поведение. Риски в этой области связаны с тем, как дети ведут себя в режиме «он-лайн». К сожалению, многие дети и подростки признают, что в Интернете они ведут себя совершенно иначе, чем в реальной жизни. Исследования показали, что в силу отсутствия прямого визуального контакта при общении в Интернете, молодые люди зачастую забывают о сдерживающих факторах и могут начать вести себя так, как они бы этого не сделали в реальном мире. Это создает значительную проблему для родителей и воспитателей. Дети и подростки должны понять, что их поведение в Интернете может привести к негативным последствиям вне режима «он-лайн».

Поскольку дети могут получить доступ в Интернет во все более разнообразных формах, например, через игры и мобильные телефоны, важно понять, что компьютерная безопасность состоит не в том, чтобы запрещать им использовать некоторые виды технологий, а в расширении их знаний и обучении навыкам безопасного пользования Интернетом. Дети всегда сумеют найти доступ к интересующим их технологиям, и если сделать это дома или в школе не удастся, то они попытаются найти другой способ. Игра «Прогулка через Дикий Интернет Лес» позволяет донести важную информацию об электронной безопасности до ваших учеников, причем в интересной и развлекательной форме.



Занятия до начала игры

До того, как дети начнут играть в игру, им могут быть предложены следующие упражнения на тему «Интернет».

Что такое Интернет? (5 минут)

Работа в парах: «Как устроен Интернет?»

Каждая пара подготовит свое объяснение тому, как работает Интернет, и затем поделится своими размышлениями с классом.

Позитивная и негативная стороны Интернета (10 минут)

Работая в группах, дети обсудят и составят список положительных аспектов Интернета. Зачем они его используют? Какие у них есть любимые сайты? Тем, кому это трудно, можно подсказать: игры, общение, просмотр ТВ, поиск информации, покупки и т.д. Раздайте детям самоклеющиеся листки бумаги для этого упражнения и попросите их сгруппировать свои результаты под тремя заголовками: содержание, контакты и поведение, как это рассматривалось выше.

Далее дети должны подумать об отрицательных сторонах Интернета. Попросите детей быть предельно честными и приведите пример того, как следует выстраивать свои мысли, или же позвольте им самостоятельно выбрать метод. Предложите каждой группе выбрать один из позитивных аспектов Интернета и поделиться с другими. Сделайте то же самое по негативным аспектам, но попросите учеников подумать, как они могут наиболее эффективно защитить себя и других детей от этих опасностей. Объясните детям, что они будут играть в Интернет игру, в которой как раз и рассказывается о тех вопросах, которые они обсуждали.

Подсоединение (1 минута)

Спросите детей, как они подсоединяются к Интернету. Делают ли они это одинаково? Многие дети начали использовать мобильные устройства, причем некоторые дети находят самые изобретательные способы подключения к Интернету.

Попросите детей перечислить за одну минуту разные способы подключения к Интернету.

Компьютер, ноутбук, Playstation, Xbox, Wii, PSP, iPod, мобильный телефон, Nintendo DS ...



Введение

Обсуждения в ходе предварительных упражнений помогут детям получить общее понимание того, что связано с Интернетом.

Игра «Прогулка через Дикий Интернет Лес» (Through the Wild Web Woods) была разработана для Совета Европы компанией «Netzbewegung» (www.netzbewegung.com), интерактивным агентством, расположенным в городе Эттлинген, Германия.



Начало игры – как научиться играть в игру

Урок 1



План этого урока объяснит вам, как использовать игру, и проведет вас шаг за шагом по разным ее этапам.

Наберите <www.wildwebwoods.org>

Выберите язык, на котором вы бы хотели сыграть в игру. В настоящее время игра доступна на более чем 20-ти языках.

Подождите, пока игра загрузится. Появится домашняя страница (см. ниже).

На этом этапе вам предоставляется следующий выбор разделов.



Об игре – содержит краткую информацию о целях игры и о том, как она была разработана.



Как играть – здесь разъясняются основы игры и рассказывается о том, как в нее играть.

Загрузить игру – позволяет в любой момент сохранить игру и возобновить ее позднее с этого же места.

Посетите электронный город Комета как гость – игрок направляется напрямую в э-город. Здесь можно увидеть посольства Словакии и Швеции и собрать монеты э-города. Посещая э-город в качестве гостя, игроки не смогут сыграть в предложенные там игры.

Начать игру – означает начало игры. Целесообразно проработать этот раздел в составе всей группы или класса. Вам понадобится по крайней мере 20 минут, для того чтобы ваш класс освоился с концепцией игры. При этом игру можно в любой момент сохранить.

Появится маленький паучок - П@у – который даст полезные советы о том, как играть. Первая задача – подсоединить компьютер к Интернету. Это делается путем подсоединения проводов к нужным розеткам. Светящиеся монитор и коммутатор, а также надпись «компьютер включен» проинформируют играющих о том, что их подключение прошло успешно.



Введение «личной» информации

Объясните детям, что будет происходить на данном этапе игры, и попросите их создать собственный профиль в компьютерной игре. Каждый игрок должен выбрать свой ник, ввести свой возраст и свою страну.

Псевдоним и возраст вводят, используя клавиатуру, страна выбирается из списка в раскрывающемся меню. После того, как эта информация введена, ее можно просмотреть и только затем кликнуть на «ОК».

Здесь можно обсудить то, какую информацию дети хотят раскрыть о себе в Интернете. При выборе псевдонима следует избегать слишком простые варианты, позволяющие с легкостью вычислить игрока. Это можно обсудить более подробно с детьми старшего возраста. Могут ли они придумать какие-то имена?

Вы можете сыграть в короткую игру, когда все ученики выберут свой ник. После того, как они это сделали, посмотрите, могут ли другие дети определить их по нему. Объясните детям, что лучше использовать такую информацию, которая может быть известна лишь настоящему другу.

См. также Урок 2 о личных данных в режиме «он-лайн» и Урок 5 о частной жизни, где излагаются дополнительные подробности и предлагаются занятия в классе по данной теме.

Пол

Далее игроки должны выбрать, в роли кого они будут играть: мальчика или девочки.

На данном этапе стоит обсудить вопрос о предоставлении ложной информации в Интернете. Например, если дети решают выбрать другую личность, то и другие пользователи Интернета могут поступить так же.

Ты мальчик или девочка?

Выбери



Выбор героя

Затем игроки выбирают персонаж. Они могут выбрать Охотника, Рыцаря, Волшебника или Пирата, а также цвет его волос, кожи и глаз.



Игра

Теперь они готовы начать игру. Подождите, пока откроются ворота, затем появится паучок П@у и объяснит, что делать. Игрокам нужно найти ключ и проделать путь через лес до ворот города. Следует избегать столкновения с другими обитателями леса, так как, сталкиваясь с ними, игрок теряет ключ и должен вновь его искать, начав игру заново.

У игры три уровня – Развлечения, Инфотопия и Коммуникадия. После того, как игроки проходят все эти три уровня, они могут войти в э-город Комета.

По мере того, как игроки продвигаются по каждому уровню, они увидят свитки и монеты, которые им нужно собрать для того, чтобы продвинуться вперед. Ниже об этом рассказывается подробнее. Дети передвигают своего героя, используя стрелки на клавиатуре. Дети, у которых есть проблемы с моторикой, могут нуждаться в дополнительной помощи.

Игра займет по крайней мере час времени, и отдельные игры могут быть сохранены, чтобы игроки могли продолжать с того места, на котором они остановились. Игру можно сохранить в любое время, кликнув на «Сохранить игру» и введя ник игрока.





Свитки

На протяжении всей игры игроки будут собирать свитки. Существует шесть разных свитков:

- Свиток знания (информированности, осведомленности)
- Свиток защиты
- Свиток участия
- Свиток справедливости
- Свиток образования
- Свиток здоровья.

Эти свитки содержат основные права детей, признанные во всем мире. Используя эти свитки, игроки смогут помочь другим героям, с которыми они будут встречаться в ходе игры. Первый свиток – *Свиток знания*. В *Свитке знания* детям рассказывается об их правах. В этом же первом разделе они увидят *Свиток защиты*, предоставляющий детям защиту от всех форм насилия. Игроки, которые по ходу игры смогут спасти всех героев, смогут сыграть в игру, называющуюся «Гонки со свитками» («Scroll-run») в электронном городе.

В нижеприведенной таблице более подробно рассказывается о шести свитках, которые можно собрать во время игры и о том, как эти свитки можно применить для помощи сказочным героям. Это хорошая возможность обсудить с детьми их права и объяснить, как можно помочь другим детям.

Детям, которым трудно читать, понадобится помощь, чтобы понять содержание свитка.



Отдельные права, содержащиеся в Конвенции ООН о правах ребенка, представленные в игре

Свиток	Объяснение	Уровень	Герой, которому нужна помощь
Знание	Ты имеешь право знать свои права! Взрослые также должны знать права детей, чтобы лучше их защищать.	1 – Развлечения	Прекрасный принц и лягушка
Защита	Дети имеют право на защиту от всех форм насилия. Это означает, помимо прочего, что взрослые не имеют права унижать детей и давать почувствовать себя никчемными.	1 – Развлечения	Гензель и Гретель
Участие	У тебя есть право высказывать свое мнение, право на то, чтобы взрослые тебя выслушали и серьезно отнеслись к твоему мнению.	2 – Инфотопия	Золушка
Справедливость	Ты имеешь право на юридическую помощь и справедливое судебное разбирательство в рамках правовой системы, учитывающей твои права.	2 – Инфотопия	Али-Баба
Образование	Ты имеешь право на хорошее образование. Ты должен иметь возможность посещать школу и получить такое образование, на которое способен. Твое обучение должно помочь тебе развить твои таланты и навыки, чтобы вырасти ответственным и терпимым, быть таким взрослым, который будет жить мирно и уважать права других. Если у тебя ограниченные возможности или особые потребности, то ты имеешь право на особую помощь, которая позволит тебе получить образование и пользоваться всеми правами.	3 – Коммуникация	Мальчик-с-пальчик
Здоровье	Ты имеешь право на хорошее лечение, чистую воду, здоровую пищу и чистое безопасное жилье. Ты имеешь право на информацию, которая поможет тебе жить хорошо. Ты имеешь право на игры и досуг, на участие в культурной жизни.	3 – Коммуникация	Девочка со спичками



Урок 1

Монеты

На каждом уровне игры нужно собрать четыре монеты. Каждая найденная монета предусматривает выполнение определенного задания. Вы можете перейти на следующий уровень, только когда вы соберете все четыре монеты. Важно напомнить детям, что им нужно внимательно прочитать разъяснения, связанные с каждой монетой, поскольку там содержится важная информация и о безопасности в Интернете, и о правах детей.



Развлечения

- Монета Безопасности касается предложений «слишком хороших, чтобы быть правдивыми», с которыми игроки могут столкнуться в Интернете. Игрокам предлагается сыграть в некоторые «бесплатные» игры, и они быстро поймут, что многие вещи на самом деле оказываются иными, нежели казались на первый взгляд. Эта монета также призывает внимательно относиться к любым загрузкам из Интернета и не забывать о таких вещах, как вирусы.
- Монета Частной жизни (Личной тайны) – игроки должны сыграть в игру, которая называется «Поймай звезды» – после того, как они закончат ее, их просят ввести свой ник. Это заставит игроков подумать о том, какой объем личной информации можно предоставлять о себе в Интернете (например, желательно указывать только псевдоним).
- Монета Информации – эта монета связана с чрезмерным увлечением Интернетом и напоминает игрокам, что хотя сами по себе компьютерные игры хороши, играть в них слишком часто может быть вредно, т.к. можно попасть от них в зависимость.
- Монета Бдительности – здесь идет речь о недоброжелательном отношении и издевательствах в Интернете. Игрокам также предлагается задуматься о качестве и достоверности информации. Нельзя верить всему, что вы видите в Интернете.





Инфотопия

Игрокам нужно вновь найти свой путь к воротам города. Им нужно остерегаться гигантских гусениц и по пути найти яблоко. Игроки отдадут яблоко ворону в обмен на ключ от города.

- Монета Безопасности – здесь основное внимание уделяется паролям и подчеркивается важность сохранения их в тайне. Игрокам напоминают о том, что надежный пароль содержит и цифры, и буквы.
- Монета Информации относится к поисковым серверам и предоставляет информацию о закладках. Игроки должны впечатать слово «Белоснежка» («Snow White»).
- Монета Личной тайны – после того, как игрок напечатал «Белоснежка» («Snow White»), появляются два веб-сайта. Если вы нажмете на первый сайт, то попадете на блог Принца, где Белоснежка оставила послание, содержащее слишком много личной информации, так что узнать и найти ее не составит труда.
- Монета Бдительности – позволяет игроку кликнуть на второй веб-сайт, в котором рассказывается о стиральном порошке «Белоснежка». Информация здесь предназначена для потребителей, и это хорошая возможность поговорить об эффективности поисковых серверов.



Коммуникация

Игроки должны пройти к городским воротам через ледяной лабиринт. Для того, чтобы найти выход, нужно передвинуть ледяные блоки.

- Монета Безопасности – игроки могут сыграть в игру «Рыцарь Антиспам» (Sir Spam Me Not) и отделить спам от электронных посланий из надежных источников.
- Монета Личной тайны – здесь речь идет о т.н. чатах. Игроков просят дать свой адрес. Они получают совет, на что нужно обратить внимание во время чатов, и продумывают, какую информацию можно о себе сообщить.
- Монета Информации – касается электронной почты и ее преимуществ. Там же рассказывается и о рекламной рассылке.



Урок 1

- Монета Бдительности – здесь внимание уделяется спаму и способам борьбы с ним.

После того, как пройдены все три уровня, игроки могут войти в электронный город Комета. Электронный город – город для детей, где они могут не только веселиться, но и найти любую необходимую информацию, получить совет и защиту. Они могут делиться мечтами, идеями и тем, что их беспокоит, находить простые пути преодоления проблем и создавать свой собственный мир мечты.

В Комете нужно собрать шесть электронных монет. Каждая из них связана с разными правами ребенка. Это уже знакомо детям, поскольку они сталкивались с этими правами на разных уровнях и в разных свитках, которые они уже собрали. См. Урок 8 для получения дополнительной информации об электронном городе Комета.



Занятие

Риски в Интернете (10 минут)

Попросите детей вернуться в свои группы и подумать, какие риски связаны с использованием Интернета. Какие могут возникнуть проблемы? Раздайте детям наклейки, чтобы они записали там свои идеи, и сгруппируйте риски под тремя заголовками: содержание, контакты и поведение.

Обсуждение (15 минут)

Обсудите некоторые вопросы, которые возникли в связи с монетами.

Безопасность – осторожно скачивайте файлы из Интернета, они могут содержать вирус. (См. также урок 6 для обсуждения и упражнений.)

Личная жизнь – всегда надежно храните личную информацию; внимательно относитесь к тому, какую информацию вы передаете. (См. также урок 5 для обсуждения и упражнений.)

Информация – эти монеты связаны с разными важными вопросами, например, с поиском информации и с чрезмерной зависимостью от компьютера.



Урок 1

Бдительность – видимость некоторых вещей в Интернете зачастую обманчива. Дети могут столкнуться с информацией, которая является предвзятой или неточной. Они могут прочитать о других людях вещи, которые являются грубыми или недобрыми.

Объясните детям, что Интернет отражает реальный мир. Его используют и хорошие, и плохие люди, но, используя некоторые простые правила, дети могут быть уверены, что они находятся в безопасности в Интернете.

Правила работы в Интернете

Дети научатся тому, как обеспечивать свою безопасность по мере продвижения по игре.

Вопросы, рассматриваемые на первом уровне, включают следующие:

Зависимость – хотя играть в игры хорошо, убедитесь, что вы не проводите за ними слишком много времени.

Личная информация – в Интернете вполне можно использовать ник, поскольку, как правило, это не позволяет установить вашу личность, однако внимательно относитесь к тому, какой личной информацией вы делитесь в режиме «он-лайн».

Неприемлемое содержание – некоторые материалы, с которыми вы сталкиваетесь в Интернете, могут быть отвратительными. Например, на этом уровне, игры карликов содержат неприемлемые и злобные материалы.

Скачивание – важно тщательно подумать перед тем, как вы что-то скачаете из Интернета. Знаете ли вы, что это такое и откуда это? Некоторые скачиваемые материалы содержат вирусы, которые могут повредить ваш компьютер. Если вы не уверены в отношении содержания скачиваемого материала, то безопаснее его не использовать.



Идентификация в Интернете

Урок 2



Общение в Интернете становится все более популярным среди молодежи, которая стала активным пользователем новых технологий, позволяющих общаться более быстро и эффективно. Общение в Интернете требует от пользователя идентификации в режиме «он-лайн». Коммуникация в Интернете часто рассматривается как анонимная, при этом дети и подростки открыто признают, что в Интернете они говорят и делают вещи, о которых они не могли бы и подумать в реальном мире. В недавнем исследовании сообщалось об одном подростке, который сказал: «Как я могу нанести какой-то вред, если я сижу здесь, в моей спальне?»

Как учителя и родители, мы призываем наших детей чувствовать себя безопасно в школе и дома: именно в такой атмосфере мы хотели бы, чтобы они росли. Однако само представление о том, что ребенок по-прежнему в безопасности, когда он использует Интернет дома без должного контроля, является неправильным и даже опасным. Родители и учителя должны знать о некоторых возможных рисках, с которыми дети и подростки могут столкнуться в Интернете.

Перед тем, как начать играть в игру «Прогулка через Дикий Интернет Лес», игроков просят выбрать для себя героя, которым они будут в игре. Они выбирают ник, а также их просят поделиться некоторой личной информацией – сообщить свой возраст и страну проживания. Объясните детям, что им нужно внимательно относиться к объему личной информации, которую они размещают в Интернете, поскольку в нем легко вести поиск и вполне возможно собрать небольшие отрывки информации для того, чтобы выявить личность и определить местонахождение человека. Целесообразно рассказать на этом этапе, что когда они регистрируются в новой службе или на сайте социальной сети, то они не обязаны предоставлять информацию в каждой области. Нужно заполнять лишь те поля, где стоит звездочка, и тем не менее большинство людей, как правило, предоставляют много дополнительной, ненужной информации.



Выбор псевдонима

Когда дети выбирают свой ник, поговорите с ними о том, что не нужно выбирать псевдоним, который будет слишком очевидным для других. Если их легко определить по их псевдониму, то это может быть столь же рискованно, как использовать свое собственное имя. Они должны также подумать о типе выбираемого ими псевдонима, поскольку эти псевдонимы могут создать неправильное впечатление о человеке, а это вызовет определенный риск.

Интернет предоставляет детям и молодежи прекрасную возможность поэкспериментировать с собственной идентификацией и это может быть весьма позитивным опытом. Тем не менее, им необходимо тщательно продумать, кто может увидеть ту информацию, которую они размещают в Интернете о себе и других.

Занятие

Игроков просят выбрать для себя героя для участия в игре.

Это предоставляет идеальную возможность начать обсуждение вопросов защиты частной жизни и той информации, которую дети могут раскрывать в Интернете.

Использование ложных личных данных в режиме «он-лайн» (30-45 минут)

Попросите детей создать свой профиль, который они были бы готовы разместить в Интернете. Какого рода информацию они будут туда включать? Обсудите то, что, поскольку пользователи в Интернете могут выдавать себя за любого человека, то многие, с кем мы общаемся в режиме «он-лайн», совсем не те, за кого себя выдают. Если кто-то вам говорит, что он – 13-летний мальчик из Швеции, это не значит, что это на самом деле так. Многие дети очень доверчивы и с трудом понимают, что другие люди могут говорить неправду о себе.

После того, как дети создали свои собственные профили, если вы считаете нужным, попросите их поработать в группах для определения положительных и отрицательных моментов использования ложных личных данных. После того, как они углубленно обсудят этот вопрос, предоставьте детям возможность изменить свои личные данные, если они считают, что лучше это сделать.



Различия между реальным миром и виртуальным миром (20-30 минут)

Попросите детей составить список различий между тем, когда говоришь с кем-то в Интернете или в реальной жизни. Подведите их к тому, чтобы они поняли, что в реальном мире мы нечасто вступаем в беседу с незнакомым человеком, в то время как в мире Интернета некоторые люди достаточно легко устанавливают контакт с теми, с кем они никогда не встречались. В реальном мире люди имеют преимущество в том, что они видят человека, с которым они говорят, тогда как в Интернете все обстоит по-другому. Какие другие различия могут найти дети?

Существует несколько основных правил, которые помогут детям оставаться в безопасности в Интернете.

- Согласиться на реальную встречу с кем-то, с кем вы встречались только в Интернете, может быть не очень хорошей идеей. Если вы это планируете, сначала обсудите такую идею с родителями или со взрослым, которому вы доверяете, и встречайтесь только в том случае, если они согласны вас сопровождать.
- Если вы чувствуете себя неудобно в отношении того, с чем вы столкнулись в Интернете, расскажите об этом взрослому, которому вы доверяете.
- Будьте правдивыми и защищайте вашу личную информацию, когда вы находитесь в Интернете, но помните, что не все будут столь же честны, как и вы.



Обучение правам детей

Урок 3



По мере того, как игроки продвигаются по игре, они будут собирать свитки, в которых будет рассказываться о различных правах детей. Пройдя даже малую часть игры, дети смогут ознакомиться со своими правами, что предоставляет возможность подумать о том, в чем конкретно такие права заключаются.

Какие из этих прав являются неотъемлемыми?

К сожалению, Интернет предоставил и новую возможность говорить обидные или злые вещи о других. В определенном смысле, когда вы не видите человека, с которым вы говорите, или о котором вы говорите, это может дать пользователям быть намного более прямолинейными, чем тогда, когда они беседуют лицом к лицу.

Возможности пользователя в Интернете породили и такое новое явление, которое называют «секстинг» - рассылка собственных или чужих фотографий сексуального характера своим друзьям. Очевидно, что в реальном мире большинство не стало бы привлекать к себе внимание таким образом; в Интернете же сделать это не представляет особого труда, за счет доступности необходимых технологий.

Занятие

Обсуждение (30 минут)

Что думают дети о том, какими должны быть их права? Дайте им возможность изложить свои идеи на наклейках. Используя темы разных свитков (знание, защита, участие, справедливость, образование и охрана здоровья), попросите их изложить свои идеи под этими шестью заголовками. Обсудите права детей, как они изложены в Конвенции ООН о правах ребенка и как они используются в игре, с учетом таблицы на стр. 9. Призывая оказывать помощь другим, игра побуждает детей быть ответственными и воспитывает чувство гражданского долга.



Каждый свиток может быть использован для того, чтобы помочь героям, с которыми дети встречаются в ходе игры. Спросите их, использовали ли они свитки именно так. Они могут не помогать тем героям, с которыми они встречаются, но если этого не делать, то они не смогут сыграть в игру «Гонка со свитками» («Scroll-Run»), когда они достигнут электронного города.

Учебное пособие Совета Европы «Компасито – пособие по обучению правам человека для детей» также содержит упражнения и мероприятия в области прав человека для детей.

Права детей и Интернет (30-45 минут)

Помня о правах детей, обсуждаемых в этой игре, спросите детей, какие права, по их мнению, являются наиболее важными, когда они используют Интернет. Какие правила, как они считают, должны быть приняты? Разбейте детей на группы по четыре человека и попросите их разработать кодекс поведения при пользовании Интернетом. В конце упражнения попросите каждую группу рассказать о своих идеях остальному классу.

Дополнительные мероприятия (1 час) (для более способных детей или детей старшего возраста)

Обсуждение прав детей предоставляет отличную возможность для следующих дискуссий:

- выберете одно из прав детей;
- разбейте класс на три группы (две маленькие и одну большую) и разъясните, что одна группа будет поддерживать выбранное заявление, а другая – выступать против него. Третья группа будет решать, кто изложил наиболее убедительные доводы, и проголосует за победителя;
- выделите группам время для подготовки своих аргументов (в зависимости от возраста и способностей детей для данного упражнения им может понадобиться определенная помощь со стороны взрослых);
- начните обсуждение, предоставив каждой группе время для изложения своих аргументов и дав возможность членам третьей группы задавать вопросы;
- попросите третью группу проголосовать за победителя.

Зависимость

Урок 4



Поскольку все больше детей и подростков проводят время за играми в Интернете, большое беспокойство вызывает то, что это может привести к зависимости от такого типа досуга. Многие игры в Интернете чрезвычайно интересны и увлекательны для тех, кто в них играет. Родители говорят о том, что их дети все больше проводят времени за играми в режиме «он-лайн».

Занятие

Сколько времени я провожу за ? (до 1 часа, плюс время для сбора данных)

Пусть дети вернутся к тому разделу в «Прогулке через Дикий Интернет Лес», где они встретили Рапунцель.

Рапунцель не похитили; она целый день играла в компьютерные игры и попала от них в зависимость. Она была увлечена этими играми настолько, что спряталась в старой башне, для того чтобы ей никто не мешал. Именно поэтому она так и не пошла к парикмахеру.

Что бы сделали дети, если бы один из их друзей попал в такую же ситуацию? Куда бы они обратились за помощью?

Сколько детей играют в игры в Интернете? Сколько времени они проводят за ними за один раз? Знают ли они действительно, сколько времени они на это тратят? Попросите их вести дневник в течение недели, для того чтобы посмотреть, сколько времени они проводят за разными занятиями (в том числе досуг вне дома – список можно согласовать в классе заранее). Могут ли они создать график или круговую

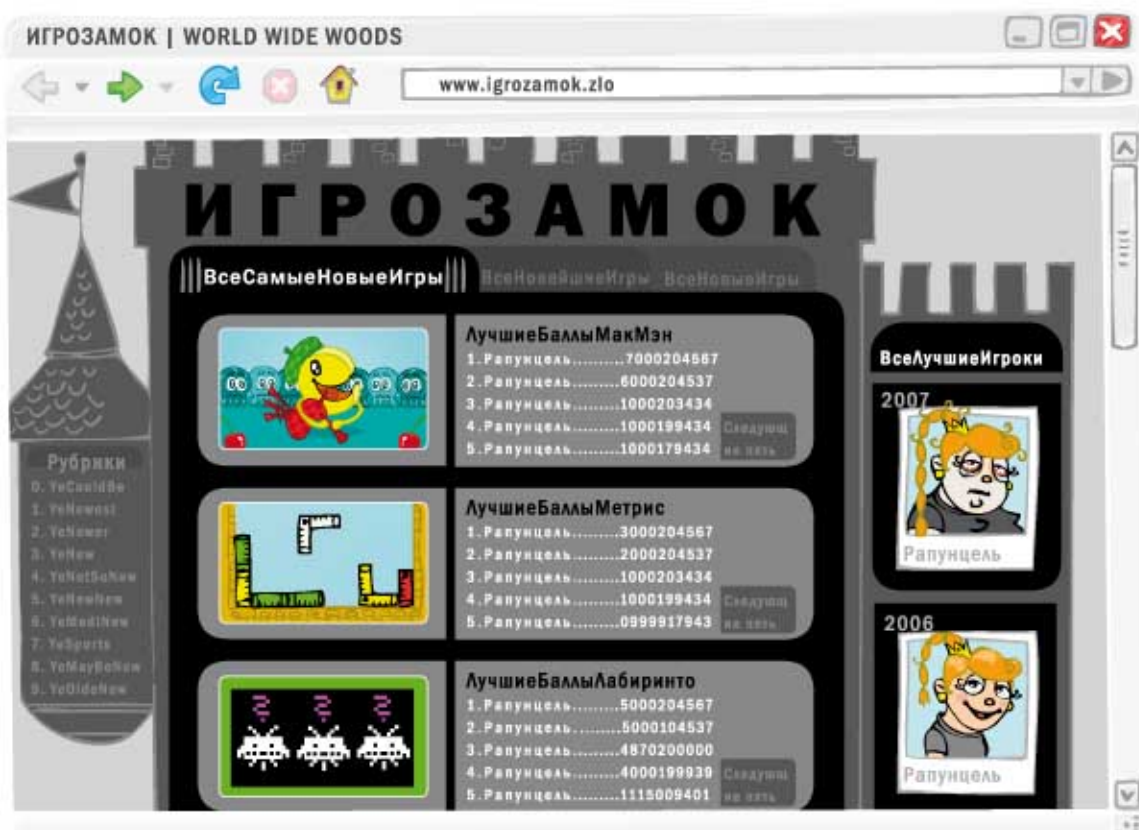




диаграмму для того, чтобы посмотреть, сколько времени они проводят в течение недели за разными занятиями?

Удивляют ли детей полученные результаты? Объясните им, что в игры в Интернете играть можно, но поговорите о необходимости сбалансировать разные виды занятий, а не посвящать все время играм или компьютеру.

Примечание: В классе могут быть дети, которые проводят очень много времени за играми в Интернете. Важно не выделить случайно кого-то из учеников. Не нужно просить детей написать свою фамилию на графике.



Частная жизнь

Урок 5



Поскольку для детей и молодежи все проще становится создать свою страницу в Интернете, учителя должны рассказать о том, с какими рисками это связано. Дети должны понимать, что как только что-то размещено в Интернете, это уже невозможно вернуть. Разумеется, они могут стереть ту информацию, которую они разместили в своем профиле, но при этом они не могут быть уверены в том, что эта информация уже не была записана другими людьми. Очень часто дети не понимают важности набора личных данных, которые они размещают на своих личных сайтах в Интернете. Важно разъяснить им, что их профиль в Интернете должен быть частным (т.е., с ним могут знакомиться только приглашенные гости). К сожалению, дети и молодежь часто не думают о тех, кто просматривает их данные, и не всегда понимают, кто может ознакомиться с их профилем.

Когда дети достигают Инфотопии, их могут попросить посмотреть на блог (дневник в режиме «он-лайн»). В нем содержится информация, которую там оставила Белоснежка. Она изложила там слишком много личной информации, что представляет опасность.

Занятие

Блог Принца (30 минут)

Посмотрите на содержание блога ниже и сделайте копию для детей. Попросите их выделить те личные подробности, которые Белоснежка не должна была бы включать в информацию о себе. Могут ли они создать «безопасную» запись в блоге?

Вновь подчеркните, что главный принцип Интернета – это демократия, и что каждый имеет равное право к нему присоединиться. Всемирная паутина создается всеми и может быть всеми использована. Это означает, что любой человек может увидеть ту информацию, которую вы размещаете, если только она не будет тщательно защищена.

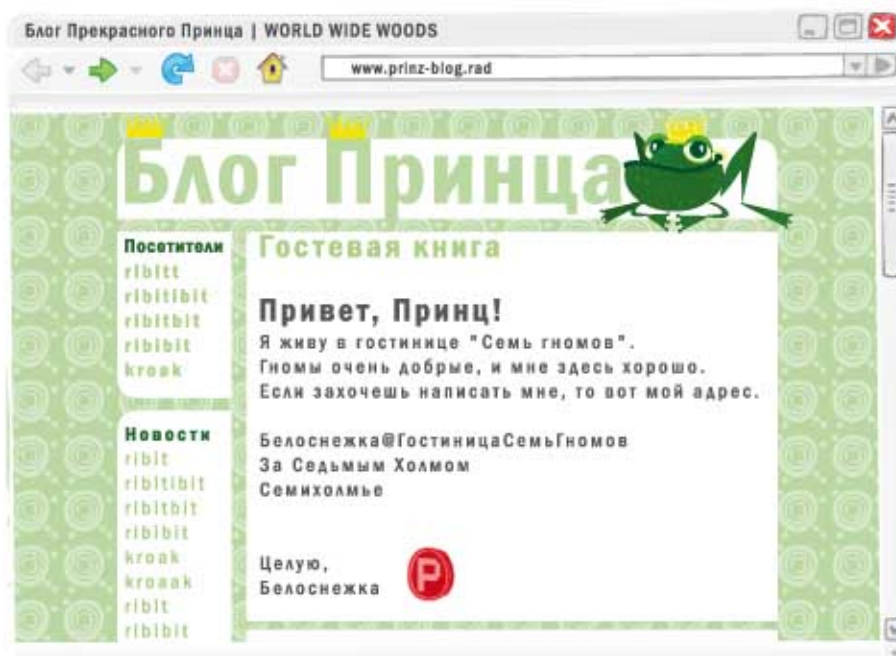


Попросите детей посмотреть на собственный профиль (если у них таковые имеются) и подумать о той информации, которую они там размещают. Будут ли они довольны, если ее увидят родители или опекуны?

Пароли (45 минут)

При обсуждении аспектов личной жизни поговорите о паролях. Дети смогут узнать больше о паролях, когда они достигнут Инфотопии. Попросите детей включить в постер следующую информацию, для того чтобы объяснить другим важность пароля.

- Пароль – это как секрет – не передавайте его другим людям!
- Не используйте свое имя – вас будет очень легко определить!
- Не сохраняйте ваш пароль на компьютере, если даже компьютер просит вас это сделать; если кто-то другой будет использовать тот же компьютер, то он сможет посетить сайт с вашим паролем.
- Используйте цифры и буквы, но убедитесь, что вы сможете вспомнить ваш пароль, когда вы в следующий раз войдете в систему.
- Никогда не записывайте ваш пароль на бумаге, которую любой может увидеть.



Безопасность

Урок 6



Интернет является очень легким каналом доступа к разнообразным материалам. Можно законным путем - но также и незаконным - скачивать книги, фильмы и музыку. Распространено мнение, что многие дети не принимают во внимание важность соблюдения авторского права и права на интеллектуальную собственность, но исследования показывают, что дети просто не осознают этого.

Еще одна проблема, с которой дети могут столкнуться при скачивании материалов, - это вирусы. Большинство взрослых обычно ведут себя осторожно в отношении любого скачивания документов, однако дети об этом не заботятся и редко тщательно размышляют, стоит ли устанавливать компьютерную программу или запускать музыку или видео, которые они нашли в сомнительных источниках в Интернете.

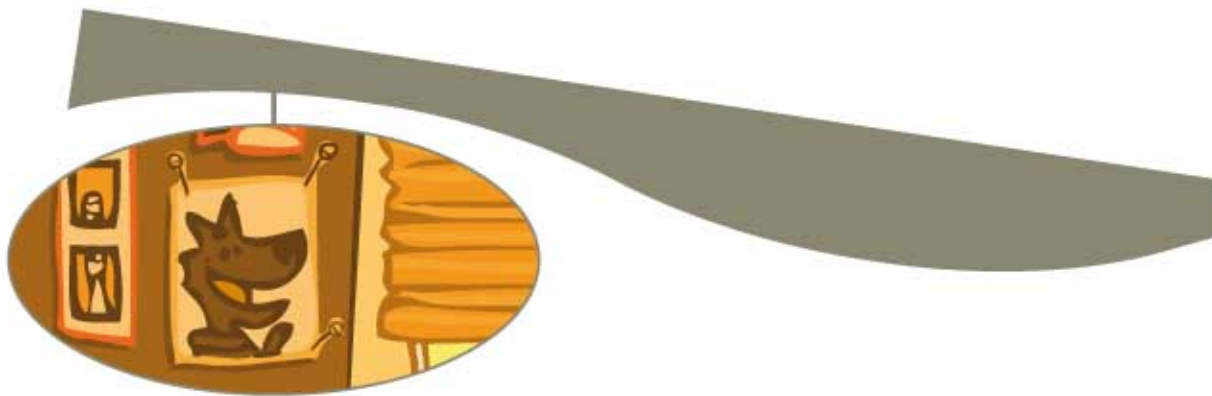
На разных этапах игры детям напоминают, что они должны быть чрезвычайно осторожны, когда они скачивают файлы из Интернета.

Скачиваемые материалы могут содержать вирусы или программы-шпионы. Это как история про Джека и боб, который он посадил: вы что-то сажаете в компьютере, и это растет и растет! В конце концов, это может разрушить весь ваш компьютер. Убедитесь в том, что на компьютере установлен сканер вирусов, и скачивайте файлы только с тех сайтов, которым вы действительно доверяете.

Занятие

Безопасный компьютер (45 минут)

Попросите детей нарисовать плакат, демонстрирующий *безопасный* компьютер. Какие аспекты они должны сюда включить? (такие, как защита от вирусов, антиспам или



фильтр спама, антишпионская программа, пароли). На этом этапе дети почти завершили игру и хорошо представляют себе основные моменты, которые необходимы для обеспечения безопасности своего компьютера и информации.



Права детей в реальном мире

Урок 7



На протяжении всей игры у детей были возможности помогать другим благодаря использованию свитков, которые они собрали. Теперь, когда у них есть определенное представление о правах детей, что они думают о том, как помочь тем детям, у которых нет таких же свобод, как у них, в реальном мире?

Занятия

Выбор неправительственной организации (НПО) (до 1 часа)

Попросите детей вспомнить о некоторых героях игры, которые нуждаются в помощи. Кто они и почему им нужна помощь? В игре дети могут "применить свиток" для решения той или иной проблемы, но что они могут сделать в реальном мире для того, чтобы помочь детям, ущемленным в правах?

Дайте возможность классу, как группе, обсудить потребности других людей и, когда необходимо, приведите им некоторые примеры тех детей, которые лишены прав.

Расскажите детям о разных НПО, занимающихся этими проблемами, или попросите их предложить некоторые другие организации (максимум четыре). Затем попросите одного ребенка или двух рассказать о работе каждой из выбранных НПО остальному классу. Дети должны будут проголосовать за ту НПО, которой они отдадут предпочтение и которую они хотели бы поддерживать в деятельности по защите детей и их прав.

После того, как НПО выбрана, обсудите с детьми способы оказания ей поддержки, например, по сбору средств, информационной работе, добровольной работе и т.д.



Урок 7

Обмен знаниями с другими детьми в школе (1 час)

Возьмите шесть разделов – знание, защита, участие, справедливость, образование и охрана здоровья – и разделите класс на шесть групп. Попросите каждую группу нарисовать плакат, посвященный тому, как проинформировать других учеников в школе о каждом из этих прав. Обсудите с ними, как добиться эффективности воздействия этого плаката: он должен сразу привлекать внимание и использовать и текст, и зрительные образы. Как нарисовать такой плакат, который дал бы наибольшие результаты?



Электронный город Комета

Урок 8



Когда дети выполнили три уровня в игре, они прибывают в электронный город Комета. Комета – это такое место, где дети могут развлекаться, обмениваться мечтами и идеями; он представляет тот мир, в котором они хотели бы жить.

После того, как они попадают в Комету, им нужно собрать шесть электронных монет: э-развлечение, э-школа, э-дом, э-мэрия, э-парламент и э-суд. После того, как они соберут все монеты, дети становятся э-гражданами Кометы и их имена заносятся на доску почета.

Если детям удастся спасти всех героев, которых они встретили в лесу (благодаря свиткам), то тогда они смогут сыграть в игру «Гонка со свитками». Если это им не удастся, то они могут изучить карту (кликнув на компас в верхнем правом углу экрана) и увидеть, каких героев не хватает. Если они кликнут на героя, то они вернуться в соответствующую часть игры, где они могут использовать свиток.

Занятие

Презентация (30 минут на планирование занятия, по крайней мере 1 час на подготовку презентации)

По окончании игры у детей формируется ясное представление о правах ребенка. Обсудите, как эти права можно соблюдать на местном уровне, т.е. в школе. Есть ли в школе совет школы? Прислушиваются ли к мнению детей? Электронный город имеет много общего с демократией на школьном уровне, поскольку большое внимание здесь обращается на справедливость, на право на участие и уважение к другим и к себе.

Основываясь на знаниях и понимании, которые они приобрели о правах детей и компьютерной безопасности, разделите класс на группу по шесть человек и попросите их подготовить презентацию (это может быть сделано для родителей, совета школы



или других классов) для того, чтобы они могли продемонстрировать свое понимание, а также обучить других детей. Пусть дети используют те средства, которые им нравятся, но попросите их учитывать при этом свою аудиторию. Как они могут добиться наибольшего результата? Что им для этого нужно? Постарайтесь добиться того, чтобы у всех членов группы была своя роль.

Это занятие позволит детям продемонстрировать, чему они научились, при этом они смогут поделиться информацией об игре и поднимаемых в ней проблемах с другими детьми.

Занятие

Идеальный город (10 минут на объяснение, 1 час и следующий учебный день для обсуждения)

Попросите детей подумать о своем идеальном городе в реальной жизни. Попросите их написать небольшой текст о нем (максимум 1 или 2 страницы). Обсудите эти тексты в классе и попросите детей проголосовать за тот город, который им больше всего понравился. Пошлите этот текст мэру города. Если можно, переведите текст на английский или французский язык и пошлите в Совет Европы. Он будет опубликован на веб-сайте Совета Европы и ваш класс получит небольшой подарок от Совета.

Kometa@coe.int



Избранные публикации



Жить в условиях демократии и обучаться демократии: обеспечение качества образования демократической гражданственности в школах, издательство Совета Европы: 2008 год (Living and learning democracy: introducing quality assurance of education for democratic citizenship in schools, Council of Europe Publishing: 2008)

Как все учителя могут поддерживать обучение гражданственности и правам человека, издательство Совета Европы: 2008 год (How all teachers can support citizenship and human rights education, Council of Europe Publishing: 2008)

Обучение демократии – сборник моделей обучения демократической гражданственности и правам человека, издательство Совета Европы: 2008 год (Teaching democracy – A collection of models for democratic citizenship and human rights education, Council of Europe Publishing: 2008)

Компасито – учебное пособие по обучению правам человека для детей, издательство Совета Европы: 2008 год (Compasito – Manual on human rights education for children, Council of Europe Publishing: 2008)

Компас – учебное пособие по обучению правам человека молодежи, издательство Совета Европы: 2002 год (Compass – A manual on human rights education with young people, Council of Europe Publishing: 2002)

Учебное пособие по интернет-грамотности – пособие для родителей, учителей и молодежи, издательство Совета Европы: 2006 год (The Internet literacy handbook – A guide for parents, teachers, young people, Council of Europe Publishing: 2006)

(Обновленный вариант быстрого доступа в режиме «он-лайн»:
<http://www.coe.int/internet-literacy-handbook>)

Строим Европу для детей и вместе с детьми

Публикации



Violence reduction in schools training pack: 2009

Campaign pack – Raise your hand against smacking!: 2009
ISBN 978-92-871-6624-1

International justice for children: 2008
ISBN 978-92-871-6534-3

*Eradicating violence against children –
Council of Europe actions: 2008*
ISBN 978-92-871-6432-2

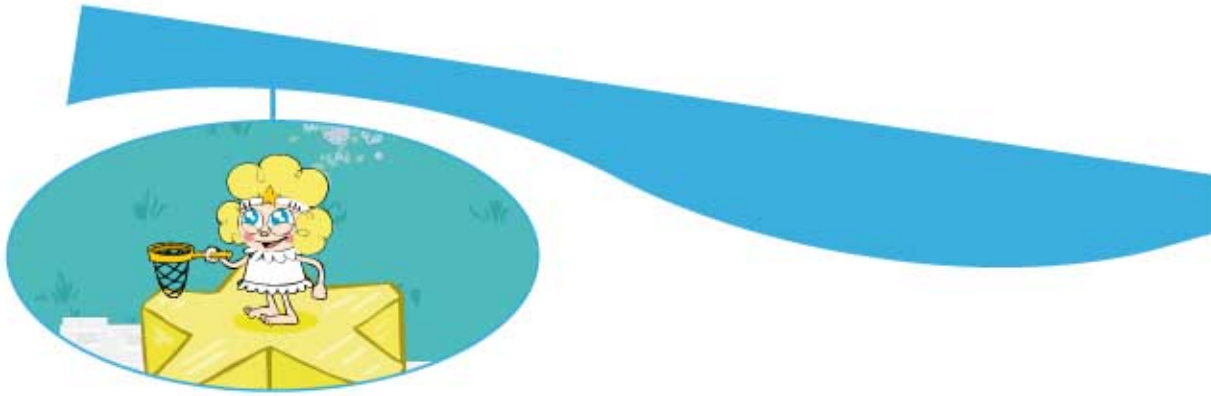
*Off the books –
Guidance for Europe's parliaments on law reform to eliminate corporal punishment of children:
2008*

*Eliminating corporal punishment –
a human rights imperative for Europe's children: 2007*
ISBN 978-92-871-6182-6 (new edition)

*Abolishing corporal punishment of children –
Questions and answers: 2007*
ISBN 978-92-871-6310-3

*Parenting in contemporary Europe –
A positive approach: 2007*
ISBN -92-871-6135-2

Highlights (Monaco Conference): 2007



The Internet literacy handbook: 2006

ISBN 978-92-871-5939-7

(Обновленный вариант быстрого доступа в режиме «он-лайн»:

<http://www.coe.int/internet-literacy-handbook>)

Violence reduction in schools – How to make a difference: 2006

ISBN 978-92-871-5870-3

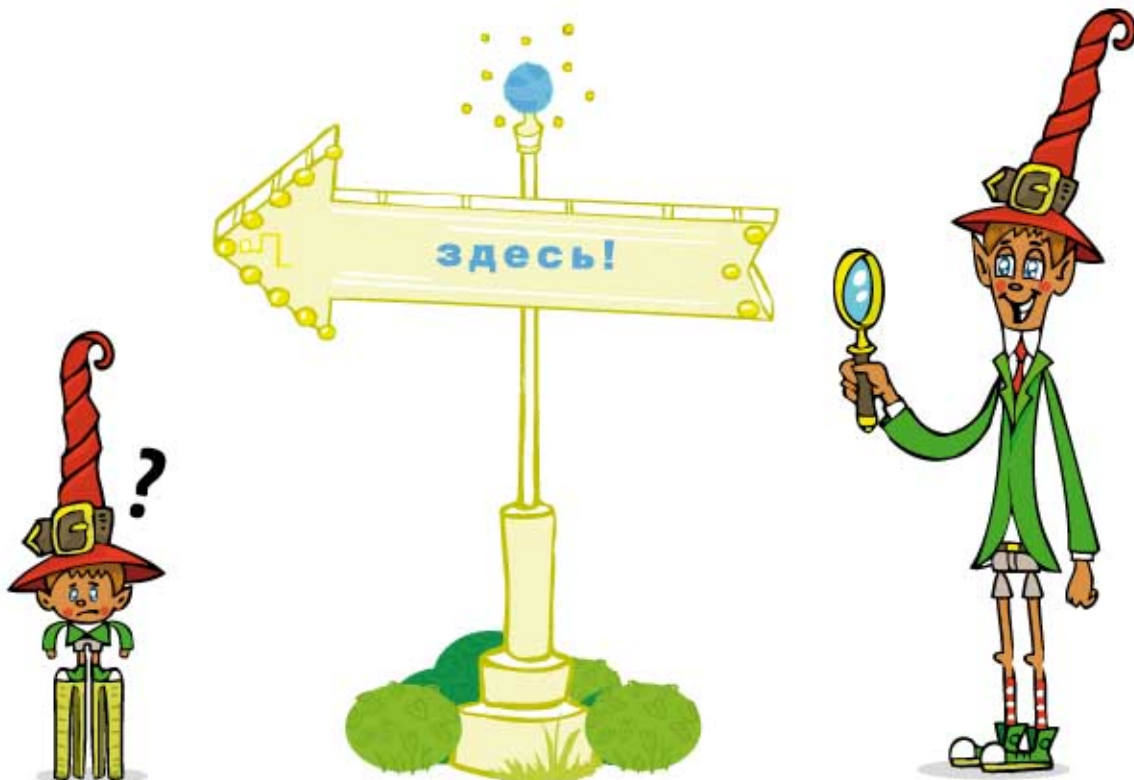
Программа Совета Европы «Строим Европу для детей и вместе с детьми» осуществляется для содействия и обеспечения прав человека в Европе и защиты детей от насилия. Дополнительная информация: <http://www.coe.int/children>

Издания с индексом ISBN могут быть заказаны в издательстве Совета Европы:

<http://book.coe.int>

По всем другим изданиям просьба обращаться по следующему адресу:

children@coe.int



Совет Европы разработал «он-лайн» игру «Прогулка через Дикий Интернет Лес» для того, чтобы помочь детям изучить основные правила безопасного пользования Интернетом. В игре используются известные сказки, для того чтобы провести детей через лабиринт всевозможных опасностей к чудесному электронному городу Комета, научив их при этом защищать свои личные данные, безопасно участвовать в чатах, распознавать веб-сайты и компьютерные игры с вредным содержанием, развивать критический подход к информации, размещаемой в Интернете, а также защищать свои компьютеры от спама и вирусов. В игре также разъясняются основные концепции и ценности, на которых строится работа Совета Европы, а именно - демократия, уважение к другим людям и соблюдение прав детей.

Игра рассчитана в основном на детей в возрасте от 7 до 10 лет и существует уже более, чем на 20 языках (албанском, английском, болгарском, венгерском, голландском, греческом, испанском, итальянском, латышском, литовском, мальтийском, немецком, польском, португальском, румынском, русском, сербском, словенском, турецком, финском, французском и др.). Данное пособие предусмотрено для использования преподавателями различных уровней. В нем содержатся рекомендации того, как обсуждать с учениками вопросы, связанные с безопасностью в Интернете и правами детей.

Совет Европы

Совет Европы – международная организация, основанная в 1949 году и состоящая из 47 государств-членов. Роль СЕ состоит в содействии правам человека, демократии и верховенству закона. СЕ разрабатывает общие демократические принципы, основанные на Европейской конвенции о правах человека и других конвенциях и рекомендациях в области защиты прав человека, что, разумеется, включает и защиту прав 150 миллионов детей в Европе.

Программа «Строим Европу для детей и вместе с детьми» направлена на поощрение прав детей и защиту детей от насилия. В программе предусмотрены мероприятия по таким направлениям, как борьба с насилием в школе и дома, образование в области прав человека, дети и Интернет, а также дети и судебная система. Для получения дополнительной информации о наших конвенциях, мероприятиях и публикациях, а также о нашей «он-лайн» игре «Прогулка через Дикий Интернет Лес» вы можете посетить наш веб-сайт.



«Строим Европу для детей
и вместе с детьми»
Council of Europe
F-67075 Strasbourg Cedex
www.coe.int/children
children@coe.int