**Конспект деловой игры «Безопасность в сети Интерент».**

**Цели игры:**

-активизировать изученные учащимися правила безопасности в сети Интернет;

-ознакомить учащихся с правилами проведения викторины и использованием кредита под определенный процент;

- прививать моральные и этические нормы при работе и общении в сети Интернет;

- развивать у учащихся навыки «сетевого этикета».

**Оборудование:** ПК, проектор, кафедра.

Ход игры:

1. **Оргмомент.** Ребята готовятся к уроку. На парте разложены таблички с названием команды, которые ребята заполнят сами. Жюри усаживается за отдельный стол. Приветствую ребят.
2. **Вступительное слово учителя (ведущего викторины).**

**Видеоролик – «Начало игры.mp4»**

**Интернет –** это первая в истории цивилизации среда общения, порядок в которой поддерживается самими пользователями. Для этого ими выработаны определенные правила поведения в сети – виртуальный или сетевой этикет, которые в значительной мере определяются практикой. В виртуальном мире правила вежливости несколько иные, нежели в реальном мире.

Но нельзя забывать, что людей, с которыми ты общаешься, не видно, и иногда другой человек может иметь нехорошие (а то и просто преступные) намерения. Есть много воров, мошенников и прочих преступников, которые пользуются чатами и притворяются такими, как вы. Они могут постараться заставить пользователя Интернета выдать личные данные о себе, и воспользоваться ими с целью совершения преступления.

Конечно, в виртуальном пространстве необходимо защищать себя, но нельзя забывать и о компьютере. В настоящее время основным путем передачи вирусов является Интернет и электронная почта. Также возможно «заразиться» через внешний носитель информации, подключаемый к компьютеру.

1. **Проведение игры.**

Сегодняшнее занятие мы посвятим своей безопасности и безопасности своего друга – компьютера. Наша игра будет называться «Безопасность в сети Интерент».

Давайте для начала проверим ваши базовые знания. (Разминка слайды со 2 по 6)

Правила игры.

Участники перед началом игры делятся на три команды. Каждая команда должна придумать себе название, желательно название должно соответствовать какой-нибудь фирме выпускающей компьютеры или ноутбуки или название фирмы, которая имеет отношение к информационным технологиям и защите информации.

Игра будет состоять из четырех туров:

1 тур «Здоровье человека и компьютера».

2 тур «Сетевой этикет».

3 тур «Безопасность»

4 тур «Даты».

Перед началом одна из команд выбирает себе вопрос из категории, который стоит определенное количество баллов. Когда команды будут видеть вопрос, они совещаются. Первой отвечает та команда, которая вопрос выбирала. Если ответ дан не верно, у команды вычитаются баллы, и право ответить переходит другим командам.

За каждый правильный ответ начисляется то количество баллов, которое было указано в вопросной сетке.

Итак, мы начинаем.

**I тур. «Защита здоровья и ПК».**

 Вопросы:

1. Какой орган человека подвергается наибольшему напряжению и вреду при работе за компьютером? **(глаза).**
2. Проявлением чего является то, что ты, приходя домой из школы, садишься сразу за компьютер? **(зависимость)**
3. Как часто надо делать перерывы при интенсивной работе за компьютером? **(каждый час).**
4. Программы, которые обнаруживают и уничтожают вирусы прежде, чем они смогут причинить какой – либо вред компьютеру? **(Антивирусы)**
5. Ты получаешь странное электронное письмо от неизвестного адресата. Почему нельзя его открывать и смотреть? **(Это может быть спам с вирусом)**

**II тур. «Сетевой этикет».**

 Вопросы:

1. Что такое «Цифровая репутация»? (**История твоей активности в сети**)
2. Что необходимо сделать, если вам кто-то надоедает в сети или предлагает встретиться? **(Сообщить родителям или учителю. Занести в черный список, игнорировать)**
3. Какую информацию о себе не стоит размещать в сети Интеренет в целях безопасности? **(Дата рождения, сведения о месте жительства и другие контактные данные, информацию о родственниках)**
4. Что такое «Кибербуллинг»? **(**— **это вид травли, преднамеренные агрессивные действия с использованием электронных форм взаимодействий, направленных против человека)**
5. Чего нельзя делать в Internet?(назовите 3-4 примера) **(Кибербуллинг, нецензурно выражаться, заниматься мошенничеством)**

**Познавательная пауза.**

А знаете ли вы: из истории Интернета.

В 1957 году, после запуска Советским Союзом первого искусственного спутника Земли, Министерство обороны США, что на случай войны Америке нужна надёжная система передачи информации. Предложили разработать для этого компьютерную сеть, которая позже стала называться Интернет. А сегодня в островном тихоокеанском государстве Ниуэ на всей территории доступен бесплатный доступ в интернет через Wi-Fi.

**III тур. «Безопасность».**

Вопросы:

1. Какую информацию можно сообщать о себе при общении или переписке с незнакомыми людьми в Интернете? **(Имя)**
2. Каких правил нужно придерживаться, чтобы создавать надежные пароли для соц.сетей, электронной почты и т.д.?(**использовать буквы заглавные и строчные, цифры и иные символы. Длинна пароля должна быть не менее 6 знаков)**
3. Как называют человека, который производит нелегальный доступ к чужому компьютеру? **(Хаккер, взломщик)**
4. Если вам пишут агрессивные электронные письма или тоже самое происходит в социальных сетях. Что необходимо сделать? **(сохранить все факты кибербуллинга и обратиться в правоохранительные органы)**
5. На вашем компьютере «висит» баннер (окно), которое не исчезает и предлагает отправить sms на какой-то номер. Что делать? **(смс не отправлять, обратиться к специалисту)**

**IV тур «Даты»**

Вопросы:

1. В каком году была создана первая программа для передачи электронной почты? **(1971)**
2. В каком году сеть стала международной, за счёт подключения иностранной организации через трансатлантический кабель?(**1973)**
3. Что было зарегистрировано 4 апреля 1994 года**? (Домен .ru)**
4. В каком году Советский Союз стал доступен через сеть интернет**? (1990)**
5. В какой стране, в каком году был проведен первый сеанс связи по компьютерной сети? Как называлась эта сеть? (**США, 1969, Arpanet)**
6. **Подведение итогов игры.**

Наша деловая игра подошла к завершению.

- Ребята, что вы сегодня для себя узнали нового в течение нашего занятия?

- Сегодня мы с вами повторили очень много правил, которые помогут вам правильно вести себя, работая и развлекаясь в сети Интернет. Поздравляю вас, дамы и господа, с бесценными приобретениями в области своей личной безопасности.

- Наша игра окончена. Прошу жюри подсчитать заработанные каждой командой очки и определить кто стал победителями по итогам игры.

-Спасибо за участие. До свидания.