

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
«КРЫМСКИЙ ИНЖЕНЕРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

А. Лучинкина, Т. Юдеева, В. Ушакова

**ИНФОРМАЦИОННО - ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ
БЕЗОПАСНОСТЬ ЛИЧНОСТИ
В ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ**

Учебное пособие

Симферополь
«ДИАЙПИ»
2015

УДК 159.9.004.738.5

ББК 88.5. 76.006.5

И74

Рекомендовано к печати Ученым советом ГБОУ ВО РК «Крымский инженерно-педагогический университет» (протокол № 3 от 03.11. 2015 г.)

Рецензенты:

Калина Надежда Федоровна – доктор психологических наук, профессор, заведующая кафедрой глубинной психологии и психотерапии Таврической Академии Крымского федерального университета им. В.И. Вернадского

Плешаков Владимир Андреевич – кандидат педагогических наук, профессор кафедры социальной педагогики и психологии Московского педагогического государственного университета

Черный Евгений Владимирович – доктор психологических наук, декан факультета психологии Таврической Академии Крымского федерального университета им. В.И. Вернадского

Лучинкина А.И., Юдеева Т.В., Ушакова В.Р.

И74

Информационно-психологическая безопасность личности в интернет-пространстве. Учебное пособие.- Симферополь: ДИАЙПИ, 2015. – 152 с.
ISBN 978-5-906821-16-4

Учебное пособие «Информационно-психологическая безопасность личности в интернет-пространстве» представляет собой интегрированный курс интернет-психологии для студентов всех специальностей и является частью учебных курсов «Социальная психология», «Психология человека в Интернете», «Психология социализации личности». Цель данного пособия – ознакомить читателя с психологическими рисками интернет-пространства и показать пути преодоления этих рисков.

Пособие предназначено для студентов всех специальностей, педагогов, психологов, родителей и всех тех, кого Интернет не оставляет равнодушным.

УДК 159.9.004.738.5

ББК 88.5. 76.006.5

ISBN 978-5-906821-16-4

© Лучинкина А.И., Юдеева Т.В.,
Ушакова В.Р., 2015

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
РАЗДЕЛ 1 ИНТЕРНЕТ-СОЦИАЛИЗАЦИЯ ЛИЧНОСТИ	6
1.1. Модель интернет-социализации личности	6
1.2. Девиантное направление интернет-социализации	13
1.3. Составляющие интернет-социализации личности	23
1.4. Модель психологического сопровождения процесса интернет-социализации личности	29
РАЗДЕЛ 2 ИНФОРМАЦИОННО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ В ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ	35
2.1. Путешествие по стране Интернетия	35
2.2. Дети Интернета: бонусы и опасности	55
2.3. Интернет: жизненное пространство или опасная зона?	89
2.4. Об Интернете для родителей	121
РАЗДЕЛ 3 КАК ВЫДЕЛИТЬ СУТЬ В ПОТОКЕ ИНФОРМАЦИИ	130
3.1. Уровни развития и составляющие информационного общества	130
3.2. Социально-психологические фильтры информации	134
3.3. Лингвистические показатели экстремизма, агрессивности, межнациональной розни в текстах СМИ	137
3.4. Манипуляции в интернет-СМИ и способы противодействия им	140
ЛИТЕРАТУРА	145

ВВЕДЕНИЕ

Рост популярности Интернета, возникновение в нем новых видов деятельности и форм взаимодействия свидетельствуют о том, что интернет-пространство стало новой средой социализации личности. Неоднозначность воздействий Интернета на личность проявляется в том, что информационные возможности интернет-среды, перенос активности из реального пространства в виртуальное создают благоприятные условия как для самореализации личности, так и для возникновения отклонений процесса социализации от нормативного вследствие снятия многих табу реального мира в виртуальной среде. В интернет-пространстве смотрят фильмы, читают книги и прессу, играют, знакомятся, общаются, занимаются творчеством. В отношении этой новой среды жизнедеятельности возникает много мифов и страхов, часто не обоснованных. Цель данного пособия – ознакомить читателя с психологическими рисками интернет-пространства и показать пути преодоления этих рисков.

Пособие предназначено для студентов всех специальностей, педагогов, психологов, родителей и всех тех, кого Интернет не оставляет равнодушным. Пособие является коллективным и содержит три раздела.

В первом разделе, написанном Анжеликой Лучинкиной, представлена авторская теория интернет-социализации личности, обоснована модель психологического сопровождения этого процесса.

Второй раздел включает в себя программы обеспечения информационно-психологической безопасности детей и подростков в интернет-пространстве и подготовлен тремя авторами: кандидатом психологических наук Владиславой Ушаковой, кандидатом психологических наук Татьяной Юдеевой и доктором психологических наук Анжеликой Лучинкиной. Авторами представлены программы для всех возрастных категорий и материал для обсуждения на родительских собраниях.

В третьем разделе, написанном Анжеликой Лучинкиной, отражены правила и способы анализа информации, потребляемой интернет-пользователем. Автором предлагаются пути формирования критического восприятия текста.

Авторы выражают признательность за помощь в издании данного пособия Государственному Комитету по делам межнациональных отношений и депортированных граждан Республики Крым, Государственному бюджетному учреждению Республики Крым «Центр инфор-

мационных и социальных технологий развития межнациональных коммуникаций в Республике Крым».

Авторы выражают надежду, что данное учебное пособие станет настольной книгой для многих студентов и педагогов.

С уважением,
Анжелика Лучинкина,
Татьяна Юдеева,
Владислава Ушакова.

РАЗДЕЛ 1

ИНТЕРНЕТ-СОЦИАЛИЗАЦИЯ ЛИЧНОСТИ

1.1. МОДЕЛЬ ИНТЕРНЕТ-СОЦИАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ

Исследование процессов социализации в виртуальной среде можно условно разделить на три направления: исследование виртуальной социализации, киберсоциализации, медиасоциализации.

Исследователи первого направления (С.В. Бондаренко, А.В. Чистяков) предлагают рассматривать виртуальную социализацию как процесс вхождения пользователя Интернета в социокультурную среду локальных сообществ посредством освоения технологий коммуникации, информационной культуры, социальной навигации, информационной грамотности, а также социальных норм, ценностей и ролевых требований. Данный процесс рассматривается только в локальных сетевых сообществах и не касается вхождения пользователя в интернет-пространство в целом. Целью исследования было выявление средств регистрации коммуникативных актов в локальных интернет-сообществах. Расширение социального опыта личности вследствие вхождения в социокультурное пространство Интернета исследователями не рассматривалось.

Анализ исследований киберсоциализации показал, что акцент сделан на усвоении норм, правил, культуры интернет-среды при взаимодействии человека с компьютером и другими техническими средствами (О.И. Воинова, В.А. Плешаков, Н.В. Угольков). Киберсоциализация рассматривается как инновационный социально-педагогический феномен, однако на первый план вынесены педагогические аспекты – кибервоспитание, киберобучение и киберобразование современного человека в процессе его киберсоциализации.

Исследователями третьего направления (А.В. Петрунько, Л.А. Найденова, Л.Г. Черная) используется понятие «медиасоциализация», суть которой заключается в приобретении личностью социального опыта преимущественно на основе искусственных медиарепрезентаций, в условиях отсутствия участия в этом процессе социализирующего окружения. Исследователи указывают на агрессивность этой среды в отношении человека. По нашему мнению, Интернет и медиапространство не являются тождественными понятиями, поскольку Интернет в первую очередь предполагает субъектную активность пользователя.

В указанных подходах социализация в интернет-среде рассматривается или частично (виртуальная социализация), или как часть другого типа социализации, в частности киберсоциализации, медиасоциализации. Поскольку это препятствует целостному рассмотрению данного процесса, существует необходимость введения дефиниции «интернет-социализация», которая бы определяла социализацию личности в интернет-пространстве. В качестве рабочего определения интернет-социализации мы предлагаем следующее: интернет-социализация – это процесс расширения социального опыта пользователя при вхождении в социокультурную среду Интернета, который происходит посредством усвоения информационных технологий, информационной культуры.

Мы считаем, что в отличие от социализации в реальном пространстве в ходе интернет-социализации особое значение приобретает личностная активность как внутренний субъективный фактор социализации. Однако среди основных психологических механизмов социализации личности (копирование, идентификация, подражание, социальная фасилитация, конформность) таких, которые вполне бы учитывали внутреннюю активность личности, нет. С нашей точки зрения, в интернет-среде личность проявляет свою активность в отношении к действию или поступку с помощью механизма самовыражения. Данный механизм присутствует и в реальном пространстве, однако в интернет-среде он приобретает наибольшую актуальность и становится ведущим [А.И. Лучинкина, 2013]. Мы считаем, что данный механизм лежит в основе конструирования виртуальной личности пользователем и ее социального пространства. Пользователь представляет себя в интернет-пространстве, устанавливает свои связи с виртуальной средой, выбирает направления деятельности в нем, создает свою историю, выбирает имя. Растет субъектность пользователя, способствует становлению персональной системы личностных смыслов и социальной идентичности личности и расширяет границы социального опыта пользователя. Мы считаем, что вхождение в социальную среду Интернета происходит благодаря механизму включенности, в частности его субъектной составляющей, которая реализуется в активном привлечении личности к Интернету [А.И. Лучинкина, 2014].

По нашему мнению, анализ интернет-социализации следует начинать с рассмотрения ее составляющих. Попытка определения структуры виртуальной социализации осуществлена в социологических исследованиях С.В. Бондаренко, который выделил архетипическую и

когнитивно-инструментальную составляющие. Учитывая то, что интернет-пространству присущ мифологический контент, сетевую мифологию (Ю.М. Кузнецова, Н.В. Чудова, С.В. Тихонова) следует рассматривать не как архетипическую, а как мифологическую составляющую интернет-социализации, которая реализуется в формировании представлений и мифов личности относительно Интернета [А.И. Лучинкина, 2012].

Пользователь может иметь высокий инструментальный уровень, однако не стремиться к созданию своего виртуального образа вследствие отсутствия мотивации к деятельности в интернет-пространстве, что вызывает необходимость рассмотрения мотивационной составляющей интернет-социализации.

Таким образом, процесс интернет-социализации разворачивается по мотивационной, мифологической и инструментальной составляющим. Инструментальная составляющая характеризуется уровнем инструментальной компетентности (умением целенаправленно работать с информацией, скоростью навигации: умением ориентироваться в интернет-пространстве), поисковой стратегии (пассивностью, отбором, динамичностью). Приобретение инструментальных навыков может происходить одновременно с развертыванием мифологической и мотивационной составляющих. Мотивационная составляющая интернет-социализации характеризуется тремя группами мотивов: мотивы, присущие реальному и интернет-пространству, например: деловые, познавательные, самореализации, рекреационные и т.д. (О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанин, А.Е. Войскунский); мотивы, которые сложно удовлетворить за пределами интернет-пространства; мотивы, присущие личности только в интернет-пространстве [А.И. Лучинкина, 2012].

Мифологическая составляющая характеризуется представлениями личности о роли Интернета в жизни человека и личными мифологемами пользователей. Представления личности о роли Интернета в жизни человека могут быть конструктивными, т.е. такими, которые не мешают входу личности в интернет-пространство, и деструктивными, основанными на социальных мифах об Интернете, например: «Интернет – большая свалка», «Интернет для одиноких», «Через Интернет могут повредить компьютер», «Большинство пользователей Интернета – это люди с расстроенной психикой», которые препятствуют процессу интернет-социализации личности [А.И. Лучинкина, 2012].

Этапность процесса интернет-социализации

По мнению В.А. Плешакова, этапность социализации в киберпространстве связана со стадийностью социализации в реальной среде, а именно, определяются особенности киберсоциализации на дотрудовом, трудовом и послетрудовом этапах киберсоциализации. Отмечая необходимость определения этапов интернет-социализации, мы акцентируем внимание на том, что интернет-социализация личности может начаться в любом возрасте и на любом этапе социализации в реальном пространстве, что приводит к необходимости отдельного рассмотрения этапов интернет-социализации личности. Выбрав за основу концепцию социальных представлений С. Московичи, отметим, что интернет-социализация начинается с формирования представлений у человека о роли Интернета в его жизни еще до первого выхода в интернет-пространство. В ходе последующей интернет-социализации происходит формирование у личности мотивов к пользованию Интернетом, соответствующих представлений, а также развитие творческого потенциала.

Мы считаем, что интернет-социализация осуществляется в три этапа: доинтернетный, начальный и основной.

Доинтернетный этап интернет-социализации связан с получением человеком информации об интернет-среде, способствующей формированию его представлений о роли Интернета. Нормативная интернет-социализация на данном этапе предусматривает наличие конструктивных представлений о роли Интернета в жизни человека, которые в дальнейшем способствуют формированию социально одобренных мотивов личности к вхождению в интернет-среду и стремлению к повышению инструментальной компетентности [А.И. Лучинкина, 2014].

На начальном этапе интернет-социализации пользователь достаточно мотивирован для того, чтобы повысить собственную инструментальную компетентность, у него возникают мотивы в пределах коммуникативных, деловых, рекреационных, игровых и познавательных (А.Е. Войскунский, О.В. Смыслова), которые легче удовлетворить в интернет-пространстве, чем в реальной среде; представление о роли Интернета в жизни человека могут меняться. Пользователь на этом этапе выступает лишь потребителем информации, развлечений, услуг, которые предоставляются в интернет-пространстве. Нормативность интернет-социализации на начальном этапе определяется сочетанием конструктивных представлений о роли Интернета, сформированных на предыдущем этапе; социально одобренных потребитель-

ских мотивов и достаточной для реализации этих мотивов инструментальной компетентностью.

Основной этап интернет-социализации связан с тем, что человек выступает не только потребителем, но и производителем информации, развлечений, услуг. В рамках уже существующих мотивов у пользователя возникают новые мотивы, требующие творческой формы реализации, повышается его инструментальная компетентность. Нормативная интернет-социализация, с нашей точки зрения, на этом этапе предполагает наличие конструктивных представлений об Интернете, социально одобряемых потребительских и творческих мотивов, среднего и высокого уровня инструментальной компетентности. По нашему мнению, возникновение творческих мотивов связано на этом этапе интернет-социализации с повышением творческого потенциала личности.

На основном этапе интернет-социализации у пользователя формируется виртуальная личность. Исследователи выделяют три возможных вида виртуальной личности: конгруэнтный (виртуальная личность соответствует реальной); неконгруэнтный (присутствуют как реальные, так и вымышленные характеристики); вымышленный (не имеет ничего общего с реальной личностью) (К.А. Черняева, К. Янг). Мы согласны с выводами Е.А. Горного о том, что виртуальная личность является объектом, который имеет характеристики субъекта.

Учитывая безусловную значимость исследований презентации пользователя в интернет-пространстве с помощью виртуального образа (Е.П. Белинская, Е.А. Горный, И. Гофман, Н.В. Чудова), определим, что эти исследования не дают полного представления о виртуальной личности, рассматривая лишь какую-то одну ее сторону: гендерную специфику, связь с реальным поведением и т.п. Важным в этих исследованиях является акцентирование внимания на возможности одновременного существования нескольких виртуальных образов. Мы склонны считать, что возникновение виртуальной личности происходит вследствие мотивации репликации себя в новых образах и потребности прожить не одну жизнь, а несколько. Возникают эффекты множественности – человек может быть одновременно во многих местах, иметь разные образы, создавая при этом различные виртуальные личности. Такая точка зрения позволяет рассматривать виртуальную личность как таковую, которая не только имеет собственную активность, но и инициирует активность пользователя, выводит ее за пределы объекта. Учитывая то, что человек в сети Интернет

имеет многовариантный выбор для конструирования не только личного пространства, но и самого себя, мы определяем виртуальную личность как желаемый образ субъекта, не имеющий физической представленности, но представляющий собой самопрезентацию личности в интернет-пространстве, с помощью которой он устанавливает свои связи с виртуальной средой и распространяет свой социальный опыт. Признаками виртуальной личности, по нашему мнению, выступают приоритеты виртуала над реалом, стремление к репликации образа в Интернете или воплощение в роль, ощущение принадлежности к сетевой субкультуре [А.И. Лучинкина, 2013].

Интернет-социализация разворачивается по трем составляющим: мифологической, мотивационной, инструментальной. Влияние каждой составляющей на интернет-социализацию способствует формированию представлений о роли Интернета в жизни человека, новых потребностей и мотивов или новых форм удовлетворения уже существующих, что отражается на уровне общей сетевой культуры пользователей и влияет на расширение социального опыта личности. Каждому этапу интернет-социализации присущи определенные уровни развития этих составляющих.

Расширению социального опыта личности в ходе интернет-социализации способствуют когнитивные установки, мирообразы, сакральность личности, которые являются основой мировоззрения (Д.А. Леонтьев, К. Ясперс). Изменение пространственно-временных представлений, возможность обратимости времени находятся в основе изменений когнитивных установок (С.Л. Катречко). Возможность виртуальной смерти и нового виртуального рождения приводят к изменению представления пользователя о ценности человеческой жизни. Возникновение нового интернационального интернет-языка, заимствование иностранных слов, введение эмотикона приводят к унификации языковой картины мира и влияют на мировоззрение личности. Единое языковое и ценностное пространство вызывает явление синхронии: пользователи, которые находятся в одном пространстве, начинают мыслить и действовать подобно.

Таким образом, интернет-социализация может быть определена как процесс расширения социального опыта личности в социально-культурном пространстве Интернета, благодаря поэтапному разворачиванию инструментальной, мотивационной и мифологической составляющих данного процесса, ведущего к конструированию социального пространства субъектом, а в отдельных случаях к формированию виртуальной личности.

Выводы.

1. Интернет-социализация – это процесс расширения социального опыта пользователя при вхождении в социокультурную среду Интернета, который является частью процесса социализации личности в целом. Социализационные воздействия на личность со стороны интернет-среды в соотношении с влияниями других институтов социализации могут быть сбалансированными, что способствует формированию новых форм взаимодействия субъектов в среде Интернета; отсутствующими или доминирующими, что может привести к отклонениям в становлении личности пользователей.

2. Процесс интернет-социализации имеет свои составляющие, структуру и разворачивается по этапам, которым соответствуют определенные уровни реализации составляющих.

3. Психологические особенности интернет-социализации влияют на расширение социального опыта личности пользователей и направляют процесс их социализации в интернет-среде по нормативному или девиантному направлениям, что возможно на каждом этапе.

Вопросы для проверки знаний

1. Назовите основные подходы к исследованию процесса социализации в виртуальной среде.
2. В чем заключается суть понятий «медиа социализация», «киберсоциализация» и «виртуальная социализация»?
3. Дайте определение процесса интернет-социализации.
4. Какие существуют механизмы процесса интернет-социализации?
5. В чем заключается этапность процесса интернет-социализации?
6. Назовите основные составляющие процесса интернет-социализации.

Список рекомендованной литературы

1. Баткаева Е. Роль социальных сетей в социализации молодежи [Электронный ресурс] / Е. Баткаева. – Режим доступа: <http://www.pareto-center.ru/smi-59.html>.
2. Бондаренко С.В. Модель социализации пользователей в киберпространстве / С.В. Бондаренко // Технологии информационного общества Интернет и современное общество: труды VI Всероссийской объединенной конференции (Санкт-Петербург, 6 ноября 2003 г.). – СПб.: Издательство Филологического факультета СПбГУ, 2003. – С. 57.

3. Лучинкина А.И. Психология человека в Интернете / А.И. Лучинкина. – К.: ООО «Информационные системы», 2012. – 200 с.
4. Лучинкина А.И. Психология интернет-социализации личности: монография / А.И. Лучинкина. – Симферополь: ВД «АРИАЛ», 2013. – 356 с.
5. Лучинкіна А.І. Основні методологічні підходи до розгляду процесу соціалізації у віртуальному середовищі / А.І. Лучинкіна // Проблеми сучасної педагогічної освіти. Сер. Педагогіка і психологія. – Ялта: РВВКГУ, 2011. – Вип. 34. Ч. 2. – С. 7–13.
6. Плешаков В.А. Киберсоциализация и православие: к постановке проблемы духовно-нравственного развития и воспитания российских школьников и студенческой молодежи / В.А. Плешаков // Вестник ПСТГУ. Серия IV. Педагогика. Психология. – М.: ПСТГУ, 2010. – № 2(17). – 76 с.
7. Плешаков В.А. Теория киберсоциализации человека: монография / В.А. Плешаков; под общ. ред. чл.-корр. РАО, д.п.н., проф. А.В. Мудрика. – М.: МПГУ; «Номо Cyberus», 2011. – 400 с.
8. Плешаков В.А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен [Электронный ресурс] / В.А. Плешаков. – Режим доступа: http://sirdionis.ucoz.ru/load/prezentacija_po_teme_kibersocializacija/1-1-0-1.
9. Угольков Н.В. Роль Интернета в социализации старших школьников / М.В. Угольков // Актуальные проблемы профессионально-педагогического образования: межвузовский сборник научных трудов. Выпуск 30. – Калининград, 2012. – С. 84–86.

1.2. ДЕВИАНТНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ ИНТЕРНЕТ-СОЦИАЛИЗАЦИИ

Возникновение отклонений в процессе интернет-социализации происходит под влиянием ложных представлений о роли Интернета в жизни человека и девиантных мотивов пользования Интернетом. Ложные представления о роли Интернета в жизни человека и отсутствие мотивации к использованию интернет-пространства приводят к торможению процесса интернет-социализации; на начальном этапе сочетание мифов об Интернете, девиантной формы реализации мотивов обозначенного присутствия, воплощения в роль приводят к отклонениям в процессе интернет-социализации на данном этапе, а в отдельных случаях и к интернет-зависимости; на основном этапе для пользователей с девиантным направлением интернет-социализации

характерны заблуждения, девиантные потребительские и творческие мотивы.

Каждый этап интернет-социализации приносит свой вклад в развитие личности пользователя. Нормативность этого вклада может быть оценена при допущении определённых критериев нормы [А.И. Лучинкина, 2013].

Р.М. Шамионов, классифицируя критерии социализации, выделяет интегральные линейные критерии. К интегральным критериям ученый относит сформированность системы общения, социальную адаптированность, самоактуализацию, личностную зрелость, смысловое самоопределение. Личностная зрелость, сценарии личностного самоопределения, самоактуализация представляют собой, по мнению исследователя, сложные структурные образования, которые претерпевают существенные изменения в соответствии с закономерностями социального и индивидуального развития (гетерохронность, изменение оснований) [Р.М. Шамионов, 2002]. Однако мы считаем, что личностная зрелость и смысловое самоопределение являются показателями сформированности субъективной картины мира личности, центральным ядром которой выступает мировоззрение. Структуру мировоззрения, по мнению К. Ясперса, составляют установки личности (предметные, саморефлективные, самоформирования); мирообразы (чувственно-пространственный, метафизический) и сакральность (жизнь духа) [Ясперс, 2009].

В работах Д.А. Леонтьева отмечается, что на становление и развитие мировоззрения влияют теоретические и эмпирические знания субъекта о мире, особенности языка и других знаковых систем, личностные смыслы. В структуре мировоззрения ученый определяет четыре аспекта: содержательный; ценностный; структурный; функциональный. Для нашего исследования представляет интерес рассмотрение исследователем мировоззрения как мифа и как деятельности. Фактически исследователь рассматривает мировоззрение в динамике, как деятельность. Он подчеркивает соответствие процесса формирования мировоззрения критериям внутренней деятельности [Ф.Е. Василюк, 1996, Д.А. Леонтьев, 1999]. Таким образом, мировоззрение включает в себя установки, свитообразы и сакральность, которые формируются под влиянием эмпирических и теоретических знаний личности о мире, знаковой системы, в частности, языка и личностных смыслов.

К линейным критериям относятся социальные потребности, установки, стереотипы, мотивы, социально-ролевые композиции, убеж-

дения и ценностные ориентации [Р.М. Шамионов, 2002, Р.М. Шамионов, 2009]. С нашей точки зрения, социальные потребности, установки, стереотипы, мотивы, социально-ролевые композиции, убеждения и ценностные ориентации выступают не критериями, а результатами социализации, объединяются в субъективной картине мира личности.

Другая группа исследователей к критериям социализации относит такие показатели, как изменение социального статуса индивида, освоение им новых социальных ролей. Указанные показатели определены как объективные. Субъективным критерием является идентичность личности (Э. Эриксон, Дж. Тернер, Х. Тэшфел).

Однако идентичность, по Э. Эриксону, определяется как субъективное ощущение личной идентичности и непрерывности (устойчивости), в сочетании с определенной верой в тождество и непрерывность некоторой картины мира, разделяется с другими людьми. Такое определение идентичности позволяет трактовать ее не как критерий, а как результат социализации [Э. Эриксон, 1996].

Выбирая постнеклассическую конструктивистскую парадигму основным направлением своего исследования, мы считаем, что в отношении интернет-социализации результатом на каждом этапе может выступать виртуальная личность, сконструированная пользователем, и его мировоззрение как центральный элемент субъективной картины мира или образа мира.

Таким образом, нормативная интернет-социализация *на доинтернетном этапе* предусматривает наличие конструктивных представлений о роли Интернета в жизни человека, которые в дальнейшем способствуют формированию социально одобренных мотивов личности к вхождению в интернет-среду и стремлению к повышению инструментальной компетентности. Виртуальная личность пользователя не отличается от реальной личности.

Девиантное направление интернет-социализации на доинтернетном этапе предполагает сформированный у пользователей миф «Интернет – зло», который на фоне отсутствующей инструментальной грамотности, тормозит процесс интернет-социализации и вызывает негативную мотивацию пользования Интернетом. Ведущим механизмом социализации выступает механизм внушения, что выражается в присоединении ко всем негативным мифам об Интернете, ощущении собственной незащитности перед виртуальным пространством Интернета, страхе посещения нового пространства, проявляется в демонстрации негативного отношения к интернет-пространству.

Ассоциативный ряд со словом Интернет у данной группы респондентов в 61% случаев имеет негативную окраску, например: Интернет – бесполезное времяпрепровождение – опасность – психи – потеря – бездельники – глупость – кража. Неудовлетворенными потребностями в реальном пространстве являются потребности в безопасности. Контент-анализ произведений пользователей этой группы обнаружил, что основной мотив относительно Интернета – мотив самосохранения.

Нормативность интернет-социализации *на начальном этапе* определяется сочетанием конструктивных представлений о роли Интернета, сформированных на предыдущем этапе; социально одобренных потребительских мотивов и достаточной для реализации этих мотивов инструментальной компетентностью.

Интернет-социализация на начальном этапе предполагает отношение пользователей к интернет-пространству как к одному из ведущих институтов социализации. Так что на этом уровне могут находиться пассивные, ситуативные, активные пользователи. Девиантное направление интернет-социализации на этом этапе предполагает наличие мифов о роли Интернета в жизни человека, например: «В Интернете существует вседозволенность», «В Интернете можно повернуть время», «Только в Интернете можно жить». Подобные мифы в сочетании с девиантными игровыми мотивами на фоне достаточного уровня инструментальной компетентности характерны для группы пользователей, которые проводят большую часть времени на игровых порталах. Респонденты использовали следующие ассоциации со словом Интернет: игра, друзья, счастье, удовлетворение, хорошее настроение, герой, победа. В ассоциативном ряде присутствовали фамилии героев, названия игр, преобладала положительная оценка интернет-пространства.

Исследование развертывания мифологической составляющей интернет-социализации у игроков выявило высокий уровень присоединения к мифологеме «герой», что проявляется в выборе игровых сюжетов и персонажей игры, которые совершают героические поступки: побеждают врага в борьбе, проходят все уровни сложности в игровых ситуациях. Доинтернетные установки, с которыми коррелируют указанные мифологемы – метафоры, приобретенные респондентами в подростковом возрасте, например: «герои всегда побеждают», «герои всегда хорошие люди», «вся жизнь – игра». Такое сочетание установок доинтернетной социализации также способствует созданию волшебной картины мира указанной группы пользователей. Только 15%

аватарок игроков представлены реальными фотографиями и никами, в остальных случаях героями игры, в которую играет пользователь; аватарами, никами, которые также имеют мифологический характер.

Исследование разворачивания инструментальной составляющей интернет-социализации группы игроков выявило высокий уровень виртуальной грамотности в 65% случаев. Такие результаты свидетельствовали о свободной ориентации пользователей в интернет-пространстве.

Сравнение мотивов игроков в реальном и виртуальном пространстве выявило, что в интернет-пространстве у игроков достоверно возрастает мотивация достижения. В игровой деятельности несущественно снижаются мотивы аффилиации и помощи. Достоверные изменения происходят с мотивами достижения. Стоит отметить, что агрессивные мотивы у игроков также снижаются в ходе игровой деятельности в интернет-пространстве.

Сочетание мифологемы «путешественник» с мифом «в Интернете все можно делать безнаказанно» на фоне девиантной формы реализации мотива взноса присущи группе ситуативных пользователей, которые распространяют спам. Среди мотивов, присущих личности только в интернет-пространстве, следует отметить мотивы взноса, обозначенного присутствия, воплощения в роль, которые отнесены нами к группе потребительских мотивов.

Таким образом, пользователь с девиантным направлением интернет-социализации на начальном этапе отличается от нормативного, во-первых, направленностью потребительской мотивации; во-вторых, деструктивными представлениями о роли Интернета в жизни человека. Стоит отметить, что игровая мотивация пользователя в интернет-пространстве усиливается, это в отдельных случаях приводит к возникновению у него игровой зависимости.

Нормативная интернет-социализация *на основном этапе* предполагает наличие конструктивных представлений об Интернете, социально одобряемые потребительские и творческие мотивы, средний и высокий уровень инструментальной компетентности. По нашему мнению, возникновение творческих мотивов связано на этом этапе интернет-социализации с повышением творческого потенциала личности. Происходит изменение показателей виртуальности и вовлеченности личности пользователя, меняются установки о пространстве и времени, расширяются границы социального опыта личности.

Основной этап интернет-социализации сопровождается личным вкладом пользователей в развитие интернет-пространства. В ходе ис-

следования были определены несколько групп пользователей, процесс интернет-социализации которых имел отклонения от нормативного течения: пользователи, у которых Интернет занимает первое место в иерархии институтов социализации; игроки-пользователи с чрезмерно выраженными игровыми мотивами; коммуникативные девианты.

Рассмотрение хода процесса интернет-социализации в институциональной парадигме позволяет определить группу пользователей, для которых Интернет занимает первую позицию в иерархии институтов социализации (1,5% выборки). Указанную группу можно разделить на две подгруппы: пользователи, которые проводят в интернет-пространстве все свободное время, но работают или учатся, и высокий уровень вовлеченности может быть связан с личностными качествами; пользователи, которые игнорируют реальное пространство и связанные с ним потребности (не работают, не учатся, не выполняют санитарно-гигиенические нормы относительно своего тела). Следовательно, указанные пользователи имеют достаточный и высокий уровень инструментальной грамотности, могут изменять виртуальное пространство самостоятельно, но придерживаются мифа о том, что Интернет является особой страной со своими законами, а они в ней живут. Основными потребностями, которые удовлетворяются в интернет-пространстве указанной группой пользователей, являются информационный голод, потребность личного пространства.

Исследование развертывания инструментальной составляющей интернет-социализации группы пользователей, для которых Интернет является первым в иерархии институтов социализации, выявило высокий и достаточный уровни виртуальной грамотности в 100% случаев. Такие результаты свидетельствовали о свободной ориентации пользователей в интернет-пространстве. Анализ ассоциативного ряда относительно понятия «Интернет» для респондентов этой группы показал, что Интернет воспринимается ими как особая страна со своими законами. Респонденты использовали следующие ассоциации: страна, жизнь, счастье, удовольствие, «то, что мне надо», наркотик.

По экспертным заключениям членов семьи, педагогов, друзей указанная группа пользователей проводит все свободное время в Интернете, практически не общается со своим окружением в реальной жизни.

Исследования развертывания мифологической составляющей интернет-социализации у таких пользователей выявило высокий уровень следования мифологеме «Интернет – вселенское благо». Доин-

тернетные установки, с которыми коррелируют указанные мифологемы – метафоры и приказы, приобретенные респондентами в подростковом возрасте. Такое сочетание установок доинтернетной социализации способствует созданию волшебной картины мира указанной группы пользователей. Пользователи активно создают мифологический контент в сети: придумывают сложные пароли, представляют себя путешественниками по Вселенной, 49% из них верит в интернет-приметы, например: если нет коннекта – надо постучать по системному блоку.

Аватары указанной группы пользователей имеют абстрактный характер. В некоторых случаях – метафорический. При контент-анализе произведений пользователей указывается на отсутствие дома при отсутствии коннекта: «Интернет мне нужен как воздух. Если мне приходится быть там, где нет Интернета, я чувствую себя бомжом, обычным бомжом. У меня же ничего нет, кроме моей страницы и моего кабинета в сети». Склонность к метафорическому мышлению пользователей приводит к изменениям аватаров: они могут взрослеть, обрастать атрибутикой.

Исследование мотивационной составляющей интернет-социализации указанных респондентов показало, что основной потребностью, которая побуждает их к выходу в сеть, выступает информационный голод. Указанные пользователи стремятся к ежеминутному пополнению информации любого рода.

Сравнение мотиваций в реальном и виртуальном пространствах для указанной группы пользователей выявило следующие особенности:

1) в интернет-пространстве достоверно возрастает роль мотивации достижения для указанной группы пользователей;

2) в интернет-пространстве мотивация влияния, доминирования существенно возрастает по сравнению с реальным пространством; пользователи указывают, что получают удовольствие от осознания собственных возможностей;

3) достоверно растет мотивация саморазвития;

4) существенно уменьшается агрессивная мотивация пользователей по сравнению с реальным пространством;

5) растет мотив аффилиации; социальные взаимодействия очень характерны для хакеров и представляют для них ценность: хакеры довольно активно взаимодействуют между собой, а также объединяются в группы, стремятся быть признанными другими, поделиться опытом.

Основным мотивом, возникающим под влиянием Интернета, является мотив личного пространства. Пользователи указывают на желание иметь что-то свое, куда другие не имели бы возможности заходить, стремятся «все время проверять пределы расширения возможностей» компьютерных систем, что может быть вызвано неуверенностью в собственных способностях, стремлением к самоутверждению.

Следующая группа пользователей с девиантным направлением интернет-социализации на основном этапе – коммуникативные девианты. По экспертным оценкам выделяются тролли и коммуникативные девианты, которые переносят антисоциальную деятельность из виртуального пространства в реальное.

Группу пользователей, которая направлена в интернет-пространстве на вербальную агрессию в отношении других пользователей, определяют как троллей. Эту группу составляют активные и чрезмерно активные пользователи с чрезмерно выраженной коммуникативной мотивацией в интернет-пространстве. Интернет входит для этой группы пользователей в тройку ведущих институтов социализации личности, а первым в иерархии механизмом социализации становится механизм самовыражения.

Анализ развертывания мифологической составляющей интернет-социализации обнаружил, что тролли чаще всего присоединяются к мифологеме «преследователь» или «охотник», имеют не один, а несколько ников и аватаров. Аватары троллей могут быть различными, однако в 88,6% случаев они не отражают реальную личность пользователя (по материалам исследования).

Интент-анализ произведений пользователей с коммуникативными девиациями в интернет-пространстве выявил основные мотивы, которые появляются у пользователей указанной группы: мотив репликации ($\chi^2 = 37,9$), что иллюстрируется созданием новых образов, новых страниц, входом в одну и ту же тему неоднократно после запрета модератора под другим ником; мотив вноса. Тролли указывают, что должны оставить за собой какой-то след в интернет-пространстве.

К коммуникативным девиантам также могут быть отнесены брачные аферисты, интернет-мошенники. Надо определить, что их чрезмерная коммуникативная активность в сети имеет целью вымогательство денег у выбранной жертвы. Разница между троллями и указанной группой коммуникативных девиантов в том, что тролли удовлетворяют свои потребности в доминировании только в виртуальном пространстве, а мошенники и брачные аферисты выбирают Интернет в качестве посредника для удовлетворения своих потребностей в ре-

альном пространстве. Существует достоверная разница в уровне материальной мотивации нормативных пользователей и мошеннической группы – высокий показатель по материальным мотивам в мошеннической группе.

Жертвы троллей и мошенников присоединены к мифологеме «Жертва» в треугольнике «охотник – жертва – спаситель», основными установками реальной социализации являются такие: «за все надо платить», «сам виноват». Мотивация троллей, мошенников и жертв в виртуальном пространстве отличается от мотивации нормативных пользователей, наиболее выраженными являются мотивы помощи.

Сравнительный анализ мотивации указанной группы пользователей в реальном и виртуальном пространствах обнаружил две группы троллей: первая группа – тролли, которые в реальном пространстве имеют чрезмерно выраженные мотивы доминирования, агрессии, достижения. При сравнении мотиваций в реальном и виртуальном пространствах значение по данным показателям несущественно растёт. Вторая группа троллей – пользователи, которые имеют гармоничный мотивационный профиль в реальном пространстве. Однако в виртуальном пространстве происходят существенные изменения мотивации достижения: интернет-пространство указанные респонденты считают наилучшей средой для самореализации. В то же время существенно меняется мотивация аффилиации: если в реальном пространстве указанная мотивация была выраженной, то в Интернете респонденты данной группы не нуждаются в поддержке. Существенно по сравнению с пространством увеличивается мотивация доминирования и агрессивных мотивов.

Мы считаем, что мотивы доминирования, власти и достижения являются ведущими для группы пользователей с девиантным направлением интернет-социализации.

Таким образом, проведённое исследование позволило сделать следующие выводы.

1. Интернет-социализация – процесс расширения социального опыта личности в социально-культурном пространстве Интернета, благодаря поэтапному разворачиванию инструментальной, мотивационной и мифологической составляющих данного процесса, ведущего к конструированию социального пространства субъектом.

2. Согласно этапу интернет-социализации у пользователей возникает определенная группа мотивов к пользованию интернет-пространством, формируются представления о роли Интернета в

жизни человека, нарабатывается определенный уровень инструментальной компетентности.

Возникновение отклонений в процессе интернет-социализации происходит под влиянием ложных представлений о роли Интернета в жизни человека и девиантных мотивов пользования Интернетом. Ложные представления о роли Интернета в жизни человека и отсутствие мотивации к использованию интернет-пространством приводят к торможению процесса интернет-социализации; на начальном этапе сочетание мифов об Интернете, девиантной формы реализации мотивов обозначенного присутствия, воплощения в роль приводят к отклонениям в процессе интернет-социализации на данном этапе, а в отдельных случаях и к интернет-зависимости; на основном этапе для пользователей с девиантным направлением интернет-социализации характерны заблуждения, девиантные потребительские и творческие мотивы.

Вопросы для проверки знаний

1. В чем заключается специфика формирования девиантного направления интернет-социализации?
2. Укажите основные этапы и детерминанты формирования девиантного направления интернет-социализации.
3. Охарактеризуйте мотивационную составляющую пользователей с девиантным направлением интернет-социализации.
4. Чем отличаются тролли от остальных коммуникативных девиантов?

Список рекомендованной литературы

1. Баткаева Е. Роль социальных сетей в социализации молодежи [Электронный ресурс] / Е. Баткаева. – Режим доступа: <http://www.pareto-center.ru/smi-59.html>.
2. Белинская Е.П. Современные исследования виртуальной коммуникации: проблемы, гипотезы, результаты / Е. Белинская, А. Жичкина. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2004. – 165 с.
3. Белинская Е.П. К проблеме групповой динамики сетевого сообщества / Е.П. Белинская // 2-я Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. Москва, 12-14 апреля 2000 г. – М.: Экопсицентр РОСС, 2000. – С. 11–14.
4. Бондаренко С.В. Модель социализации пользователей в киберпространстве / С.В. Бондаренко // Технологии информационного общества Интернет и современное общество: труды VI Всероссийской

- объединенной конференции (СПб., 6 ноября 2003 г.). – СПб.: Издательство Филологического факультета СПбГУ, 2003. – С. 57.
5. Кузнецова Ю.М. Психология жителей Интернета / Ю.М. Кузнецова, Н.В. Чудова. – М.: ЛКИ, 2011. – 224 с.
 6. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств: автореф. дис. ... канд. мед. наук / В.А. Лоскутова. – Новосибирск, 2004. – 28 с.
 7. Лучинкина А.И. Психология человека в Интернете / А.И. Лучинкина. – К.: ООО «Информационные системы», 2012. – 200 с.
 8. Лучинкина А.И. Психология интернет-социализации личности: монография / А.И. Лучинкина. – Симферополь: ВД «АРИАЛ», 2013. – 356 с.
 9. Лучинкина А.И. Девиантная интернет-социализация: анализ проблемы / А.И. Лучинкина, Т.В. Юдеева // Современные проблемы науки и образования XXI века: сборник научных трудов / под общ. ред. А.В. Туголукова. – М.: ИП Туголуков А.В., 2015. – С. 41–45.

1.3. СОСТАВЛЯЮЩИЕ ИНТЕРНЕТ-СОЦИАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ

Инструментальная. Инструментальная составляющая содержит начальный, достаточный и высокий уровень инструментальной компетентности (инструментальные навыки работы с компьютером, умение целенаправленно работать с информацией и использовать для ее получения, обработки и передачи компьютерную информационную технологию, современные технические средства и методы). Пользователи с начальным уровнем инструментальной компетентности способны зарегистрироваться в сети и общаться самостоятельно, имеют низкую результативность выполнения задач, наличие только начальных знаний о действиях в сети. Согласно результатам проведенного анкетирования большинство из указанных пользователей (86%) имеют стаж в интернет-сети меньше года. Однако есть и такие, которые имеют дома компьютер с выходом в Интернет в течение 3–4 лет, но практически не посещали интернет-среду (12%). Мы считаем, что нежелание посещать Интернет и обрабатывать интернет-пространство может быть связано с отсутствием мотивации к пользованию Интернетом или сформированными ложными представлениями о роли Интернета в жизни человека.

Достаточный уровень инструментальной компетентности выражается в способности работать в гипертекстовом режиме, создавать свои страницы, сайты, виртуальные презентации личности.

Высокий уровень инструментальной компетентности пользователя соответствует высоким баллам по тестовым заданиям, что позволяет человеку свободно ориентироваться в интернет-пространстве, добавлять в Интернет продукты своей творческой деятельности.

Мифологическая. У пользователей относительно роли Интернета в жизни человека могут существовать конструктивные представления, например: «Интернет – хорошая помощь в обучении», «В Интернете можно проявить свое творчество», «В Интернете возможны испытания» и деструктивные, в основе которых лежат социальные мифы об Интернете, например: «Интернет – зло», «В Интернете можно все делать безнаказанно». Интернету присущ мифологический контент, представленный в обращении к несуществующим героям, выборе мифологических статусов.

В ходе исследования мифологической составляющей все представления пользователей о роли Интернета в жизни человека собирались с помощью интент-анализа самоотчетов пользователей, публикаций СМИ, художественной литературы и исследовательского опросника о роли Интернета в жизни человека. Так, анализ результатов исследовательского опросника позволил выявить наиболее достоверные представления о роли Интернета в жизни человека для респондентов данной выборки ($p = 0,05$): Я считаю, что ...

1. «В Интернете можно проявить свое творчество».
2. «В Интернете возможные испытания».
3. «Интернет – большая библиотека».
4. «Для того чтобы ориентироваться в интернет-пространстве, надо учиться».
5. Интернет помогает устанавливать связи с пользователями из разных мест.
6. Интернет дает возможность экономии времени.
7. Надо нормировать свою деятельность в Интернете.
8. «Интернет – хорошая помощь в обучении».

Указанные представления нами были определены как конструктивные, побудившие пользователей к социально одобряемым действиям, в частности повышению инструментальной компетентности, поиску новой познавательной информации. Следует отметить, что у 67% выборки сформированы именно конструктивные представления о роли Интернета в жизни человека.

Однако в ходе исследования были обнаружены и ложные представления пользователей о роли Интернета в жизни человека, кото-

рые мы отнесли к мифам:

- 1) «Интернет – это информационная свалка»;
- 2) «Всю информацию, собранную в Интернете, можно найти по другим источникам»;
- 3) «Большинство пользователей Интернета – люди с расстройшенной психикой»;
- 4) «Люди бегут в Интернет от реальности»;
- 5) «Интернет-общение нужно только одиноким»;
- 6) «Пользование Интернетом всячески вредит здоровью»;
- 7) «Интернет – не место для ребенка»;
- 8) «В Интернете никогда не знаешь, с кем имеешь дело»;
- 9) «В Интернете все остаются безнаказанными».

Ложными, деструктивными эти представления мы считаем потому, что они приводят к необъективной оценке возможностей интернет-пространства, определению только негативного его влияния, что приводит к торможению процесса дальнейшей интернет-социализации.

Мотивационная. Мы считаем, в интернет-пространстве у личности возникают три группы мотивов: мотивы, присущие личности в реальном и интернет-пространстве, например: деловые, познавательные, самореализации, рекреационные и т.д.; мотивы, которые сложно удовлетворить за пределами интернет-пространства; мотивы, присущие личности только в интернет-пространстве [А.И. Лучинкина, 2012]. Не останавливаясь на известных, рассмотрим новые мотивы, присущие личности только в интернет-пространстве. Исследование, проведенное нами в 2011–2013 годах, показало следующие результаты.

В группе коммуникативных и деловых мотивов появляется **мотив обозначенного присутствия** – мотив одновременного общения с пользователями из географически разных мест в режиме реального времени. Нормативная реализация указанного мотива предполагает экономию времени общения, коммуникации в режиме онлайн конференции, избирательный подход к установлению контактов. Девиантная реализация указанного мотива предусматривает ситуацию чрезмерности, когда социальная сеть, чат становятся поглотителями времени; возникает хаотичность контактов.

Интенциональная категория: обозначенное присутствие.

Характеристики: время и место, здесь и сейчас, везде.

Респонденты указывают на то, что в интернет-пространстве факторы времени и места не имеют значения.

В группе рекреационных и игровых мотивов: мотив воплощения в

роль – идентификация себя с образом уже существующего персонажа игры. В норме этот мотив реализуется в играх-онлайн, привлечение к которым не мешает жизнедеятельности в реальном пространстве. Девиантное проявление этого мотива выражается в подмене реально существующих персонажей и ведении от их имени агрессивной или компрометирующей переписки, другой социально не одобренной деятельности; чрезмерном привлечении к играм-онлайн, что мешает жизнедеятельности в реальном пространстве.

Интенциональная категория: воплощение в роль.

Характеристики: герой, чужая жизнь, анонимность, отсутствие ответственности.

Интенциональная категория несущественно определена у пассивных пользователей, в основном, следующими интенциями: анонимность и отсутствие ответственности. Пользователь не создает новые образы, а наделяет новыми характеристиками уже существующих персонажей. В большинстве это относится к игрокам в ролевые игры онлайн.

Из сочинения: «...я с удовольствием играю своего персонажа. У меня он получает другой характер...» (парень, 14 лет, активный пользователь). «Мне больше нравится придумывать новый характер игровым героям, чем создавать новых... Бывает, я думаю над изменением их характера достаточно долго... а потом переживаю за своих героев...» (парень, 19 лет, игрок онлайн, активный пользователь).

Мотивы обозначенного присутствия и воплощения в роль предусматривают действия пользователя по известным правилам, которые заданы возможностями общения, условиями игры и не требуют личного творчества, что позволяет отнести их к потребительским мотивам.

*В группе коммуникативных и познавательных мотивов: **мотив взноса*** – это мотив распространения информации, представляющей интерес для пользователя, на собственной стене в социальных сетях и стенах или личных сообщениях другим пользователям. Нормативная реализация этого мотива предполагает привлечение внимания других пользователей на новую информацию. Девиантная реализация этого мотива предполагает умышленную рассылку спама.

Интенциональная категория: взнос.

Характеристики: перепост объявлений, музыки, навеска интересных пользователя файлов на страницы других пользователей, спам, распространение порно, рассылка интересной информации.

Могут иметь нормативный или девиантный характер.

В качестве примера, рассмотрим отдельные сочинения: «Я захожу

в Интернет каждый день. Не представляю, чтобы я делала, если бы Интернета не было. ...Мне нравится рассылать своим друзьям интересную информацию, песни или просто вывешивать новые файлы на свою страницу... я чувствую себя так, если бы я хорошо выполнила сложную работу...» (девушка, 21 год, активный пользователь).

«Сегодня разослал всем друзьям в контакте видео Д. Пусть по отдельным частям тела догадаются, кто занимается сексом с А.» (чрезмерно активный пользователь, 16 лет.)

В группе рекреационных и игровых мотивов: мотив личного пространства – мотив создания личных кабинетов онлайн, ограничения для других пользователей сообщений на собственной стене в социальной сети, создание своего собственного мира. Нормативная реализация данного мотива предусматривает выделение личного пространства в Интернете, в который можно иногда погружаться. Девиантная реализация этого мотива выражается в превосходстве личного пространства в Интернете над личным пространством в реальной среде, глубоком погружении в интернет-пространство.

Интенциональная категория: личное пространство.

Характеристики: территория, своя, чужая.

Указанный мотив появляется у ситуативных, активных и чрезмерно активных пользователей: «Я выхожу в интернет-пространство, когда мне нужно побыть наедине с собой. Я там нахожусь как бы в личном пространстве, отдельной комнате и т.д... И если я не хочу, меня никто не сможет достать... Это единственное пространство, которое является моим...» (женщина, 27 лет, активный пользователь).

«Для меня Интернет – это возможность перейти в другой мир, где я могу быть хозяйкой. Я играю в Симс... у меня есть огромная комната, в которую хочется заглядывать чаще...» (женщина, 38 лет, активный пользователь).

К личному пространству стремятся и мужчины: «Интернет дает мне возможность побыть независимым от семьи, создает мое особое пространство...» (23 года, чрезмерно активный пользователь).

Мотив репликации – это мотив повторения себя путем создания новых страниц, героев, проживание нескольких жизней одновременно. Нормативная реализация этого мотива предусматривает создание новых страниц в социальных сетях, новых электронных адресов, собственных игровых героев, дополняет насыщенность реальной жизни интересными событиями в виртуальном пространстве и не мешает нормальной жизнедеятельности пользователя.

Девиантная реализация мотива репликации выражается в чрезмер-

ном стремлении к созданию новых образов себя, что приводит к нарушению нормального течения жизни пользователя в реальном пространстве или чрезмерном привлечении к ролевым играм онлайн.

Интенциональная категория: репликация.

Характеристики: воспроизведение себя в новых ролях, возможность прожить несколько жизней, размножение, виртуальное рождение, виртуальная смерть.

Интенциональная категория практически не выражена у пассивных пользователей. У ситуативных пользователей преобладает мотивация регистрации в нескольких социальных сетях, нескольких электронных адресов (21%).

«...для меня выход в Интернет – это, прежде всего, прогулка по страницам, которые я создала в социальных сетях. Я зарегистрировалась «ВКонтакте», на «Фейсбуке», в «Одноклассниках», «Моем мире»... В некоторых случаях я меняю легенду. Так, в «Моем мире» я – молодая женщина, которая только хочет познакомиться с мужчиной для серьезных отношений... А в игре, в которую я играю с особым удовольствием, у меня есть муж и любовник. И мы с ними, бывает, ссоримся...» (женщина, 65 лет, одинокая, активный пользователь).

«Если тебе предоставлена возможность прожить несколько жизней – глупо не использовать ее. Я придумываю себе истории и создаю образы, а потом с удовольствием наблюдаю, как развиваются события. Бывает, мне приходится уничтожать свои страницы... это как убийство себя...» (мужчина, 31 год, активный пользователь).

Мотивы взноса, репликации, личного пространства отнесены нами к творческим мотивам потому, что их реализация предполагает создание новых форм взаимодействия, нового продукта.

Вопросы для проверки знаний

1. Как связаны уровни инструментальной составляющей интернет-социализации личности с типом поисковой стратегии личности в интернет-пространстве (пассивная, отбора, динамическая)?
2. С чем связано возникновение новых мотивов использования интернет-пространства? Перечислите их.
3. Назовите основные мифы об интернет-пространстве. Проанализируйте их. Как перейти от мифов к конструктивным представлениям о роли Интернета в жизни человека?

Список рекомендованной литературы

1. Арестова О.Н. Психологическое исследование мотивации пользо-

- вателей Интернета [Электронный ресурс] / О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанин, А.Е. Войскунский. – Режим доступа: www.library.by/portalus/modules/psycholgy/readme.
2. Баткаева Е. Роль социальных сетей в социализации молодежи [Электронный ресурс] / Е. Баткаева. – Режим доступа: <http://www.pareto-center.ru/smi-59.html>.
 3. Белинская Е.П. Современные исследования виртуальной коммуникации: проблемы, гипотезы, результаты / Е. Белинская, А. Жичкина. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2004. – 165 с.
 4. Грачев Г.В. Информационно-психологическая безопасность личности: состояние и возможности психологической защиты / Г.В. Грачев. – М.: Изд-во РАГС, 1998. – 125 с.
 5. Лучинкина А.И. Психология человека в Интернете / А.И. Лучинкина. – К.: ООО «Информационные системы», 2012. – 200 с.
 6. Лучинкина А.И. Психология интернет-социализации личности: монография / А.И. Лучинкина. – Симферополь: ВД «АРИАЛ», 2013. – 356 с.
 7. Лучинкина А.И. Зміни світогляду особистості як результат Інтернет-соціалізації / А.І. Лучинкина, В.І. Плешаков // Горизонти освіти. Вип. 2. – Севастополь, 2013. – С. 107–112.
 8. Лучинкина А.И. Модель интернет-социализации личности [Электронный ресурс] / А.И. Лучинкина // Электронный журнал. – 2014. – № 13 (сентябрь). – Режим доступа: <http://sci-article.ru/stat.php?i=1410699460>.
 9. Милютин Е.Л. Разноцветные зеркала / Е.Л. Милютин. – Нежин: Аспект-Полиграф, 2011. – 265 с.
 10. Плешаков В.А. Теория киберсоциализации человека: монография / В.А. Плешаков; под общ. ред. чл.-корр. РАО, д.п.н., проф. А.В. Мудрика. – М.: МПГУ; «Номо Cyberus», 2011. – 400 с.
 11. Якобсон Д. Формирование образа в киберпространстве: online-ожидания и offline-реальность в «текстовых» виртуальных сообществах / Д. Якобсон // Массовая культура: современные западные исследования. – М.: Практика культуры, 2005. – С. 180–199.

1.4. МОДЕЛЬ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ПРОЦЕССА ИНТЕРНЕТ-СОЦИАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ

Авторская модель психологического сопровождения интернет-социализации личности (А.И. Лучинкина, 2013). Система психологического сопровождения предусматривает выявление этапа интер-

нет-социализации пользователей и его специфики для пользователя. В зависимости от особенностей этапа программа может состоять из одного, двух или трех модулей: инструментального, мотивационного, мифологического (рис. 1).

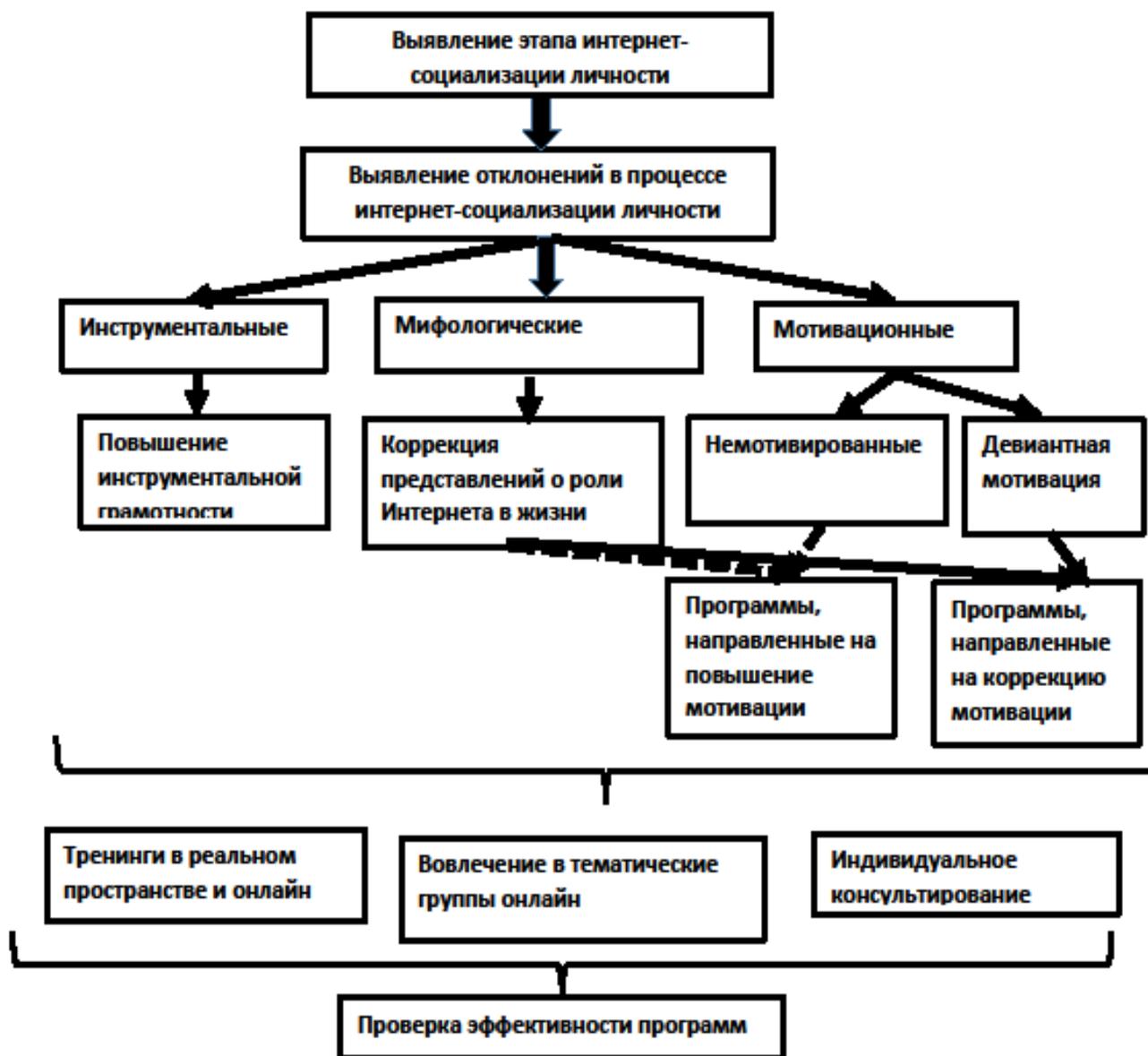


Рис. 1. Модель психологического сопровождения интернет-социализации пользователей.

Мотивационный модуль. Для пользователей с отсутствующей мотивацией предлагается мотивационный модуль, содержащий цикл занятий о возможностях интернет-пространства и применении этих возможностей пользователями.

В этом блоке психолог предоставляет информацию об Интернете как информационном и коммуникативном пространстве, рекреационной среде. В рамках модуля в интерактивной форме происходит анализ видов деятельности человека в Интернете и возможные мотивы

этой деятельности.

Мифологический модуль. Программы этого модуля направлены на формирование у пользователей конструктивных представлений о роли Интернета в жизни человека. Представления об Интернете как положительном факторе социализации раскрываются через метафоры, например: «Интернет может быть благом, но это зависит от меня», «В Интернете есть разные испытания», «Интернет – это место для творчества».

Инструментальный модуль содержит цикл занятий по повышению инструментальной компетентности, который проводится в рамках курсов повышения квалификации, учебной деятельности, кружков, факультативов в учебных заведениях преподавателем информатики. Целью занятий данного модуля является формирование динамической поисковой стратегии пользователя, развитие умений и навыков пользования Интернетом.

Программы модулей направлены на различные группы испытуемых с отклонением течения интернет-социализации от нормативного и имеют возрастную специфику: для подростков (12–15 лет) программы независимо от этапа интернет-социализации проводятся в игровом формате, включая гипертекстовые многовариантные игры онлайн. Для других возрастных групп используются уже известные формы работы: тренинги, консультации, тематические группы. Все программы направлены на обогащение социального опыта пользователей. Реализация программ психологического сопровождения имеет специфику в зависимости от отклонений, которые присущи пользователям на каждом из этапов.

На доинтернетном этапе социализации необходимыми являются превентивные программы, направленные на оптимизацию процесса интернет-социализации: формирование адекватных представлений о роли Интернета в жизни человека, повышение инструментальной компетентности, повышение мотивации к использованию интернет-пространством. Для пользователей с отсутствующей мотивацией и низким уровнем инструментальной компетентности предлагается цикл занятий по повышению компьютерной грамотности и приобретению знаний о роли Интернета в жизни человека. С испытуемыми обсуждаются возможности, которые открывает интернет-пространство для человека, а именно: экономия времени, неограниченный доступ к информации. Это происходит в реальном пространстве путем обсуждения в тематических группах, на тренингах.

На начальном этапе интернет-социализации в коррекции нужда-

ются мотивация пользователей и их представления о роли Интернета в жизни человека. Коррекция мотивации предусматривает изменение девиантной формы реализации мотивов пользователей на нормативную, в частности: чрезмерно выраженный мотив общения, приводящий к хаотичности в выборе собеседников на социально значимый – проведение социологических опросов в сети, рассылку важных сообщений, создание собственных тематических групп, модерацию. При работе с пользователями, которые находятся на начальном этапе мы не только работаем с направленностью мотивации этих пользователей, но и осуществляем в ходе консультации изменение мифов, которые приводят к формированию девиантной личности, на конструктивные представления пользователя. Такое изменение осуществляется благодаря механизмам переоценки, децентрализации или декатастрофизации, присущих методу когнитивно-бихевиоральной терапии.

Особенности коррекции девиантной мотивации на основном этапе заключаются в том, что мы влияем не только на потребительские мотивы, но и на творческие. Этому способствует то, что к работе в тематических группах наиболее активно привлекались пользователи с девиантными формами реализации творческих мотивов обозначенного присутствия, репликации. Нами применяются технологии изменения девиантных мотивов в сети нормативными, например, вместо агрессивных высказываний в адрес других пользователей создаются группы пользователей, комментирующих определенные события из собственной жизни; или применяются технологии журналистской пробы в интернет-пространстве, самореализации в литературном творчестве.

Для коррекции деструктивных представлений (миф о безнаказанности в Интернете) пользователей, которые находятся на основном этапе интернет-социализации, нами применяется метод жесткой регламентации работы в группах, модерация группы как поощрение, удаление из группы как наказание. Для пользователей, у которых была высокая мотивация самовыражения, такой метод оказался эффективным.

Нужно отметить, что определенные трудности возникают в работе с пользователями, у которых девиантные мотивы и деструктивные стереотипы сочетались с высоким уровнем инструментальной компетентности. Эти пользователи игнорировали участие в программах психологического сопровождения уже после первых занятий. Проблемы в проведении коррекции возникали при работе с отдельными пользователями, у которых наблюдалось сочетание творческого мо-

тива репликации в девиантной форме реализации и сформированного мифа «В Интернете все дозволено». Эти пользователи продолжали менять свои виртуальные имена, не шли на прямой контакт.

Вопросы для проверки знаний

1. Охарактеризуйте структуру и особенность авторской модели психологического сопровождения интернет-социализации личности.
2. Назовите основные этапы реализации модели психологического сопровождения интернет-социализации личности и укажите специфику каждого этапа.
3. Каким образом осуществляется коррекция девиантной мотивации пользователей?

Список рекомендованной литературы

1. Бондаренко С.В. Модель социализации пользователей в киберпространстве / С.В. Бондаренко // Технологии информационного общества Интернет и современное общество: труды VI Всероссийской объединенной конференции (СПб., 6 ноября 2003 г.). – СПб.: Изд-во Филологического факультета СПбГУ, 2003. – С. 57.
2. Грачев Г.В. Информационно-психологическая безопасность личности: состояние и возможности психологической защиты / Г.В. Грачев. – М.: Изд-во РАГС, 1998. – 125 с.
3. Лучинкина А.И. Модель психологического сопровождения процесса интернет-социализации личности [Электронный ресурс] / А.И. Лучинкина // Перспективы науки и образования: электронный журнал. – 2015. – № 1. – Режим доступа: https://pnojurnal.wordpress.com/archive14/14-06/pdf_150219.
4. Лучинкина А.И. Модель интернет-социализации личности [Электронный ресурс] / А.И. Лучинкина // Электронный журнал. – 2014. – № 13 (сентябрь). – Режим доступа: <http://sci-article.ru/stat.php?i=1410699460>.
5. Лучинкіна А.І. Типологія віртуальних ідентичностей особистості / А.І. Лучинкіна // Вісник післядипломної освіти: збірник наукових праць. Випуск 8(21). – К.: Атопол, 2012. – С. 226–232.
6. Ненашев А.И. Развитие социального виртуального пространства в сети интернет / А.И. Ненашев // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – СПб., 2008. – С. 335–338.
7. Плешаков В.А. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности / В.А. Плешаков // Проблемы педаго-

гического образования: сборник научных статей. Выпуск 21 / под ред. В.А. Слостёнина, Е.А. Левановой. – М.: МПГУ-МОСПИ, 2005. – С. 48–49.

8. Угольников Н.В. Роль Интернета в социализации старших школьников / М.В. Угольников // Актуальные проблемы профессионально-педагогического образования: межвузовский сборник научных трудов. Выпуск 30. – Калининград, 2012. – С. 84–86.

РАЗДЕЛ 2

ИНФОРМАЦИОННО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ В ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ

2.1. ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТРАНЕ ИНТЕРНЕТИЯ

Модуль 1. ЧТО МЫ ЗНАЕМ ОБ ИНТЕРНЕТЕ

Занятие 1. Волшебная страна Интернетия

Костя спал. В окно уже давно и настойчиво заглядывало солнце. Солнечные зайчики весело скакали по столу и даже по Костиным щекам, но... Костя спал. Сегодня суббота – в школу не нужно и впереди намечался отличный денек. Во-первых, родители подарили ему компьютер, а во-вторых... Во-вторых, вчера вечером его подключили к Интернету. Костя с папой увлеченно подключали, устанавливали разные программы, и теперь... Костя сам может выходить в Интернет. Эта мысль заставила Костю пошевелиться и даже открыть один глаз: ведь он не какой-то там малыш, ему недавно исполнилось семь лет. В этом возрасте каждый уважающий себя мальчик или даже девочка знают, что без Интернета просто невозможно жить. Костя спрыгнул с постели и побежал к компьютеру...

Включив компьютер, Костя нажал значок Интернета и... услышал тоненький голосок:

- Здравствуй, Костя! Я рад, что ты собираешься посетить Интернетию. – На значке Интернета, том, который находится на экране монитора, сидел маленький мальчишка со встрепанной челкой и совершенно безмятежно болтал ногами.

- Ты кто? – спросил Костя. Конечно, он совсем не испугался, разве что совсем чуть-чуть.

- Я – Нетвик. Потому, что родился в Сети. Давай дружить. Я покажу тебе мою волшебную страну Интернетию, мы будем путешествовать с тобой по разным королевствам.

- Конечно, давай дружить, – ответил Костя (кто ж будет против такого забавного сказочного друга).

- А что ты знаешь об Интернетии? – спросил Нетвик.

Костя задумался...

А вы, ребята, что знаете о волшебной стране Интернетии? Ведь для путешествия нужна карта. Давайте ее составим.

Инструкция классу. Сейчас вы будете составлять карту страны Интернетии. Для этого у вас есть большой лист, на него будете приклеивать обозначения интернет-королевств или порталы и карточки, на которых вы будете делать эти обозначения. Например, игровой портал или портал книг, а может музыкальный портал. Красные карточки обозначают опасную зону, она тоже может быть в Интернетии. Вперед, за работу!

Ученики объединяются в микрогруппы по 4 человека. Задача школьников – составить карту Интернетии. Карточки должны быть заготовлены заранее.

- Костя, смотри! Ребята составили карту Интернетии, – обрадовался Нетвик. – Там есть и библиотеки, и музыкальные порталы, и игры, и даже фильмы и опасные зоны... Смотри... Ребята не забыли про друзей: ВКонтакте, Фейсбук, Мой мир... Как здорово! Вот молодцы!

- Нетвик, но как же добраться от одного портала к другому?

- Интернетия – волшебная страна. Каждый, кто приходит в нее, должен знать, с какой целью он идет в Интернетию, иначе...

- Что иначе?

- Иначе он может заблудиться и остаться в Интернетии навсегда.

Костя задумался: а он зачем идет в Интернетию?

Вопрос классу: А вы, ребята, что хотите найти в Интернетии?

А тем временем Нетвик рассказал такую историю.

История, рассказанная Нетвиком, про потерявшихся ребят

Много ребят приходило в Интернетию. Кто найти нужную книжку, кто послушать музыку, кто поиграть, а кто просто так, от нечего делать. Эти последние бродили от сайта к сайту, от портала к portalу... И пропадали... Если встретите мальчишек и девчонок с потухшим взглядом, невымытых и нечесаных, бродящих по просторам Интернета – это они – интернетные потеряшки. Может, у вас получится вытащить их из опасной зоны и привести домой... я пробовал...

Но это уже другая история.

Подведение итогов занятия.

- Что вы узнали нового на сегодняшнем занятии?

- Для чего люди «ходят в Интернет»?

Занятие 2. Жители страны Интернетии

Косте стало очень любопытно, что же происходит в этой неведомой и загадочной стране Интернетии... Он щелкнул по значку (а вы ведь помните, как именно включается Интернет) на мониторе, и перед ним открылась чудесная и в то же время таинственная страна.

- Если это страна, – рассуждал Костя вслух, – значит, в ней живут жители! Кто же там живет, Нетвик?

- В Интернетии живет очень много народу.

- И что... Что они там делают? – перебивая Нетвика, с нетерпением спросил Костя. – Как они выглядят? Чем занимаются?.. Расскажи скорей, дорогой друг!

Нетвик посмотрел на беспокойного Костю с улыбкой. Уселся поудобнее на мониторе и спокойным тоном начал рассказывать.

- В Интернетии живут жители разных возрастов: и любопытные мальчишки и девчонки, и серьезные дяди и тети, и скучающие подростки, и даже бабушки и дедушки... Все зависит от того, в каком королевстве или на каком портале они живут. Но бывает, в этой стране встречаются и совсем чудные жители...

Костя слушал очень внимательно, разинув рот, его глаза были широко открыты...

??? А вы, ребята, что знаете о жителях этой страны? Кто они и чем занимаются в Интернетии?

У нас уже есть карта Интернетии. Но, прежде чем посетить эту страну, необходимо знать, кого мы можем там встретить. Давайте подумаем и изобразим.

Инструкция классу. Сейчас вы объединитесь по 4 человека. Ваша задача – определить, в какой части Интернетии живете, и рассказать о жителях.

Ученики объединяются в микрогруппы. Задача школьников – изобразить и охарактеризовать жителей страны Интернетии. Итогом является общее заполнение карты жителями (рисунками детей), в зависимости от места проживания.

- Ух ты! Как здорово получилось у ребят. Костя, ты только посмотри. В каждом королевстве живут свои жители, не похожие на других, – радостно сказал Нетвик. – О-о-о... А вот и опасная зона. Кто же здесь живет? – призадумался Нетвик, рассматривая рисунки детей.

- Это все так интересно и здорово! – воскликнул Костя. – Они могут общаться между собой? – удивленно посмотрел Костя на ребят и Нетвика.

- Конечно, могут, – ответил Нетвик.

- Но как они общаются? Ведь жители проживают в разных королевствах и могут находиться далеко друг от друга, – спросил Костя.

Костя задумался о том, как возможно общаться с друзьями и знакомиться с новыми людьми в Интернетии.

Вопросы и задания

1. А вы, ребята, как общаетесь со своими друзьями в Интернетии? Находите новых друзей?
2. Что нового вы узнали на занятии?
3. Могут ли жители одного портала путешествовать по другим местам Интернетии?

Занятие 3. Как общаются между собой жители Интернетии?

Помните, во время прошлой встречи с Нетвиком, Костя заинтересовался, каким образом общаются люди друг с другом в Интернетии. А еще ему не давала покоя история о потерявшихся детях. Почему эти дети не сказали никому куда пошли? Почему не сообщают о том, где они находятся сейчас?

??? А, действительно, каким образом общаются между собой жители Интернетии? (ответы детей – сообщение, звонки).

Давайте послушаем, что об этом расскажет Нетвик.

А Нетвик в это время болтал ногами (он еще не знал о том, что болтать ногами неприлично), сидя на краешке монитора.

- Нетвик, скажи, как же жители Интернетии общаются между собой? У меня столько мыслей по этому поводу, – озабоченно произнес Костя.

- О, мой друг! – загадочно произнес Нетвик. Но Косте так хотелось поделиться своими размышлениями, что он не стал дожидаться ответа.

- О, а может они общаются через письма, один житель пишет другому. Ведь страна очень большая... Но письма идут долго. Вот как у нас по почте, – и снова Костя задумался. – А может, письма голуби переносят, чтобы быстрее было...

Нетвик весело рассмеялся.

- Костя, этот способ самый забавный, я бы до такого и не додумался, – продолжал заливаться смехом Нетвик. Костя приуныл.

- Знаешь, Костя, люди общаются между собой сообщениями в чатах, на стенах в социальных сетях, в личной переписке, звонят прямо в социальную сеть. А вот процедура передачи этих писем – сложная, потому что вся информация кодируется и передается в

качестве магнитных сигналов, но... Об этом лучше расскажет тебе потом мой друг Байтик. Уж он-то физику знает.

- А меня все-таки волнует история о потерявшихся детях в Интернетии, – озадаченно сказал Костя. – Из-за чего они теряются? Неужели им никто не поможет?

- Им надо помочь! – решил Костя. – Причем немедленно!

- Понимаешь, Костя... Некоторые дети так долго находятся в Интернетии, что перестают играть с друзьями во дворе, ходить с родителями на прогулки, общаться в живую со сверстниками...

- Получается, если я буду постоянно находиться в Интернетии, общаться с друзьями и играть, я могу тоже потеряться? – испуганно произнес Костя.

??? Ребята, как еще можно общаться в стране Интернетии? Что можно найти в стране Интернетия, но при этом потерять в реальном пространстве?

Инструкция классу. Вы объединяетесь по 4 человека. У вас есть карточки зеленого и красного цвета. На зеленых карточках вы пишете, что можно получить хорошего от общения и нахождения в Интернетии. На красных – что можете потерять. Мы эти карточки прикрепляем на карту страны Интернетия. Вперед, за работу!

Ученики объединяются в микрогруппы. Задача школьников – описать возможные последствия нахождения в стране Интернетии. Итогом является прикрепление записей на общую карту страны Интернетии у доски. Дети рассказывают о том, что написали.

- Смотри, Костик, как здорово ребята все сделали!

- Да, теперь становится понятным, что можно получить и потерять, общаясь в Интернетии.

- И очень важно, как мы уже говорили, определить цель, с которой каждый из нас приходит в Интернетию.

Игра «Свои миры». Каждому ребенку выдается лист бумаги формата А4, цветные карандаши.

Инструкция. Нарисуйте свой мир в Интернетии. Как он выглядит, кто там живет. Пусть на рисунке будет видно ваше отношение к этому миру.

После выполнения задания все рисунки размещаются на доске. Детям предлагается выбрать те миры, с которыми они хотели бы установить контакты и соединить эти миры при помощи цветной толстой нитки и скотча. Каждый ребенок может выбрать любое количество других миров.

Вопросы и задания

1. Почему вы сделали именно такой выбор? Обоснуйте ответ.

!!! Обязательно акцентировать внимание детей на способах передачи информации и на особенностях выбора мира для общения.

Занятие 4. Чем занимаются жители Интернетии?

Косте не терпелось зайти в эту страну, хотя бы заглянуть одним глазком. Ведь так много интересного и важного он знает об Интернетии. Костя с осторожностью щелкнул на значок Интернетии. И перед ним раскрылись ворота в эту страну. В начале пути его встретила первая страничка. Костя рассматривал открывшуюся страничку с любопытством и осторожностью.

- Смелей! – прокричал Нетвик. – Заходи дальше в эту страну. Ты ведь знаешь, зачем сюда пришел?!

- Мне стало любопытно, – стал оправдываться Костя. – Чем занимаются жители этой страны, что они здесь делают?

- Ааааа... – улыбнулся Нетвик. – В этой стране есть много интересных занятий. Каждый житель выбирает то, что ему по душе, больше нравится.

В этот момент Костя задумался и притих.

- Смотри, – Нетвик съехал с одного угла экрана на другой. – Ты можешь найти интересную книгу, посмотреть фильм или мультик, пообщаться с друзьями и обрести новые знакомства, посмотреть видеоуроки на интересующие тебя темы и многое другое.

Костя смотрел на Нетвика и пытался запомнить все то, что он рассказывает. Ему давно хотелось научиться рисовать, но художественная школа находилась далеко от дома, а родители работали и у них не получалось возить туда Костю.

- А в Интернетии меня могут научить рисовать? – с замиранием в голосе спросил Костя.

- Конечно, могут, – с улыбкой ответил Нетвик. – Для этого есть специальные сайты и обучающие программы.

- А если кто-то хочет, чтобы другие увидели его творчество... Это возможно?

- Конечно.

- А как?

??? Ребята, давайте подумаем, как можно показать свои творения в Интернетии? Как вы узнаете об отношении к ним других людей? Кто может вам помочь в этом?

Инструкция классу. Ребята, объединитесь по 4 человека и назовите то, чем можно заниматься в Интернетии в разных королевствах или порталах. Вперед, работайте!

После выполнения детьми задания педагог спрашивает: «Дети, а чем вы занимаетесь в Интернетии, что полезного для себя нашли? На каких королевствах или порталах бывали? На каких чаще находитесь?».

Ученики объединяются в микрогруппы по 4 человека. Задача школьников – описать возможные занятия в стране Интернетии в разных порталах. Педагог обсуждает с детьми возможные занятия в Интернете, на каких порталах дети чаще находятся и что от этого получают. Итогом является обсуждение опасных порталов и помощь взрослых в поиске нужной и правильной информации в Интернете.

Модуль 2. ИНТЕРНЕТ-ОПАСНОСТИ ИЛИ... НИ ЗА ЧТО НА СВЕТЕ ДЕТИ НЕ ГУЛЯЙТЕ В ИНТЕРНЕТЕ

Занятие 1. Кто скрывается за маской или почему нужно быть осторожным в Интернетии?

??? Ребята, а как вы считаете, какие опасности могут вас подстеречь в Интернетии? Почему нужно быть осторожным в Интернетии?

- *Костя, что ты думаешь дальше делать? Давай попутешествуем по Интернетии? – обратился к мальчику его недавний знакомый Нетвик.*

- *Да, давай! Ведь путешествовать – это так здорово! Можно увидеть интересные места, встретить новых друзей, найти познавательную информацию, – глаза Кости загорелись любопытством, дыхание замерло. Он ожидал что-то грандиозное.*

Нетвик радостно заулыбался, взъерошил волосы и заболтал ногами.

- *А ты придумал цель своего визита в Интернетию? – спросил Нетвик с хитрецей на лице.*

Костя сконфузился, заерзав на стуле, и пропихнул: «Ой, я про это совсем забыл».

- *Хм... Подумай.*

- *А давай, найдем новых друзей в Интернетии. Я хочу с ними общаться.*

- *Замечательная идея, Костик. Это мне очень нравится. Но... – зашептал с серьезным видом Нетвик. – Ты должен помнить об опас-*

ностях, которые таятся в этих королевствах, – Нетвик посмотрел по сторонам и подошел к углу монитора. – Знать, с кем водить дружбу, а с кем нет, кому можно рассказывать о себе и своих близких, а кому нет... – Нетвик поднял указательный палец вверх. – Это надо знать и помнить!

Костино лицо вытянулось от удивления. Он сидел на стуле за компьютером и боялся пошевелиться.

- Что это за опасности? Кто за ними скрывается? – прошептал Костя.

- Это разные З-л-о-д-е-я-к-и, – тихо-тихо произнес Нетвик, – которые добавляются к детям в друзья, выведывают информацию про них и их семью и замышляют злодеяния. Они надевают маску милых и добрых друзей, но на самом деле это не так!

Костя вжал голову в плечи, в его глазах отражались ужас и изумление одновременно.

Вопрос классу. Ребята, какие еще опасности могут поджидать нас в Интернетии? Как уберечь себя от них? Давайте подумаем, как можно определить, истинный это друг или он надел маску.

Инструкция классу. Ребята, объединитесь в группы по 4 человека. Перед вами лежат листы бумаги в форме треугольников (белые треугольники с красной окантовкой). Напишите или нарисуйте на них опасности, которые можно встретить в Интернетии. Приступайте к работе.

После выполнения задания, дети рассказывают о написанных или изображенных опасностях. Педагог обсуждает с ними полученные результаты и помещает треугольники возле карты Интернетии. После этого педагог спрашивает: «Дети, а как обезопасить свое нахождение в Интернетии? Давайте, подумаем над правилами поведения в этой стране, которые важно соблюдать каждому человеку».

Дети проговаривают правила, а педагог записывает их на доске.

Правило 1

Ни за что не раскрывай свои личные данные. Бывает так, что сайт требует ввода твоего имени. В этом случае просто необходимо придумать себе псевдоним (другое имя). Никогда не заполняй строчки, где требуется ввести свою личную информацию: адрес, фамилию, дату рождения, телефон, фамилии и имена друзей, их координаты, ведь просмотреть их может каждый. А этого вполне достаточно для того, чтобы узнать о твоей семье и уровне вашего благосостояния. Этим могут воспользоваться воры и мошенники не только в виртуальной, но и в реальной жизни.

Правило 2

Если ты вдруг хочешь встретиться с «интернет-другом» в реальной жизни – обязательно сообщи об этом родителям. Не всегда бывает так, что «друзья» в Интернете нам знакомы в реальной жизни. И если вдруг твой новый знакомый предлагает тебе встретиться, посоветуйся с родителями. В Интернете человек может быть совсем не тем, за кого себя выдаёт, и в итоге двенадцатилетняя девочка оказывается сорокалетним дядечкой, который может тебя обидеть.

Правило 3

Старайся посещать только те страницы Интернета, которые тебе советуют родители. Они люди взрослые и лучше знают, что такое хорошо и что такое плохо. А, кроме того, они нас очень любят и никогда плохого не посоветуют. Нам часто хочется взрослости и самостоятельности. Не упрямясь!

Правило 4

В сети ты можешь оказаться на вредных страницах с совсем не детским содержанием. Расскажи родителям, если тебя что-то встревожило или смутило. Практически любой «клик» по интересной, нужной или полезной ссылке может привести к переходу на сайт, предлагающий бесплатно скачивать и просматривать «взрослые страницы».

Правило 5

Никогда без ведома взрослых не отправляй СМС, чтобы получить информацию из Интернета. Иногда всплывает окошко – очень яркое, даже мигающее, примерно с такими словами: «Только сегодня – уникальный шанс – участвуй и выигрывай!». Заманчиво, правда? Ты щёлкаешь на него и тут сообщение: «Для того чтобы принять участие в розыгрыше, тебе необходимо прислать СМС!». Остановись! Ни в коем случае не делай этого без ведома взрослых, ведь это могут быть мошенники. И одна, казалось бы, безобидная СМС-ка может стоить тебе больших денег.

- Ух ты, сколько нового и интересного я узнал. Ребята такие молодцы! – воскликнул Костя.

- Да, ребята потрудились на славу. А главное, что они выделили правила поведения в Интернетии. Это очень важно, да, ребята?! Необходимо их беспрекословно соблюдать, – с важным видом сказал Нетвик.

- И тогда не страшен никакой Злодеяка! – радостно сказал Костя и засмеялся. – Нужно быть внимательным и осторожным.

- Совершенно верно, Костя.

Вопросы и задания

1. Что нового вы узнали на занятии?
2. Обсудите каждое правило. Что оно значит? Выполняете ли вы их?

Занятие 2. Могут ли обидеть в Интернетии?

Вопрос классу. Ребята, а как вы считаете, общаясь в Интернетии, вас могут обидеть, причинить вам боль? А вы можете обидеть собеседника в Интернетии, сказать ему что-то злое?

После ответов школьников педагог переходит к следующей части игровой оболочки.

После четко полученной инструкции о правилах поведения в Интернетии, Костя с поддержкой Нетвика зашел в королевство Социальных сетей, в замок ВКонтакте и создал свою страничку. Благодаря Социальным сетям мальчик нашел своих друзей и одноклассников, которые находились в этом замке.

- Так здорово найти здесь своих друзей! Можно общаться, смотреть фотографии, слушать музыку, обмениваться подарками, – радовался Костя.

- Это точно! Столько нового и интересного можно про них узнать, – рассматривая фотографии и прыгая с буквы на букву, ответил Нетвик. – Смотри, Костя, под твоей фотографией мальчик оставил сообщение.

- Где? Где? Давай, скорее прочтем... – Костя с нетерпением прочел комментарий и... огорченно отодвинув мышку в сторону, повернулся в окно.

- Что случилось, Костя? – удивленно спросил Нетвик. – Тебя кто-то обидел? Что он там написал? Дай, я посмотрю, – прочитав сообщение, Нетвик всячески стал успокаивать и утешать друга. – Костя, не грусти. Он не хотел тебя обидеть... Ты хороший мальчик. И фотографии твои замечательные, мне нравятся.

- Ему не понравилась моя фотография с любимой собакой и собака моя тоже, – дрожащим голосом произнес Костя. Ком в горле мешал ему говорить. – Ты понимаешь... Он обругал мою любимую фотографию...

- Так, к сожалению, бывает в Интернетии. Так же, как и в жизни, – вздохнул Нетвик. – Тебя могут раскритиковать, обидеть, написать что-то злое. Всякое бывает. Но надо помнить, что это только их мнение, и стараться не акцентировать на этом внимание, – улыбнулся Нетвик.

Костя повернулся к Нетвику:

- Хорошо, я понял. Буду стараться меньше обращать на этого мальчика внимание.

- Костик, смотри, девочка под фотографией написала, что собачка замечательная, – воскликнул и заулыбался Нетвик.

Костя быстро посмотрел на монитор, прочитал комментарий, и улыбка вновь появилась на его лице. Мальчишки продолжали смотреть странички других пользователей и радоваться удачным комментариям. Костина обида прошла, он улыбался и смеялся. Нетвик сидел на мониторе, хихикал и болтал ногами.

Вопрос классу. Ребята, а вас обижали в Интернетии? Может, говорили что-то злое и неприятное, критиковали, высмеивали?

После рассказов детей педагог спрашивает: «Поделитесь, как вы справились с этими неприятными чувствами? Что для этого делали? Давайте вместе подумаем, как избавиться от чувства обиды на людей в Интернетии? Что необходимо предпринять?».

Это упражнение проходит в виде беседы-размышления. Дети делятся своими историями, чувствами и эмоциями. Итогом является обсуждение способов избавления от обиды.

- Вот видишь, Костя, такое часто бывает. И других ребят обижали, критиковали, говорили неприятные вещи в Интернетии.

- Да, главное не заострять на сказанном внимание, – заметил Костя. – И отвлекаться на что-то приятное и веселое.

Занятие 3. В Интернетии можно найти все?

Вопрос классу. Ребята, а как вы считаете, в Интернетии можно найти все? Или лучше поискать еще дополнительную информацию в книгах, спросить у взрослых?

Костику очень нравилось общаться с одноклассниками и друзьями. Он мог часами пропадать в замке ВКонтакте. Нетвик за это время заскучал. Он лежал на буквах, заложив ногу за ногу, и смотрел вверх, думая о чем-то своем. Нетвик резко вскочил, взъерошил волосы и воскликнул:

- Я придумал! Придумал!

Костя удивленно посмотрел на него.

- Что случилось, Нетвик? Что ты придумал?

- А давай, поищем интересную информацию, – радостно сказал Нетвик. – Может, что-то почитаем интересное и полезное. А то мне уж очень скучно стало смотреть фотографии мальчиков и девочек и участвовать в переписке.

- Хм... – задумался Костя. – Давай. Только про что будем читать?

- Например, найдем информацию о египетских пирамидах и способах их постройки, – уверенно произнес Нетвик.

- Ммм... Это и вправду интересно.

??? А кто знает, как нужно искать информацию в интернет-пространстве?

Ага... То есть нужно выбрать поисковый сайт и ввести туда запрос – египетские пирамиды, способы возведения.

- А эта информация достоверна? Здесь правдиво все написано? – поинтересовался Костя.

- Знаешь, – почесал затылок Нетвик, – я думаю, что можно сравнить с информацией в энциклопедии или в книгах в библиотеке, а еще спросить у учителя истории. Он подскажет, где это можно найти.

- Получается, не все можно найти в Интернетии? И какая-то информация недостоверная? – удивленно спросил Костя, посмотрев на Нетвика.

- Получается что так, – Нетвик взволнованно забегал по монитору.

- К сожалению, не все есть в Интернетии, и самое главное – информацию нужно проверять на истинность, правдивость.

Мальчишки задумались.

Инструкция классу. Ребята, подумайте, все ли можно найти в Интернетии? Случалось ли у вас так, что вы не находили ответы на какие-то свои вопросы в Интернете? Что вы делали в этом случае?

После рассказов детей педагог спрашивает: «И что же вы делаете в случае отсутствия в Интернетии ответа на ваш вопрос? Можно ли доверять всей информации, которая есть в Интернетии?».

Ребята, а было у вас такое, что вы ищете что-то нужное в Интернете, а на компьютере всплывают рекламы, картинки? А как вы думаете, что надо делать, чтобы этого не случилось?» (Выслушать ответы детей).

Мини-лекция о вирусах и всплывающих вирусных окнах.

Упражнение проходит в виде беседы-размышления. Цель занятия – побудить детей размышлять и критично относиться к информации, представленной в Интернете.

Презентация правил избегания рисков.

1. Для того чтобы избежать встречи с неприятной информацией в Интернете, установи на свой браузер фильтр или попроси сделать это взрослых – тогда ты сможешь смело путешествовать по интересным тебе страницам. Всегда спрашивай родителей о незнакомых вещах в Интернете. Они расскажут, что безопасно делать, а что нет.

2. Не скачивай и не открывай неизвестные тебе или присланные незнакомцами файлы из Интернета. Чтобы избежать заражения компьютера вирусом, установи на него специальную программу – антивирус!

3. Если твой компьютер заблокирован, то попроси взрослых разблокировать его с помощью антивируса.

4. Если хочешь скачать картинку или мелодию, а тебя просят отправить смс – не спеши! Сначала проверь этот номер в Интернете – безопасно ли отправлять на него смс, и не обманут ли тебя. Сделать это можно на специальных сайтах: <http://smscost.ru>, <http://smswm.ru>, <http://smsnumbers.ru>.

Подведение итогов занятия. Дети делятся своими мнениями, историями. В конце педагог подводит итог о том, что не вся информация есть в Интернетии, и важно не доверять вслепую тому, что пишут, а проверять разными способами: спросить у взрослых, уточнить у учителей, заглянуть в библиотеку, посмотреть в энциклопедии.

Занятие 4. Как научиться охранять свой мир в Интернетии?

??? Можно ли защитить себя от ненужной и травмирующей информации в Интернетии? Каким образом это можно сделать? Как сохранить свою информацию?

Костик с Нетвиком блуждали по стране Интернетии. Заходили в разные королевства и замки. Находили интересную и полезную информацию. Им встречались бегущие и моргающие Рекламки, Продавашки и Покупашки, Игрушки и многое другое. Ребята рассматривали забавные картинки, мило беседовали, Нетвик болтал ногами, сидя на мониторе. Но вот... мальчишки зашли в какое-то неведомое королевство. В королевстве было темно и мрачно, слышались выстрелы, шум, крики. Костик с любопытством рассматривал королевство. И вдруг неожиданно выскочила бегущая, яркая и громкая Игрушка-Зазывашка. Она металась по монитору, издавая свирепые вопли и размахивая оружием. Нетвик испугался и шмыгнул за монитор. Костик застыл от страха и неожиданности, и не мог пошевелиться. Игрушка-Зазывашка громким голосом обратилась к Косте: «Дай мне ключи от твоей странички ВКонтакте!». Костя не понимал, кто это и что происходит.

- Дай свой номер телефона, – грозно произнесла Игрушка-Зазывашка. – Имя и пароль от Замка!

- Скорей закрывай эту картинку, – прокричал Нетвик. – Мне страшно.

- Я не знаю как? Она бегаёт по монитору, – чуть слышно сказал Костя.

- Давай скорее выходить из этого королевства. Нажимай на крестик или вообще выходи из Интернетии.

Костя, долго не думая, быстро вышел из Интернетии. Мальчики вздохнули с облегчением:

- Фух...

...Костя вылез из-под стола, он даже не мог понять, как там оказался. Вскрабкался на стул. И, переведя дыхание, посмотрел на Нетвика. Нетвик тяжело дышал. Растрепанный и взъерошенный мальчик сел на угол монитора.

- Да, вот это мы попали с тобой, – вздохнул Нетвик.

- А помнишь, ребята говорили об опасностях, таящихся в Интернетии, – усаживаясь на стуле, произнес Костя. – Надо быть осторожней. Не заходить в неизвестные королевства.

- И знать, зачем заходишь в Интернетию...

- Ага... – кивнул Костя. – А что, если бы мы ему дали мою личную информацию, что тогда?.. – поинтересовался мальчик.

Инструкция классу. Ребята, объединитесь по 4 человека и подумайте, что могло произойти с Костей, если бы он дал личную информацию? К каким последствиям это могло привести? Переделайте окончание этой истории. Вперед, за работу!

Ученики объединяются в микрогруппы по 4 человека. Задача школьников – сочинить иное окончание истории с тем условием, что Костя дал свои личные данные Играшке-Зазывашке. Далее школьники делятся рассказами. Итогом является обсуждение, как сохранить свой мир в Интернетии и защитить себя от негативного влияния.

- Смотри, Нетвик, какие ребята молодцы!

- Это точно... Вот Костя и ответ на твой вопрос... К чему могло это привести... – вздохнул Нетвик.

- Да, я уже все понял, – поникнул Костя.

- Зато мы и ребята теперь знаем, что необходимо охранять свой мир в Интернетии, никому не говорить свои личные данные.

??? Ребята, скажите, какие места можно посетить в Интернетии? Как бороться с вирусами? Что делать, если кто-то проявляет агрессию в отношении вас?

Подведение итогов занятий. Обсуждение правил.

1. Прежде чем начать дружить с кем-то в Интернете, спроси у родителей, как безопасно общаться в сети.

2. Никогда не рассказывай о себе незнакомым людям: где ты живешь, учишься, свой номер телефона. Это должны знать только твои друзья и семья!

3. Не отправляй свои фотографии, а также фотографии своей семьи и своих друзей незнакомым людям. Они могут использовать их так, что это навредит тебе или твоим близким.

4. Не встречайся без родителей с людьми из Интернета в реальной жизни. В Интернете многие люди рассказывают о себе неправду.

5. Общаясь в Интернете, будь дружелюбен с другими. Не пиши грубых слов! Ты можешь нечаянно обидеть человека. Читать грубости также неприятно, как и слышать.

6. Если тебя кто-то расстроил или обидел в Интернете, обязательно расскажи об этом родителям.

Задание

1. Изобразите в рисунках события, которые произошли с Костей и Нетвиком.

Модуль 3. ДЛЯ МЕНЯ ИНТЕРНЕТИЯ...

Занятие 1. Я составляю карту путешествий по Интернетии

Костя быстро забежал в свою комнату, бросил рюкзак на привычное место – под стол, включил компьютер и плюхнулся на стул. Загорелся экран монитора и появился Нетвик. Он сладко спал на значке Интернетии, подложив ладошки под голову. Тогда Костик направил мышку на Нетвика, тем самым разбудив его. Нетвик вскочил, начал ерошить волосы и, выпучив глаза, посмотрел на Костю. Школьник заливался звонким смехом.

- О, Костя, привет! Давно не виделись, – радостно закричал Нетвик. – Ты так давно заходил ко мне в гости... – с грустью в голосе проговорил он.

- Привет! Я тоже очень рад тебя видеть, – заулыбался Костя. – Сегодня же пятница... – радостно закричал мальчик. – А завтра суббота и в школу не идти. Значит, сегодня я могу зайти в Интернетию... – и Костя начал кружиться на стуле. – Посмотреть что-то новое, почитать интересное и, конечно, пообщаться с тобой... Я всю неделю занимался, делал уроки, слушался родителей и помогал маме.

- Ого... А я то думал, куда ты пропал. Не забыл ли обо мне... – обиженно протянул Нетвик.

- Нет, конечно! Я о тебе помнил каждый день.

- Здорово! Тогда давай путешествовать... – Нетвик стал кружить по монитору. – По разным королевствам, замкам...

- Нетвик, а ты кое о чем забыл, – лукаво произнес Костя.

- О чем же это? – остановился Нетвик и вопросительно посмотрел на Костю.

- Ты же сам об этом уже не раз говорил... Важно помнить цель визита в Интернетиию. Зачем мы идем в эту страну?

Нетвик задумался...

- О-хо-хо... совсем забыл об этом, – виновато произнес он.

- Я придумал. Мы будем изучать звездное небо, – радостно воскликнул Костя. – Нам все равно эту тему задали по природоведению.

- Ух ты. Это очень интересно и таинственно, – Нетвик заинтересованно поглядел вверх. – Галактики, миры, созвездия, звезды...

- Так, давай составим план путешествий, наш маршрут... – Костя быстро принял серьезный вид и пристально посмотрел на Нетвика. – Итак, мы зайдем в королевство Энциклопедия, затем посетим королевство Книг, заглянем в королевство Картинок и закончим путешествие в королевстве Видеоуроков. Ах, – развалившись на стуле, произнес Костя, – какой я молодец!

- Это точно!

И ребята быстро стали продвигаться по заданному маршруту в Интернетии... Было слышно, как они восхищались, радовались и удивлялись прочитанному и увиденному. Никакие посторонние шумы не могли их отвлечь от монитора.

??? Ребята, вы любите путешествовать по Интернетии? В каких королевствах чаще бываете? Что вам в этом помогает?

Инструкция классу. Объединитесь по 4 человека – парта к парте. У вас есть листы бумаги, на которых необходимо изобразить маршрут путешествий из королевства в королевство. Вы можете нарисовать эти королевства цветными карандашами. Но, в первую очередь, необходимо сформулировать цель своего путешествия по Интернетии.

Ученики объединяются в микрогруппы по 4 человека. Задача школьников – составить план-схему путешествий по разным королевствам Интернетии с предварительной целью. После чего дети показывают карты и рассказывают маршрут. Итогом является обсуждение полученных работ и вывешивание их на стену или доску.

- Смотри, Костик, а ребята и там побывали, и там... О, они даже здесь путешествовали, – с восторгом произнес Нетвик.

- Да, посетили много интересных и полезных королевств. И так красиво нарисовали. Какие они молодцы! – отметил Костя.

Подведение итогов занятия. Педагог вместе с учащимися обсуждает необходимость плана поиска.

Занятие 2. Как найти друзей по интересам в Интернетии?

Костя давно не общался с друзьями через королевство Социальных сетей. Совместно с Нетвиком было решено заглянуть в замок ВКонтакте. Ребята быстро и легко зашли на Костину страничку. Костя писал друзьям сообщения и рассматривал фотографии. Нетвик лежал на буквах, положив руку за голову, и время от времени комментировал письма и фото, советовал Косте, что ответить друзьям. Вскоре Нетвику стало скучно, он не мог придумать, чем себя занять. И вдруг его осенило. Он вскочил и уверенным громким голосом произнес:

- Костик, ты же любишь авиамоделирование. Помнишь, мы с тобой видеоуроки смотрели, читали, ты и на кружок ходил.

- Да, конечно, – удивленно произнес Костя. Он смотрел на Нетвика непонимающим и в то же время вопросительным взглядом. – А что? Что ты придумал?

- А давай поищем детей, которые тоже этим увлекаются! – звонко протараторил Нетвик. – Ты сможешь с ними общаться, делиться новыми умениями и знаниями и получать от них интересную и познавательную информацию.

- Это очень интересно, – задумался Костя и сосредоточено посмотрел на экран. У него в голове крутился только один вопрос: как это сделать, как познакомиться с детьми, которые интересуются тем же. Он же не может спрашивать у прохожих или писать всем подряд. – Как познакомиться с такими детьми?

Нетвик посмотрел на него с недоумением и произнес:

- Как? Как? Через сообщества, группы, клубы по интересам, форумы...

- А что это такое?

??? Ребята, а что такое сообщества и группы в социальных сетях?

Игра «Найди свою группу»

Инструкция классу. Школьникам раздаются части открыток (одна открытка разрезается на 4–6 частей). Задача ребят – собрать свою открытку.

Образовались новые группы. Придумайте им названия и напишите правила вашей группы, которые будут выполнять все ее члены.

По окончании игры педагог подводит итог: «Так формируются группы по интересам и находятся новые друзья. Общаясь с людьми в

Интернетии, вы не всегда можете знать их увлечения и интересы, но благодаря сообществам, форумам, чатам, группам, разделенным по темам, вы можете найти друзей согласно вашим хобби».

Занятие 3. Чем заниматься в Интернетии или новые возможности

Костя, усевшись на стуле, смотрел, как большие капли дождя стекают по окну. Вдалеке за окном виднелись деревья с ярко оранжевыми листьями. Он слушал шум дождя, время от времени доносилось посвистывание ветра. В этот воскресный осенний день с самого утра шел дождь. Погода стояла холодная и мрачная. Костя выполнил все домашние задания, помог маме, прибрался в комнате и... скучал. Компьютер был включен. Нетвик распластался на мониторе в позе звездочки и о чем-то мечтал. Его мысли летали далеко-далеко... по просторам большой страны, за морями, реками и горами... он мысленно путешествовал и представлял себя то парящим с птицами в небе, то плавающим с рыбами в море, то скачущим с барашками по горам... В комнате стояла тишина... И только капли дождя нарушали покой.

- Эх... – вздохнул Костя. – О чем ты думаешь, Нетвик?

- Я... – тихо произнес он, – путешествую по просторам страны: лесам, полям, рекам, морям...

- Да, скучно как-то... Я тоже хочу попутешествовать. А давай вместе, – заинтересовался Костя. – Как это ты делаешь, рассказывай.

- Да никак. Просто фантазирую.

Костя удивленно на него посмотрел.

- Хм... просто фантазируешь... А интересно, можно ли совершить подобные путешествия, не выходя из дома.

Нетвик подпер указательным пальцем щеку и о чем-то напряженно думал. Костя заинтересовано смотрел на мальчика.

- Придумал. Давай зайдём в королевство Википедия и почитаем про природные достопримечательности нашей страны, – с вопросительным взглядом посмотрел Нетвик на Костю.

- О, это интересно. Такое путешествие...

Мальчики зашли в королевство Википедии, и их заинтересовала природа Республики Крым. Они стали читать и рассматривать картинки о культурно-исторических достопримечательностях, природных объектах и туризме в Республике. Ребята нашли в королевстве видеоролик об этом замечательном месте. Они ознакомились с

животными и растительностью края. Это было настоящее, увлекательное и познавательное занятие в Интернетии, которое стало открытием для мальчишек.

Вопрос классу. Ребята, что интересного и занимательного вы находили для себя в Интернетии?

Инструкция классу. Объединитесь по 4 человека. Сейчас вы получите картинки с красивыми природными местами нашей Республики. Представьте, что вы там побывали, решили рассказать об этом месте вашему другу в Интернетии. Опишите не только увиденное, но и то, как вы туда попали, что там делали, какие эмоции и чувства пережили. Вы знаете, что описывать через сообщение это долго и утомительно. Постарайтесь составить краткий рассказ. Вперед, за работу!

Дети объединяются в микрогруппы по 4 человека. Картинки разных природных мест Республики заранее заготавливаются. Задача школьников – составить рассказ-описание об этом месте, обращаясь к другу из Интернетии. Итогом работы является обсуждение полученных сочинений.

- Так, интересно... – с восторгом заметил Костя. – Ребята такие молодцы.

- Теперь, Костик, мы знаем много интересного о нашем Крыме.

- Мы вместе с ребятами совершили путешествие, не выходя из класса. Это здорово.

Подведение итогов. Создать банк рассказов школьников.

Занятие 4. Как вести себя в Интернетии или законы новой страны

Костик уже многое узнал про страну Интернетию. За его плечами целый рюкзак знаний и умений. Знакомство и дружба с Нетвиком помогала преодолевать всевозможные трудности на пути путешествий в Интернетии.

Нетвик сидел на углу монитора и непринужденно болтал ногами. Мальчишки обсуждали насущные вопросы, веселились и просто хорошо проводили время. Костик рассказывал о происшествиях в классе, смешных историях с Ванькой из параллельного класса и показывал свои рисунки, которые нарисовал в школе.

- Мы с тобой узнали о жителях страны Интернетии, способах общения и их занятиях, попутешествовали по разным королевствам, увидели природу родного края, познакомились с новыми людьми, занимались интересными делами, познавали новое...

- Да, и защищались от Злодеяк, – перебил его Костя.

- О, да! – воскликнул Нетвик. – Отбивались от Играшки-Зазывашки, научились охранять свой мир и защищать личное пространство.

- Какая большая и интересная страна Интернетия! – с восхищением сказал Костя и закачался на стуле. – Так, если это страна, где есть жители и в то же время существуют опасные зоны, значит должны быть правила, которые необходимо соблюдать в этой стране, чтобы никто не смог обидеть и навредить друг другу, – с серьезным лицом рассуждал Костя.

- А ты знаешь, Костя, что такие правила существуют. Так же как и в нашей стране, в Интернетии есть законы, которые должны все соблюдать, с целью порядка и безопасности каждого жителя и гостя.

- А давай эти законы запишем и разместим на самом видном месте в Интернетии, где-нибудь на Центральной площади. Чтобы все могли видеть, знать и помнить их.

- Здорово придумал, Костя.

Мальчишки с энтузиазмом сели писать эти законы. Предстояла тяжелая, кропотливая и долгая работа...

Вопрос классу. Ребята, подумайте, о тех законах, которые существуют в стране Интернетии.

Инструкция классу. «Дети, подумайте и скажите, какие правила должны соблюдать все жители и гости страны для поддержания порядка и безопасности на просторах Интернетии. О чем должен всегда помнить каждый из вас? Как должно строиться общение и поведение? Мы эти правила запишем на листе бумаги, который повесим возле карты страны Интернетия».

Школьники совместно с педагогом составляют законы (правила), основываясь на ситуации, в которые попадали Костя с Нетвиком. Задача школьников – оговорить нормы поведения и культуру общения в Интернетии. Подведение итогов – анализ полученных знаний про страну Интернетия.

- Ребята, теперь каждый из вас, зная все правила страны, легко и свободно может путешествовать по просторам Интернетии, – радостно сказал Костя.

- Но необходимо соблюдать законы и остерегаться опасных зон, – дополнил Нетвик.

Игра. Детям предлагается объединиться в королевства по 4-6 человек и прописать законы и виды деятельности в каждом королевст-

ве. По окончании подготовки проводится защита законов своего королевства и утверждение общих законов (правила безопасного Интернета).

Для обсуждения детям предлагаются следующие ситуации.

1. Когда Лена искала информацию по чтению, на экране монитора всплыло окно: «Вы выиграли приз. Срочно отправьте сообщение на номер...». Что делать Лене? Ответ поясните.

2. К вам в друзья в социальной сети попросился незнакомый человек. Вы решили добавить его в друзья. Через некоторое время он стал писать вам оскорбительные письма и рассылать от вашего имени письма такого же характера другим людям. Что делать?

3. Незнакомец задает вам вопросы личного характера – в какой школе учишься, в каком классе, чем занимаются родители? Как правильно вести себя в такой ситуации?

2.2. ДЕТИ ИНТЕРНЕТА: БОНУСЫ И ОПАСНОСТИ

Модуль 1. ЛИЧНОЕ ПРОСТРАНСТВО В ИНТЕРНЕТЕ

Занятие 1. Информация общего пользования: какую информацию о себе можно сообщать в интернет-пространстве и почему

Регистрация в социальной сети – дело привычное. Ведь так здорово пообщаться со своими одноклассниками, живущими в разных районах города, вне школы. А еще можно найти новых друзей! И так хочется рассказать о себе больше!

А теперь представьте ситуацию. Девочка идет по улице и, останавливая каждого прохожего, сообщает: «Я – Таня Иванова. Мне 12 лет. Я учусь в школе № 21 в пятом классе. Мой домашний адрес... Телефон... Кроме того... Хотите я вам покажу фотографии нашей новой машины и моего нового айфона?».

Согласитесь, ситуация не совсем обычная для реального пространства. Но в социальных сетях ребята зачастую выкладывают о себе много лишней информации, что делает их легкой добычей интернет-мошенников.

Указание домашнего адреса может привлечь внимание воришек, а фотографии, указывающие на материальное благополучие семьи, усилят их желание поживиться вашей собственностью. Номер телефона, оставленный в социальной сети для друзей, делает вас доступным и совершенно чужим людям. Стоит помнить, что жертвы насилия довольно часто знакомятся со своими мучителями в Интернете

или по телефону. По этой же причине не стоит указывать свой адрес и класс.

Информация о себе в социальной сети может быть сведена к следующим пунктам:

- 1) Имя или Ник;
- 2) дата рождения (год вовсе не обязателен);
- 3) город;
- 4) увлечения.

В социальной сети «ВКонтакте» пользователи создают статусы – свой временный девиз.

Задание

Заполните информацию о себе по следующему образцу:

Ник или имя

Статус:

День рождения:

Родной город:

Место работы:

Языки:

<http://vk.com/edit?act=contacts>

Контактная информация

Веб-сайт:

Образование

Школа:

Жизненная позиция

Полит. предпочтения:

Вдохновляют:

Личная информация

Группы:

Подведение итогов занятия. Необходимо акцентировать внимание школьников на том, что ЛИЧНАЯ информация распространению не подлежит.

Занятие 2. Аватар и как его видят другие...

Часто мы не задумываемся над тем, что означают наши аватары на форумах, в социальных сетях и т.д., а ведь это изображение может поведать нам гораздо больше информации, чем кажется. Аватар, по своей сути, – это своеобразный психологический тест, потому что пользователь выбирает картинку, которая лучше всего характеризует его внутреннее состояние.

Нередко на аватаре изображены различные персонажи, живые объекты, это означает, что пользователь связывает себя именно с ними. Таким объектом может стать любой персонаж, но все же он олицетворяет внутреннее «Я» владельца, и уровень выраженности напрямую зависит от содержания изображения.

Задание

- 1) Что такое аватар? (все ответы учитель фиксирует на доске).
- 2) Посмотрите несколько аватарок и расскажите о людях, которые их поставили.



1.

Каждое существо, настоящее или сказочное, – это символ, который характеризует личность пользователя. Змей опасен, мудр, дипломатичен. Бык упрям и могуч. Волк – одинокий охотник, отвергнутая обывателями романтическая натура. Собака – честность, искренность и преданность. Не всегда люди являются носителями таких качеств. В большинстве своем они чувствуют, чего им не хватает, и стараются привнести эти черты в свою виртуальную маску.



2.

Подростки, предпочитающие мультфильмы, любят быть в центре внимания. Это натуры артистичные и обаятельные. Как правило, аватар в этом случае тянет за собой целую легенду. Вымышленные существа и инопланетные персонажи говорят о желании быть оригинальным.



3.

Злодеев предпочитают люди, социально отверженные, демонстрируя тем самым свое желание доминировать над окружающими. Страдая от нереализованного чувства власти, они отождествляют себя с персонажами, которые изначально были отвержены и добились своей цели стать заметными и успешными.



4.

Неживой объект, а также природная панорама, морской пейзаж и т.д. отображают внутреннюю суть человека, его ценности, наклонности и цели. Неживые предметы (например, оргтехника, оружие, оборудование для работы, книги, музыкальные инструменты, машины) – это своего рода визуальный лозунг человека, который расскажет о нем на языке символов. Оценивая такие вещи, нужно исходить из первых ассоциаций, которые возникли при их виде.

5. Если на аватаре собственная фотография, то это характеризует владельца как человека реалистичного и открытого, с собственной позицией и нежеланием скрываться. Аватар, который создан на основе реальной фотографии пользователя, безусловно, несет меньше информации, чем символичное изображение, поскольку символ можно растолковать подобно образам сновидений. Тем не менее, проанализировав фотографию, можно дать немного информации о личности человека на основании того, с какими жестами и в какой позе он сфотографирован.

Зачастую, чтобы сгладить некое чувство ущербности в этом мире, в своем аватаре человек превозносит те качества, которых ему не хватает в реальной жизни. Например, слабые и беспомощные в жизни люди, часто с низкой самооценкой, размещают изображения, которые олицетворяют величие и силу.

6. Если персонажи отсутствуют совсем – это означает крайнюю скрытность чувств. Такие люди живут в собственном придуманном мире, где сами решают, каким образом себя подавать и подавать ли вообще.

7. Аватар, где изображены откровенные сексуальные символы, предпочитают люди, которые нестабильны эмоционально. Как правило, они компенсируют виртуальной сексуальностью и раскрепощенностью недостаток общения в реальной жизни.

Словарь

Аватар – это графический образ пользователя в интернет-пространстве.

Вопросы и задания

1. Посмотрите несколько аватарок в социальной сети. Что вы можете о них сказать? Кто может скрываться за этими аватарами?

2. О чем говорит ник пользователя?
3. Как характеризует человека его статус в социальной сети?

Занятие 3. Моя страница – мое личное дело?

??? Как вы считаете, ребята, что может рассказать о своем хозяине его страница в социальных сетях?

Мы с вами уже говорили об аватаре и о том, как мы можем оценить собеседника по информации, которую он о себе представляет. Но... представьте себе ситуацию. Семиклассник Сергей К., выслушав внимательно все о том, каким должен быть аватар, поставил фотографию с красивой машиной. Вроде все понятно. Парню нравятся машины, мысль о них добавляет ему уверенности в себе. Отлично! Статус у Сергея тоже соответствующий: «Дальше! Выше! Быстрее!» – такой чудесный спортивный статус. Возникает образ спортивного подтянутого парня, уверенного в себе. Информацию Сергей заполнил вместе с нами – там все замечательно. Ничего лишнего, а если и есть лишнее, то оно скрыто настройками страницы.

Но что это... Нецензурные выражения... Порнографические картинки... Сцены насилия... И комментарии к ним с кучей орфографических ошибок... Вы скажете, ну и что... все так делают.

- Девочки, а вы хотели бы в реальной жизни общаться с мальчиком, который обращался к вам исключительно матом?

- А вы, мальчики, хотели бы, чтоб девочки, которые вам понравились, вместо «здравствуй» или «привет» нецензурно ругались и бросали вам на стену картинки и сообщения неприличного содержания, такого, что желательно не показывать это другим.

Двенадцатилетняя Анечка комментировала статусы своих одноклассников, не стесняясь в выражениях... Охотно добавлялась в друзья к незнакомым людям, вела с ними активную переписку и, стараясь казаться взрослой, заменяла нормативную лексику на нецензурную брань. На замечание одной из своих новых знакомых Анечка отреагировала почти с обидой: «Если тебе не нравится, как я разговариваю, то чего сюда ходишь...». При этом девочка совершенно не задумывалась о том, что Интернет – общее пространство для всех.

Вы скажете: ну и что... все так делают. Мы – взрослые.

К сожалению, такие переписки становятся объектом пристального внимания педофилов и мошенников. Девочки и мальчики, поливающие друг друга нецензурной бранью и демонстрирующие чрезмерное увлечение проблемами секса, вызывают определенный интерес у извращенцев.

Онлайн-педофилы, совершившие преступления сексуального характера, не тратят времени на ухаживания в сети, а переходят на сексуальный тон в чатах с детьми в течение первых двух минут. Так, известен ряд случаев, когда педофилы рассылали неприличные письма в социальных сетях подросткам обоего пола. Нередки случаи, когда на странички особо раскрепощенных подростков педофилы заглядывают под видом ровесников и приглашают на встречи.

Во всех случаях нужно соблюдать простые, но очень нужные правила:

- 1)выбирай аватар, ник и статус с пониманием того, что их смотрят и читают другие люди;
- 2)личную информацию о себе скрывай настройками безопасности;
- 3)на своей стене в социальных сетях размещай информацию, не оскорбляющую чувств и убеждений других людей;
- 4)желание быть взрослым похвально, но проявлять его лучше не в вульгарном сленге на своем аккаунте в социальной сети, а в ответственном отношении к себе и другим людям.

Задания

1. Проверьте свои аккаунты в социальной сети, какую информацию можно было бы убрать или спрятать от посторонних?
2. Чтобы вы добавили на свою страничку?

Вопросы

1. Почему необходимо тщательно выверять информацию о себе на страничках в социальных сетях?
2. Каковы правила поведения в интернет-пространстве?

Занятие 4. Что такое спам и почему его не любят жители Интернета? Как быть со спамерами?

Чем похожи эти ситуации?

1. Шестиклассники дружной компанией собрались в кино. По дороге они купили шоколадки, мороженое, колу, семечки. Поскольку до кино оставалось время, ребята весело болтали на скамеечке и ели все закупленные вкусности, а обертки, упаковки и скорлупу выбрасывали за скамейку. Прохожие ...

2. По трассе несся поток автомобилей. Изредка стекла некоторых опускались и ... на трассу летели бумаги, обертки, даже арбузные корки... К вечеру вся трасса была похожа на подъездную дорогу к городской свалке...

3. Алене очень нравится рисовать солнышко. Она рисует его в любое свободное время и где придется. Говорит, что ее это успокаивает.

Сегодня Алена разрисовала солнышком тетради и учебники рядом сидящих одноклассников...

4. Сережа любит рок, поэтому рок слушают все его соседи, ведь Сережа включает динамики на полную мощность. Так бывало каждый день, пока в подъезде не поселилась Инна, которая любит попсу... Теперь соседи слушают и попсу тоже...

Обратите внимание, что в каждом случае происходило разбрасывание и навязывание мусора, собственных интересов людям, которые не просили о подобном.

!!! Как вы отреагируете, если одноклассники, придя к вам в гости, начнут высыпать мусор из карманов, пакетов, сумок на пол в вашей квартире? Как бы вы это назвали?

Действительно, в реальном пространстве названий много и все они не очень хорошо характеризуют того, кто разбрасывает мусор. А как выглядит мусор в интернет-пространстве? (интерактив с классом). Педагог записывает на доске все ответы детей.

Мини-лекция

Нежелательные сообщения в социальных сетях, навешивание и навязывание рекламы на страничку пользователя, в его почту называются спамом – электронным мусором.

Спам – это анонимные незапрошенные массовые рассылки электронной почты, т.е. электронный эквивалент бумажной рекламной корреспонденции, засоряющей обычные почтовые ящики. Спам чаще всего используется для рекламы товаров и услуг. Для того чтобы эффективно бороться со спамом, необходимо четко определить, что именно подразумевается под словом «спам».

Разновидности спама

В подавляющем большинстве спам используется *для рекламы*. Обычно рекламируется какой-нибудь товар или услуги. Цель – довести свою информацию до максимально большего числа адресатов при минимальных издержках. Причем «авторов» не волнует состав аудитории, главное – количество.

Платные звонки. Рекламируется товар и указывается номер телефона. Позвонив, Вы услышите только автоответчик, а потом Вам придет счет за соединение.

Реклама денежных пирамид. Обещают баснословные барыши, но сначала Вы должны выслать какую-то небольшую сумму по указанному адресу.

Сбор информации. Под видом опроса или заказа предлагают заполнить анкету и отослать Ваши данные по указанному адресу.

Засылка троянов. Троян собирает необходимую информацию с Вашего компьютера (пароли, номера телефонов провайдера и пр.) и отправляет ее обратно.

Хулиганство. Рассылка делается исключительно в целях позлить окружающих.

Как защититься от спама

Все популярные электронные почтовые сайты прикладывают максимум усилий, чтобы спам вас не беспокоил. Но как бы они не боролись, спам всегда был и будет! И чтобы не получать спам-рассылки, вы сами должны себя обезопасить от этого и сделать первые шаги к защите от спама.

Следуйте этим шагам и минимизируете получение спам-рассылок:

- 1) не давайте адрес электронной почты в Интернете, то есть не нужно всем показывать его на форумах, социальных сетях, группах, чатах, комментариях;
- 2) не подписывайтесь ни на какие рассылки;
- 3) если какие-то нежелательные письма попали вам на почту, нажмите на кнопку «Это спам»; таким способом вы поможете системе распознавать спам-письма;
- 4) если в социальной сети вам приходят сообщения от незнакомых людей рекламного, порнографического или оскорбительного характера, нажимайте на кнопку «Это спам»; отвечать на такие сообщения НЕЛЬЗЯ.

Вопросы

1. Почему пользователям не нравится спам на их страницах и почте?
2. Как бы ты поступил, если бы на твоей странице оказался спам?
3. Если тебе нужно разослать сообщение по случаю празднования твоего дня рождения, как ты поступишь?
4. Ты организовываешь мероприятие и хочешь пригласить на него своих друзей в интернет-пространстве. Как правильно разослать приглашение?
5. Если ты хочешь поделиться информацией с большим количеством людей в социальной сети, то какие шаги предпримешь?

Модуль 2. ИЗ ИНТЕРНЕТА В РЕАЛЬНУЮ ЖИЗНЬ...

Занятие 1. Игры в Интернете или почему волнуются родители...

Ни для кого не секрет, что в интернет-пространстве широко представлены игры всех видов. Давайте попробуем разобраться в том, ка-

кие именно игры привлекают внимание. Для начала выясним, какие же они бывают...

3D Shooter (3D-шутеры, «бродилки»)

Название произошло от понятия 3D – 3 dimensions (с англ. – «три измерения») и shooter (с англ. – «стрелок»). Основной принцип состоит в изображении виртуального пространства и предметов посредством игровой программы, выполняемой на компьютере. При этом игрок может воздействовать на виртуальную игровую среду. Применяется для обозначения всех видов компьютерных игр, содержащих элементы боя в виртуальном трехмерном пространстве. В основном используется техника «шутер от первого лица», при этом изображение на экране монитора компьютера имитирует вид из глаз игрока. С точки зрения организации, игры различаются Singleplayer и Multiplayer – игра в одиночку против компьютера и игра с другими игроками, например: Doom, Quake, Counter-strike, Half-life, Unreal, Tomb Raider.

Arcade (аркада)

Аркады – игры, в которых всё зависит от ловкости и быстроты реакции игрока. Различают детские аркады, где главная задача игрока обычно состоит в том, чтобы избегать врагов, и аркады для более взрослых, где врагов необходимо ещё и убивать.

Fighting (Драки)

В драках два персонажа дерутся на арене, применяя различные удары, броски и комбинации. Характеризуются большим количеством персонажей (бойцов) и ударов (иногда больше ста для каждого персонажа). Жанр малопопулярен на персональном компьютере из-за ориентации на совместную игру, а на клавиатуре довольно проблематично играть вдвоем одновременно, однако хорошо развит на игровых приставках. По некоторым играм этого жанра даже проводятся мировые чемпионаты, например: Mortal Combat, Street Fighter, Tekken.

Platformer (Платформеры)

Этот жанр наиболее популярен на игровых приставках. Основной задачей игрока является преодоление препятствий (ям, шипов, врагов) с помощью прыжков. Зачастую приходится прыгать по абстрактно расставленным в воздухе «палочкам» (платформам), отсюда и пошло название жанра, например: Mario, Aladdin.

Virtual Shooting (Виртуальный тир)

Игровой процесс представляет собой отстрел неожиданно появляющихся врагов, но, в отличие от экшенов, нельзя управлять движе-

нием игрока или камерой. В связи с этим иногда делают видеотиры, т.е. всю игру снимают на видеокамеру, в определенных местах подставляя разные варианты видеосюжетов, например: Mad Dog McGee, серия House of the Dead.

Simulation (симуляторы)

Игра-симуляция. Имитируется управление какой-либо сложной технической системой посредством компьютера (боевым истребителем, автомобилем и т.д.), например: серия Need for Speed, Descent III, Aviator.

Strategy (стратегии)

Стратегии – игры, где игрок выступает в роли человека, наделённого властью. В экономических стратегиях задача игрока состоит в том, чтобы построить мощную финансовую корпорацию, победив в экономической войне своих конкурентов. В военных стратегиях игрок выступает в роли генерала, управляющего постройкой военных баз и тренировкой войск, он должен победить врагов на поле боя. Игрок управляет не одним персонажем, а целым подразделением, предприятием или даже Вселенной. Различают следующие виды данных игр:

- походные или пошаговые стратегические игры (Turn-Based Strategy, TBS); игроки поочередно делают ходы, каждому из них отводится неограниченное или ограниченное (в зависимости от типа и сложности игры) время на свой ход;
- стратегические игры в реальном времени (Real Time Strategy, RTS); все игроки выполняют свои действия одновременно, ход времени не прерывается, например: WarCraft, StarCraft, Dune.

Sport (спортивные)

Как следует из названия, имитация какой-либо спортивной игры, например, футбола. Примеры: FIFA, NBA, Tennis.

Adventure (приключения), или Quest

Игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач, например: Space Quest; Myst, Мор, Утопия.

Role-Playing Games (RPG) (ролевые игры)

Правильное название этого жанра Computer RPG (CRPG), такие игры являются адаптированными для компьютера традиционными ролевыми играми. Особенностью этого жанра является то, что персонажи ролевых игр обладают некоторыми личными качествами и параметрами (как правило, выраженными в числах).

Puzzle (головоломки, логические)

В некомпьютерной головоломке роль арбитра, следящего за соблюдением правил, играет или сам игрок (пасьянс), или механическое устройство (кубик Рубика). С появлением компьютеров возможности головоломок расширились, т.к. написать компьютерную программу проще, чем сконструировать механическое устройство. Головоломки, как правило, не требуют реакции от игрока (однако многие ведут счёт времени, потраченного на решение). Примеры: Сапёр (Minesweeper); Sokoban.

Текстовые

Новое веяние в игровой культуре. Чаще всего, жанр являет собой текстовый квест, количество участников в котором не ограничено. Иногда такая игра может длиться годами.

??? А в какие игры играете вы? Ребята, как вы думаете, почему волнуются родители, когда вы играете в игры онлайн?

Мнение ученых

1. Люди, готовые часами играть, не уверены в себе и боятся мнения окружающих. Игра позволяет им почувствовать себя сильными и нужными. В реальной жизни для этого нужно приложить усилия.
2. Игроки в реальной жизни испытывают проблемы в отношениях с людьми.
3. Игрокам кажется, что все у них под контролем. Однако свои эмоции контролировать не могут. Многие подростки-игроки жалуются, что сильно нервничают, если не могут поиграть в любимую игру.

Плюсы компьютерных игр. Игры, способствующие развитию логики, памяти и внимания, т.е. интеллекта в целом, полезны. Головоломки, ребусы, логические игры, игры-стратегии не заставляют напрягать глаза, не требуют чрезмерного внимания и скорости реакции. Такие игры можно в любой момент прервать для более важных жизненных дел, а потом продолжить в свободное время. Их легко дозировать по времени. Существуют различные развивающие игры, например, по обучению иностранному языку, школьным предметам. В совокупности с другими развивающими занятиями такие игры будут даже полезны. Подростку, так же как и взрослому человеку, в компьютерные игры можно играть не более 1–2 ч в сутки. Этого времени хватит, чтобы поиграть и получить полезную информацию.

Минусы компьютерных игр. Наиболее опасные игры – различные стрелялки, гонки, бродилки. Они сопровождаются агрессивными эмоциями, вызывают озлобленность, которая часто проявляется по отношению к тому, кто пытается отвлечь от игры. Некоторые игры не

вызывают явной агрессии, но они требуют повышенного внимания и быстрой ответной реакции, что вызывает сильное умственное напряжение. Игра изматывает и истощает нервную систему. Длительное пребывание в положении сидя нарушает подвижность позвоночника и приводит к заболеваниям опорно-двигательного аппарата. Очень напрягаются кисти рук, которые часами сжимают мышку или щелкают по клавиатуре. Нарушение подвижности позвоночника приводит к ухудшению кровоснабжения внутренних органов и различным заболеваниям. Компьютерные игры вызывают глазное напряжение, что может привести к ухудшению зрения. Поэтому утверждение, что длительное пребывание за компьютером вредит здоровью, не шутка.

Задания для самостоятельной проверки знаний

1. В какие игры любите играть Вы? Что вас привлекает в этих играх?
2. Объединившись в группы, обсудите все преимущества и недостатки компьютерных игр.
3. Игра «Дети-родители». Педагог помогает объединить класс в 2 группы – родители и дети. Задача «родителей» – вернуть детей в реальность из-за компьютера. Задача «детей» – выработать взаимопонимание с родителями в отношении Интернета. Общая задача – понять друг друга.

Занятие 2. Составляем игры сами

!!! Примером гипертекстовой игры для детей и подростков может стать авторская игра «Задание», которая проводится с целью формирования конструктивных представлений о роли Интернета в жизни личности, формирования нормативной мотивации пользования сетью.

Эта игра предполагает рассмотрение мифов и конструктивных представлений как отдельных тем. В рамках каждой темы есть дороги, которые ведут дальше, и тупиковые пути. В случае тупикового пути подросток может переиграть игру и выбрать другой путь. В рамках каждой темы создаются дилеммные ситуации, которые позволяют при выборе решения переходить по гиперссылке к другой ситуации или теме. Например, в качестве события выступает ситуация: «Мне дали задание подготовить реферат или сообщение. Я уверен, что...». Далее школьнику предлагается выбрать одно из утверждений: 1) «пользование Интернетом всячески вредит здоровью»; 2) «Интернет – помощь в обучении»; 3) «Интернет – зло». Каждый выбор предполагает свою линию событий. Так, из мифа «Интернет – зло» был выход на альтернативные поиски материала, а деструктивное пред-

ставление «пользование Интернетом всячески вредит здоровью» приводило к невыполнению работы.

В процессе игры подростки сталкивались с многовариантностью выборов в сети. Это способствовало их стремлению к повышению инструментальной компетентности. Подростки активно комментировали свои выборы, иногда возвращались к началу игры-события и проходили все линии развития. Участник М. выбрал позицию «Интернет – зло», вышел из нее на позицию «Я не буду пользоваться Интернетом никогда» – «Выход». После прекращения игры сидел растерянный, объяснял это тем, что он не выполнил задание, не сделал реферат. На предложение найти другое решение и переиграть отреагировал с недоверием. Затем начал игру, прошел ее, начиная с конструктивного представления об Интернете, сделал вывод о необходимости конструктивного отношения к интернет-пространству.

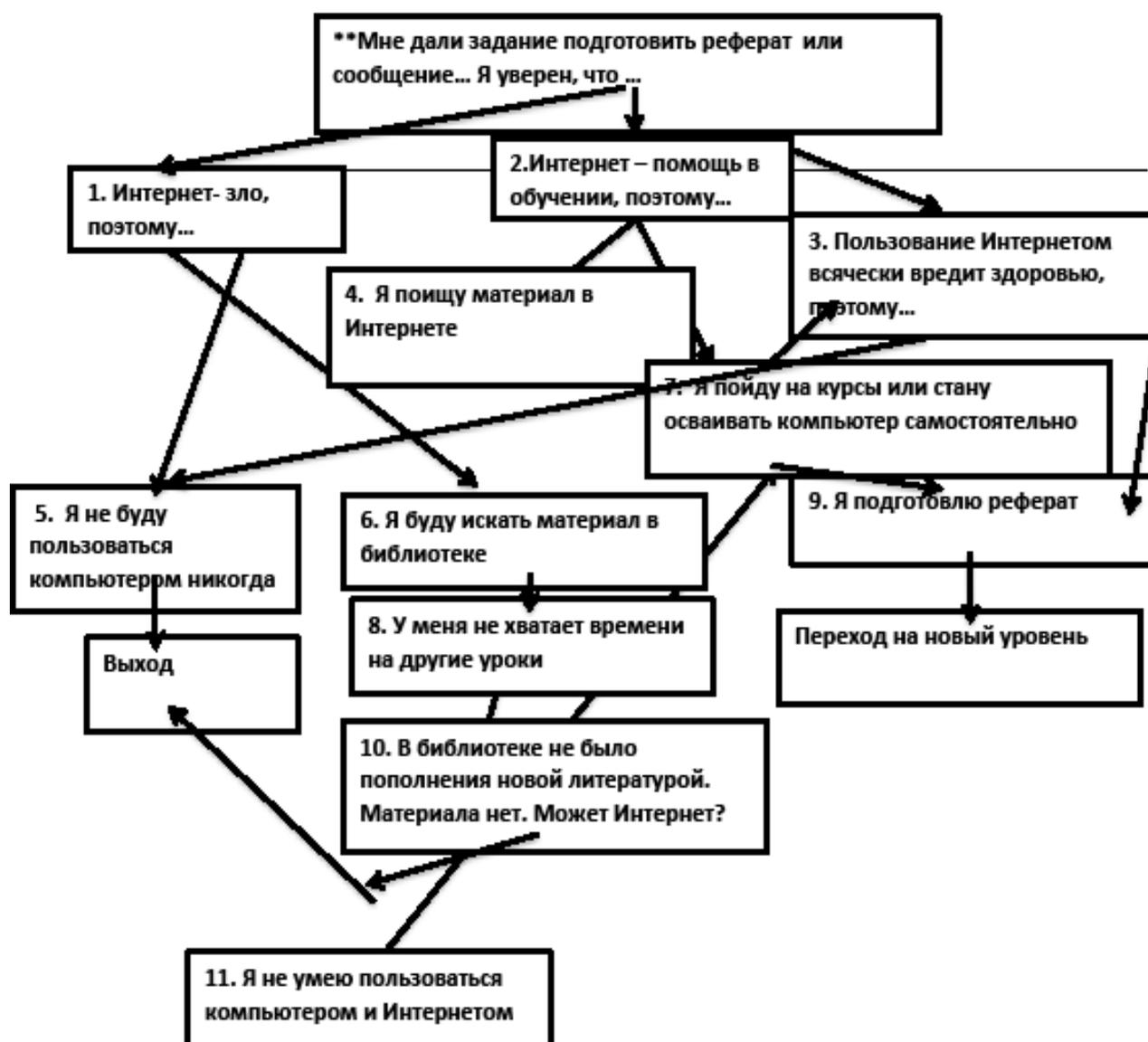


Рис. 2. Многовариантность выборов.

Далее пользователям предлагалось создать собственную гипертекстовую игру по следующей схеме.

Шаг 1. Разбейте текст на отдельные разделы/темы.

Шаг 2. Представьте некоторый основной путь чтения гипертекста и расставьте, соответственно, поля-ссылки, ведущие читателя от темы к теме по этому основному пути.

Шаг 3. Выделите в тексте слова-ссылки, точнее, нужно найти ситуации (моменты) в процессе чтения текста, когда пользователь может захотеть перейти от основного пути чтения текста к другим возможным путям чтения.

Шаг 4. В результате шага 3 могут появиться слова-ссылки, для которых еще не написаны соответствующие главы/темы. Такие главы нужно дописать.

Шаг 5. Свяжите ссылку с существующими темами.

В тексте выделяются особые поля-ссылки, которые могут «сразу» привести читателя к нужным главам/темам, рисункам, описаниям. Благодаря этому процесс чтения становится принципиально иным – гипертекст можно читать / просматривать многими различными путями, читатель сам выбирает тот путь просмотра, который ему наиболее удобен.

!!! Следует отметить, что в ходе создания новой гипертекстовой игры подростками, мы не ставили целью сохранить тематику об Интернете. Мы считали, что главным является формирование у подростков навыков жить в поле многовариантности выборов, формирования сетевого мышления. Именно поэтому создание игр находилось в поле наблюдения психолога, а не учителя информатики.

Задания для самостоятельной проверки знаний

1. Какие типы игр онлайн ты знаешь? Чем они отличаются?
2. Подготовь несколько игр на развитие внимания для первоклассников.
3. Какие игры ты бы рекомендовал своим одноклассникам для тренировки памяти, сообразительности.
4. Придумай сюжет и создай алгоритм игры для младших школьников.

Занятие 3. Время и отношения в интернет-пространстве

Это могло бы быть (по мотивам произведения О. Палека «Бабушка вернулась»).

Сегодня нам предстоит познакомиться с одной историей, которая могла бы произойти, а может и уже произошла...

Кэтрин Джонсон, девочка шести лет, проснулась, как обычно, от того, что котенок Мурзик начал тереться о ее щеку. Делал он это всегда ровно в восемь утра, зная, что бабушка уже согрела чашку какао и приготовила тосты с вишневым джемом. Кэтрин погладила Мурзика и выбралась с кровати. В комнате было тихо – родители ушли на работу, а бабушка наверняка хлопотала на кухне. Котенок принес тапочки и забрался к ней на плечо. Девочка шепнула ему: «Скажи бабушке, что я пошла умываться и скоро буду» и пошла в ванную комнату. Из соседней комнаты выскочил Тотошка – пес неизвестной породы, тьякнул, приветствуя ее, и сделал стойку. Кэтрин улыбнулась и махнула ему рукой. В ванной комнате ее уже ждал любимый плюшевый медвежонок Пух – одной лапой он зацепился за крючок рядом с зеркалом, а другой активно жестикулировал, сопровождая только что выдуманную стихами:

*Девочка Мила Пасту купила
Вкусную, мятную и ароматную.
Только не хочет понять ни в какую,
Детям нельзя кушать пасту зубную.*

Кэтрин Джонсон родилась ослабленным ребенком. Дня не проходило, чтобы она чем-то не болела. Врачи ссылались на иммунитет, поэтому девочка росла почти в стерильной атмосфере, мало выходила на улицу и практически не общалась со сверстниками вживую. Котенок Мурзик, пес Тотошка, медвежонок Пух – все они были искусственными домашними животными производства CyberDolls. Кроме того, что питомцы не давали скучать девочке в отсутствие живых друзей, они имели дополнительные программы слежения за здоровьем девочки. Малейшие изменения ее состояния постоянно анализировались. Эта опека не очень нравилась Кэтрин, но в остальном почти живые игрушки были очень забавны.

Девочка вернулась в спальню, переоделась и побежала к огромному экрану в гостиной – там она общалась со своими друзьями. Некоторые дети ее возраста уже ходили в школу, и играть им было некогда. Но большинство, как и она, только что поели и тоже были не прочь пообщаться. Кэтрин, которую они никогда не видели вживую, воспринималась ими, как еще одна игрушка, а может, как ведущая интерактивного шоу.

- Привет, Кэвин, как дела? – воскликнула Кэтрин, увидев знакомого мальчика.

- Привет, Кэтрин, все ОК. Мама мне купила щенка, смотри! – он поднес к экрану маленького разноцветного щенка, который тьякнул и лизнул экран.

- А что он умеет? – спросила Кэтрин.

- Да ничего не умеет! – Кэвин рассмеялся. – Он же живой! И такой прикольный! – мальчик отпустил щенка и тот тут же сделал лужу на ковре.

- Ну не знаю, – Кэтрин наморщила лобик. – Мой Тотошка знает много сказок, и они вместе с Пухом и Мурзиком их показывают! А твой щенок – он что делает?

- Я его дрессировать буду! – воскликнул Кэвин. – Он меня охранять будет! Потом папе отдам, он военный. Пусть ему помогает.

- Неинтересный он у тебя какой-то. Ладно, давай бабочек половим? Я одно место знаю...

- Да ну, этих бабочек! – крикнул Кэвин. – Давай лучше драконов мочить!

- Не люблю я их убивать, они так кричат...

- Да это сказка, Кэтрин, игра! – Кэвин схватил пульт в виде перчатки. – Я вот меч выиграл, плюс сто к силе и двадцать к ловкости. Теперь буду тебя защищать! А ты меня лечи!

Кэтрин переключилась на игру. В красивой, но мрачной вымышленной стране они с Кэвином и еще группой других детей обороняли замок. Кэвин рубил нападающих драконов направо и налево, пока в пылу сражения не заехал пультом-мечом в экран. Изображение поехало, игра выключилась, а мальчика позвали родители. Кэтрин тоже отвлеклась от экрана – прибежал Тотошка и начал задавать вопросы:

- В Изумрудном городе три башни, на каждой – по три изумруда. Сколько всего изумрудов в Изумрудном городе?

- Девять, – ответила девочка. – Если их не украдут. Почему изумруды на башнях?

- Не знаю, – Тотошка потер лапой мордочку. – Может, Пух ответит?

- Изумруды – ерунда! – продекламировал Пух. – Вот рубины – это да!

- Я все поняла, – засмеялась девочка. – Глупые вы животные!

И Кэтрин побежала на кухню – наступило время обеда.

Бабушка выключила плиту, сняла с нее кастрюлю и налила тарелку супа. С аппетитом уплетая еду, девочка сказала:

- Бабушка, а зачем ты плиту выключаешь? Ей же жить хочется.

- Плита? – удивилась Келли. – Она неживая.

- Да-а? – протянула девочка. – А почему плита разговаривает?

- Это она сообщает, когда пирог готов или еще что, – ответила бабушка. – Это автомат. Он не умный.

- Ав-то-мат, – по слогам произнесла Кэтрин. А мой медвежонок – живой?

- Нет, не живой. Он – искусственный.

- Но он такой умный! Знает много сказок и сам может их придумывать! Мои друзья – там, за экраном, – она махнула в сторону соседней комнаты, – они не такие продвинутые. Только на кнопки умеют нажимать хорошо.

- Твои друзья – люди, они реальные, а все твои питомцы – искусственные, – терпеливо объяснила бабушка.

- А откуда я знаю, что мои друзья – реальные? – Девочка поправила косичку, которая норовила попасть в тарелку. – Я их никогда не видела, кроме как на экране. А Мурзика, Тотошку и Пуха вижу каждый день!

Бабушка не нашла, что ответить, да и Кэтрин уже переключилась на другие дела – она вообще была весьма непоседливой девочкой. Вместе с Мурзиком девочка почитала книжку с «живыми» картинками, перекрасив их на свой лад. Потом Мурзик пытался получить от нее краткий пересказ прочитанного, но Кэтрин ответила, что книжка – детская, глупая, вот и весь пересказ. И они занялись любимым делом – бегать по комнатам наперегонки, играя в жмурки и прятки.

Когда вернулись с работы ее родители, Стив и Мэри Джонсон, девочка утомилась и уснула прямо там, где играла. Родители тихо закрыли дверь в комнате и сели ужинать в гостиной.

- Как себя чувствуешь, мама? – спросила Мэри, тревожно приставиваясь к Келли.

- Не очень, дочка, – со вздохом ответила бабушка. – Давление скачет и слабость. Но ты не беспокойся, я еще ничего.

- Мама, с сердцем надо что-то делать, иначе...

- Что «иначе»? – прервала ее Келли. – Умру? Так мне давно пора на покой.

- Что ты такое говоришь, мама! – воскликнула Мэри. – Тебе еще жить и жить!

- Ну да, если заменить сердце. Дочка, я уже почти вся искусственная – почки мне заменили, печень, легкие, суставы. Не надо сердце трогать – дайте умереть спокойно.

- Я договорился с хорошей клиникой, – в разговор вступил Стив. – Все очень солидно. Так что завтра же отвезем и вылечим.

- С искусственным сердцем буду ли я живой?.. – задумчиво протянула бабушка.

- Будешь, – ответила Мэри. – И не возражай. Ты нам нужна, особенно Кэтрин.

- Вот как раз о внучке я бы и хотела поговорить. Девочка живет без общения со сверстниками, в окружении искусственных зверей.

- Мама, не начинай снова, – попыталась ее прервать Мэри. – Ты же знаешь, это необходимо для ее здоровья.

- Не знаю, как физически, но психически она развивается ненормально! Сегодня попросила меня не отключать плиту, потому что, видите ли, она «живая». А друга своего, Кэвина, не считает живым, потому что видела его только на экране. Как она в школе учиться будет?

- Семейю Кэвина я знаю, – сказал глава семейства. – Хорошие люди. Я думаю, их можно пригласить в гости.

Мэри тревожно взглянула на него, он поймал ее взгляд и ответил на немой вопрос:

- У нашей дочурки состояние сейчас хорошее, думаю, все будет нормально.

Утром следующего дня Кэтрин с удивлением обнаружила маму на кухне. Бабушки нигде не было видно.

- Мама, разве сегодня выходной?

- Нет, я взяла отпуск, пока бабушку полечат.

- У нее же все хорошо! – Девочка захлопала глазами, личико ее скривилось, казалось, она вот-вот заплачет.

- Все будет хорошо, все будет хорошо. – Мэри обняла дочку. – А у нас сегодня радость: в гости приезжает Кэвин, твой друг!

- Кэвин?! – воскликнула Кэтрин.

- Да, вместе с мамой. Так что ты утри слезки, собирай всех своих друзей и готовься к встрече.

В реальности Кэвин показался Кэтрин совсем маленьким мальчишкой. В руках он держал щенка, завернутого в свитер.

- Смотри, какой он классный! – воскликнул он, выпуская щенка на пол.

Кэтрин посмотрела на дрожащий пушистый комок с большой головой, осторожно погладила его и сказала:

- А что он такой маленький?

- Так вырастет же! – Кэвин показал, как вырастет щенок, задрал руку над своей головой.

Из соседней комнаты прибежали Мурзик и Тотошка. Щенок ткнулся в одного, потом другого, обнюхал обоих и как-то неуверенно помахал хвостом.

- По-моему, твои игрушки ему не понравились, – сказал Кэвин.

- Это не игрушки, это мои друзья, – возразила девочка.

- Друзья? – удивился Кэвин. – Это же электронные! Вот у меня были воображаемые друзья, дракон и эльф, вот они...

- Это мои реальные друзья, у меня ведь больше живых друзей нет, – возразила Кэтрин.

- Мы пахнем синтетикой, поэтому щенок никогда не будет с нами дружить, – сказал Тотошка. – Но мы все равно ему рады.

Щенок потерял интерес к игрушкам, ухватил зубами край покрывала и начал стягивать его с дивана.

- Ну-ка, прекрати! – приказала ему Кэтрин.

- Да он же не понимает. – Кэвин засмеялся, отобрал покрывало у щенка и подтолкнул его к игрушкам. – Пусть они пока играют между собой, пошли, покажешь, как живешь!

В это время Мэри и мама Кэвина, Элис, разговаривали в гостиной.

- Я беседовала со школьным психологом, она обеспокоена этой, как она называет, «виртуализацией пространства», – сказала Элис. – Дети начинают путать реальное и воображаемое, живое и искусственное.

- Да, – Мэри вздохнула. – Мы с мужем постоянно на работе, дочкой моя мама занимается, а сейчас ее в клинику положили. Кэтрин совсем останется наедине с экраном и кибер-игрушками.

- Может, вам няню нанять?

- Мы бы так и сделали, если бы не проблемы с иммунитетом у нашей девочки, – ответила Мэри. – Я знаю, в этом возрасте ей обязательно надо общаться с живыми друзьями, но она потом всегда долго болеет...

Прошла неделя. В пятницу родители Кэтрин вернулись с работы пораньше.

- Милая, я все понимаю, но рано или поздно нам придется сказать ей правду, – обратился к жене Стив, снимая плащ.

- Это будет таким стрессом для нее, – тяжело вздохнула Мэри.

Кэтрин забежала в прихожую и бросилась на шею маме:

- Мам, мам, я очень рада, что вы сегодня пораньше! Я так соскучилась! А бабушка скоро будет?

Мэри осторожно поставила ребенка на пол:

- Бабушка больше не придет. Она...

- Она поехала в деревню отдохнуть? – спросила девочка.

- Она...

- Она умерла, – закончил за нее муж.

- Как это «умерла»? – непонимающе спросила Кэтрин. – Это долго?

- Это навсегда, – ответил Стив.

- Она никогда не вернется?! – срывающимся голосом воскликнула девочка.

- Никогда.

Кэтрин заревела и побежала куда-то вглубь дома.

- Стив, можно же было как-то мягче, – укоризненно сказала Мэри.

- Как мягче? Бабушка умерла, и она никогда не вернется – что я мог еще сказать?

- Ну не так... – тихо ответила Мэри. – Зря мы положили ее в клинику.

- Она бы все равно умерла без этой операции, – возразил ей Стив.

- Может быть, еще прожила год-другой. У девочки трудный возраст и тут такой удар.

Когда супружеская чета села ужинать, наконец, прибежала Кэтрин.

- Мама, папа, – сказала она с порога, – я посоветовалась с друзьями, они говорят, что так не бывает, «раз и навсегда уйти». Все можно починить. Не может быть и все!

- Кто это тебе сказал? – спросил Стив.

- Мурзик и Тотошка!

Муж и жена переглянулись.

- Видишь ли, дочка, когда человек умирает, это навсегда. Мы все смертны, – я, твоя мама, ты...

- Прекрати! – прервала его Мэри и взяла дочку на руки. – Когда нас призывает Бог, мы уходим в лучший Мир. Там мы встречаемся с теми, кто когда-то умер. Наше тело превратится в прах, но душа – бессмертна.

- Да! – воскликнула девочка. – Так мне Пух и сказал! Оболочка может сломаться, но программа всегда жива. Она дуб-ли-ру-ет-ся.

- У людей это не так, – печально ответила ей мама. – Мы не программы, нас никто не записывает. Мы живые.

- Я и хочу живую бабушку! – Кэтрин заревела, поняв, что взрослые почему-то не хотят вернуть ей родного человека. Она вырвалась из материнских объятий и убежала.

- Не знаю, что и делать, – вздохнула Мэри. – Как она теперь будет жить?

- Надеюсь, все забудется.

Но ни завтра, ни через неделю, ни через месяц Кэтрин не забыла бабушку. Она ждала ее так, как будто та вышла за покупками. Девочка оставляла ей записки, сочиняла для нее сказки, разговаривала с ней вслух в полной уверенности, что бабушка вернется. К тому же в условиях стресса она стала чаще болеть. Отчаявшись, родители посоветовались с детским психологом. После осмотра девочки и тестов он сказал:

- Ваша дочь живет в воображаемом мире, где все вещи – живые, и никто не умирает, а только включается и выключается. Ей обязательно нужен детский коллектив и родительская забота.

Когда психолог ушел, Мэри сказала мужу:

- Я читала в Сети статьи киберпсихолога Вячеслава Тронина. Он пишет, что у детей, которые с детства живут в окружении псевдоживого, нет страха перед ним. Это хорошо. Но далее соглашается, что у таких детей могут быть проблемы с социализацией. Мы не можем пока отдать нашу дочь в детский сад, поэтому мне придется оставить работу и побыть с ней.

- Я не думаю, что это поможет, – ответил Стив. – Кэтрин была так привязана к бабушке, что теперь ее не скоро забудет. Она не понимает, что такое «смерть» и уверена, что бабушка обязательно вернется, если очень захочет. Мы сами ее к этому приучили.

- Стив, – вздохнула Мэри, – как ты думаешь, о моей маме много осталось сведений в Сети?

- Чего? Ты хочешь...

- А что остается делать?

Через три дня в дом Джонсонов приехал курьер из CyberDolls. Он получил роспись о доставке и оставил ящик на пороге дома. Кэтрин выбежала в прихожую и замерла на пороге. Бабушка отряхнула остатки упаковки, улыбнулась и раскрыла объятия:

- Здравствуй, внучка! Я вернулась!

Пользователям предлагалось проанализировать данное киберсочинение по следующей схеме.

- 1. Определить главных героев и их отношения к реальному миру.*
- 2. Почему между Кэтрин и ее реальными друзьями возникло недоразумение при встрече в реальном пространстве?*
- 3. Как Вы оцениваете ситуацию с девочкой? Почему она так себя ведет?*
- 4. Каковы возможные варианты развития событий в дальнейшем в жизни Кэтрин?*

Конструктивные представления нами закрепляются, неконструктивные игнорируются.

Занятие 5. Помогает ли Интернет учиться?

Мифы и реальность

Занятие проходит в форме деловой игры. Учащиеся объединяются в микрогруппы по 4-5 человек. Каждой группе предлагается миф для обсуждения. Необходимо обозначить и обосновать свое согласие или несогласие с указанным мифом.

Примеры мифов.

1. В Интернете можно найти любую информацию. Поэтому не обязательно слушать, можно поискать нужное и потом ответить.
2. Если хочешь получить отличную оценку по сочинению или реферату, то можно задать в поисковик нужную тему сочинения и скачать.
3. Интернет вредит здоровью. Нельзя много сидеть в Интернете, даже если читаешь книгу, которую рекомендовала учительница.
4. Если у тебя нет Интернета, то ты не можешь хорошо учиться.

На втором этапе группам дается задание прописать последовательность действий, если нужно подготовить сообщение по предмету или найти книгу. У учащихся должно выработаться четкое понимание последовательности действий.

На третьем этапе ставится проблемный вопрос: «Что поглощает время в Интернете? Как Интернет помогает в подготовке уроков?».

Доска мелом делится на две части:

Помощники в учебе Как Интернет помогает в подготовке уроков?	Поглотители времени Что поглощает время в Интернете?

Оказывается соблазнов немало. И здесь очень важно выработать стратегию поиска. Давайте поиграем. Помните детскую игру «Холодно-горячо»? Сейчас за дверь выйдет один человек, а мы спрячем в кабинете какой-нибудь предмет, например, вот эту ручку (ручка демонстрируется). Вошедший должен определить место, где находится ручка. По мере приближения к предмету вы будете ему подсказывать: тепло, очень тепло, горячо, жарко. Чем ближе, тем горячее. По мере удаления – холодно, очень холодно. Задача ищущего – отреагировать на подсказки и быстро найти предмет. А мы отметим время поиска.

!!! Игру проводят для 4-5 случаев. Дальше обсуждаются основные ошибки. Как правило, дети, которые ищут предмет, отвлекаются на посторонние высказывания, стараются задать лишние вопросы, не реагируют на подсказки, то есть демонстрируют пассивную стратегию поиска. Быстрее всех достигают цели дети с динамической стра-

тегией поиска – они реагируют на подсказки и действуют согласно им, оценивая местность.

Ролевая игра «Достижение цели»

Объединитесь в группы по три человека. У каждого человека есть цель в жизни. Наверняка есть она и у вас. И, безусловно, есть то, что мешает осуществлению этой цели.

В каждой группе определяется ведущий, который назначает актеров на роль Цели и Препятствия. Цель, как и положено ей, нужно поставить перед собой, чуть поодаль.

Задача ведущего – дойти до Цели.

Задача Цели – стимулировать ведущего, уговаривать, звать.

Задача Препятствия – всячески мешать достижению Цели, уговаривать, воздействовать физически.

После игры проводится обсуждение:

- 1) что мешало достижению цели?
- 2) что помогало достижению цели?
- 3) похоже ли это на то, как мы ищем информацию в Интернете и за-
висаем на ненужных сайтах и страницах?

Задания для самостоятельной работы

1. Составить рекомендации по поиску необходимой информации в се-
ти Интернет.
2. Составить каталог учебных сайтов и порталов.
3. Показать кратчайший путь поиска фильма «Ожерелье Шарлотты».

Занятие 6. Что нужно знать о правилах поведения в интернет-пространстве?

Деловая игра. Класс объединяется в микрогруппы по 4-5 человек. Задание – написать правила поведения в интернет-пространстве. После того как группы подготовили и презентовали задания, необходимо ознакомить учащихся с правилами сетевого этикета.

В энциклопедии этикета В. Южина правила нетикета выглядят следующим образом.

1. Помните о том, с кем вы общаетесь! Не забывайте, что посредством Сети и компьютера вы связаны с живым человеком, а часто – со многими людьми одновременно. Не позволяйте одурманить себя атмосферой анонимности и вседозволенности. Сочиняя электронное послание, представьте, что все это говорите человеку прямо в лицо, постарайтесь, чтобы вам не было стыдно за свои слова.

2. Общаясь в Сети, следуйте тем же правилам межличностного общения, которым вы следуете в реальной жизни.

3. Помните, что вы находитесь в киберпространстве! Его границы куда шире, чем границы человеческого общества, и в разных его частях могут действовать свои законы. Поэтому, сталкиваясь с новым для вас видом общения в Сети, изучайте и признавайте их приоритет. В любой группе новостей, форуме или даже на канале IRC существуют собственные, локальные правила. Ознакомьтесь с ними, прежде чем отправлять свое первое сообщение!

4. Бережно относитесь ко времени и мнению других людей! Обращайтесь за помощью только тогда, когда это действительно необходимо, и в этом случае вы всегда можете рассчитывать на поддержку ваших коллег. Не дергайте других пользователей по пустякам, иначе, в конце концов, с вами просто перестанут общаться. Помните, что сетевое время не только ограничено, но для многих и весьма дорого! И помимо ваших проблем, у ваших собеседников могут быть еще и собственные.

5. Старайтесь выглядеть достойно в глазах своих собеседников! Не экономьте свое время на условностях типа правил хорошего тона. Общаясь, называйте своего собеседника на «вы».

6. Не пренебрегайте советами знатоков и делитесь своими знаниями с другими! Будьте благодарны тем, кто тратит свое время, отвечая на ваши вопросы. Но и сами, получив письмо с вопросом от другого пользователя, не спешите отправлять это послание в мусорную корзину, каким бы нелепым и наивным оно ни казалось.

7. Сдерживайте страсти. Вступать в дискуссии этикет не запрещает, однако не опускайтесь до брани и ругательств, даже если ваш визави сознательно провоцирует вас на это.

8. Относитесь с уважением не только к своей, но и к чужой приватности. Если вы по каким-то причинам хотите сохранять анонимность в Сети, признавайте эти права и за вашим собеседником. Более того, он имеет право на анонимность и приватность, даже если вы выступаете с открытым забралом.

9. Не публикуйте информацию из частных писем без согласия их отправителей, не проникайте в чужие почтовые ящики и компьютеры!

10. Не рассылайте свои письма одновременно на сотни адресов. Люди ненавидят спамеров (тех, которые засоряют Сеть рекламой, непрошенными письмами массовой рассылки)!

11. После того как напишете письмо, перечитайте его и на всякий случай включите программу проверки орфографии.

12. Будьте терпимы к недостаткам окружающих вас людей! Независимо от того, соблюдают ли ваши собеседники правила сетевого

этикета, соблюдайте их сами! В конце концов, предельно вежливо порекомендуйте собеседнику ознакомиться с этими правилами.

Чаще всего под явным нарушением этикета понимают оскорбления и переход на личности, злонамеренный отход от темы (оффтопик), рекламу и саморекламу в не предназначенных для этого местах. Также вполне вероятно нарушением нетикета могут оказаться клевета и иная злонамеренная дезинформация (обман) или плагиат.

Задания для самостоятельной работы

1. Обсудите каждое правило в своей микрогруппе. Каким образом оно выполняется лично вами?
2. Какие правила, по вашему мнению, нужно было бы добавить еще?

Занятие 10. Как организовать свое время?

Говорят, что время – ценность. Давайте проанализируем, как мы умеем распоряжаться этой ценностью. Для начала попробуем разобраться, чем мы занимаемся в течение суток. Сколько времени тратим на разные виды деятельности?

Учащимся предлагается заполнить приведенную ниже таблицу, потом данные анализируются.

№	Мероприятие	Сколько времени отводится?
1.	Сон	
2.	Приём пищи	
3.	Гигиена	
4.	Выбор одежды и косметики	
5.	Транспорт	
6.	Телевизор	
7.	Социальные сети	
8.	Прогулки на свежем воздухе	
9.	Хобби (спорт)	
10.	Общение по телефону	
11.	Уроки	
12.	Домашнее задание	
13.	Дополнительные занятия	
14.	Чтение	

А теперь попробуйте подсчитать время в третьем столбике. У кого получилось 24 часа? Оказывается, мы далеко не всегда правильно планируем свой день. Что уж говорить о времени в Сети – зашел на

минутку и завис на несколько часов. Любого успешного человека от малоуспешного отличает умение организовать свой день. Многие бизнесмены, политики, артисты ведут органайзер – своеобразный режим дня, куда записывают все, что им необходимо сделать. Приобщимся и мы к миру успешных. Составим график на сутки. Сначала записываем ежедневные события.

	Событие	Сколько времени отводится?	
1	Сон	8 часов	
2	Уроки – школьное время	6–7 часов	
3	Уроки – домашнее задание		
4	Кружки и секции		
5	Интернет		

Остальное – по усмотрению. После того как все события будут указаны, можно приступать к составлению графика на неделю.

Задание для самостоятельной работы

1. Составить график работы на неделю.

Модуль 3. ОБЩЕНИЕ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

Занятие 1. Вы выбираете социальную сеть...

Вопрос классу. Ребята, какие социальные сети вы знаете?

Список социальных сетей гораздо шире, чем вы его описываете. Выделяют социальные сети для общения людей всех категорий, социальные сети для общения подростков, социальные сети по увлечениям, работе, учебе, хобби.

Список социальных сетей для общения:

- vkontakte.ru;
- odnoklassniki.ru;
- povarenok.ru;
- smart-artS;
- rybakiohotniki.ru;
- beauting.RU;
- pinterest;
- matroNet;
- tourout.ru;
- we place;
- twitter;
- facebook;
- my Space и многие другие.

Упражнение (выполняется в микрогруппах по 4 человека).

Напишите основные правила общения в социальных сетях.

После того как учащиеся напишут правила, учитель обращается к ним: «А давайте сравним то, что написали вы, с теми правилами, которые помогают эффективному общению».

Правила общения в социальных сетях

1. Всегда представляйтесь, если пишете незнакомому человеку. Несмотря на то, что ваше имя и так видно, не поленитесь написать несколько слов о том, кто вы, откуда и по какой причине пишете. Это задаст тон всему разговору. Приветствие начинайте со слов «Здравствуйте», «Добрый день» или «Привет». Обязательно к приветствию добавьте обращение по имени. Также в письме следует обращаться к человеку на «Вы». С большой или маленькой буквы, это уже дело ваше, но переход на «ты» возможен только после нескольких сообщений или писем и только по согласию собеседника.

2. Начинайте с главного. Вся вступительная информация должна быть не больше двух предложений. Далее переходите сразу к сути: обращайтесь с вопросом, предложением и т.п., а не рекламируйте себя или свою компанию.

3. Всегда отвечайте вовремя и научитесь говорить «нет». Это очень важно. Поскольку если вы затягиваете с ответом, то у человека складывается о вас негативное мнение. И никогда не бойтесь отказывать. Ведь если вы возьметесь за работу, которая вам не нравится или вы просто не успеете ее сделать, это тоже оставит не очень хороший отпечаток на репутации и вашем же настроении.

4. Отвечайте вежливо и сдержанно, используйте тему письма. Если вы в двух словах сформулируете тему, вероятность того, что вам ответят, увеличится. И если тон собеседника чем-либо вас задевает или кажется грубым и надменным, проявите сдержанность. Вежливый ответ «остудит» человека и расположит его к вам.

А теперь давайте разберем плюсы и минусы увлечения социальными сетями.

Мини-лекция

Согласно исследованию, которое провел профессор психологии Университета штата Калифорния Ларри Розен, слишком сильное увлечение подростками социальными сетями может привести к негативному последствию для здоровья.

Профессор изучает проблематику воздействия новых технологий на людей уже двадцать пять лет. Последние проведенные им исследования затрагивают аспекты воздействия увлечения социальными

сетями на здоровье школьников. Результаты исследования он доложил на собрании американской психологической ассоциации.

Ларри Розен пришел к выводу, что подросток, серьезно увлекающийся технологическими новинками, такими как Интернет или видеоигры, чаще своих сверстников имеет проблемы с пищеварением, страдает бессонницей, подвержен депрессии. Также он поясняет, что те, кто постоянно общается в социальных сетях, в основном склонны к самолюбанию.

А теперь о безопасности в интернет-пространстве.

Используйте псевдоним. Не сообщайте личную информацию незнакомым людям. Фамилия и город – достаточная информация для злоумышленника, чтобы определить ваше местонахождение. Немедленно закончите любое общение, если чувствуете дискомфорт, давление или даже хитрость со стороны собеседника, и сообщите об этом родителю. Расскажите взрослым, если вы стали жертвами киберзапугивания или преследования.

В социальной сети каждый находит что-то свое.

1. Возможность быть похожим на всех за счёт формы подачи информации (одинаковые для всех окошки аккаунтов «ВКонтакте», «Одноклассники», «Живой журнал», «Твиттер»), возможность отличаться ото всех за счёт содержания (огромный выбор стилей оформления, музыкального и видеонаполнения, фотографий, аватарок, размера и цвета букв, текстового наполнения, игр). Таким образом, подросток находится со всеми наравне, но при этом имеет шанс отличаться.

Доступность информации о других, а также об их активности. Петя, например, заводит группу, в которой приглашает всех поиграть вечером в футбол; Ваня находит эту новость и приходит на площадку. Кроме того, он видит, заглянув в Петины интересы, что тот любит Курта Кобейна, и после футбола им есть о чём поговорить.

Поразительная простота нахождения контакта, которая раньше достигалась долгим путём проб и ошибок: очень легко было вдруг обнаружить себя, любителя поппы, в компании заядлых рокеров. На сегодняшний день понять, с кем имеешь дело, очень просто – открой его страничку.

Девочки хвастаются нарядами и лаком для ногтей, мальчики – мышцами и велосипедами. Симпатии выражаются виртуальными поцелуями, клипами и открытками в несчетном ассортименте.

2. Процесс утверждения себя в стае. Современных подростков отличает то, что компьютер для них, по сути, как зубная щётка – при-

вычная и давно знакомая в обиходе вещь. Поэтому многие к старшим классам уже начинают программировать, рисовать в достаточно сложных графических программах и создавать свои сообщества по интересам.

Возможность печатать собеседнику сообщения в онлайн-режиме теперь для подростка не более чем инструмент – удобный сервис для расширенного контакта со своими ровесниками. Компьютер есть практически у каждого, а потому вопрос лишён острых углов.

Задания для самостоятельной работы

1. Что делать, если вы стали жертвой кибербуллинга?
2. Что делать, если с вашей страницы идут оскорбительные сообщения в адрес других пользователей?

Занятие 2. К вам добавляются в друзья

Не так давно мною была услышана история. Одна семиклассница рассказывала другой, что у нее уже 672 друга ВКонтакте. И добавляются все новые и новые. Подружка радостно улыбнулась и сообщила, что у нее уже 1000 друзей.

??? Ребята, а сколько друзей в социальных сетях у вас?

Многие стремятся к увеличению количества друзей и не всегда задумываются о том, кто добавляется в друзья.

А что делаете вы, когда вам поступает запрос на добавление в друзья?

После ответа на вопрос, все вместе вырабатывают общие правила.

Если вам поступил запрос на добавление в друзья от незнакомого человека, то необходимо предпринять следующие шаги.

1. Перейдите на страницу претендента и проверьте наличие общих друзей. Если таких друзей несколько и им, по вашему мнению, можно доверять, то можно нажать кнопку «добавить». Если нет, то уточните у претендента на дружбу его цели.

2. Много информации предоставляет аватар. Если нет личной фотографии, то подумайте, хотите ли вы общаться с незнакомым человеком, не видя его лица. Щелкните по картинке пользователя и посмотрите общее количество загруженных аватарок. Посмотрите на дату добавления, если все аватары и другие картинки добавлены имеют одну и ту же дату, то это уже 90% того, что перед вами фейковый аккаунт. В целях безопасности необходимо нажать кнопку «оставить в подписчиках» или отметить как спам.

3. Проверяем количество подписчиков. Большое количество подписчиков, создается для повышения рейтинга в поиске людей (чем

больше подписчиков, тем выше страница в выдаче). Зачем вам друг, для которого вы станете очередным подписчиком? Лучше нажать кнопку «оставить в подписчиках» или отметить как спам.

4. Посмотрите наличие друзей на страничке пользователя. Если количество удаленных пользователей велико, то это свидетельствует о том, что аккаунт «дружит» со всеми без разбора, в том числе и с теми, кто спамит на стены и в личные сообщения. Вполне вероятно, что такая же участь ждет и вас. Лучше нажать кнопку «оставить в подписчиках» или отметить как спам.

5. Откройте альбомы с фотографиями. Если фотографии отсутствуют или добавлены в один день, то скорее всего вы имеете дело с фейком, поэтому лучше нажать кнопку «оставить в подписчиках» или отметить как спам.

6. Посмотрите количество интересных страниц в конце страницы претендента. Если после публичных страниц (сообществ) отмечено большое количество анкет других пользователей, значит, заявка на добавление в друзья ими не принята. Таким образом, фейковый аккаунт автоматически подписывается на другую страницу пользователя. Это значит, что лучше нажать кнопку «оставить в подписчиках» или отметить как спам.

7. Активность на стене. Пока мы не добавим аккаунт к себе в друзья, скорее всего, будем видеть только его личные записи и перепосты на стене. Если это количество невелико, а перепосты собраны со всех групп без разбора (но это определить очень сложно, люди разные бывают, да и вкусы тоже), то лучше нажать кнопку «оставить в подписчиках» или отметить как спам.

8. Если незнакомый подписчик предлагает вам товары и услуги, лучше отметить его как спам.

9. Если незнакомый подписчик предлагает вам встречу – обязательно скажите об этом взрослым. Тем более, если сообщения подписчика носят сексуальную окраску. За страницей подписчика может находиться интернет-мошенник, извращенец или маньяк. Такие сообщения лучше отметить как спам.

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Проанализируйте:

1. С каким количеством друзей в социальной сети вы общаетесь каждый день. Есть ли те, кто состоит у вас в друзьях, но при этом вы не общаетесь долгое время?
2. Как вы поступаете в случае, если к вам в друзья стучится незнакомый вам человек?

3. Удаляете ли вы из друзей людей, с которыми не общаетесь дольше месяца? Обоснуйте ответ.
4. Представьте, что вашей младшей сестре отправил запрос на добавление в друзья незнакомый человек. Что бы вы посоветовали ей в этом случае?

Занятие 3. Угрозы и оскорбления в интернет-пространстве. Что делать?

Кибербуллинг. Кибербуллинг – это термин, относящийся к множеству форм преследования с использованием цифровых технологий. Кибербуллинг может появляться везде в режиме онлайн посредством социальных сетей, видео и фото, файлообменников, блогов, электронной почты и систем мгновенных сообщений, а также через СМС и ММС общение.

Большая опасность состоит в том, что подростки могут стать целями педофилов. Анонимность некоторых сайтов социальной сети облегчает противоправность действий для недобросовестных людей, которые могут себя выдавать за подростков и вовлекать их во вредные беседы. Для «хищников» легко изобразить из себя подростков и установить контакт в реальном мире. У большинства сайтов социальной сети есть средства управления за частной жизнью, но подростки редко используют их. Активный контроль профилей и поведений ловит некоторых злоумышленников, но не всех. Другой риск – «кража личности», которая может произойти, когда подростки делятся слишком большим количеством информации о своем имени, дате рождения и местоположении.

Проблема заключается в том, что кибербуллинг практикуется в цифровом пространстве, где нет ни одного взрослого, на которого можно было бы возложить ответственность. Во многих случаях жертва знает обидчика, но кибербуллером может оказаться и совершенно посторонний человек.

В число наиболее распространенных видов кибербуллинга входят следующие.

Клевета. Распространение оскорбительной, унижительной и неправдивой информации онлайн, чтобы повредить репутацию жертвы.

Отчуждение (изоляция). Исключение из виртуальной группы считается косвенным видом кибербуллинга.

Флейминг. Перепалка в виде обмена злыми, жестокими и грубыми сообщениями между двумя и более пользователями в публичных и частных местах общения в сети Интернет.

Хеппислеппинг (от англ. HappySlapping – счастливое хлопанье, радостное избиение). Физическое нападение, избиение человека, в то время как обидчики снимают это на видео или фотографируют, чтобы впоследствии разместить материалы в сети Интернет.

Нападки. Повторяющиеся обидные и оскорбительные сообщения, направленные на жертву.

Самозванство. Преследователь притворяется жертвой и от ее имени рассылает сообщения или распространяет информацию с целью уничтожения репутации жертвы.

Текстовые войны/нападения. Травля, преследование жертвы посредством большого количества оскорбительных СМС-сообщений или электронных писем.

Обман. Получение и распространение конфиденциальной информации, личной переписки или фотографий и публикация их в Интернете.

Чем кибербуллинг отличается от обычного запугивания?

Самые обидные ситуации чаще всего происходят в виде целого ряда неприятных инцидентов, имеющих место как при личном общении, так и в киберпространстве. Обычное запугивание – это конфронтация при личном общении и часто с глазу на глаз, с использованием угроз и физического насилия. Кибербуллинг же практикуется в электронном виде, и провокационные материалы могут быть быстро и широко распространены, при этом это непрерывный процесс, вовлекающий множество людей.

В чем разница между «секстингом» и кибербуллингом?

Секстинг – это пересылка фотографий или сообщений сексуального характера, которая обычно происходит между двумя людьми, связанными личными отношениями. Секстинг можно рассматривать как кибербуллинг в том случае, если такие фотографии добыты обманым путем, а затем распространены с целью вреда репутации жертвы.

Закон. Действующим законодательством Российской Федерации предусмотрена ответственность за распространение неправдоподобной информации, в том числе в сети Интернет. После публичного или личного оскорбления, выраженного в СМИ либо на страницах Интернет, пострадавшее лицо вправе потребовать уплаты не только штрафа или назначения наказания, но и компенсации морального вреда. В качестве компенсации Вам как гражданину, честь и достоинство которого унижены, предоставляется право потребовать у представителя конкретного СМИ или Интернет-ресурса разрешения сделать свое заявление, если таковое будет являться опровержением ска-

занного обидчиком. Чтобы ложная и унижительная информация исчезла со страницы сайта и других СМИ, необходимо направить заявление в адрес конкретного СМИ, в котором выразить требования убрать информацию, порочащую Ваше имя. Копию указанного заявления необходимо направить в правоохранительные органы (например, в прокуратуру). После того как заявление будет передано органам правопорядка, делу дадут ход и предпримут меры по наказанию обидчика в зависимости от решения суда. Даже если Вы как потерпевший не знаете имени и фамилии, а также контактных данных обидчика, то это не может помешать Вам подать на него заявление или обратиться в суд. Имейте в виду, что перед судебным разбирательством обязательно будет проведена специальная экспертиза, в ходе которой специалисты будут устанавливать, действительно ли имело место оскорбление и выражение, порочащее Вашу честь и достоинство. Также обращаю Ваше внимание на то, что перед обращением в суд Вам необходимо представить доказательства, порочащие Вашу честь и достоинство. В качестве доказательств будет служить графическая копия снимка экрана (PrintScreen).

Для сведения.

Уголовным Кодексом РФ предполагается, что обидчик может уплатить 120 тыс. руб. штрафа, либо максимум 12 заработных плат, также обидчику может быть назначено наказание, предусматривающее необходимость отработать максимум 240 часов на исправительных работах или лишение свободы (максимальное наказание 6 месяцев колонии).

Что делать?

1. Не отвечайте на оскорбления сразу. Злой, агрессивный ответ сгоряча может только обострить ситуацию. Сохраните оскорбительные материалы в качестве улик.

- Спокойно и твердо скажите «стоп». Это не является ответом на агрессию, вы просто просите человека остановиться. Если это не помогает даже со второго или с третьего раза, то попробуйте другой способ.

- Покиньте место, где вы подвергаетесь преследованию, или заблокируйте пользователя, присылающего угрозы или оскорбления.

- Пожалуйтесь на пользователя администраторам сайта. Большинство сайтов с системой интерактивного общения имеют соглашение об условиях использования, которое запрещает пользователям оскорблять друг друга.

- Сообщите своим родителям о том, что происходит.

- Попросите помощи школьной администрации, если среди учеников наблюдаются случаи кибербуллинга.

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

1. Проанализируйте ситуацию. От имени Лены на аккаунты ее друзей ВКонтакте стали поступать сообщения неприличного содержания. А на ее стене появились сообщения с аналогичным текстом. Лена не писала этих сообщений. Что могло произойти? Как поступить Лене, чтобы прекратить поток оскорблений в свой адрес?
2. Что делать, если незнакомый человек с фейковой страницы регулярно присылает вам сообщения с угрозами?

Занятие 4. Игра «Опасная зона»

Учащиеся объединяются в группы по 5-6 человек. Каждой группе для обсуждения дается несколько ситуаций (по одной). После обсуждения в группе ребята выносят решение этой ситуации на Совет Старейшин (учитель, старшеклассник). Одна ситуация может иметь несколько решений, предложенных разными группами. Совету необходимо выбрать лучший вариант.

Ситуации для обсуждения.

1. Шестиклассница Инна познакомилась в социальной сети с мальчиком Сашей. Он представился ее ровесником. Завязалась активная переписка. В ходе переписки Саша неоднократно скидывал Инне ссылки на видеоролики порнографического содержания, спрашивал ее мнение об этих роликах. Через некоторое время стал приглашать на встречу в реальном пространстве. Как лучше поступить Инне в подобной ситуации?

2. Во время поиска Олегом информации для реферата по истории появилось всплывающее окно, в котором была реклама секс-услуг. Олег попробовал нажать на окно «заккрыть», однако реклама не исчезла. Как поступить в таком случае?

3. Алие долго собирала деньги для того, чтобы купить маме подарок на день рождения. Для того чтобы выбрать что-то оригинальное, она решила воспользоваться услугами Интернета. Алие ввела в поисковую строку слово «подарки» и ... получила целый список. Особенно ей понравился сайт с бесплатными подарками и розыгрышами. Нужно было всего лишь ввести телефон и последние четыре цифры банковской карты мамы. Это для того, чтобы проверить достоверность информации, поясняли на сайте. Как правильно поступить Алие?

4. Роман стал получать письма с угрозами и оскорблениями от неизвестного пользователя. Кроме того, на стене Романа в социальной сети «ВКонтакте» появились оскорбления в его адрес и оскорбительные комментарии к фотографиям и статусам. Что в этом случае делать Роману?

5. Одноклассники Энвера стали получать от него оскорбительные сообщения и записи на стену. Энвер говорит, что не имеет к этому отношения. Что делать Энверу и его одноклассникам?

6. Родители Риты уверены, что Интернет приносит только зло. Какие аргументы может привести родителям Рита, чтобы изменить их точку зрения?

7. У Иры в социальной сети 1324 друга. Но она не останавливается на достигнутом. Ира активно ведет переписку и знакомится с новыми людьми, представляется 18-ти летней девушкой, хотя на самом деле ей 13 лет, активно использует нецензурную лексику. К чему может привести такое поведение девушки?

8. Антон – молчаливый, спокойный семиклассник. Он познакомился в сети с мальчиком своего возраста, который стал интересоваться не только увлечениями Антона, но и местом работы родителей, их занятостью. Как правильно поступить Антону в этой ситуации?

Подведение итогов. Все ситуации обсуждаются в каждой группе. Заканчивается занятие презентацией правил безопасного поведения в интернет-пространстве.

2.3. ИНТЕРНЕТ: ЖИЗНЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО ИЛИ ОПАСНАЯ ЗОНА?

Модуль 1. УШЕЛ В ИНТЕРНЕТ... ПРОСЬБА НЕ БЕСПОКОИТЬ.

Занятие 1. Зачем люди «ходят» в интернет (какие потребности удовлетворяют)?

Доступ к глобальной сети Интернет предоставляет много возможностей, в том числе и возможность удовлетворения базовых социальных потребностей, которые зачастую не могут быть реализованы в реальном пространстве. Исследования, проводимые Стенфордским университетом, показали, что существует как минимум 10 причин, по которым люди пользуются Интернетом: получение информации, общение, развлечения, работа, обучение, профессиональное общение и

быстрый поиск людей, самовыражение, торговля, поиск помощи любого вида от медицинской до финансовой и др. Интернет выступает параллельной реальностью, где можно общаться, находить новых друзей в социальных группах, обмениваться новостями, делиться интересами и получать множество интересной, увлекательной информации.

Работа в группах. Учащимся предлагается разделить на 4 подгруппы (по 3-5 человек). Каждой подгруппе необходимо обсудить и сформулировать основные мотивы пользования Интернет. От всей группы выдвигается один учащийся – модератор. Пока подгруппы готовятся, модератору необходимо подготовить флипчарт для занесения ответов. Представитель от каждой группы представляет информацию, подготовленную группой. Модератор фиксирует. Мозговой штурм (обобщение и анализ представленной информации).

Таким образом, можно сделать вывод о том, что в сети Интернет удовлетворяются основные потребности человека.

1. Интернет предоставляет возможность человеку в *получении необходимой, актуальной, исчерпывающей информации* и тем самым удовлетворяет информационный голод личности.

2. Пользователь Интернета может чувствовать себя более защищенным, реализуя *потребность в безопасности* за счет анонимности в общении, возможности уйти со страницы при малейшем дискомфорте, предупреждения антивирусных программ о вирусной атаке.

3. При помощи социальных сетей, электронной почты, скайпа, комментариев после информации на поисковых сайтах, новостных порталах реализуется *потребность в общении*. Человек сам выбирает, когда ему начать и когда окончить общение, что также обеспечивает и удовлетворение потребности в безопасности. Место и контингент общения также выбирается самостоятельно. В этом случае сложно остаться отверженным или изолированным, поскольку настроиться против себя все сообщества и всех членов этих групп и сообществ в Интернете практически невозможно, а изоляция может произойти только при условии полной желаемой или не желаемой пассивности человека: зайдет в Сеть и не будет отвечать ни на один вопрос, не примет участие ни в одном обсуждении.

4. В условиях Интернета проще найти группу людей, которая дает позитивную оценку поступкам и личности пользователя. Таким образом, удовлетворяется *потребность в позитивной оценке со стороны других, поддержке и позитивной самооценке*. Ярким примером позитивной оценки со стороны других являются комментарии к аватарам,

общение в тематических группах, надписи на «стенах». Многие исследователи в сфере психологии Интернет отмечают также, что анонимность общения в сети обогащает возможности самопрезентации человека, предоставляя ему возможность не только создавать о себе впечатление по своему выбору, но и быть тем, кем он захочет.

5. Интернет предоставляет возможность проявить себя, реализуя потребность в *самовыражении* посредством творчества, игр, различных интернет-конкурсов и др.

Практическое задание

1. Напишите эссе на тему «Зачем мне нужен Интернет?» или «Интернет для меня – это...».

2. Проведите анкетирование среди учащихся школы и учителей и сравните полученные результаты. На основании полученных результатов, сформулируйте выводы и представьте их для обсуждения.

Анкета

- Пользуетесь ли вы Интернетом?
- Где и с какой целью?
- Помогает ли вам Интернет в учебе (работе)?
- Считаете ли вы возможным обучение через Интернет?
- Назовите «плюсы» и «минусы» использования сети Интернет.
- Каковы перспективы использования Интернета в школе?

Занятие 2. Что мы знаем об Интернете?

Мифы и реальность

Может ли современный человек обойтись без Интернета? Скорее нет, чем да. Интернет проник во все сферы жизни человека. С появлением и развитием интернет-среды часть привычных для человека деятельности автоматически перешла в это пространство. Здесь люди учатся, работают, отдыхают, знакомятся, общаются. И, наверное, нет человека, который бы не знал про Интернет. Миллионы людей пользуются им чаще, нежели телевизором или радио, практически каждый зарегистрирован в социальной сети.

Интересные факты об Интернет

(источник: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Интернет>)

➤ Интернет создан в 1960 году в рамках оборонительных сил США.

➤ Уже в начале 1996 года по всему миру насчитывалось 30 млн. пользователей Интернетом. На сегодняшний день Интернетом пользуются 710029070 людей.

➤ Если бы социальная сеть Facebook была государством, то она была бы на 3-м месте по численности населения.

➤ Ежемесячно пользователи социальной сети Facebook выкладывают 3 миллиарда фотографий.

➤ Популярность социальных сетей была экспериментально предусмотрена еще в 1973 году.

➤ В Америке социальная сеть «ВКонтакте» считается пиратским сайтом.

➤ Несмотря на огромное количество пользователей Интернетом, 80% населения мира не пользуется сетью Интернет.

➤ Поисковик Google каждый месяц обрабатывает 35 миллиардов запросов.

➤ Недельная лента новостного сайта содержит столько же информации, сколько знал за всю жизнь человек, живший в XVIII веке.

➤ В среднем человек проводит около 51 минуты за сеанс в сети Интернет. Средний показатель сводится к 25 часам Интернета в месяц.

➤ 40% пользователей сидят за компьютером при включенном телевизоре, по очереди смотря то в монитор компьютера, то в экран телевизора.

➤ Интернет-преступления совершаются каждые 10 секунд по всему миру.

➤ История первого смайла начинается довольно просто. Первая эмоция, которая была передана в 1979 году электронным путем, принадлежит Кевину Макензи, а выглядела она так: “ -) “. Она была не очень похожа на лицо, поэтому спустя три года Скотт Фэглман создал “ : -) ” смайл, который стал нормой.

➤ Самое большое интернет-кафе в мире находится в Нью-Йорке. Оно открылось в 2000 году и было оснащено 630 компьютерами.

➤ Среди всех 247 миллиардов электронных писем, посылаемых каждый день, 81% – спам.

Практическое задание. Самостоятельно продолжить список интересных фактов про Интернет, оформив его в виде презентации в программе Power Point.

Миф – это сказание, передающее представления людей о мире, месте человека в нём. Другими словами, миф – это способ вписывания себя в мир. К основным функциям мифа исследователи относят помощь человеку в поиске своего места в мире, понимания себя в мире и построение реальности через процесс отождествления человека с миром. Какие же существуют на сегодняшний день мифы об Интернет. Давайте рассмотрим.

Мифы об Интернете

(источник: <http://www.netlore.ru/users>)

Миф № 1. Интернет – волшебная страна, где можно все!

Миф № 2. Интернет – это информационная свалка.

Миф № 3. Всю информацию, собранную в Интернете, можно найти по другим источникам.

Миф № 4. Люди сбегают в Интернет от реальности.

Миф № 5. Интернет-общение нужно только одиноким.

Миф № 6. Пользование Интернетом всячески вредит здоровью.

Миф № 7. Интернет – не место для ребенка.

Миф № 8. В Интернете никогда не знаешь, с кем имеешь дело.

Миф № 9. Через Интернет могут повредить твой компьютер.

Миф № 10. Интернет не имеет границ.

Работа в парах. Группа делится на пары. Каждая пара получает миф об Интернете. Задание: проанализировать и опровергнуть миф. Если у какой-либо пары возникают затруднения, она может объединиться с другой парой (в «четверки»). Мозговой штурм. Обсуждение в группе. Подведение итогов.

Вопросы для самостоятельной работы

1. Сколько лет Всемирной паутине и кто первым придумал данное словосочетание?
2. Кто придумал слово «киберпространство»?
3. В какое десятилетие Интернет буквально взорвал мир?
4. В какой стране самый большой процент пользователей сети Интернет?

Занятие 3. Мифология Интернета

Доступ к Интернету повышает статус и привлекательность личности не только в глазах окружающих, но и в собственных. Когда человек входит в Интернет он чувствует себя независимым, современным, открытым, интеллектуалом. Первый мифологический слой, с которым сталкивается поселенец Интернет-пространства, – прохождение границы. В роли границы в данном случае выступает пароль. На мифологическом уровне существование пароля вносит дополнительные ассоциации: тайная организация и заговорщики, государственная тайна и спецслужбы, военная тайна и часовой на посту.

Следующий мифологический слой – выбор ника. Ник – новое имя, оно символизирует статус посвященного в новую жизнь (в древних обрядах существовало переназывание человека, смена его имени для того, чтобы обмануть мифологические силы и изменить течение его

жизни). Дальше идет деление территории «своя – чужая». На своей территории, со своего компьютера перейти Интернет-границу проще, чем с чужого компьютера на чужой территории.

В мифах все герои представляют единое целое: охотник и жертва, победитель и побежденный, поедающий и поедаемый оказываются тождественны друг другу. То же самое мы наблюдаем в Интернете: человек может быть одновременно и наблюдателем, и участником событий, причем исполнять эти роли не последовательно, а одновременно. Интернетовские форумы соединили читателя и писателя, а современные протоколы типа HTML – творца и потребителя. К этому добавляется возможность наблюдать события в реальном масштабе времени.

Можно отметить, что Интернет стимулирует создание волшебной, мифологической картины мира, в которой реализуется мифологическая составляющая человека.

Практическое задание. Каждому члену группы необходимо изобразить на листке бумаги современных сказочных персонажей (персонажа), проживающих в Интернете, рассказать небольшую историю их жизни в сети и представить историю группе. Каждый приклеивает на общий ватман рисунок героя, таким образом составляется общая мифологическая картина сети Интернет.

Занятие 4. Интернет-творчество и творчество в Интернете

У каждого человека есть индивидуальный творческий потенциал: совокупность творческих возможностей и способностей, реализация которых имеет особое значение для развития личности в целом. И незаметно для нас Интернет стал тем местом, где мы можем реализовать свои творческие способности и проявить творческую активность, популяризировать свое творчество, организовывать свою творческую жизнь.

В сети Интернет, имея профиль в социальных сетях, можно легко поделиться своим творчеством с сотнями друзей. Также можно выложить стихи на специально предназначенных для этого сайтах и получить своих первых читателей. Интернет открывает для нас новые возможности, и для талантливых людей появилась возможность получить заслуженное признание. Можно создавать группы и «паблики», собственные блоги и микроблоги, приглашать друзей на поэтические вечера, создавать собственные сайты, участвовать в творческих интернет-конкурсах разного уровня и даже организовывать авторские выставки и литературные клубы.

Сегодня интернет-ресурсы позволяют рисовать, не имея при себе бумаги и краски, подражая известным художникам. Технология заключается в выборе элементов с разных картин мастера и соединения их в одну, но уже свою собственную картину. При желании можно творить и со своими рисунками, предварительно загрузив их на сайт. Также в сети можно воспользоваться и онлайн мольбертами. Это один из вариантов программы «Paint». Путем выбора нескольких опций можно создавать и музыкальные шедевры. Так что при желании можно экспериментировать и пробовать себя в разных видах творческой деятельности.

Сеть Интернет позволяет нам пробовать себя в качестве исследователя, открывателя, проявить свою индивидуальность, в качестве художника, дизайнера и веб-дизайнера, литератора, фотографа и др. Особенно популярны сейчас такие виды творчества, как хэнд-мэйд, декупаж, квиллинг, скрапбукинг, лепка из полимерной глины. И что интересно, данными видами деятельности можно заниматься, не выходя из дома, получая необходимую информацию на специализированных сайтах, видеоуроках, размещенных на youtube, и там же делиться своим творчеством с единомышленниками.

Практическое задание. Составление синквейна на заданную тему. Синквейн – это творческая работа, которая заключается в создании стихотворения, состоящего из пяти нерифмованных строк и написанное по следующим правилам:

- 1 строка – имя существительное (выражает главную тему синквейна);
- 2 строка – два прилагательных, которые описывают тему (или дают характеристику объекту);
- 3 строка – три глагола, выражающие действия в рамках темы (или совершаемые объектом);
- 4 строка – фраза, которая отображает авторское отношение к объекту и несет определенный смысл;
- 5 строка – заключение в форме имени существительного (своеобразное резюме – характеристика описываемого объекта или ассоциация с первым словом).

Процесс составления синквейна очень увлекательный, интересный и не занимает много времени. Более того, данный вид работы развивает образное и творческое мышление, а также креативность.

Необходимо составить синквейн на следующие темы: Интернет, спам, аватар, сеть, фэйк, чат, блог, вирус, сайт и ваши варианты. Составленный синквейн вы можете разместить у себя на странице в социальных сетях и получить обратную связь от друзей.

Пример.

Форум

Активный, увлекательный

Развлекает, забавляет, развивает

Отличное место для знакомств

Общение

Занятие 5. Интерактивное занятие кафе «Дилемма»

Группа учащихся делится на несколько микрогрупп по 4-5 человек. Каждой подгруппе предлагается метафорическое меню кафе «Дилемма» для выбора блюд. Каждое блюдо – это проблемная ситуация, которую необходимо обсудить в микрогруппе и выбрать одно из противоположных решений либо в результате групповой дискуссии прийти к новому, оригинальному решению, обосновав его. Если подгруппы выбрали два и более одинаковых блюда, можно предложить обсудить их решения в группе, провести дискуссию и прийти к общему выводу. В каждой микрогруппе работает модератор, который сопровождает дискуссию, задавая уточняющие вопросы, помогая подгруппе тем самым прийти к конструктивным ответам. В конце занятия необходимо подвести итоги.

Меню

Холодные закуски

Салат «Опыт потока»

Салат «Игры разума»

Салат «Вселенское зло»

Салат «Адреналин»

1. Горячее

Похлебка «По трое не собираться»

Бульон «Массовый психоз»

Солянка «Черная дыра»

Суп «Горячие словечки»

2. Вторые блюда

Гарнир сложный «Гений или преступник?»

Отбивная «Последний шанс»

Соус пикантный «Ящик Пандоры»

Страсти по бифштексу

3. Десерты

Пирог «Зеркальная изюминка»

Тирамису «Волшебные кошельки»

Мороженое «Валютное танго»

Десерт «Минздрав предупреждает...»

4. *Напитки*

Коктейль «Недетские шалости»

Аперитив «Амур из Зазеркалья»

Вермут «Маскарад»

Грог «Таинственный незнакомец»

Холодные закуски

1. *Салат «Опыт потока»*

Интернет-пространство является как познавательным, так и развлекательным. Сидя дома можно побывать в различных уголках мира благодаря возможностям интернет-среды, общаться с людьми разных культур, находящимися далеко за пределами своей страны. Однако Интернет поглощает человека, отнимая большое количество времени.

Вечером на улицах увидишь не так много подростков, собирающихся на лавочках или в подъездах. Одни родители жалуются, что дети практически не выходят на улицу, не дышат свежим воздухом. Другие радуются, что увлечение их детей интернет-путешествиями избавляет от опасности попадания в реальную плохую компанию. Кто прав? Так ли однозначен ответ?

2. *Салат «Игры разума»*

Мы живем в современном мире, в мире инноваций, где каждый второй ребенок имеет свободный доступ к интернет-сети. Интернет – это второй мир, мир виртуальной реальности, где каждый ведет себя, как хочет, примеряет на себя различные роли. Современные дети все чаще погружаются в лабиринты виртуальной жизни. Одни исследователи считают, что Интернет способствует интеллектуальному развитию ребенка и делает его человеком Вселенной, другие считают, что в его просторах дети становятся первобытными дикарями с высоким уровнем агрессивности. А как считаете Вы?

3. *Салат «Вселенское зло»*

Многие пользователи сети начинают испытывать азарт, находясь в Интернете. Желание завести как можно больше знакомых или скачать больше интересной информации заставляет их находиться в виртуальном пространстве большую часть своего времени. Феномен интернет-зависимости привлекает сейчас внимание ученых, исследователей сети, средства массовой информации. Одни исследователи считают Интернет всемирным злом и говорят, что все аддикции от него. Так, опрос украинских студентов показал, что 60% из них ставят себе самодиагноз – интернет-зависимость. Другие считают, что Интернет не рождает новой зависимости, в нем могут проявиться лишь уже

существующие. Кроме того, интернет-аддикция (интернет-зависимость) не занесена Всемирной организацией здравоохранения в перечень заболеваний. Что же тогда интернет-аддикция – повальная эпидемия или выдумка? Нашу молодежь нужно спасти от Интернета или причина в чем-то другом? Ваше мнение.

4. *Салат «Адреналин»*

Сколько бы времени не прошло и какие бы времена не настали, развлечения всегда будут самой желанной частью нашей жизни. Ведь так мы устроены, что без адреналина, приключений и острых ощущений жить крайне скучно. Бесплатные игры онлайн всегда предоставлены в широком ассортименте. Одни родители игроков полагают, что игры помогают их детям раскрыться, приобрести уверенность, снять эмоциональные барьеры в повседневной жизни, другие же считают, что игры отнимают большое количество времени и пагубно влияют на их детей. К чьему мнению Вы больше склоняетесь? Почему?

Горячее

1. *Солянка «Горячие словечки»*

Бытует мнение, что анонимность в Интернете провоцирует раскрытие самых грязных подвалов человеческой души. Так, на молодежных (в большей степени) страницах изобилуют слова и выражения, отнесенные к обценной (ненормативной) лексике, как направленные адресату (оскорбление, унижение), так и безадресные, выполняющие функции разрядки или повышения психологического напряжения субъекта; демонстрации раскованности, независимости говорящего. Действительно ли это порождение Интернета или дело в чем-то еще? А как быть с известным высказыванием мудреца Гилеля: «Можно привести коня к реке, но нельзя заставить его напиться?».

2. *Похлебка «Черная дыра»*

С появлением Интернета в каждом доме появилось ощущение, что часть интересов человека переходит из сферы ежедневного существования в сферу виртуального общения. Появление новых тем, новых имен, нового жаргона создает впечатление «параллельного существования». Люди проводят больше времени в сети, чем в живом общении.

Как к этому относиться: как к «бегству от реальности» или заинтригованности пользователя открывшимися перед ним возможностями? В ком проблема: в том, кто путешествует по Интернету или в близких, чувствующих себя покинутыми? А что скажете Вы?

3. *Буллон «Массовый психоз»*

Большинство пользователей Интернета – люди с расстроенной психикой. Такой миф активно продюсируется СМИ. А, действительно-

но, каковы мотивы, по которым человек может сутками сидеть в Сети: относительная легкость виртуального общения, когда часть проблем, возникающая в ежедневной общественной жизни, решается в Сети или причины, диктуемые психическими расстройствами? Каково Ваше мнение?

4. *Похлебка «По трое не собираться»*

Известный драматург и историк Эдвард Радзинский заметил, что «революции теперь совершаются в виртуальном пространстве – египетские волнения начались в «Фейсбуке». И если правящие люди хотят стабильности в стране, проснувшись, они должны знать, что написал с утра какой-нибудь популярный блогер». Сергей Рачинский, интернет-эксперт, редактор сайта NewMedia.in.ua также указывает, что Интернет способен создать революцию, в первую очередь, революцию в самом себе, в своем понимании жизни, а уж потом – поиск единомышленников и выработку совместного плана действий.

Как относиться к таким возможностям: Интернет – страшная сила или свободное пространство?

Вторые блюда

1. *Отбивная «Последний шанс»*

Существует мнение, что Интернет-общение нужно только одиноким людям. Тем же, кто не испытывает острого социального голода, нет необходимости общаться в сети. Однако количество людей, зарегистрированных в социальных сетях, заставляет задуматься. Неужели миллионы человек в мире страдают от одиночества? Или есть другие мнения?

2. *Гарнир сложный «Гений или преступник?»*

В современном Интернет-сленге прочно закреплено слово «хакер». Существует мнение, что хакерами (от англ. *hack*) называют особый тип компьютерных специалистов. Иногда этот термин применяют для обозначения специалистов вообще – в том контексте, что они обладают очень детальными знаниями в каких-либо вопросах, или имеют достаточно нестандартное и конструктивное мышление.

Согласно другой точке зрения, хакер занимается антисоциальной деятельностью, а именно: взломом компьютерных сетей, серверов, удаленных компьютеров, осуществляет несанкционированный доступ к банковским счетам, запускает вредоносные программы в сеть, получая при этом моральное, а часто и материальное удовлетворение. В первом случае он – гений, во втором – преступник. Как предотвратить превращение? И возможно ли это?

3. Страсти по бифштексу

Сейчас часто можно услышать от родителей, что Интернет отвлекает их детей от учебы, не дает возможности сосредоточиться. Еще 10 лет назад основными жалобами родителей было то, что ребенок много времени проводит на улице и... несерьезно относится к учебе... Или, кроме художественной литературы, ничего не читает... В чем тут проблема? И все ли дело в книжках, улице, Интернете? Как Вы считаете?

4. Соус пикантный «Ящик Пандоры»

В последние годы Интернет стал самым популярным источником информации. Это вполне закономерно, поскольку поиск данных в сети удобен, прост и занимает гораздо меньше времени, чем поход в библиотеку, чтение архивов газет или даже просмотр телевизора. Интернет является своеобразной копилкой, в нем можно найти информацию, затрагивающую различные аспекты жизни. Однако одни полагают, что большинство, обывателей привыкли, что в Интернете есть ответы на все вопросы, не учитывая качество информации, слепо веря тому, что им предлагает поисковик. Другие же полагают, что Интернет распространён повсеместно. О чём бы ни шла речь в очередном сенсационном сообщении, непременно найдётся специалист или очевидец, который даст надёжную информацию о событии из первых рук. Каково Ваше мнение по этому поводу, чьей точки зрения Вы придерживаетесь и почему?

Десерты

1. Пирог «Зеркальная изюминка»

В современном мире каждый из нас все больше времени проводит перед монитором. Работа, общение, развлечения – весь спектр человеческой жизни обретает свое отражение в виртуальном мире. А в последние несколько лет Интернет неумолимо оплетает невидимой паутиной наш быт, досуг и нашу работу. Одни говорят, что виртуальное пространство становится на первое место в ущерб реальному миру и отношениям; другие – что Интернет расширяет границы жизненного пространства личности. А как считаете Вы?

2. Тирамису «Волшебные кошельки»

В сети Интернет сейчас появляется все больше разнообразных Интернет-магазинов, продающих всевозможные товары: бытовую технику и одежду, мебель и различные услуги. Учтите при этом интересную рекламу, низкие цены, странички отзывов. Мнения потенциальных покупателей разделились: одни практически полностью перешли на Интернет-шопинг, отмечая факт экономии времени; другие

считают покупки в Интернет-магазинах опасными и советуют не доверять виртуальным продавцам, предпочитая реальные магазины. А что по этому поводу думаете Вы?

3. Мороженое « Валютное танго »

Просторы Интернет охватывают широкий спектр возможностей. В Интернет ежедневно выкладывается большое количество информации, которая находится в свободном доступе, и поэтому легко присвоить «валюту творчества» – результаты научных исследований, статьи, картины, творческие достижения... Просто забыть указать автора...

Какова, на Ваш взгляд, мера позволительного использования чужих произведений, исследований? Или лучше не выкладывать свои труды на сайты?

4. Десерт «Минздрав предупреждает...»

Довольно часто можно услышать о том, что Интернет вредит здоровью.

В целом претензии раскладываются на три группы: физический вред (глаза, позвоночник, сидячий образ жизни), Интернет-зависимость и психический вред (замкнутость, раздраженность, пресловутое «бегство от реальности»).

Что это слухи или страшная реальность? Сколько времени нужно проводить в сети и что там необходимо делать, чтобы добиться приведенных выше результатов?

Напитки

1. Коктейль «Недетские шалости»

В Интернете, как и в реальной жизни, есть ВСЕ, включая порнографию и обценную лексику. И это ВСЕ смотрят не только взрослые, но и дети. Что делать: лишать детей возможности самостоятельно лазить по сети? Несмотря на то, что детских сайтов становится все больше, от них до порносайтов, по-прежнему, «два клика» (тем более никто не защищен от спама и баннеров) или возможны другие способы обеспечения безопасности ребенка в сети? Ваше мнение.

2. Вермут «Маскарад»

Существует большое количество исследований, подтверждающих факт создания в интернет-пространстве человеком своих виртуальных личностей. Он может представлять себя под разными никами, придумывать своим виртуальным личностям разные легенды. Кто-то говорит о том, что такое поведение человека позволяет расширить границы его Вселенной. Другие отмечают, что при этом теряется реальная сущность пользователя. А что по этому поводу думаете Вы?

3. Грог «Таинственный незнакомец»

Можно ли, общаясь в Интернете, понять своего собеседника? Ведь мы чаще всего не видим его, не слышим интонаций. А если его самопрезентация не соответствует действительности? Письменный текст никогда не заменит устную речь, он не информативен... Или все же заменит, если вспомнить эпоху, когда в моде был эпистолярный жанр? Можно ли дать однозначный ответ на эти вопросы?

4. Аперитив «Амур из Зазеркалья»

Каждый в жизни ждет встречи с любимым, но не каждый с ним встречается, по крайней мере, в реальном пространстве. Некоторые находят свою любовь на просторах интернет-пространства. Возникают страстные романы... Одни заканчиваются ничем, другие – психологическими травмами, третьи – продолжением отношений в реале. Верите ли Вы в виртуальную любовь? Или она вполне реальна? Как Вы сами относитесь к перспективе виртуального романа для вас или кого-то из Ваших близких?

Модуль 2. КОДЕКС ЧЕСТИ ИНТЕРНЕТ-ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Занятие 1. Нормы и правила интернет-сообществ

Люди всегда придерживались четко установленных правил и норм поведения. Своеобразный комплекс хороших манер и правил поведения людей дома, на работе, в общественном транспорте, установленных в обществе, называют этикетом. На «территории» Интернета сформировались свои правила поведения, определенные традиции, культура общения – **нетикет**. Виртуальное общение требует соблюдения определенных правил. Необходимо понимать, что Интернет – это не то место, где отсутствуют ценности, сеть не является «дикой», на формирование содержания ее ресурсов и услуг влияют человеческие ценности. В мире онлайн следует придерживаться онлайн-законов. Однако это не означает, что нужно придумывать новый набор ценностей для сети Интернет, поскольку практически все проблемы, которые возникают в процессе виртуального общения, можно решить, руководствуясь правилами и нормами, действующими в реальной жизни.

Часто под нарушением нетикета понимают оскорбления и переход на личности, злонамеренное отступление от темы или сообщение не по теме обсуждения (офтопик), реклама, самореклама в несоответствующих для этого местах, дезинформация, наговор, плагиат. В сети

Интернет не приветствуются такие формы поведения, как флейм или «словесная война», флуд (распространение сообщений, которые не несут полезной информации), спам (сообщения, которые присылают вам люди без вашего согласия), троллинг (провокация пользователей на использование флейма).

С целью избежания вышеуказанных негативных форм поведения в сети, многие интернет-сообщества требуют ознакомиться с правилами и выразить свое формальное согласие на их соблюдение. Кроме того, часто рекомендуют перед тем, как написать сообщение сообществу, прочитать уже существующие темы, ощутить их дух и атмосферу. Также не нужно спешить сразу же становиться активным участником интернет-сообщества: для начала можно понаблюдать, чтобы больше узнать про традиции и правила сообщества, стили общения его участников. Важно понимать, что во многих интернет-сообществах существуют неписанные правила: про них никто не рассказывает, за их нарушение официально не наказывают, но именно соблюдение этих правил позволяет разделить пользователей на «своих» и «чужих».

В процессе виртуального общения нужно придерживаться основных правил грамотного оформления сообщений. Многие считают, что в Интернете писать грамотно не обязательно. Однако зачастую безграмотность считают признаком неуважения к собеседнику. К примеру, для этого можно воспользоваться автоматической проверкой орфографии в браузере. Отношение к разного рода сленгу и специальных сокращений зависит от конкретного интернет-сообщества. Некоторые сообщества поощряют использование сленга, так как он позволяет общаться более эффективно (участники понимают друг друга с полуслова) и отсеять «случайных» пользователей.

Важно не только содержание сообщения, но и его форма. В большинстве случаев не приветствуются использование транслита (parisaniye soobshcheniy latinitsy), замена букв цифрами и другими символами (например, использование «4» вместо буквы «ч»), использование «капс лок» (НАПИСАНИЕ СООБЩЕНИЙ БОЛЬШИМИ БУКВАМИ) для привлечения внимания, использование большого количество смайлов, ярких цветов, нестандартного шрифта. Таким образом, нужно помнить, что если вы стремитесь к приятному и продуктивному общению, необходимо учитывать тот факт, что правила сетевого этикета отличаются в различных интернет-сообществах.

В энциклопедии этикета В. Южина правила нетикета выглядят следующим образом.

1. Помните о том, с кем вы общаетесь! Не забывайте, что посредством Сети и компьютера вы связаны с живым человеком, а часто – со многими людьми одновременно. Не позволяйте одурманить себя атмосферой анонимности и вседозволенности. Сочиняя электронное послание, представьте, что все это говорите человеку прямо в лицо, постарайтесь, чтобы вам не было стыдно за свои слова.

2. Общаясь в сети, следуйте тем же правилам межличностного общения, которым вы следуете в реальной жизни.

3. Помните, что вы находитесь в киберпространстве! Его границы куда шире, чем границы человеческого общества, и в разных его частях могут действовать свои законы. Поэтому, сталкиваясь с новым для вас видом общения в сети, изучайте и признавайте их приоритет. В любой группе новостей, форуме или даже на канале IRC существуют собственные, локальные правила. Ознакомьтесь с ними, прежде чем отправлять свое первое сообщение!

4. Бережно относитесь ко времени и мнению других людей! Обращайтесь за помощью только тогда, когда это действительно необходимо, и в этом случае вы всегда можете рассчитывать на поддержку ваших коллег. Не дергайте других пользователей по пустякам, иначе, в конце концов, с вами просто перестанут общаться. Помните, что сетевое время не только ограничено, но для многих и весьма дорого! И, помимо ваших проблем, у собеседников могут быть еще и собственные.

5. Старайтесь выглядеть достойно в глазах своих собеседников! Не экономьте свое время на условностях типа правил хорошего тона. Общаясь, называйте своего собеседника на «вы».

6. Не пренебрегайте советами знатоков и делитесь своими знаниями с другими! Будьте благодарны тем, кто тратит свое время, отвечая на ваши вопросы. Но и сами, получив письмо с вопросом от другого пользователя, не спешите отправлять это послание в мусорную корзину, каким бы нелепым и наивным оно ни казалось.

7. Сдерживайте страсти. Вступать в дискуссии этикет не запрещает, однако не опускайтесь до брани и ругательств, даже если ваш визави сознательно провоцирует вас на это.

8. Относитесь с уважением не только к своей, но и к чужой приватности. Если вы по каким-то причинам хотите сохранять анонимность в сети, признавайте эти права и за вашим собеседником. Более того, он имеет право на анонимность и приватность, даже если вы выступаете с открытым забралом.

9. Не публикуйте информацию из частных писем без согласия их отправителей, не проникайте в чужие почтовые ящики и компьютеры!

10. Не рассылайте свои письма одновременно на сотни адресов. Люди ненавидят спамеров (тех, которые засоряют сеть рекламой, непрошенными письмами массовой рассылки)!

11. После того как напишете письмо, перечитайте его и на всякий случай включите программу проверки орфографии.

12. Будьте терпимы к недостаткам окружающих вас людей! Независимо от того, соблюдают ли ваши собеседники правила сетевого этикета, соблюдайте их сами! В конце концов, предельно вежливо порекомендуйте собеседнику ознакомиться с этими правилами.

!!! Распространение неэтичной и вредоносной информации преследуется по закону в соответствии со статьями Уголовного кодекса РФ (ст. 272, 273, 274).

Практическое задание. Работа над составлением *основных принципов сетевой морали*. С помощью групповой дискуссии необходимо выделить и записать основные принципы сетевой морали, которые следует учитывать каждому пользователю для успешного общения и взаимодействия в сети Интернет.

Задания для самостоятельной работы

1. Проанализируйте подходы к определению понятия «интернет-сообщество» и укажите типы (виды) существующих интернет-сообществ.
2. Что такое нетикет? Какие вы знаете нормы и правила нетикета?
3. Найдите в сети Интернет примеры нарушения нетикета.
4. Чувствуете ли вы себя увереннее в процессе виртуального общения или реального общения? Обоснуйте свой ответ.
5. Являетесь ли вы членом (участником) интернет-сообщества? Если да, то какого?
6. Если вы являетесь членом какого-либо интернет-сообщества, проанализируйте свое поведение по отношению к другим пользователям и членам сообщества, свой стиль общения и взаимодействия.

Занятие 2. Модератор – это призвание?

Согласитесь, не очень приятно находиться на сайте или сидеть в чате, который переполнен спамом, флудом, читать сообщения, где через слово употребляется ненормативная лексика. Для того чтобы всего этого избежать, существуют модераторы. Модератор – человек,

который отвечает за соблюдение установленных норм поведения на интернет-ресурсах, чаще на интернет-форумах. Модератор отслеживает тип и характер сообщений пользователей и принимает соответствующие меры, если были нарушены нормы и правила ресурса. Понятие «модератор» на самом деле имеет несколько значений:

- модератор – профессиональный ведущий в СМИ (или ток-шоу), зачастую это профессиональный журналист;
- модератор – человек, который проводит социологические исследования; ведущий фокус-групп;
- модератор – приспособление для приглушения звука в клавиатурных музыкальных инструментах.

Основная задача модератора заключается в повышении популярности форума, количества участников форума и число интересных обсуждений. Также модератору нужно стимулировать появление новых интересных тем на форуме, не допускать конфликтных ситуаций и в случае их возникновения успешно разрешать.

Права и обязанности модератора зависят от вида его работы. Модератор форума занимается открытием и закрытием тем, определением степени их важности, а также работает с сообщениями (проверяет соблюдение пользователями норм и правил форума). В данном случае модератор подчиняется администратору форума. Модератор конференции следит за действиями участников, следования ими теме конференции, за грамотным написанием сообщений. Он имеет право перевести простых участников в режим «только чтения», без права ответа. Модератор чата перепроверяет соблюдение пользователями правил чата, иногда выключает участников за несоблюдение данных правил.

Быть модератором нелегко, как может показаться на первый взгляд. На самом деле, модераторы несут огромную ответственность перед всеми пользователями сети. Для того чтобы стать успешным модератором, одного желания не достаточно. Нужно иметь соответствующее образование (например, социолога, психолога или даже педагога), уметь работать с группой, адекватно реагировать и оценивать сообщения пользователей, уметь предупреждать конфликты и принимать чужую позицию (даже иногда противоречащую собственным взглядам и мнению), быть сдержанным. Важно помнить, что залог успеха в работе модератора, да и не только – это саморазвитие и обучение.

Практическое задание. Выбрать один из сайтов или стать участником одного из форумов и проанализировать работу модератора,

определить специфические особенности модерации. Определить специфику сетевого сленга.

Вопросы для обсуждения

1. Кто такой модератор? Расскажите о его правах и обязанностях.
2. Назовите типы модерации, их преимущества и недостатки.
3. Какими личностными и профессиональными качествами должен обладать модератор? Все ли могут стать профессиональными модераторами?
4. В чем заключается социальная важность работы модератора?
5. Какие выдвигаются требования к работе модератора?

Занятие 3. Интернет-культуры и диалог между ними

В разных сообществах, тематических группах люди объединены общими интересами и общей деятельностью. По уровню интернет-грамотности можно выделить **лаймеров** (полный нуль; человек не компетентный в той или иной области, но уверен в обратном), **юзеров** (начинающий; многочисленная часть простых пользователей) и **хакеров** (профи, специалист, детально разбирающийся в какой-либо узкой области).

Хакерами, в узком смысле слова, называют людей, проявляющих исключительный интерес к проблематике защиты информации: как для защиты информационных систем, так и их взлома. Хакерство, в широком смысле слова, представляется как ярко выраженное увлечение познанием в сфере интернет-технологий, выходящее за рамки профессиональной или учебной деятельности. Таким образом, хакером может быть и самоучка, и программист-любитель, и высокопрофессиональный специалист по информационным технологиям (ИТ).

По используемым сервисам для общения различают **айсикьюшников, чатников, форумцев**; специализация по личным интересам или роду профессиональных занятий – тематическая специализация; по социальным статусам внутри групп – модераторы, пользователи, администраторы.

Взаимоотношения между разными стратами могут отсутствовать или сводиться до минимума: если человек все время общается на форумах, не пользуется ICQ и чатами, то пересечься с чатником, имеющим аналогичную модель поведения, у него просто нет возможности. Стратификация в интернет-среде изначально жестко не задана: переход из страты в страту не только возможен, но и привычен: сегодняшний пользователь завтра может стать модератором группы, чатник – форумцем.

В реальной жизни передача опыта идет только сверху вниз (от старших к младшим) и по горизонтали (между сверстниками). При этом исключается возможность получения социального опыта снизу вверх (от младших к старшим). Социальные связи в интернет-среде имеют свои особенности. Интернет-среда является разновозрастной. В одной группе могут общаться люди разных возрастов, но с одинаковыми интересами. Передача социального опыта идет от более опытных к менее опытным. Общение и деятельность в сети не знает ограничений в возрасте и статусе, что предоставляет возможности равноценного обмена социальными опытами. Результатом такого взаимодействия является расширение социального пространства, стимулирование к самостоятельной наработке собственного социального опыта и принятие альтернативных точек зрения.

Вопросы для обсуждения

1. Чем отличается юзер от лаймера? Опишите всю иерархию.
2. Кто такие хакеры?
3. Что является основанием социального неравенства в Интернете?
4. Почему квалифицированные пользователи и специалисты по ИТ не любят лаймеров?

Практическое задание. Разыгрывание ситуации на тему «Как лаймер стал хакером?». Необходимо придумать сюжетную историю и сделать к ней инсценировку, используя все возможные подручные средства.

Занятие 4. Мой мир в интернет-пространстве

Интернет-пространство дает потенциальные возможности для проявления себя в комфортных условиях: разные виды, формы общения и взаимодействия; возможность заявить о себе не ограниченному числу собеседников, друзей; анонимность; возможность прервать неудобный контакт; большое количество сайтов развлекательного, обучающего, информационного характера, сайты, удовлетворяющие потребности в хобби, творчестве и т.д. Также в Интернете можно экспериментировать с собственной личностью, «искать себя», «примерять» на себя разные черты характера, различные образы, роли, формы поведения и общения.

Однако на сегодняшний день существует проблема персональной безопасности в сети. Размещая персональную информацию, пользователи тем самым открывают всему интернет-пространству доступ к своей личной жизни. Как защититься пользователям и защитить доступ к личной информации?

Упражнение «Портрет пользователя». Учащиеся делятся на несколько подгрупп, им предлагается создать коллаж – портрет современного интернет-пользователя старшеклассника. Для этого используются ватманы, маркеры, вырезки из журналов и газет. Презентация группами портретов интернет-пользователя.

Обсуждение

1. Насколько ваши портреты являются реальными?
2. Какие черты характера предположительно присущи пользователю, согласно портрету?
3. Есть ли у ваших пользователей хобби, интересы?
4. Что дает им активное пользование Интернетом?
5. Какие опасности могут ожидать ваших пользователей?
6. Как правильно и безопасно размещать личную информацию пользователя и в целом пользоваться Интернетом? Какие опасности для личности содержит в себе Интернет?

Все ответы записываются на ватмане или доске. Возвращаясь к коллажам с портретами пользователей, предлагается ответить на вопросы.

1. Может ли пользователь подвергнуть опасности кого-то еще кроме себя (друзей, родственников, одноклассников)? Каким образом?
2. Что является личной информацией пользователя?
3. Как необходимо вести себя в сети, чтобы избежать неприятностей?
4. К кому бы ты обратился, если бы попал в неприятную ситуацию в сети?

Упражнение «Ситуации». Группой рассматриваются жизненные ситуации, которые могут произойти в интернет-пространстве. В ходе обсуждения, необходимо выяснить, что делать в таких и подобных ситуациях.

1. Привет! Меня зовут Никита. Мне 17 лет. Я живу в Евпатории. Ищу друзей для общения в сети. Я люблю компьютерные игры, заниматься спортом. А еще я мечтаю путешествовать. Хочу побывать в Лондоне...

2. Привет! Меня зовут Н. Я хочу с тобой познакомиться. Мне 30 лет. Я живу в Америке. У меня своя фирма и свой двухэтажный дом. Я собираюсь приехать в Крым. Может, встретимся? Пришли мне свое фото и домашний адрес.

3. Всем! Наша организация собирает деньги для беженцев из Донецка и Луганска. Мы покупаем им еду, теплые вещи, игрушки для детей, необходимые лекарства. Не будьте равнодушны к чужой беде! Даже самая маленькая сумма внесет свой неоценимый вклад. Кто

сколько может. Деньги вы можете перечислить на счет нашей организации № 876974536278. Заранее благодарны.

Практическое задание. Обсуждение в группах темы «Как защитить себя в Интернете?».

Модуль 3. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ РИСКИ

Занятие 1. Троллинг. Его разновидности.

Способы борьбы с интернет-троллингом

Троллинг – написание в Интернете (на форумах, в чатах, социальных сетях, группах новостей Usenet, в вики-проектах, ЖЖ и др.) провокационных сообщений с целью вызвать флейм, конфликты между участниками, пустой треп, оскорбления. Этот психологический и социальный феномен зародился в 1990-х годах в Usenet. Тот, кто занимается троллингом, именуется троллем, что совпадает с названием мифологического существа. Тролль пытается зарекомендовать себя типичным пользователем, разделяющим общие интересы и проблемы группы. Главной целью троллинга является подстрекательское, саркастическое, провокационное или юмористическое содержание сообщений тролля, чтобы склонить других пользователей к бесполезной конфронтации.

Выделяют следующие типы троллей:

- 1) тролль-однодневка; сообщения тролля-однодневки носят явно провокационный характер и способны вызывать агрессивные ответы;
- 2) тролль-оффтопик; размещает сообщения, которые являются несоответствующими направленности форума;
- 3) тролль-эгоцентрик; стремится завоевать повышенное внимание к себе в коллективе;
- 4) тролль-«герой-любовник»; получает острые ощущения от последовательного заигрывания и интриг онлайн с женщинами группы;
- 5) тролль-советчик; такой вид троллинга популярен на компьютерных и технических форумах, где тролль обычно проходит по всем веткам и в каждой из них оставляет сообщение, якобы желая помочь жертве; но на самом деле при виде неадекватного ответа на свой вопрос, пользователь реагирует на провокацию тролля, начинается флейм, и жертву банят на форуме или в чате;
- 6) тролль-политик; тролли с опытом, которые находятся на службе у различных политически направленных организаций. С помощью специальных программ имеют возможность отправлять сообщения с сотни разных аккаунтов (мультиаккаунт) одновременно.

Предполагаемые мотивы человека, занимающегося троллингом, могут быть и другими:

- 1) троллинг может использоваться в качестве эксперимента, при котором вследствие анонимности есть возможность испытать границы терпения людей и нарушить правила этикета без серьёзных последствий; это может быть желанием или попыткой проверить реакцию людей;
- 2) анонимный поиск внимания: тролль стремится доминировать в дискуссии, вызывая гнев собеседников;
- 3) развлечение: некоторых забавляет мысль, что человека задевают утверждения совершенно незнакомых людей;
- 4) гнев: использование троллинга с целью выразить враждебность группе или некоей точке зрения;
- 5) крик о помощи: многие тролли в своих сообщениях жалуются на жизнь – семью, отношения, школу, работу, здоровье (хотя в данном случае невозможно узнать, является ли это правдой или только частью троллинга);
- 7) вызов: потребность убедиться, способен ли на такое, и можно ли в этом добиться успеха – например, обмануть пользователей, создав другой ник и личность;
- 8) трата времени других: одна из самых привлекательных целей троллинга – затратить как можно меньше усилий и времени на то, чтобы спровоцировать других на бессмысленную трату как можно больших усилий и времени;
- 9) изменения во взглядах всей группы: раздуть обсуждаемый вопрос до такой степени, чтобы заставить людей пересмотреть собственные взгляды на него;
- 10) проверка работы системы: например, чтобы увидеть, как отреагируют на явное нарушение те, кто следит за порядком;
- 11) преодоление комплекса неполноценности или беспомощности путём получения опыта управления окружающей средой, пускай даже виртуальной;
- 12) самоутверждение;
- 13) удовлетворение, получаемое от личных нападков (вербальный садизм);
- 14) преследование: если человек был мишенью нападков на одном форуме, затем сменил его на другой во избежание их продолжения, троллинг используется как средство вернуть ощущение дискомфорта онлайн;

- 16) охотники на троллей: этот тип пользователей зачастую наносит не меньший ущерб, чем сам тролль; одно сообщение тролля может остаться незаметным, но десять охотников на троллей, незамедлительно отреагировав, в состоянии свести на нет любую дискуссию;
- 17) финансовый интерес: занятие троллингом на заказ, за материальное вознаграждение.

Групповое обсуждение вопроса «Как распознать тролля?».

Если ваш собеседник уходит от темы, постоянно придирается к словам, придирается к грамотности собеседника, приписывает вам собственные домыслы, провоцирует на флуд, переходит на личности («сам дурак»), говорит от имени других («вся сеть смеется...», «все знают, как ты...»), пытается вызвать негативные эмоции, указывая на какие-либо особенности собеседника (национальность, цвет волос и прическу и т.д.), то, скорее всего, вы имеете дело с интернет-троллем.

Однако самый главный и отличительный признак тролля – он старается любыми способами затянуть беседу, делая ее бессмысленной, и как можно сильнее вас разозлить, вывести из себя, всячески провоцировать на негативные эмоции.

Так как же бороться с троллем и не попадаться на его уловки? **Обсуждение в группе.** *Не нужно «кормить» тролля!*

Старайтесь его игнорировать. На самом деле, это не так просто, как может показаться на первый взгляд. Можно также ввести на используемом интернет-ресурсе ограничения на IP-адрес компьютера.

Работа в группах. Обсуждение способов борьбы с троллингом.

Вопросы для обсуждения

1. Что такое троллинг и кто такой тролль?
2. Назовите разновидности троллинга.
3. Что является главной целью троллинга?
4. Назовите основные мотивы человека или почему человек занимается троллингом?
5. Кто такие охотники за троллями?
6. Расскажите о способах борьбы с интернет-троллингом.

Занятие 2. Кибербуллинг. Как ему противостоять?

В виртуальном общении детей и молодежи широкое распространение получило такое явление, как **кибербуллинг**. Понятие «кибербуллинг» произошло от двух слов: *кибер* (виртуальная, опосредованная компьютером среда) и *буллинг* (с англ. *bully* – хулиган, грубиян, насильник), означает запугивание, физическое или психологическое насилие по отношению к ребенку или подростку со стороны взрослого или сверстников.

Кибербуллинг – террор, нападение на личность человека в виртуальном пространстве в виде электронного сообщения, через электронную почту, мобильные телефоны и СМС, сайты и социальные сети, которое несет агрессию, угрозу, запугивание, выведение из равновесия пользователя, унижение, оскорбление. Основной площадкой для кибербуллинга в последнее время стали социальные сети. В социальных сетях можно как оскорблять человека с помощью сообщений, так и взломать персональную страницу, создать поддельную на ее имя и разместить на ней неприятную и унижительную информацию. Чаще всего жертвами кибербуллинга становятся дети и подростки.

Проанализировав виртуальную агрессию, американские исследователи Р. Ковальски, С. Лимбер выделили такие типы поведения, характерные для кибербуллинга.

Перепалки, или *флейминг* – обмен короткими, агрессивными, враждебными репликами между двумя и более участниками с помощью информационных технологий. Флейминг встречается чаще на форумах, чатах.

Нападки – использование повторяющихся оскорбительных сообщений, направленных на жертву (например, угрожающие звонки, смс-сообщения), в отличие от перепалок, нападки более длительны и исходят от одного агрессора.

Наговор, или *клевета* – распространение унижительной и несправедливой информации. Это могут быть текстовые сообщения, фото, видео, которые представляют жертву в унижительной форме. Жертвами могут стать, в данном случае, не только один человек или ребенок, но и группа людей (детей).

Самозванство – агрессор позиционирует себя жертвой, используя ее пароль доступа к аккаунту в социальных сетях, блоге, почте, системе скоростных сообщений, с целью совершения деструктивного общения. Это когда с адреса жертвы без ее ведома отправляются сообщения негативного и провокационного характера и возникает ответная реакция, в результате которой, жертва получает оскорбительные сообщения.

Обман, выманивание конфиденциальной информации, а также ее распространение – получение персональной информации (текстов, фото, видео) и распространение ее в сети.

Киберпреследование – скрытое отслеживание через Интернет неосторожных или выбранных с определенной целью пользователей для организации преступных действий (насилие, физические увечья и т.д.).

Отчуждение, или изолирование – желание быть включенным в группу является мотивацией многих поступков подростков, и исключение из группы сверстников воспринимается как социальная «смерть». Онлайн-отчуждение возможно в любой виртуальной среде, где используется защита паролями, формируется нежеланный список друзей и т.д.

Хеппи слипинг – один из самых распространенных видов кибербуллинга, который представляет собой размещение видеороликов в Интернет или передачу их через мобильные телефоны, где их могут пересматривать тысячи пользователей без разрешения жертвы.

Важно знать!!! Исследования «Дети России онлайн» показали, что в среднем по РФ 23% детей, которые пользуются Интернетом, являются жертвой буллинга. Каждый десятый ребенок 9-16 лет становится жертвой кибербуллинга. 25% детей признались, что за последний год обижали и оскорбляли других как в реальной жизни, так и в сети Интернет.

!!! Пример проявления кибербуллинга. Определите его тип.

Катя: Оля, ты не представляешь себе, как мне повезло. Я только что стала миллионером!!!

Оля: Как? Что ты придумала?

Катя: Да нет, это не выдумки. Вот, смотри. Это сообщение я только что получила на свою электронную почту.

Оля (читает): «Здравствуйте, имеем честь поздравить Вас с победой в ежегодной Британской лотерее в честь королевы Елизаветы. Вы получили 1000000 евро. Для того чтобы получить вознаграждение, пришлите нам только свои паспортные данные, идентификационный код и полный домашний адрес. Поторопитесь, у Вас есть трое суток на ответ. В противном случае Ваш приз переходит следующему участнику. С уважением, Джон Смит»

(удивленно): Вот так... А как ты узнала об этой лотерее и что надо было сделать для участия?

Катя (улыбаясь): Да ничего, это фортуна. Видимо, мой адрес попал в розыгрыш или еще что-то. Но это не главное. Сейчас надо не терять времени и срочно отправить необходимые данные. Но есть одна проблема: у меня еще нет паспорта. Что же делать?

Оля: Я знаю выход. Давай отправим паспортные данные твоей мамы, организаторы лотереи все равно не знают твое имя.

Катя (радостно): Оля, ты гений!

Обсуждение в группе. «Как же противостоять агрессии и ненависти в сети?»

- Соблюдать правила интернет-общения.
- Не стоит общаться с агрессором и тем более отвечать ему тем же. А лучше покинуть данный ресурс и удалить оттуда личную информацию.
- Отвечайте агрессору полным игнорированием.
- Обратиться к администратору сайта.
- Не стоит выкладывать в сеть личную информацию, не забывайте о том, что она может быть использована против вас.
- Если информация имеет порнографический характер – обратиться в полицию.
- Если вы узнали о том, что кто-то из ваших друзей или знакомых подвергся кибербуллингу, сообщите об этом родителям, классному руководителю, психологу.

!!! Если поступающие угрозы являются достаточно серьезными, несут угрозу жизни и здоровья вашего и членов вашей семьи, вы имеете право на защиту со стороны правоохранительных органов, а действия обидчиков могут попадать под статьи уголовного и административного кодексов о правонарушениях.

Практическое задание. Исследования Фонда Развития Интернет показывают, что одна из наиболее эффективных стратегий борьбы с кибербуллингом – поддержка со стороны сверстников. Подобрать слова поддержки для жертвы травли – не простая задача. Для этого нужно не только ставить себя на место другого, но и уметь сопереживать, сочувствовать.

Задание. Попросить учащихся подобрать слова поддержки для человека, ставшего жертвой кибербуллинга и записать их. Ответы объединить на одном листе бумаги, сделав при этом «стену поддержки».

Вопросы для обсуждения

1. Что такое кибербуллинг?
2. Какие типы поведения характерны для кибербуллинга?
3. Кто чаще всего становится жертвами кибербуллинга и почему?
4. Как не стать жертвой или противостоять кибербуллингу?

Занятие 3. Виртуальная любовь: прогресс или опасность?



Интернет стал не только местом для отдыха и развлечений, работы, общения с друзьями и абсолютно незнакомыми людьми, но и местом для виртуальных свиданий. Многие утверждают, что виртуальной любви нет и быть не может, однако сайты знакомств становятся сегодня очень популярными и помогают найти не только друзей и единомышленников, но и любимых. В результате, некоторые становятся более счастливыми, уверенными в себе, расширяется круг общения и не только в сети, но и в реальной жизни. Виртуальный мир тесно связан с реальным миром и грань между ними относительная, так как люди знакомятся в сети, потом встречаются и снова ведут переписку, видятся уже как знакомые, друзья, влюбленные.

На сайтах знакомств представлен огромный выбор кандидатов, которых вы можете оценить по внешности и анкетным данным. Но здесь таится опасность. В сети Интернет в какой-то степени можно контролировать отношения. Перед тем как ответить своему собеседнику, можно тщательно подумать, проанализировать свое мнение или отношение. Возможно, что виртуальное знакомство приведет к гармоничным и крепким отношениям в реальной жизни. Как правило, если партнеры понравились друг другу, то они рано или поздно встретятся в реале, надеясь на то, что виртуальное знакомство принесет им не только радость встречи, но и станет продолжением более глубоких отношений.

Однако бывает и так.

История одного знакомства. «Мне 18 лет... Больно и долго переживала измену парня. Потом мне посоветовали зарегистрироваться на сайте знакомств. Познакомилась на сайте с мужчиной, зовут Олег Иванов (имя может быть вымышленным), долго переписывались, просил дождаться его приезда, так как живет в Питере, а работает сейчас в Москве. Неожиданно он позвонил и сказал, что будет проездом в моих краях. Я ждала, приехала на дачу, приготовила ужин, испекла кексы к чаю и дождалась... Вечер прошел мило, почти домашнему, утром гость отправился в путь, я поехала на работу. Договорились, что позвонит или напишет, как доехал, но пропал, вечером появился на сайте, я спросила, как доехал, но ответа не было. Утром я увидела СМС, в котором он писал, что во время отдыха на даче, у него пропали деньги, потерять он их не мог и не знает, как такое могло получиться, угрожал знакомством со службой безопасности и предложил перевести круглую сумму на его счет. Я была в шоке...».

??? Что привело к таким событиям?

??? Как вести себя девушке в данной ситуации?

Таким образом, следует обратить внимание и на негативные моменты, которые присутствуют в виртуальных знакомствах. Первое – банальный обман: размещение не своей фотографии (чужое фото, работа с фотошопом) и анкетных данных, далеких от действительности. Случается, что интересное общение может завершиться при первой же встрече в реале. В сети он (она) – интеллигентный молодой человек, а в реальной жизни грубиян, задира, использующий ненормативную лексику. Или может оказаться просто безответственным человеком. А может и вовсе не понравиться (общее впечатление, рост, вес, манера общения и даже запах).

Взаимоотношения, которые складываются на сайтах знакомств, зависят, в первую очередь, от самого человека, его намерений, от того, что превалирует – холодный расчет или сердце, отношение к другому как способу достижения своей цели или как к личности. Среди пользователей встречаются и такие, у кого доминирует спортивный интерес (как и в реальной жизни): «О, сколько парней (девушек) мне написало!». Все же у человека остается возможность сделать самостоятельный выбор, с кем общаться и с кем строить отношения.

Обсуждение в группе

1. Возможны ли счастливые встречи в сети?
2. Возможны ли разочарования после знакомства и общения в сети Интернет?
3. Возможны ли счастливые встречи в реальности?
4. Возможны ли разочарования после реальных знакомств и отношений?
5. Дает ли интернет-общение преимущества по сравнению с реальным общением?
6. Есть ли подводные камни при знакомстве в сети?

Практическое задание. Разработать правила поведения на сайтах знакомств в сети Интернет или правила техники безопасности. Оформить их на листке бумаги. Также символически изобразить на двух ватманах ответ на вопрос «Каковы перспективы и опасности виртуальных отношений?».

Занятие 4. Попался в ... социальную сеть? Как избежать зависимости?

Сегодня практически каждый из нас зарегистрирован в социальных сетях (ВКонтакте, Одноклассники, Facebook и др) и понимает, что вовлечены в эти социальные паутины настолько, что их отсутствие или ограниченный доступ к ним вызывает раздражение и личный дискомфорт.

Групповая дискуссия на тему: «Потребности, которые удовлетворяет пользователь в социальных сетях».

- возможность общения с несколькими пользователями одновременно и на любом расстоянии;
- потребность в информации о родных, близких, знакомых;
- потребность в обратной связи, признании, положительной оценке (лайки, репост записей);
- возможность в выборе партнера по общению;
- реализация потребности в самоутверждении, самореализации;
- потребность в самовыражении.

Признаки зависимости от социальных сетей.

1. Чувство пустоты, раздражения, волнения, беспокойства, при отсутствии доступа к социальной сети.

2. Системное отслеживание новостей, событий, обновлений по несколько раз в день (дома, в школе, в транспорте и т.д.).

3. В списках друзей появляется все больше незнакомых людей, а друзей и реальных знакомых становится с каждым разом все меньше и меньше.

4. Использование интернет-терминологии, употребляемой в виртуальном общении («спс», «пжл» и т.д.).

5. Стремление все чаще выкладывать свои фото на персональной страничке.

6. Постоянное желание войти в любимое приложение.

7. Постоянная смена статусов на персональной странице, которые зависят от вашего настроения и эмоционального состояния.

Практическое задание

1. Разработать способы преодоления зависимости от социальных сетей.

Занятие 5. Игра как отдых или жизнь ради игры.

Игровая зависимость и способы ее преодоления

Почему люди играют в компьютерные игры? Существует мнение, что в компьютерные игры играют преимущественно дети и подростки. Скорее они более открыто обсуждают игры, в которые играют. Взрослые же менее афишируют данный факт среди друзей. Тем не менее, компьютерные игры могут увлечь человека любого возраста, пола, социального статуса.

Игра занимает много времени и не всегда свободное, несмотря на это, многие предпочитают его провести, играя в компьютерную игру. Компьютерные игры позволяют перенестись в другой мир, игровая ситуация позволяет быть настолько свободным и могущественным,

насколько никогда не позволит реальность. Более того, в ситуации ошибки или проигрыша всегда можно начать заново. Игры привлекательны тем, что позволяют почувствовать нечто, чего не хватает в реальной жизни. Либо наоборот, не чувствовать того, что происходит в реале. Также игра позволяет хотя бы на время побыть кем-то другим, кем-то более привлекательным, бесстрашным, мужественным, сильным т.д.

Возможность чувствовать собственную силу, свою привлекательность, возможность рисковать, успешно разгадывать загадки и преодолевать разные препятствия – почти наркотик. И тем он сильнее, чем меньше возможности ощутить и почувствовать то же в реальной жизни.

С одной стороны, компьютерные игры могут быть бессмысленным времяпровождением, с другой стороны, процесс игры позволяет снять психическое напряжение. Так что часто играют с целью снять стресс, от неудовлетворенности своей жизнью и собой, от невозможности проявить себя и свои эмоции. Игра позволяет быстро (но лишь на некоторое время) изменить внутренне состояние и снять напряжение. Когда к играм как к средству достижения внутреннего баланса прибегают часто, возможно развитие игровой зависимости.

Лудомания (*игровая зависимость, игромания, гэмблинг-зависимость*) – патологическая склонность к азартным играм, проявляется в частых повторных эпизодах участия в азартных играх, которые доминируют в жизни человека.

Признаки игровой зависимости:

- постоянная вовлеченность и увеличение времени, проводимого в ситуации игры;
- изменение круга интересов, вытеснение их постоянными мыслями об игре, преобладание игровой мотивации и ситуаций, связанных с игровыми ситуациями;
- «потеря контроля», которая проявляется в неспособности остановить игру как после выигрыша, так и после многочисленных проигрышей;
- состояние психологического дискомфорта, раздражение, снижение настроения, нарушение концентрации внимания, труднопреодолимое желание начать игру после небольшого перерыва;
- увеличение частоты участия в игре, стремление к риску;
- периодически возникают состояния напряжения, которые сопровождаются игровым «драйвом», постоянное стремление принять участие в азартной игре;

- снижение способности противостоять соблазну; это проявляется в том, что решив раз и навсегда «завязать», при наименьшей провокации (встреча с друзьями, разговоры на тему игры и т.д.) игровая зависимость возобновляется;
- времяпровождение за компьютером более 5 часов в сутки;
- трудно отвлечься от игры;
- игнорирование личной гигиены;
- состояние эйфории при игровом процессе.

Задание для самостоятельной работы. Изучить физиологические симптомы игровой зависимости.

Практическое задание. Группа делится на две команды. Одна команда составляет список положительных последствий игры, другая команда – список негативных последствий игры для человека. Обсуждение.

Групповая дискуссия на тему «Способы преодоления игровой зависимости». В каких случаях необходимо обращаться к специалистам?

Рассмотрение следующих ситуаций.

Ситуация 1. Ваш лучший друг проводит много времени за компьютером, играя в захватывающие игры, или играет во дворе со сверстниками в азартные игры, часто на деньги или на вещи.

Как бы вы поступили в данной ситуации? Следует ли рассказать родителям. Ответ поясните.

Нужна ли другу помощь врача или психолога?

Ситуация 2. Андрей предлагает пойти Максиму на улицу погулять с друзьями в 10 утра. Максим отказывается, так как он не выспался, потому что до 4 утра «зависал» в Интернете (играл).

Проанализируйте данную ситуацию. Оцените возможные риски и последствия?

Вопросы для обсуждения

1. Для чего мы играем в компьютерные игры или какие потребности удовлетворяет игра?
2. Что такое лудомания?
3. Какие вы знаете признаки игровой зависимости?
4. Какие вы знаете способы преодоления игровой зависимости?
5. В каких случаях необходима помощь специалиста?

Занятие 6. Психологическая самопомощь в сети

К способам психологической самопомощи онлайн можно отнести следующие виды деятельности:

- посещение сайтов с приятным или интересным для данного пользователя контентом: анекдотами, фотографиями, стихами и другими творческими произведениями; при этом достигается переключение внимания, отвлечение;
- игра в компьютерные игры;
- поиск информации; можно погрузиться в поиск информации, нужной для решения проблемы: например, искать вакансии, условия туристических поездок, сайты знакомств и т.д. в зависимости от того, какая стоит проблема;
- развлекательное общение (в чате или ICQ); трудно однозначно отнести такой вид деятельности к психологической самопомощи, поскольку в процессе общения участвуют как минимум два собеседника; однако довольно часто встречаются случаи, когда пользователи заходят в чат с целью «выплеснуть» бурлящие в данный момент эмоции, и в этой ситуации роль собеседника оказывается почти не важной; с другой стороны, если пользователь относится к общению в чате, как к способу получить для себя определенный новый опыт, то такую практику тоже можно рассматривать как вид самопомощи, точнее – самообучения;
- создание творческих произведений (стихов, прозы, фото, коллажей) и вынесение их на аудиторию путем размещения на сайтах соответствующей тематики;
- подписка на рассылки по интересующему кругу вопросов.

Вопросы

1. Как помогает Интернет вам?
2. Составьте программу самопомощи в сети.

2.4. ОБ ИНТЕРНЕТЕ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Материалы для родительского собрания

Собрание 1. Дети в интернете: мифы и реальность

Интернет стремительно ворвался в нашу жизнь, стал необходимым жизненным пространством, изменил обычный ход событий.

Сегодня родители чаще зовут своего ребенка не с улицы, отрывая от общения с друзьями, а из Интернета. «Зайти в библиотеку» перестало означать посещение «учреждения, собирающего и хранящего произведения печати и письменности для общественного пользования». В Интернете возможны встречи и знакомства, поиск родственников... Даже в речи бабушек и дедушек появляются слова: сайт, блог, чат. Говорить об Интернете стало так же привычно,

как и о школе, вузе – любом другом знакомом пространстве. В нем уже выработаны свои правила, законы, рождается свой язык. И уже есть свои риски: интернет-зависимость, кибербуллинг, хакерство, интернет-троллизм.

Интернет – вселенское зло?

Нам довелось вести цикл передач на телевидении, отвечая на вопросы родителей, педагогов, интернет-пользователей разного возраста о пользе и вреде Интернета. И вот что поражает: люди начинают обсуждение Интернета как пространства тотального зла.

Ввожу в поисковую строку запрос: «интернет, дети». Получаю 8 млн. ответов. Из первых ста – 78 содержат информацию о негативных влияниях интернета на детей и подростков. Вот несколько самых частотных формулировок:

- защитите ребенка от опасностей в интернете;
- опасности Сети глазами детей;
- чем опасна Сеть для детей?
- почему для детей Интернет опасен?

Нужно отметить, что в каждом таком случае рассматривается только одна сторона явления – отрицательная, что позволяет отнести подобные представления к мифам, способствующим формированию некритического представления о роли Интернета в жизни человека.

Давайте разберемся, что представляет собой интернет-пространство в сознании людей.

Интернет – не место для ребенка?

Родители, как правило, отмечают ряд опасностей, которые таятся в Интернете: порноресурсы, нежелательные знакомства, пустая трата времени. Пожалуй, я соглашусь с этими тревогами. Но давайте изменим пару слов: ***Реальный мир – не место для ребенка.*** В нашем мире множество опасностей: порноресурсы (фильмы и книги, «друзья» во дворе и в школе), нежелательные знакомства, пустая трата времени...

Найдите отличия... Не нашли?

Давайте вспомним, как «в реале» мы боремся, к примеру, с детской наивностью и желанием рассказать о себе первому встречному. Вспомнили? Правильно, мы говорим ребенку с малых лет: если чужие тетя или дядя тебя позовут с собой, в машину, посмотреть на щенка – идти НЕЛЬЗЯ, потому, что...

А еще говорим, что НЕЛЬЗЯ незнакомым людям выкладывать всю информацию о себе, даже если они спрашивают. Но это в реальном пространстве. И вроде как помогает.

А кто из родителей пробовал обучить детвору правилам безопасного поведения в интернет-пространстве еще до того, как дети эти правила нарушили? Ведь согласитесь, когда ребенок впервые выходит в сеть, страхов, аналогичных тем, что возникают, когда он общается с проблемной компанией в реале, у родителей не возникает. А зря!

Вывод. Детей нужно обучать правилам безопасного поведения в интернет-пространстве с раннего детства. Возможно, должны появиться сказки про интернет-поведение, например, «Красная Шапочка в интернет-лесу».

Или гуляйте по просторам Интернета вместе.

Или придумайте, чем занять досуг, чтобы ребенку было интереснее общаться с вами, а не с компьютером.

От Интернета возникает зависимость?

Очевидно, тревогу родителей вызывает «залипание» ребенка на ресурсах определенной направленности: порно, игры, социальные сети... Если это не особенно вредит жизни ребенка в реальном пространстве, то... Дорогие родители! Вы ведь тоже постигали мир, пользуясь «запрещенной» родителями информацией. Кроме того, подумайте, что лучше: подросток в подворотне с толпой неизвестных вам людей неизвестно чем занимается или дома в социальной сети сидит? Словом, пока увлечение интернет-ресурсами не мешает общественной жизни ребенка, то повода для беспокойства нет. Интернет в данном случае становится частью жизненного пространства человека. Кроме того, разновозрастная среда Интернета очень привлекательна: подростки получают информацию от старших, могут делиться собственным опытом, создавать виртуальные личности и проживать другие жизни на фейковых страничках. Порой интернет-пространство удачно заменяет реальную среду.

Переживания родителей более обоснованы, когда сфера интересов сына или дочери перемещается из реала в виртуал: ребенок вроде и дома, но отдаляется от семьи.

Бывает, что увлечение Интернетом всерьез мешает реальной жизни: негативно сказывается на учебе, подросток пропускает уроки, перестает соблюдать личную гигиену... Такое состояние может быть следствием определенного вида зависимости: игровой, сексуальной, информационной. Кроме того, «залипание» может быть связано с низкой самооценкой, отсутствием признания со стороны сверстников, конфликтами с родителями. Это не зависимость от Интернета. Интернет выступает средой, где реальная зависимость получает благо-

приятную почву для развития. И выключение компьютера само по себе не решит проблему.

Вывод. Если все уже плохо – скорее к психиатру, психологу. А в качестве профилактики подумайте, чем вы можете заменить виртуальные увлечения ребенка? Выработана ли в семье привычка разговаривать с ним (ребенком) о жизни, о событиях дня? Именно разговаривать, а не поучать. Попробуйте прямо сейчас... Пригласите ребенка попить чай, расскажите ему о своих делах и проблемах. Научитесь общаться по-дружески. Создавайте атмосферу доверия и привлекательные стимулы в реальном пространстве.

Или... идите в Интернет вдвоем – за книгами, фильмами, музыкой, общением. Попросите подростка найти нужный вам материал, помочь в работе. Возможно, общая деятельность изменит ваше мнение об Интернете, а подростка заставит посещать совсем другие сайты.

Кроме того, никто не отменял программ родительского контроля. Самое разумное – заблокировать определенные ресурсы и параллельно обучать ребенка безопасному поведению в интернет-пространстве.

Вся информация о пользователе становится общедоступной?

Уважаемые родители, следует всей семьей повышать компьютерную грамотность. Обратитесь к детям, они Вам быстренько расскажут, как скрывать информацию в настройках приватности, а Вы им – какую информацию не стоит выкладывать в любом случае и почему.

Интернет – всеобщее благо?

По сути, это обратная сторона мифа «Интернет – Вселенское зло». Его модификацией является версия «Интернет – Сверхсила»: сеть наделяется душой и всемогуществом.

Главный герой романа М. и С. Дяченко «Цифровой» – четырнадцатилетний подросток – добился небывалых успехов в виртуальном мире, несмотря на то, что в реале не является лидером. В компьютерных играх он становится всемогущим человеком, все желания которого легко выполняются.

Вот некоторые комментарии читателей.

Argo: «Глубокая мысль. Если бы Интернета не было, мальчик погиб бы в этом мире».

Alla: «В Интернете можно почувствовать себя нужным. Образовательные учреждения, семья не дают такого ощущения способности как Интернет».

Интеграл: «Слава тому, кто придумал Интернет».

Взрослые, которые присоединяются к этому мифу, игнорируют опасности интернет-пространства и также наделяют его сверхсилой.

Сами подростки нередко жалуются, что родители на обращенные к ним вопросы отвечают: «Поищи в Интернете, там есть все».

Вывод. Подмена реального общения виртуальным, обращение к Интернету как к воспитателю приводит к автономизации детей. Они ищут в Интернете ответы на все свои вопросы, в том числе на такие, на которые должен отвечать любящий человек, живущий рядом.

А теперь – конструктивно!

Если все сказанное выше мифы, то какие утверждения можно считать конструктивными? Проведенное нами исследование позволило выявить, что нормальному взаимодействию с Интернетом способствуют следующие убеждения.

В Интернете можно проявить свое творчество. На страницах социальных сетей, в ЖЖ, на специальных сайтах пользователи часто размещают свои стихи, рисунки, прозу, музыку. И сразу получают обратную связь в виде комментариев, лайков. Такой вариант творчества, и даже совместного, родители вполне могут предложить своим детям.

Интернет – большая библиотека. Именно так, а не «В интернете можно найти все». В сети, действительно, достаточно электронных книг по разным направлениям, что позволяет находить информацию как для обучения, так и для личностного роста. И если родители помогут детям разобраться в этом мире книг, будет просто замечательно. Правда, и самим читать придется.

Для того чтобы ориентироваться в интернет-пространстве, нужно учиться. Безопасно и полезно путешествовать по просторам Интернета можно только при условии повышения компьютерной грамотности и соответствующей мотивации. Родители, хотите соответствовать своему ребенку? Учитесь! Кстати, учителем в некоторых вопросах вполне может выступить ваш несовершеннолетний пользователь.

Интернет помогает устанавливать связи с пользователями из разных мест. Одно из основных преимуществ интернет-пространства – отсутствие географических границ. Путешествуйте вместе с ребенком по странам и континентам, собирайте вместе группу для общения. Покажите ребенку, на какие критерии опираетесь вы при выборе собеседника. Иногда личный пример и совместная деятельность позволяют решить больше вопросов, чем долгая нотация.

Интернет экономит наше время. Доступность ресурсов позволяет сэкономить время на поиск информации, общение. Однако остается проблема правильного распределения сэкономленного времени.

Некоторые подростки жалуются, что не успевают ничего сделать из-за социальных сетей – все время кому-то отвечают. Именно родители могут научить разумно планировать жизнь. А для этого – помочь составить до боли знакомый режим дня, график использования Интернета. Установить поощрения за соблюдение этого режима и наказания – за нарушения. Бонусы и минусы пусть придумает сам ребенок, а контроль за исполнением целиком возьмете на себя вы, уважаемые родители.

И в заключение отметим, мир меняется, наши дети отличаются от нас таких, какими мы были в том же возрасте, но ценность семьи для них остается по-прежнему очень высокой. Обратите внимание на своих детей! Интересуйтесь их жизнью, станьте им друзьями. И, возможно, реальное пространство станет для Ваших детей более притягательным, чем виртуальное.

Собрание 2. Опасные игры в сети: кибербуллинг

Очень сложно представить современного подростка без мобильного телефона, ноутбука или планшета с гарантированным выходом в Интернет. Дети рады изобилию гаджетов, ведь это дает им возможность общения с друзьями на расстоянии. По результатам наших опросов, около четверти родителей не знают, что делают их дети в сети и с кем они общаются. Представьте себе картину: отпустили вы ребенка на улицу в незнакомом городе и даже не спросили, куда он пойдет – просто за дверь выставили...

Жертва или преследователь?

На прием к психологу пришла мать двенадцатилетнего Саши: сын последнее время все больше отдаляется от семьи, «сидит» часами в Интернете, бледный, синяки под глазами, вечно в подавленном состоянии. Интересуется, можно ли его вычислить через компьютер, не хочет выходить из дома.

Выяснилось, мальчик стал жертвой интернет-травли – кибербуллинга. Неизвестные пользователи оскорбляли его в социальной сети, угрожали физической расправой, взломали его страницу и вели оскорбительную переписку от его имени. В результате у мальчика испортились отношения с одноклассниками, он замкнулся в себе. В ходе консультации выяснилось, что Саша последнее время увлекся просмотром негативной информации в сети: видеороликов, пропагандирующих насилие, посещал запрещенные сайты и сайты «для взрослых». Сам мальчик объяснял это одиночеством и желанием стать сильным и взрослым.

Стоит отметить, что жертвы кибербуллинга – дети, не умеющие защищаться и в реальной жизни, одинокие, психологически уязвимые.

Родители четырнадцатилетней Алены обратились к психологу по поводу агрессивного поведения их дочери в сети. Их вызвали в школу и объявили, что девочка занимается травлей своей одноклассницы: пишет оскорбления на ее стене «ВКонтакте», забрасывает спамом, монтирует и рассылает ее «фотографии» в сети, от ее имени отправляет предложения интимного характера другим пользователям. Родители жертвы сумели определить обидчика и обратились к администрации школы, к родителям девочки.

Для педагогов и родителей Алены ее роль в травле одноклассницы была открытием: Алена не пользовалась авторитетом в классе, не имела друзей, была тихой и незаметной.

Правда, в последнее время родители стали замечать, что дочка оживает, заходя в сеть, но относили это к появлению у девочки подруг, радовались за нее. О том, что девочка – кибербуллер, взрослые и не подозревали.

В реальной жизни для жертвы выбирается тот, кто младше и слабее. Жертва – это, как правило, человек с низкой самооценкой, которого можно легко «опустить». Довольно сложно представить жизненную ситуацию, в которой жертва и агрессор меняются местами. Вряд ли жертва осмелится нападать на более сильного и защищенного поддержкой противника.

В Интернете это сделать очень легко. В ряды преследователей, кибербуллеров становятся дети с низкой самооценкой. Анонимность (аватары у подростков часто вымышленные и позволяют сохранить тайну имени) дает возможность «слабакам» реализовать то, на что они не решаются в реальности.

Сетевой удар...

Такие формы кибербуллинга, как анонимные угрозы по сотовому телефону; взлом страницы в социальных сетях или создание фиктивных страниц и рассылка от имени ее владельца неприличных и компрометирующих текстов и изображений, указание личных данных жертвы (номера сотового телефона или адреса электронной почты) для рассылки спама или распространение контактных сведений на сайтах, специализирующихся на рекламе интимных услуг, позволяют достаточно успешно и быстро затравить жертву.

В среде подростков, где обмен фотографиями с сексуальным подтекстом – практически обычное явление, преследователю не состав-

ляет большого труда выставить чье-либо фото в неглиже на всеобщее обозрение. Подобные действия могут очень серьезно повлиять на психику ребенка вплоть до суицида. Необдуманные и, казалось бы, невинные шалости приводят к ситуации, в которой подросток не знает, как пережить публичное осмеяние и позор.

Если в ситуации реальной травли можно привести старшего брата или плечистого знакомого, то в Интернете это сделать практически невозможно – хотя бы в силу анонимности.

Что делать...

Современные дети и подростки намного глубже погружены в мир виртуального общения, чем взрослые. Они очень серьезно воспринимают то, что происходит с ними в Интернете. В отличие от взрослых, они еще не выработали механизмы психологической защиты от разнообразных сетевых воздействий.

Поэтому, уважаемые родители!

1. Разговаривайте со своими детьми, интересуйтесь их жизнью. Не допрашивайте и поучайте, а **ИНТЕРЕСУЙТЕСЬ**. Ребенок не должен чувствовать себя одиноким хотя бы в собственной семье.

2. Интересуйтесь кругом друзей своего ребенка. Приглашайте их в гости, знакомьтесь, ходите в совместные походы. Реальные отношения проще контролировать, чем виртуальные. И они существенно повышают психологическую устойчивость подростка.

3. Хвалите своего ребенка, если он добивается успеха. Поддерживайте и помогайте, если у него что-то не получается, даже если трудность кажется вам пустяковой. Это для вас все просто и очевидно, а ребенок еще не имеет вашего опыта. Такое отношение будет способствовать формированию адекватной самооценки, и у ребенка не будет необходимости реабилитировать себя унижением других, ему проще будет противостоять агрессии со стороны других людей.

4. Обучайтесь вместе с ребенком безопасному поведению в Интернете: обсудите, почему опасно выкладывать информацию о месте учебы, домашний адрес, фотографии личного плана (или узнайте, как ограничить доступ к ним).

5. Если аккаунт ребенка взломан (хорошо, если он доверит вам свою проблему, еще лучше, если он заранее будет знать, что делать в такой ситуации), нужно с другой страницы (новой или страницы друзей) отправить сообщения всем подписчикам о кибератаке. Пострадавшую страницу придется удалить или почистить, обратившись в администрацию социальной сети.

6. Объясните ребенку, что с кибербуллером нельзя вступать ни в какие отношения: отвечать, обижаться. Его нужно сразу добавить в черный список и закрыть стену для сообщений.

7. Покажите ребенку, что вы его поддерживаете. Ваша поддержка в трудной ситуации значит для ребенка очень много.

РАЗДЕЛ 3 КАК ВЫДЕЛИТЬ СУТЬ В ПОТОКЕ ИНФОРМАЦИИ

3.1. УРОВНИ РАЗВИТИЯ И СОСТАВЛЯЮЩИЕ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Информационная среда, как любая другая среда, является динамичной и способной к развитию. обстоятельный анализ научной литературы по проблеме определения уровней развития обнаружил склонность исследователей к культурно-историческому и историко-технологическому принципам определения стадий развития информационного пространства. В обоих случаях критериями являются технологические средства передачи информации, средства производства, уровень технического прогресса или уровень развития общества.

В рамках нашего исследования рассмотрим теорию С. Крука и С. Леша, которые определяли три стадии развития информационного общества – премодернистскую, модернистскую и постмодернистскую. Особое значение, на наш взгляд, имеет рассмотрение социальной парадигмы в рамках постмодернизма (З. Бауман, Ж. Бодрийяр, Ф. Лиотар), суть которой заключается в объединении личности с заключенной в ней суммой информации, а принципом организации информационного пространства становятся информация и знания. На первый план выходят символы, идеи, образы, интеллект. В рамках теории декларируется социальность информации, признание ее элементарной функцией поведения человека.

Интересна теория информационного общества Мартина. Ученый выделил и сформулировал основные характеристики информационного общества сразу по пяти критериям, в частности технологическим – ключевым фактором являются технологии; социальным – информация выступает в качестве важного стимулятора изменения качества жизни, формируется и утверждается «информационное сознание» при широком доступе к информации; экономическим – информация составляет ключевой фактор в экономике в качестве ресурса, услуг, товара, источника добавленной стоимости и занятости; политическим – свобода информации, ведущая к политическому процессу, который характеризуется растущим участием и консенсусом между различными классами и социальными слоями населения; культурным – признание культурной ценности информации посредством содействия утверждению информационных ценностей в интересах развития отдельного индивида и общества в целом.

Однако, несмотря на важность указанной концепции, у нее недостаточно внимания уделяется самой личности.

Проведенный анализ существующих концепций развития информационного пространства позволил определить следующее.

1. Определение критериев развития информационной среды происходит на основе историко-технологического и историко-культурного подходов.

2. В качестве основных определяются технологические критерии, в частности, средства передачи, хранения информации и ее объемы.

3. Личность в большинстве из рассмотренных подходов не является предметом анализа.

4. За пределами исследования остаются социально-психологические аспекты информационного пространства.

Применение к анализу развития информационного пространства социально-психологического подхода приводит к определению других критериев определения уровня развития не только указанного пространства, но и динамики личности в этом пространстве. Такой подход, признавая взаимосвязь информации и развития личности, требует анализа информационного пространства не с позиций исторических, технологических подходов, а с точки зрения отношения человека к информации: информация как качественная характеристика предметной реальности; информация как побудительный мотив к действию; информация как ценность.

Однако вынесение отношения человека к информации в центр проблемы приводит к пересмотру обоснования уровней развития информационной среды. Действительно, в течение жизни человек относится к информации как к характеристике предметной реальности: это – еда, это – самолет и др.; побудительному мотиву к действию: надо учить, хороший человек помыл бы посуду сам; как к ценности. Указанные отношения не исключают одно другого, поэтому могут существовать вместе, разворачиваясь в течение жизни. Следуя постмодернистской формуле: личность равна сумме информации, определим критерии анализа личности в информационном пространстве.

Первой группой критериев информации, на наш взгляд, являются семантические, то есть человек усваивает информацию в разнообразии ее значений. Так, фраза «пойдем завтракать» в одних вызывает устойчивый образ пиццы, в других – яичницы, а в третьих – отторжение самой мысли о еде. Указанная группа критериев передает смысловое содержание информации и соотносит ее с ранее имеющейся информацией. Семантический аспект определяет возможность дос-

тижения поставленной цели с учетом полученной информации, то есть определяет ценность информации. К указанной группе критериев могут быть отнесены и символические знаки в общении.

Выявление семантического состава информации, выбор определенного значения информации позволяет человеку вступать в коммуникативные процессы, в частности, различные виды общения: деловое, профессиональное, интимное и др.

Итак, следующей группой критериев могут выступать коммуникативные, а именно: направленность информации, средство распространения информации, количество собеседников в единицу времени, возможность общения с различных пунктов планеты. В ходе понимания и дальнейшей трансляции информации собеседники придерживаются культурной модели, принятой в обществе, следовательно, следующие критерии – социокультурные. К ним могут быть отнесены культурная модель, духовные ценности, которые транслируются на определенном уровне развития информационной среды, также выступают критериями для определения уровня развития.

Так, на уровне «информация – характеристика предметной реальности», объем информации невелик, но для усвоения ее необходимо задействовать все анализаторы: вкусовые, слуховые, зрительные, двигательные, обонятельные. Кроме того, информация, которую получает человек, может быть вербальной или невербальной. Объем информации небольшой по сравнению с современными потоками, поэтому нет необходимости в высоком уровне развития памяти, концентрации и распределения внимания, аналитического мышления. Взаимодействие между людьми на этом уровне развития происходит чаще лицом к лицу. Информация распространяется за счет устной речи, письменности, основной культурной моделью становится примитивизм. Происходит развитие мифологической культуры. То, что люди не могут объяснить при отсутствии информации, они создают, передают от одного к другому и верят созданному. Картина мира личности ограничена, значительную часть занимает мифологическое мировоззрение. Итак, человек как будто живет в двух мирах одновременно: реальном – предметном и виртуальном – мифологическом. Надо определить, что реальная составляющая в субъективной картине мира превалирует над виртуальной.

Очевидно, что изменение отношения к информации как к средству управления переводит личность в другие условия. Обогащается семантический потенциал слов и выражений: одно и то же слово может нести несколько значений. Растут возможности усвоения человеком

информационных потоков. Информация становится больше, чем простое обозначение предметной реальности и может вызвать в сознании человека не только образы существующих объектов, а и не существующих, что относит к ее виртуальной составляющей. Информация становится капиталом: ее можно продавать и покупать, обменивать. Информация становится и средством просвещения, и средством манипулирования человеческим сознанием одновременно.

Для усвоения нового объема информации и выбора необходимой нужно развитие когнитивной сферы выше прежнего уровня. Развивается аналитическая функция мышления. Информация нужна для того, чтобы сделать выбор. Меняется характер общения. От предыдущего лицом к лицу человек переходит к групповому общению на различных дистанциях.

На уровне отношение к информации как ценности, по мнению И. Сощенко, происходит унификация массового сознания, за счет потребления человечеством одинаковой информации глобального характера (новости, реклама, художественные произведения, образ жизни). Возникает необходимость информационных фильтров в сознании человека, которые организуют информационные потоки.

С нарастанием объема информации людям становится труднее ориентироваться в ее содержании, ограждать себя от ее избытка, выбирать именно то, что нужно. Информация становится ценностью и необходимым условием существования человека. Она получает самостоятельность и может существовать вне человека. Мир виртуализируется. Все большее распространение получает массовая культура. Возникает ряд субкультур со своими уникальными характеристиками: язык (арго), предпочтениями, ценностями.

Размывается национальная идентичность, создаются новые сленги, нивелируются одни морально-этические принципы и зарождаются другие. Человек попадает в пространство, где главным социальным ресурсом становится информация, что влияет на ее социальные отношения, ценностную систему, мировоззрение.

По мнению Ю. Колина, личность имеет выбор только между теми моделями мира, которые транслируются СМИ. Исследователь подчеркивает фреймовую структуру доминирующей модели мира личности в информационном пространстве, которая является производной от совокупности социально-исторических и природных условий существования общества. Указанная модель мира содержит, как реликтовые, так и новые элементы: представления, стереотипы, психологические установки, ценности, прототипичные образы.

И. Сощенко предполагает, что особым отражением социокультурной реальности информационного общества выступает образ человека как выражение единства объективного и субъективного, синтез социальных и культурных достижений информационного общества. Система образов, символов, знаков, накопленных информационным пространством, воспроизводит воображаемую или виртуальную реальности, возникающих средством изменения реальной жизни общества и каждого его представителя в отдельности.

Таким образом, СМИ не только формируют личность читателя, но и сами являются информативным образом писавшего. Остается нерассмотренным вопрос о том, как ориентироваться личности в потоке информации.

Вопросы для обсуждения

1. Эволюция информации от классической до постнеклассической парадигмы.
2. Критерии информационной модели мира.
3. Личность в постмодерне как сумма информации: причины и следствия.

3.2. СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ФИЛЬТРЫ ИНФОРМАЦИИ

Рассмотрение личности как суммы информации в обществе постмодерна делает вопрос о социально-психологических информационных фильтрах особенно актуальным. Говоря о влиянии СМИ на личность, следует отметить, что в отличие от телевизионных, печатных СМИ, которые являются агрессивными по природе и воздействуют на личность без ее согласия, средства массовой информации в интернет-пространстве предполагают субъектность пользователя, его личную активность, их влияние на личность будет зависеть в большей степени от самого пользователя. Действительно, находясь в общественном транспорте, просто вблизи телевизора, рекламных плакатов, прилавков с газетами, в обществе других людей, человек не может регулировать поток информации. Информация нужная и ненужная вливается, перерабатывается и рождает стратегию поведения в зависимости от субъективного восприятия личностью этой информации. Именно поэтому необходимо создание системы социально-психологической фильтрации передаваемой информации.

Давайте разберемся, что является основным социально-психологическим фильтром получаемой информации?

Фильтры. Самым важным фильтром является «**доверие – недоверие**». Информация оценивается, в первую очередь, с позиций этого фильтра, а уж потом интериоризируется.

Этот фильтр имеет свою систему клапанов: этническую, социальную, культурную, политическую.

Например, в СМИ появилась информация о событии А: некий господин Б. совершил махинации на 1000000 долларов из государственной казны.

Эта информация может быть незначимой, поэтому будет пропущена пользователем. А может быть значимой (пользователь знает о ком идет речь) и тогда включается фильтр «доверие – недоверие». При условии, что пользователь склонен доверять данному источнику, событие А признается истинным. Пользователь передает эту информацию кому-то из ближайшего окружения – транслирует ее. Если для получившего информацию пользователь – референтное, значимое лицо, то срабатывает сигнал «верю». Событие А принимается за истину.

В этом случае очень хочется вспомнить старый анекдот:

- *Говорят, что Кацман выиграл в лотерею квартиру, это правда?*

- *Конечно, правда. Только не выиграл, а проиграл, не в лотерею, а в карты и не квартиру, а яхту.*

А в целом, для проверки истинности информации используется **правило трех источников**. Оно достаточно простое: найти упоминание об интересующем Вас событии в трех независимых друг от друга источниках и сравнить ее. Если вся информация идентична, то можно говорить о высокой доле истинности данного события. Если нет – ищите истину.

И тут мы переходим не только к общему «верю – не верю», а к фильтрационным тонкостям, а именно: политическим, этническим, культурным, социальным. Можно поставить фильтр «доверие – недоверие», но необходимо учитывать, что этот фильтр будет иметь отличия в зависимости от национальной, культурной, социальной и политической принадлежности личности. А тогда выходит, что фильтрация у каждого своя. Как тогда анализировать информацию?

Задание для обсуждения

Событие Б. На территории некоторого государства воюют орки и гномы.

Сообщение в СМИ-1. Сегодня ночью было совершено вооруженное столкновение орков и гномов. В ходе столкновения взято в плен 150 гномов. Погибло 200 орков.

Сообщение в СМИ-2. Сегодня под покровом ночи совершено вооруженное нападение орков на мирное поселение гномов, 150 гномов захвачено в плен в своих домах. В результате героического сопротивления 200 орков убито.

Сообщение в СМИ-3. В результате тщательно спланированной операции отряды орков вошли в поселение гномов, застав последних врасплох. Завязалась битва. 150 гномов сдались в плен, перейдя на сторону орков. Однако агрессивные экстремистские вооруженные группировки гномов оказали сопротивление, в результате которого геройски погибли 200 орков.

По правилу трех источников эта информация объективна – имеет место вооруженное столкновение между указанными группировками, количество взятых в плен и убитых. Однако в ходе фильтрации происходит следующее.

Сторонники гномов: Наши убили 200 орков. Так им и надо. Нельзя нападать на великих гномов. За взятых в плен – будем мстить.

Сторонники орков: Геройски погибли 200 орков. Мы отомстим. Нужно убить всех взятых в плен.

Информация принята на веру. Включаются этнический и политический клапаны. Теперь интериоризированная информация рождает стратегию поведения – агрессию, ненависть, желание убивать.

А представьте, что могло быть и так...

Сообщение в СМИ-4. СМИ приносят свои извинения читателям, введенным в заблуждение. Вооруженное столкновение, о котором шла речь в предыдущих сообщениях, прошло в рамках ролевой игры-реконструкции по мотивам современных фэнтэзи.

Список рекомендованной литературы

1. Лучинкина А.И. Психология человека в Интернете / А.И. Лучинкина. – К.: ООО «Информационные системы», 2012. – 200 с.
2. Лучинкина А.И. Психология интернет-социализации личности: монография / А.И. Лучинкина. – Симферополь: ВД «АРИАЛ», 2013. – 356 с.
3. Лучинкіна А.І. Змістовний аналіз міфологічного етапу Інтернет-соціалізації / А.І. Лучинкіна // Горизонти освіти. Т. 3. – Севастополь, 2012. – С. 231–240.

3.3. ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ПОКАЗАТЕЛИ ЭКСТРЕМИЗМА, АГРЕССИВНОСТИ, МЕЖНАЦИОНАЛЬНОЙ РОЗНИ В ТЕКСТАХ СМИ

Если вернуться к вышеизложенным ситуациям, то возникает вопрос, что и как выхватывает наше сознание в тексте? Как добиться того, чтобы мы воспринимали только объективную информацию? Как включить сигнализацию на экстремизм? Агрессию? Межнациональную рознь?

Давайте прежде всего разберемся в значении этих терминов.

Экстремизм. Что это такое? Какие группы называют экстремистскими? (предлагается мозговой штурм, результаты либо записываются на доске, флип-чарте, либо выводятся сразу на монитор).

Согласно Федерального закона «**О противодействии экстремистской деятельности**» (ст. 1), экстремистская деятельность (экстремизм) – это «насильственное изменение основ конституционного строя и нарушение целостности Российской Федерации; публичное оправдание терроризма и иная террористическая деятельность; возбуждение социальной, расовой, национальной или религиозной розни; пропаганда исключительности, превосходства либо неполноценности человека по признаку его социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности или отношения к религии; нарушение прав, свобод и законных интересов человека и гражданина в зависимости от его социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности или отношения к религии; воспрепятствование осуществлению гражданами их избирательных прав и права на участие в референдуме или нарушение тайны голосования, соединенные с насилием либо угрозой его применения; воспрепятствование законной деятельности государственных органов, органов местного самоуправления, избирательных комиссий, общественных и религиозных объединений или иных организаций, соединенное с насилием либо угрозой его применения; совершение преступлений по мотивам, указанным в пункте «е» части первой статьи 63 Уголовного кодекса Российской Федерации; пропаганда и публичное демонстрирование нацистской атрибутики или символики либо атрибутики или символики, сходных с нацистской атрибутикой или символикой до степени смешения, либо публичное демонстрирование атрибутики или символики экстремистских организаций; публичные призывы к осуществлению указанных деяний либо массовое распространение заведомо экстремистских материалов, а равно их изготов-

ление или хранение в целях массового распространения; публичное заведомо ложное обвинение лица, замещающего государственную должность Российской Федерации или государственную должность субъекта Российской Федерации, в совершении им в период исполнения своих должностных обязанностей деяний, указанных в настоящей статье и являющихся преступлением; организация и подготовка указанных деяний, а также подстрекательство к их осуществлению; финансирование указанных деяний либо иное содействие в их организации, подготовке и осуществлении, в том числе путем предоставления учебной, полиграфической и материально-технической базы, телефонной и иных видов связи или оказания информационных услуг (в ред. Федерального закона от 25.12.2012 г. № 255-ФЗ).

Экстремистские материалы – предназначенные для обнародования документы либо информация на иных носителях, призывающие к осуществлению экстремистской деятельности либо обосновывающие или оправдывающие необходимость осуществления такой деятельности (публикации, обосновывающие или оправдывающие национальное и (или) расовое превосходство либо оправдывающие практику совершения военных или иных преступлений, направленных на полное или частичное уничтожение какой-либо этнической, социальной, расовой, национальной или религиозной группы)».

Одним из источников экстремизма является ксенофобия – черта массового сознания, которая носит преимущественно стихийный характер, даже и в тех случаях, когда развивается под воздействием целенаправленных информационно-пропагандистских усилий. Ксенофобия ограничивает возможности всех форм противодействия экстремизму.

!!! Давайте создадим ассоциативную карту понятия экстремизм. Как правило, в первом кругу оказываются ненависть, террористические акции, вражда. По данным Большого толкового словаря русского языка (СПб.: Норинт, 1998 (БТС)), «Ненависть – чувство сильнейшей вражды, неприязни» (БТС, с. 628); «Вражда – отношения и действия, проникнутые неприязнью, взаимной ненавистью» (БТС, с. 156); «Возбудить – 1. Вызвать, пробудить какое-л. чувство или состояние» (БТС, с. 142).

Синонимы слова «ненависть» – злоба, вражда, отвращение, нелюбовь, ксенофобия, мизантропия, человеконенавистничество, охлофобия, оскорбление.

Следует отметить, что отсутствие фильтрации и принятие на веру экстремистски ориентированных текстов влияет на выбор соответст-

вующей стратегии поведения личности. Так, некритичное восприятие информации про ИГИЛ привлекло на сторону этой экстремистской организации немалое количество последователей. Следует отметить, что наличие в тексте признаков победителя (мы спасем мир, мы – лучшие, мы – избранные), негативная направленность прогнозов для других организаций, конфессий, политических систем, большое количество побудительных предложений, употребление негативных слов или высказываний в адрес инакомыслящих являются прямыми признаками экстремизма в СМИ.

Что анализируется?

1. Адресат, которому направлен текст.
2. Цель текста.
3. Наличие призыва («призыв – это совокупность действий, осмысляемых как важная часть общественно значимой деятельности, причем говорящий и адресат являются политическими субъектами или их представителями...»).
4. Композиция и стиль (жанр письма).
5. Словарный состав, словосочетания, особенности состава предложений (о чем это может говорить?).
6. Частота встречаемости слов или словосочетаний.
7. Эмоциональная окраска текста (негативная, позитивная или нейтральная).
8. Направленность прогнозов.
9. Наличие признаков победителя – проигравшего (как проявляется в языке).

ЗАДАНИЕ

1. Проанализируйте комментарии в интернет-сообществах, обсуждающих современные геополитические проблемы.

2. Определите, к какой зоне относится текст:

«Пусики выхватили шашки и ринулись на бусиков. Бусики вертелись и дрожали от ужаса. Пусики были неподражаемы. В их глазах горел священный огонь ненависти к предателям, движения их были порывисты и благородны.

- Смерть бусикам! Слава пусикам! – звучало на разных участках поля боя. Бусики – трусливые и дрожащие, пятились своими тощими задами прямо к обрыву!

- Смерть! Смерть! – несло со всех сторон – Бей их!

Пройдет время... Потомки бусиков будут помнить позор своих предков и будут передавать из поколения в поколение легенду о непобедимости пусиков. И каждый раз, встречая бусика, у пусика рука

будет тянуться к воображаемой шашке, а из горла будет рваться боевой клич «Смерть бусикам».

Список рекомендованной литературы

1. Баранов А.Н. Лингвистическая экспертиза текста: теория и практика: учебное пособие / А.Н. Баранов. – М.: Флинта: Наука, 2007. – 529 с.
2. Касьяненко М.А. Верховный суд разъяснит судам, что понимать под экстремизмом [Электронный ресурс] / М.А. Касьяненко. – Режим доступа: <http://www.crimpravo.ru/blog/ekstremizm/1060.html>.
3. Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования / И.Р. Гальперин. – М.: Наука, 1981. – 321 с.
4. Галяшина Е.И. Лингвистика VS экстремизм: в помощь судьям, следователям, экспертам / Е.И. Галяшина; под ред. М.В. Горбаневского. – М., 2006. – 127 с.
5. Геранина И.Н. Психолого-лингвистическое исследование текстов на предмет выявления признаков разжигания в обществе национальной, расовой или религиозной вражды / И.Н. Геранина // Судебная экспертиза. – 2008. – № 3. – С. 38–42.

3.4. МАНИПУЛЯЦИИ В ИНТЕРНЕТ-СМИ И СПОСОБЫ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ ИМ

Игровое упражнение «Сплетня».

Инструкция. Сейчас из этой комнаты выйдет 7 добровольцев для участия в упражнении. Заходить обратно они будут по одному. Первому из них будет сообщена информация, которую он должен будет передать следующему вошедшему. Второй передает третьему. Третий четвертому, ... седьмой – зрителям аудитории. Задача участников – передать информацию. Задача зрителей – анализировать услышанное.

Информация. Звонил Иван Петрович и просил передать, что совещание переносится с понедельника 15-00 на 13-00 в четверг потому, что его задерживают на выставке швейцарской компьютерной техники для офисов. Он хочет успеть подписать договор и приобрести некоторое оборудование.

После выполнения упражнения проанализируйте причины искажения информации.

Результаты упражнения иллюстрируют процесс искажения информации в восприятии как в коммуникации человек-человек, так и

при передаче в СМИ. Этот прием используется при ссылке на «сенсационные новости» в виде кричащих и интригующих заголовков.

Например, на новостном портале орков появилась информация о том, что предводитель орков тайно встречался с приближенными предводителя гномов (орки и гномы враждуют) у себя в резиденции и говорили о будущем гномов.

В другой новостной портал орков подает эта новость под названием «Гномы просят пощады» со ссылкой на первый сайт, третий новостной портал орков – «Предательство в рядах гномов» со ссылкой на другие сайты. Новостной портал гномов передает эту же информацию в виде «Гномами были выставлены условия...» со ссылкой на новостные порталы орков. Таким образом рождается несколько версий информации.

Следующая манипулятивная технология – **фабрикация фактов**. На одном из интернет-ресурсов появляется вброс – искаженная информация или заведомо ложная, которая со ссылкой на этот сайт транслируется другими интернет-СМИ.

Пример: *Предводитель орков боится воды* – далее трансляция этого факта со ссылкой на первоисточник, которым выступает понесший новость сайт, передается следующими СМИ с нарастанием подробностей. Подключение радио и телевидения к трансляции и обсуждению такой информации открывает в сознании слушателя клапан «верю».

Еще одна манипулятивная технология – **распространение слухов**. Как правило, употребляются следующие слова и выражения: как известно; из источников, приближенных к...; по мнению...; очевидцы события отметили...

Следует отметить, что такая подача материала также открывает клапан доверия у читателя.

И наконец, размещение на различных сайтах компрометирующих фотографий (часто смонтированных) с едкими комментариями также является манипулятивной технологией и направлено на расшатывание убеждений читателя.

Эти приемы широко используются во многих интернет-СМИ и могут существенно повлиять на восприятие человека, его мировоззрение, на оценку им определенных событий и выработку стратегии поведения. Однако Интернет дает больше возможностей для противостояния манипуляциям, чем радио, телевидение, печатные СМИ.

1. Если вы хотите получить достоверную информацию – используйте правило трех источников, а лучше 5-6 источников. Ищите ин-

формацию в интернет-пространстве, исключив ссылки сайтов друг на друга.

2. Задавайте вопросы: Кому это нужно? Зачем дается эта информация? Кто именно сказал? Что за этим стоит?

3. Прерывайте контакты. Отходите от компьютера, переключайтесь на другой вид деятельности. Позднее вернётесь и еще раз оцените информацию. Особенно это касается комментариев с агрессивной риторикой

4. Помните: ток-шоу, реалити-шоу – это манипуляция.

5. Учитесь выделять главное. СМИ дает много лишней информации, которая, не являясь значимой, поглощает время и стимулирует принятие навязываемых формул. Основные вопросы: В чем смысл сообщения? Каких действий от меня ждут? Ведите внутренний диалог.

6. Отключите эмоции. Просто читайте текст – это только слова, а действий ждут от вас.

7. Ищите альтернативы. Рассмотрите событие с точки зрения «а что будет, если...». Как правило, в СМИ предлагают только один вариант решения, но включение здравого смысла позволяет задать себе вопрос: А как бы сделал я?»

8. Если в комментариях к новостям тролли начали манипулировать вашим сознанием и вызывать агрессию ненормативными высказываниями – смените стилистику языка. Откажитесь от риторики своего оппонента, его терминологии и идеологии. Задавайте простые вопросы и говорите простыми словами, известными категориями: хлеб, тепло, рождение и смерть.

Вопросы для проверки знаний

1. Выделите манипулятивные технологии в интернет-СМИ и приведите примеры.
2. Проанализируйте способы противодействия манипулятивным технологиям.

Список рекомендованной литературы

1. Бондарчук А.С. Использование Интернета в информационно-психологических операциях [Электронный ресурс] / А.С. Бондарчук. – 2010. – Режим доступа: <http://www.petaref.com/?page=viewref&id=23847> (дата обращения: 05.02.2013).
2. Володина М.Н. Язык массовой коммуникации – основное средство информационного воздействия на общественное сознание [Электронный ресурс] / М.Н. Володина // Язык массовой информации как объект междисциплинарного исследования / отв. ред.

- М.Н. Володина. – М.: Изд-во МГУ, 2003. – Режим доступа: <http://evartist.narod.ru/text12/01.htm> (дата обращения: 05.02.13).
3. Ворович К.М. Манипуляции сознанием в средствах массовой коммуникации: сущность и методы: курсовая работа [Электронный ресурс] / К.М. Ворович. – М., 2012. – Режим доступа: <http://file-balakovo.at.ua/load/0-0-0-37-20> (дата обращения: 06.04.13).
 4. Грачев Г.В. Манипулирование личностью: организация, способы и технологии информационно-психологического воздействия [Электронный ресурс] / Г.В. Грачев, И.К. Мельник. – М.: ИФ РАН, 1999. – 151 с. – Режим доступа: <http://evartist.narod.ru/text3/72.htm> (дата обращения: 05.02.2013).
 5. Дзялошинский И.М. Манипулятивные технологии в СМИ: учебно-методическое пособие [Электронный ресурс] / И.М. Дзялошинский. – 2006. – Режим доступа: <http://www.dzyalosh.ru/04-master/metod/manipulyativnyye-tehnologii.doc> (дата обращения: 17.04.13).
 6. Дьячкова У.В. Деловая культура в эпоху интернет: виртуальная личность как средство манипуляции сознанием [Электронный ресурс] / У.В. Дьячкова. – 2008. – Режим доступа: http://tomb-raider6.narod.ru/lib/ff/filosofskie_i_kulturologicheskie_/u.v._djachkova._delovaja_kultura_.html (дата обращения: 05.02.2013).
 7. Зелинский С.А. Манипулирование массовым сознанием с помощью СМИ (Современные психотехнологии манипулирования) [Электронный ресурс] / С.А. Зелинский. – 2010. – Режим доступа: <http://psyfactor.org/lib/zln1.htm> (дата обращения: 05.02.2013).
 8. Имшинецкая И.Я. Речевые манипулятивные техники в рекламе [Электронный ресурс] / И.Я. Имшинецкая // Лаборатория рекламы, маркетинга и Public Relations. – 2003. – № 2. – Режим доступа: <http://iiya.narod.ru/statya11.htm> (дата обращения: 05.02.2013).
 9. Кузьмина А.А. Языковые приемы манипуляции в текстах политической рекламы [Электронный ресурс] / А.А. Кузьмина // Международная Интернет-конференция «Аргументативная риторика в практике политического, делового и административно-правового общения». – 2008. – Режим доступа: http://iconf.vgi.volsu.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=48:2010-04-05-09-53-24&catid=35:2010-04-05-09-36-02&Itemid=55 (дата обращения: 05.02.2013).
 10. Леонтьев А.А. Психолингвистические особенности языка СМИ [Электронный ресурс] / А.А. Леонтьев // Язык СМИ как объект

- междисциплинарного исследования / отв. ред. М.Н. Володина. – М.: Изд-во МГУ, 2003. – Режим доступа: <http://evartist.narod.ru/text12/01.htm> (дата обращения: 04.02.13).
11. Паршин П.Б. Речевое воздействие [Электронный ресурс] / П.Б. Паршин // Виртуальная энциклопедия «Кругосвет». – 2001. – Режим доступа: http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika/RECHЕVOЕ_VOZDESTVIE.html (дата обращения: 06.02.13).
 12. Полянская А. Комиссары Интернета [Электронный ресурс] / А. Полянская, А. Кривов, И. Ломко. – 2010. – Режим доступа: http://ipvnews.org/bench_article19112010.php (дата обращения: 05.02.2013).
 13. Попкова Л.М. Речевая манипуляция с использованием авторитетного источника [Электронный ресурс] / Л.М. Попкова. – 2010. – Режим доступа: http://abiturient.pskgu.ru/projects/pgu/storage/wg6110/wgpgpu15/wgpgpu_15_16.pdf (дата обращения: 05.02.2013).
 14. Смирнов Ф.А. Четыре ступени познания и возможность манипуляции сознанием [Электронный ресурс] / Ф.А. Смирнов. – 2011. – Режим доступа: <http://psyfactor.org/lib/smirnov3.htm> (дата обращения: 05.02.2013).
 15. Сороченко В. Энциклопедия методов пропаганды [Электронный ресурс] / В. Сороченко. – 2002. – Режим доступа: <http://psyfactor.org/propaganda.htm> (дата обращения: 05.02.2013).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ

1. Авдеев А.Ю. Компьютерная игра как средство социализации современных подростков [Электронный ресурс] / А.Ю. Авдеев. – Режим доступа: http://www.rusnauka.com/13_NPN_2010/Psihologia/63641.doc.htm.
2. Агапова А. Виртуальные знакомства и реальная любовь? [Электронный ресурс] / А. Агапова. – Режим доступа: <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-16810/>.
3. Арестова О.Н. Коммуникация в компьютерных сетях: психологические детерминанты и последствия / О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанин, А.Е. Войскунский // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 1996. – № 4. – С. 14–20.
4. Арестова О.Н. Психологическое исследование мотивации пользователей Интернета [Электронный ресурс] / О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанин, А.Е. Войскунский. – Режим доступа: <http://www.psychology.ru/internet/ecology/02.stm>.
5. Баткаева Е. Роль социальных сетей в социализации молодежи / Е. Баткаева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.pareto-center.ru/smi-59.html>.
6. Белинская Е.П. К проблеме групповой динамики сетевого сообщества / Е.П. Белинская // 2-я Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. Москва, 12-14 апреля 2000 г. – М.: Экопсицентр РОСС, 2000. – С. 11–14.
7. Белинская Е.П. Современные исследования виртуальной коммуникации: проблемы, гипотезы, результаты / Е. Белинская, А. Жичкина. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2004. – 165 с.
8. Бондаренко С.В. Информационная стратификация и сетевые сообщества / С.В. Бондаренко // Социальные процессы в современном российском обществе: сб. научных трудов. – Ростов-на-Дону: Пегас, 2000. – С. 6–26.
9. Бондаренко С.В. Модель социализации пользователей в киберпространстве / С.В. Бондаренко // Технологии информационного общества Интернет и современное общество: труды VI Всероссийской объединенной конференции (СПб., 6 ноября 2003 г.). – СПб.: Изд.-во Филологического факультета СПбГУ, 2003. – С. 57.
10. Бондаренко С.В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ [Электронный ресурс] / С.В. Бондаренко. – Ростов-на-Дону: Изд.-во Рост. ун-та, 2004. – Режим доступа: <http://rudocs.exdat.com/download/docs-439940/439940>.

11. Вербицкая Т.А. Влияние системы Интернет на психосемантическое пространство пользователя: автореф. дис. канд. психол. наук: 19.00.01 / Т.А. Вербицкая; Московский педагогический государственный университет. – М., 2002. – 16 с.
12. Виртуальная реальность технология иллюзий / Е.К. Айдаркин, Ю.А. Жданов, Г.А. Кураев, Н.В. Пахомов // Научная мысль Кавказа. – 1997. – № 4. – С. 3–9.
13. Войскунский А.Е. Развивается ли агрессивность у детей-подростков, увлеченных компьютерными играми? / А.Е. Войскунский // Вопросы психологии. – 2000. – № 6. – С. 133–143.
14. Войскунский А.Е. Становление киберэтики: исторические основания и современные проблемы / А.Е. Войскунский, О.А. Дорохова // Вопросы философии. – 2010. – № 5. – С. 69–83.
15. Войскунский А.Е. Феномен переживания опыта потока в групповых ролевых играх, опосредствованных Интернетом (на материале деятельности французских игроков) / А.Е. Войскунский, О.В. Митина, А.А. Аветисова // Когнитивные исследования / отв. ред. В.Д. Соловьев. – М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2006. – С. 207–224.
16. Геедт Т. Зависимость от азартных игр: причины, следствия, пути выхода [Электронный ресурс] / Т. Геедт. – Режим доступа: <http://ru.pokerstrategy.com/strategy/psychology/695/1/>.
17. Горный Е. Виртуальная личность как жанр творчества [Электронный ресурс] / Е. Горный. – Режим доступа: <http://prochtenie.ru/passage/24481>.
18. Горошко О.И. Интернет-коммуникация в гендерном измерении / О.И. Горошко // Вестник Пермского университета. Выпуск 3. «Язык – культура – цивилизация». – Пермь, 2006. – С. 219–299.
19. Горошко О.И. Лингвистика интернета: формирование дисциплинарной парадигмы / О.И. Горошко // Жанры и типы текста в научном и медийном дискурсе. – Орел, 2007. – Выпуск 5. – С. 223–237.
20. Грачев Г.В. Информационно-психологическая безопасность личности: состояние и возможности психологической защиты / Г.В. Грачев. – М.: Изд-во РАГС, 1998. – 125 с.
21. Дзялошинский И.М. Информационное пространство России: политическая метафора или научное понятие / И.М. Дзялошинский // Право знать. – 2001. – № 7-8. – С. 56–57.
22. Добычина Н.В. Интернет как элемент виртуальной реальности [Электронный ресурс] / Н.В. Добычина. – Режим доступа:

http://tomb-raider6.narod.ru/lib/ff//filosofskie_i_kulturologicheskie_/n.v._dobychina._internet_kak_jele.html.

23. Емелин В.А. Глобальная сеть и киберкультура. Ризома и Интернет [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://emeline.narod.ru/rhizome.htm>. (Дата обращения 20.04.10).
24. Жичкина А.Е. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью [Электронный ресурс] / А.Е. Жичкина, Е.П. Белинская. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/strategy>.
25. Информационно-психологическая безопасность (определение и анализ предметной области) / Г.Л. Смолян, Г.М. Зараковский, В.М. Розин, А.Е. Войскунский. – М.: Ин-т системного анализа РАН, 1997. – 52 с.
26. Исследования Интернета в психологии / А.Е. Войскунский // Интернет и российское общество / под ред. И. Семенова. – М.: Гендальф, 2002. – С. 235–240.
27. Кузнецова Ю.М. Психология жителей Интернета / Ю.М. Кузнецова, Н.В. Чудова. – М.: ЛКИ, 2011. – 224 с.
28. Леонтьев А.А. Психолингвистические единицы и порождение речевого высказывания / А.А. Леонтьев. – М.: Красанд, 2010. – 312 с.
29. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость в русскоязычном секторе интернета / В.А. Лоскутова, Ц.П. Короленко // Бюллетень СО РАМН. – Новосибирск, 2004. – С. 45–52.
30. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств: автореф. дис. канд. мед. наук / В.А. Лоскутова. – Новосибирск, 2004. – 28 с.
31. Лучинкина А.И. Девиантная интернет-социализация: анализ проблемы / А.И. Лучинкина, Т.В. Юдеева // Современные проблемы науки и образования XXI века: сборник научных трудов / под общ. ред. А.В. Туголукова. – М.: ИП Туголуков А.В., 2015. – С. 41–45.
32. Лучинкина А.И. Модель интернет-социализации личности [Электронный ресурс] / А.И. Лучинкина // SCI-ARTICLE.RU: электронный журнал. – 2014. – № 13 (сентябрь). – Режим доступа: <http://sci-article.ru/stat.php?i=1410699460>.
33. Лучинкина А.И. Модель психологического сопровождения процесса интернет-социализации личности [Электронный ресурс] / А.И. Лучинкина // Перспективы науки и образования: международный электронный научный журнал. – 2015. – № 2(14). – С. 118–123. – Режим доступа:

- https://pnojournalfiles.wordpress.com/2015/01/pdf_150219.pdf.
34. Лучинкина А.И. Особенности профессиональной самореализации интернет-пользователей / А.И. Лучинкина, Т.В. Юдеева, З.С. Меджитова // Science and education New Dimension / Pedagogy and Psychology, III(23), Issue: 46, 2015. – P. 80–84.
 35. Лучинкина А.И. Психология интернет-социализации личности: монография / А.И. Лучинкина. – Симферополь: ВД «АРИАЛ», 2013. – 356 с.
 36. Лучинкина А.И. Психология человека в Интернете / А.И. Лучинкина. – К.: ООО «Информационные системы», 2012. – 200 с.
 37. Лучинкина А.И. Специфика мотивации интернет-пользователей [Электронный ресурс] / А.И. Лучинкина // Перспективы науки и образования: международный электронный научный журнал. – 2014. – № 6(12). – С. 105–109. – Режим доступа: https://pnojournalfiles.wordpress.com/2014/07/pdf_140616.pdf.
 38. Лучинкина А.И. Зміни світогляду особистості як результат Інтернет-соціалізації / А.І. Лучинкіна, В.І. Плешаков // Горизонти освіти. Вип. 2. – Севастополь, 2013. – С. 107–112.
 39. Лучинкіна А.І. Змістовний аналіз міфологічного етапу Інтернет-соціалізації / А.І. Лучинкіна // Горизонти освіти. – 2012. – № 3, Т. 4. – С. 32–36.
 40. Лучинкіна А.І. Основні методологічні підходи до розгляду процесу соціалізації у віртуальному середовищі / А.І. Лучинкіна // Проблеми сучасної педагогічної освіти. Сер. Педагогіка і психологія. Вип. 34. Ч. 2. – Ялта: РВВКГУ, 2011. – С. 7–13.
 41. Лучинкіна А.І. Основні методологічні підходи до розгляду процесу соціалізації у віртуальному середовищі / А.І. Лучинкін // Проблеми сучасної педагогічної освіти (Сер. Педагогіка і психологія). Вип. 34. Ч. 2. – Ялта: РВВКГУ, 2011. – С. 14–21.
 42. Лучинкіна А.І. Підходи до розгляду процесів соціалізації в Інтернет-середовищі / А.І. Лучинкіна // Проблеми загальної та педагогічної психології: зб. наук. пр. Ін-ту психології ім. Г.С. Костюка НАПН України / за ред. академіка С.Д. Максименка. Т. 8. Ч. 5. – К., 2011. – С. 189–196.
 43. Лучинкіна А.І. Психологічна модель процесу соціалізації в Інтернет-середовищі / А.І. Лучинкіна // Психологічні перспективи «Психологія професійної діяльності працівників соціальної сфери» спеціальний випуск / Інститут соціальної та політичної психології НАПН України. – К., 2012. – С. 160–167.

44. Лучинкіна А.І. Психологічний аналіз поведінкових стратегій у Інтернет-спілкуванні обдарованих підлітків / А.І. Лучинкіна // Навчання і виховання обдарованої дитини: теорія і практика: зб. наук. пр. Ін-ту обдарованої дитини НАПН України. – К., 2010. – Вип. 1. – С. 223–229.
45. Лучинкіна А.І. Психологічний вплив Інтернет-мережі на особистість підлітка / А.І. Лучинкіна // Актуальні проблеми психології: збірник наукових праць Інституту психології ім. Г.С. Костюка. Вип. 18. Т. 10. – К., 2011. – С. 281–290.
46. Лучинкіна А.І. Психологічні аспекти віртуальної соціалізації / А.І. Лучинкіна // Проблеми сучасної психології: збірник наукових праць Кам'янець-Подільського університету ім. І. Огієнка. Вип. 14. – Кам'янець-Подільський, 2011. – С. 445–455.
47. Лучинкіна А.І. Спілкування підлітків у віртуальному середовищі / А.І. Лучинкіна // Питання фізичної та духовної культури, спорту й рекреації: збірник КФ ЗНУ. – Сімферополь, 2010. – С. 117–122.
48. Лучинкіна А.І. Суб'єктивна картина світу особистості як інтегральна характеристика реальності / А.І. Лучинкіна // Вісник післядипломної освіти: збірник наукових праць. Випуск 5(18). – К.: Дорадо-Друк, 2011. – С. 259–267.
49. Лучинкіна А.І. Типологія віртуальних ідентичностей особистості / А.І. Лучинкіна // Вісник післядипломної освіти: збірник наукових праць. Випуск 8(21). – К.: Атопол, 2012. – С. 226–232.
50. Лучинкіна А.І. Умови підготовки дітей до дослідницької діяльності / А.І. Лучинкіна // Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору. – К., 2011. – С. 296–305.
51. Меновщиков В.Ю. Психологическая помощь в сети Интернет / В.Ю. Меновщиков. – М., 2007. – 178 с.
52. Милютин Е.Л. Разноцветные зеркала / Е.Л. Милютин. – Нежин: Аспект-Полиграф, 2011. – 265 с.
53. Ненашев А.І. Развитие социального виртуального пространства в сети интернет / А.І. Ненашев // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – СПб., 2008. – С. 335–338.
54. Плешаков В.А. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности / В.А. Плешаков // Проблемы педагогического образования: сб. науч. ст. Вып. 21. / под ред. В.А. Слостенина, Е.А. Левановой. – М.: МПГУ-МОСПИ, 2005. – С. 48–49.

55. Плешаков В.А. Интеграция, киберсоциализация и социальное воспитание: студент и преподаватель в информационном пространстве / В.А. Плешаков // Педагогическое образование и наука. – 2010. – № 1. – С. 27–31.
56. Плешаков В.А. Киберсоциализация и православие: к постановке проблемы духовно-нравственного развития и воспитания российских школьников и студенческой молодежи / В.А. Плешаков // Вестник ПСТГУ. Серия IV. Педагогика. Психология. – М.: ПСТГУ, 2010. – № 2(17). – С. 68–76.
57. Плешаков В.А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен [Электронный ресурс] / В.А. Плешаков // Преподаватель XXI век. – 2009. – № 3. – Т. 1. – С. 32–39. – Режим доступа: http://sirdionis.ucoz.ru/load/prezentacija_po_teme_kibersocializacija/1-1-0-1.
58. Плешаков В.А. Теория киберсоциализации человека: монография / В.А. Плешаков; под общ. ред. чл. -корр. РАО, д.п.н., проф. А.В. Мудрика. – М.: МПГУ; «Номо Cyberus», 2011. – 400 с.
59. Плешаков В.А. Теория психовозрастного статуса личности и технология его развития в контексте профессиональной подготовки педагога-психолога / В. А. Плешаков. – М.: Издатель Воробьев, 2010. – 284 с.
60. Ратунова Л. Личность и виртуальная социализация [Электронный ресурс] / Л. Ратунова. – Режим доступа: <http://wiki.iteach.ru/index.php>.
61. Репкин Д. Виртуальная реальность [Электронный ресурс] / Д. Репкин. – Режим доступа: http://www.virtual.ru/virtual_reality.html.
62. Роль социальных сетей в жизни молодых людей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://startplusgroup.ru/sovety-dlya-nachinayushhix-studentov/976-rol-socialnyx-setej-v-zhizni-molodyx-lyudej.html>.
63. Сулер Дж. Компьютерная и Интернет-зависимость [Электронный ресурс] / Дж. Сулер; пер. с англ. Е.А. Щепилина. – Режим доступа: <http://banderus2.narod.ru/77314.html>.
64. Тальнишних Н.К. Культура «сетевых сообществ»: дис. канд. филос. наук: спец. 24.00.01 / Н.К. Тальнишних. – Ростов-на-Дону, 2004. – 128 с.
65. Угольков Н.В. Роль Интернета в социализации старших школьников / М.В. Угольков // Актуальные проблемы профессионально-педагогического образования: межвузовский сборник научных трудов. Выпуск 30. – Калининград, 2012. – С. 84–86.

66. Чеботарева Н.Д. Интернет-форум как виртуальный аналог психодинамической группы [Электронный ресурс] / Н.Д. Чеботарева. – Режим доступа: <http://www.follow.ru/article/181>.
67. Чудова Н.В. Психологические особенности коммуникативного пространства Интернета [Электронный ресурс] / Н.В. Чудова, М.А. Евлампиева, Н.А. Рахимова. – Режим доступа: <http://evartist.narod.ru/text7/47.htm>.
68. Чулкова Л.М. Особенности современного языка интернет-общения [Электронный ресурс] / Л.М. Чулкова. – Режим доступа: http://lyceum57.narod.ru/Dokument/Kopilka/Rus_lit/Chulkova/Internet-yazyk.pdf.
69. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С.А. Шапкин // Психологический журнал. – 1999. – Т. 20. № 1. – С. 86–102.
70. Эпштейн В.Л. Введение в гипертекст и гипертекстовые системы [Электронный ресурс] / В.Л. Эпштейн. – Режим доступа: <http://www.ipu.rssi.ru/publ/epstn.htm>.
71. Юдеева Т.В. Особенности интернет-социализации подростков с отклоняющим поведением в реальном пространстве / Т.В. Юдеева // Психолого-педагогическое сопровождение личности в образовании: союз науки и практики: сборник статей III Международной научно-практической конференции Одинцовских Психолого-педагогических чтений, Одинцово, 21.02.2015г. / отв. ред. В.Е. Цибулькикова. – М.: Перо, 2015. – С. 368–371.
72. Якобсон Д. Формирование образа в киберпространстве: online-ожидания и offline-реальность в «текстовых» виртуальных сообществах / Д. Якобсон // Массовая культура: современные западные исследования. – М.: Практика культуры, 2005. – С. 180–199.

Учебное издание

*Анжелика Лучинкина, доктор психологических наук
Татьяна Юдеева, кандидат психологических наук
Владислава Ушакова, кандидат психологических наук*

**ИНФОРМАЦИОННО - ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ
БЕЗОПАСНОСТЬ ЛИЧНОСТИ В
ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ**
Учебное пособие

Ответственный за выпуск: Хотеева Л.В.
Компьютерная верстка: Захарчук В.В.

Формат 60x84 /16. Усл. печ. л.8,83.Заказ № 005/1112. Тираж 300 экз.

Издательство ООО «ДИАЙПИ»
г. Симферополь, пр. Кирова, 17 тел./факс +7(3652) 248-178, +7(978)776-56-76.
dip@diprint.com.ua, www. diprint.com.ua

Отпечатано в ООО «Издательство «Тарпан»
295011, Республика Крым, г. Симферополь,
ул. Желябова, д.13.