



ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ДЕТЕЙ

**Р. Ю. Скоков
Е. А. Сахно
О. И. Янер**





**Комитет образования и науки Волгоградской области
Государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Волжский институт экономики, педагогики и права»
Региональный ресурсный центр информационной безопасности и
цифровой грамотности детей**



**Р. Ю. Скоков
Е. А. Сахно
О. И. Янер**

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПЕДАГОГА «КОД ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ДЕТЕЙ»

**Учебно-методическое пособие
для практических занятий и самостоятельной работы обучающихся по
дополнительной профессиональной программе повышения квалификации
*Информационная безопасность и цифровая грамотность детей***

**Волжский
ВИЭПП
2025**

УДК 371.78 : 004.738.5
ББК 88.8 + 16.8
С-44

Рецензенты:

Лукаш Антон Иванович, канд. социол. наук, заместитель директора ГАУ Волгоградской области «Исторический парк «Россия – моя история»;
Афанасьев Андрей Анатольевич, председатель Комитета по информационной безопасности семьи Родительской Палаты, главный редактор сайта «На распутье.ру».

Скоков, Роман Юрьевич

С-44 Учебно-методический комплекс педагога «Код информационной безопасности детей»: электронное учебно-методическое пособие для практических занятий и самостоятельной работы обучающихся по дополнительной профессиональной программе повышения квалификации *Информационная безопасность и цифровая грамотность детей* / Р.Ю. Скоков, Е.А. Сахно, О.И. Янер. [Предисл. А.И.Лукаш, А.А.Афанасьев]. – Волгоград: ГБОУ ВО «Волжский институт экономики, педагогики и права», 2025. – 57 с.- URL https://www.viepp.ru/documents/Uchebnie_izdaniya/2025/kodinfbez.pdf (дата обращения 08.09.2025). - Режим доступа: раздел "Учебные издания". – Текст: электронный.

ISBN 978-5-98146-071-5

Предназначено для слушателей дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Информационная безопасность и цифровая грамотность детей».

Учебно-методический комплекс включает наглядные образовательные материалы для педагогов, психологов, советников по воспитанию, руководителей образовательных организаций, родителей, специалистов региональных и муниципальных органов управления образованием, позволяющие в игровой форме повышать цифровую грамотность и информационную безопасность детей и молодежи в возрасте от 8 до 23 лет.

УДК 371.78 : 004.738.5
ББК 88.8 + 16.8
С-44

Рекомендовано учебно-методическим советом ГБОУ ВО "Волжский институт экономики, педагогики и права" (протокол №4 от 05.09.2025 г.).

ISBN 978-5-98146-071-5

© ГБОУ ВО Волжский институт экономики,
педагогики и права, 2025
© Скоков Р.Ю., Сахно Е.А., Янер О.И., 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
Предисловие от А.И. Лукаша	5
Предисловие от А.А. Афанасьева	7
1. Образовательная выставка «Эволюция телефонов»	8
2. Образно-художественная игровая модель «Древо цифровых знаний»	13
3. Профилактическая игра дизайна поведения «Лестница НЕзависимости»	18
4. Симуляционная игра «Мобильный помощник»	20
5. Правовая игра «Ответственность реальная, действия виртуальные»	22
6. Информационно-развивающая игра «Выбор информационного ресурса: безопасный vs вредоносный»	24
7. Настольная игра «Знания кибербезопасности»	26
8. Аквагрим «Образ»	28
Рекомендуемая литература	30
Список использованной литературы	32
Приложения	35

ВВЕДЕНИЕ

*Одному богу известно, что они делают
с мозгами наших детей*

Шон Паркер, сооснователь
и первый президент Facebook¹

В России около 70% школьников проводят в интернете от 3 до 8 часов в сутки вне образовательных нужд². При этом под воздействием цифровой среды меняется не только их поведение, но и сознание, возникают серьезные психологические проблемы³. Большинство современных подростков проверяют свои телефоны 150 раз в день, то есть каждые шесть минут⁴. «Разрешать нельзя ограничивать» – дилемма, которая на современном этапе стоит перед каждым родителем и педагогом.

Данные многих отечественных и зарубежных научных исследований показывают, что в современную эпоху цифровые устройства и ресурсы оказывают негативное влияние на развитие ребенка, если используются неправильно, а могут быть очень полезными, если применяются с соблюдением норм. Экспоненциальное развитие технологий стало причиной дефицита времени у родителей и педагогов, чтобы понять, как безопасно знакомить детей с гаджетами. Сегодня настало время, когда все больше и больше родителей и педагогов осознают негативные последствия бесконтрольного и ненормируемого использования гаджетов и информационного потребления детьми. И данные знания необходимо эффективно передавать детям и подросткам. Здесь первостепенная роль отводится родителям и отечественной системе образования.

Цифровая грамотность и информационная безопасность – главная дисциплина, которую должны изучать все дети.

Данный учебно-методический комплекс позволяет в наглядной конструктивной игровой форме сформировать у детей и подростков навыки сбалансированного, грамотного и безопасного использования цифровых устройств и ресурсов. Игровая форма является одним из самых эффективных способов развития мозга и усвоения знаний. Учебно-методический комплекс включает образовательную выставку «Эволюция телефонов», образно-художественную игровую модель «Древо цифровых знаний», профилактическую игру дизайна поведения «Лестница НЕзависимости», симуляционную игру «Мобильный помощник», правовую игру «Ответственность реальная, действия виртуальные», информационно-развивающую игру «Выбор информационного ресурса: безопасный vs вредоносный», настольную игру «Знания кибербезопасности», фейс-арт «Образ».

¹ Признана экстремистской организацией и запрещена на территории РФ.

² Более трети российских детей проводят в интернете до 8 часов в день // <https://rg.ru/2025/06/02/bole-treti-rossijskih-detej-provodi-at-v-internete-do-8-chasov-v-den.html> (дата обращения: 09.08.2025).

³ Данные Института психологии РАН за 2022 г. // <https://t.me/RVSsu/14344> (дата обращения: 09.08.2025).

⁴ Канг, Ш. Цифровая дисциплина / Шими Канг ; пер с англ. – Москва.: Альпина Паблишер, 2022г. – с.364 : ISBN: 978-5-9614-7305-6 – Текст непосредственный.

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ АНТОНА ИВАНОВИЧА ЛУКАША

канд. социол. наук, заместителя директора ГАУ Волгоградской области «Исторический парк «Россия – моя история», заместителя председателя комиссии Общественной палаты Волгоградской области по охране здоровья граждан, сохранению и укреплению традиционных духовно-нравственных ценностей.

Представленный учебно-методический комплекс формирует критическое мышление в сети, обеспечивает образовательный процесс на таких актуальных направлениях современного обучения и воспитания, как формирование цифровой грамотности, культуры безопасности и профилактика деструктивных форм поведения в цифровой среде у детей, подростков и молодежи.

В условиях цифровизации и растущих сопутствующих рисков (зависимости, кибербуллинг, деструктивный контент, правовые нарушения онлайн) разработка системных и интерактивных педагогических инструментов является насущной необходимостью. Учебно-методический комплекс подходит к решению этих задач, что определяет его высокую социальную и педагогическую значимость.

Комплекс четко ориентирован на достижение ключевых целей:

- формирование критического мышления и осознанного отношения к цифровому контенту и технологиям;
- повышение уровня цифровой грамотности и дисциплины;
- профилактика цифровых зависимостей и деструктивного онлайн-поведения;
- ознакомление с основами правовой ответственности в цифровой среде;
- развитие навыков безопасного и ответственного использования ИКТ.

Предложенные интерактивные площадки («Древо цифровых знаний», «Лестница Независимости», «Ответственность», «Выбор», «Образ», «Знания») соответствуют поставленным целям и эффективно решают конкретные задачи через вовлекающие игровые и рефлексивные форматы.

Ключевые достоинства учебно-методического комплекса:

- высокая интерактивность и вовлеченность: участники не пассивные слушатели, а активные «исследователи» цифровой среды через игры;
- моделирование ситуаций, выбор и рефлексия («Древо цифровых знаний», «Лестница Независимости», «Выбор», игра «Знания»);
- комплексность и системность: площадки логично связаны и охватывают все ключевые аспекты цифровой безопасности и грамотности (от распознавания манипуляций до правовой ответственности);
- ориентация на разные целевые группы: учебно-методический комплекс эффективно работает одновременно для детей/подростков (игровые элементы, визуализация) и для педагогов/родителей (методическая основа, глубокий контент, возможность совместной деятельности и просвещения взрослых);
- практическая ориентированность: формируются конкретные навыки критической оценки, безопасного поведения, осознанного выбора;
- адаптивность: формат площадок позволяет гибко использовать комплекс на различных мероприятиях (уроки, классные часы, тематические недели, лагеря, родительские собрания, конференции).

Учебно-методический комплекс «Код информационной безопасности детей» представляет собой качественный, инновационный и крайне актуальный образовательный продукт. Материал отличается научной обоснованностью, продуманностью структуры, высокая степень интерактивности и практической направленности. Комплекс успешно решает сложную задачу формирования цифровой культуры у подрастающего поколения через вовлекающие и рефлексивные практики. Он является ценным инструментом для

педагогов, психологов, организаторов воспитательной работы и родителей в их деятельности по обеспечению цифровой безопасности и воспитанию осознанного, ответственного цифрового гражданина.

Учебно-методический комплекс рекомендуется к практическому внедрению в образовательных организациях общего, дополнительного и профессионального образования, а также для использования в рамках просветительской работы с родителями и общественностью.

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ АНДРЕЯ АНАТОЛЬЕВИЧА АФАНАСЬЕВА

писателя-публициста, автора книг «Дети интернета. Что они смотрят и кто ими управляет», «Основы выживания в сети, краткого курса для детей и родителей», руководителя интернет-проекта и сообщества родителей «На распутье.ру».

На встречах по вопросам, связанным с информационной безопасностью детей в сети, многие родители часто задают такие вопросы: «Как оторвать ребенка от TikTok?», «Что делать, если сын попал под влияние опасного паблика?», «Почему эти игры вызывают такую зависимость?», «Как объяснить десятилетке, что нельзя выкладывать документы, и общаться с незнакомыми людьми?» и т.д.

Проблема цифровой социализации, а вернее сказать десоциализации детей и подростков – это не абстракция, а ежедневная реальность миллионов семей. При этом, к сожалению, нельзя сказать, что у родителей есть абсолютное понимание этой проблемы. Увы, это далеко не так. И в этом плане представленный учебно-методический комплекс ценен именно тем, что он дает некую наглядность, и показывает существующие проблемы через простые и понятные образы.

«Лестница НЕзависимости» – попадание в самую суть проблемы.

Описывая в своих книгах механизмы формирования цифровых зависимостей (от «бесплатной пробы» до деструктивного поведения) часто приходится использовать сложные, и возможно не всегда всем понятные термины. Тут же все изображено просто и наглядно, но при этом довольно точно. Авторы учебно-методического комплекса (далее УМК) блестяще решили эту задачу через метафору шаткой лестницы. Упражнение с карточками контента – это практический инструмент для родителей, чтобы понять, что, когда и почему может быть опасно.

«Древо цифровых знаний» – просто о сложном. Особенно впечатляет вторая его часть, наглядно демонстрирующая природу многих деструктивных явлений в сети, их происхождение и взаимосвязи. В одном наглядном и понятном образе собрано все основное.

Правовая площадка «Ответственность» – необходимость настоящего времени. Подростки зачастую просто не осознают, что их «прикол» или «гневный комментарий» – это реальное правонарушение. Показывать последствия на понятных примерах, без запугивания, но с четкой градацией ответственности – безусловно правильный подход.

«Выбор» и «Образ» – вскрываем манипулятивные механизмы. Понимание, как дизайн приложений и контента влияет на наше поведение и желания (яркие цвета, дофаминовые петли, символы) – это основа цифрового иммунитета. На встречах с детьми необходимо в первую очередь донести до них мысль о том, что социальные сети их эксплуатируют. Как они используют их в качестве своих бесплатных работников, и в этих вопросах такие блоки конечно же дополняют существующую картину.

УМК дает детям инструмент анализа через создание «безопасного сайта» и осознание своего «образа». Это должно помочь формированию критического мышления, о необходимости которого мы постоянно говорим. Игра «Знания» – закрепляет результат.

Важнейшей характеристикой УМК является его практико-ориентированность. Каждая площадка дает немедленно применимые навыки и знания, как отличить, как распознать манипуляцию, куда не стоит «кликать», какие последствия могут быть у любого необдуманного поступка в сети.

1. ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ВЫСТАВКА «ЭВОЛЮЦИЯ ТЕЛЕФОНОВ»

Выставка может быть самостоятельно организована образовательным учреждением (рис. 1). Предназначена для наглядной демонстрации детям и молодежи, как технологии, создаваемые главным образом для военно-промышленного комплекса, распространены в массовый потребительский сектор.



ТА-57 - военно-полевой телефонный аппарат. СССР/РФ (1957 г.)



ТА-68 – массовая модель проводного телефонного аппарата с дисковым номеронабирателем. СССР (начало 1970-х гг. - конец 80-х гг.)



Tel 01 LX (Siemens) - кнопочный телефонный аппарат с импульсным набором. Германия (1989 г.)



Motorola DynaTAC 8000X - первый массовый мобильный телефон для голосовой коммуникации с цифровой клавиатурой с кнопками вызова и сброса, с небольшим монохромным дисплеем для отображения набираемого номера. США (1983 г.)

Рисунок 1. Эволюция телефонов и смартфонов для связи



Nokia 1011 - первый массовый GSM-телефон. Имел монохромный дисплей, выдвигающуюся антенну, память на 99 номеров. Способен отправлять и принимать SMS-сообщения. Финляндия (1992 г.)



Nokia 6021 – один из популярных массовых кнопочных мобильных телефонов. Функциональный (звонки, SMS, органайзер, будильник), с цветным экраном, 4 мегабайтами памяти. Финляндия (2005 г.)

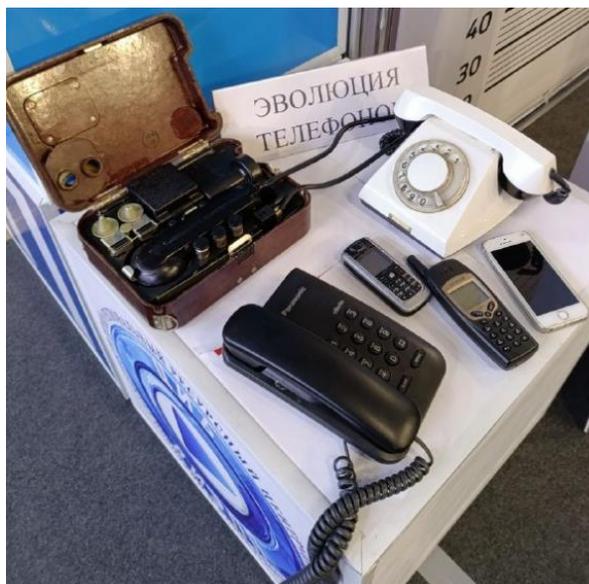


IBM Simon - первый телефон с сенсорным экраном (взаимодействие с экраном прикосновением пальцев или стилусом). Совместил функции карманного компьютера и телефона. Имел функции органайзера, калькулятора, отображения мирового времени, факса, работы с электронной почтой (без вложенных файлов), нескольких игр.
США (1992-1994 гг.)



iPhone (Apple) – один из первых массовых сенсорных смартфонов с мультитач-экраном. Имел 3,5-дюймовый сенсорный экран с разрешением 320×480 пикселей, адаптивный интерфейс, кинетический скроллинг, веб-браузер Safari для полноценного выхода в интернет.
США (2007 г.)

Продолжение рисунка 1. Эволюция телефонов и смартфонов для связи



Продолжение рисунка 1. Эволюция телефонов и смартфонов для связи



ИНСТРУКЦИЯ

Цель – показать, что технологии, создаваемые для военно-промышленного сектора, внедрены в массовый потребительский сектор.

Педагог должен осветить:

1. Этапы развития телефонов и смартфонов для связи: на I этапе для разговоров в военных целях; на II этапе для разговоров в быту и на работе в стационарной форме; на III этапе для разговоров в быту и на работе в мобильной форме; на IV этапе для разговоров, передачи текстовых, аудио-, видеосообщений, посещения сайтов, социальных сетей, банковских переводов, азартных и онлайн-игр и др. целей.

2. Заложенность в современных цифровых устройствах научных достижений и синтеза открытий многих наук: физиологии, нейробиологии, психологии, аддиктологии, социологии, информатики, электроники, связи, кибернетики.

3. Одновременность многих научно-технологических открытий советских и американских ученых в XX в.

К созданию современных цифровых устройств привела эволюция и синтез открытий многих наук⁵.

1. Достижения физиологии.

Принципы высшей нервной деятельности И.П. Павлова, первого советского Нобелевского лауреата 1904 г. по медицине, автора поведенческих понятий подкрепления, безусловный и условный рефлекс.

Теория функциональных систем (модель структуры поведения) 1935 г. советского физиолога П.К. Анохина, уроженца г. Царицына, предвестника современной кибернетики (автора термина обратная афферентация или связь). Так называемая «модель крючка» или

⁵ Скоков Р. Ю., Боровская М. А. Проектирование образовательных программ с учетом потребностей рынка труда: роль социально-гуманитарной кибернетики и дизайна среды / Р. Ю. Скоков, М. А. Боровская – Текст: непосредственный. Научные труды Вольного экономического общества России, 2024. – Т. 249. – № 5. – С. 256-279.

краткосрочных дофаминовых петель обратной связи реализована в мобильных приложениях, социальных сетях, спорте, фильмах, играх, работе.

2. Развитие информатики, зарождение кибернетики в целях ВПК.

- 1915-1918 гг. американским предпринимателем создан первый беспилотный летательный аппарат Э. Сперри.

- 1936-1940 гг. создана вычислительная машина А. Тьюринга, первый компьютер, учение об архитектуре вычислительных машин (Дж. фон Нейман), теория информации (К. Шеннон).

- 1940-1942 гг. работа Н. Винера и Д. Бигелоу над созданием аппарата для ПВО, предсказывающего полет самолета.

3. Исследования головного мозга и искусственного интеллекта

- 1949 г. создание «гомеостата» - первой «думающей машины», наиболее близкой к искусственному мозгу (У. Эшби).

- 1956-1957 гг. - первые программы в области искусственного интеллекта (Г. Саймон и А. Ньюэлл).

- 1949 г. – присуждена нобелевская премия по медицине и физиологии Э.Монишу за лоботомию. В СССР в 1950 г. запрещена.

- 1950 г. – тестирование первого устройства нейроинтерфейса (Stimocceiver) (Х. Дельгадо).

4. Развитие сетей передачи данных, ЭВМ в военно-политических целях.

- В начале 50-х гг. – в ВПК СССР применялись линии связи (сети), соединившие центральные ЭВМ с удаленными терминалами (ПВО).

- 1962 г. - первая компьютерная видеоигра Spacewar. С.Бранд сравнивал ее с приемом психоделиков.

- 1959 г.-1960-е гг. – развитие применения кибернетики в менеджменте, экономике (Э.Бир, В. Глушков).

- 1967 г. - Ф.Эмери (Тавистокский институт) предсказал использование «синергетики подросткового роя» на рок-концертах для разрушения национальных государств к концу 90-х гг. Но методы использованы уже в 1968 г. в европейских «цветных революциях» («пражской весне», «парижской революции»).

б. Распространение сетей передачи данных и компьютеризации в массовый потребительский сектор. Развитие искусственного интеллекта.

- Середина 1960-х гг. - в СССР разработаны и в 1972 г. запущены автоматизированные авиа- и железнодорожные кассы «Сирена», «Экспресс» (аналог современных социальных сетей).

- 1969-1971 гг. по заказу американского военного агентства DARPA созданы первые американские сети (ARPANET и TYMNET).

- В конце 1970-х гг. С. Джобс и С. Возняк вывели на рынок персональные компьютеры, телефонные устройства.

- В начале 1980-х гг. П. Бениофф предложил квантово-механическую модель машины Тьюринга.

- 1984 г. Apple представила Macintosh, первый компьютер с графическим интерфейсом пользователя.

- 1985 г. открылось сетевое онлайн-сообщество WELL.

- 1996 г. появляется каптология (Б.Дж. Фогг), изучающая компьютеры как технологии убеждения.

- 2003-2004 гг. бум социальных сетей (LinkedIn, Facebook).

б. Развитие нейрокомпьютерного интерфейса.

- 2019 г. - настоящее время. Илон Маск и компания Neuralink презентовали технологию имплантируемого нейроинтерфейса («мозг – компьютер»), получили разрешение клинических испытаний на людях.

Таким образом, советские и американские ученые многие важные шаги делали одновременно. Отечественные традиционные духовно-нравственные ценности не позволили применить технологии военно-промышленного сектора в массовом потребительском секторе.

Технические характеристики выставки для тиражирования. Подобную выставку можно собрать и представить в образовательной организации (школа, колледж и др.). Модели телефонов/смартфонов могут быть и иными. Главное показать модели и этапы, отражающие развитие телефонов и смартфонов.

Задания для самостоятельной работы

1. По QR-коду ознакомьтесь с реальным примером образовательной выставки «Эволюция телефонов», сформированной региональным ресурсным центром информационной безопасности и цифровой грамотности детей ГБОУ ВО «Волжский институт экономики, педагогики и права».
2. Соберите совместно с учащимися для своей образовательной организации выставку «Эволюция телефонов».



2. ОБРАЗНО-ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ «ДРЕВО ЦИФРОВЫХ ЗНАНИЙ»

Проблема аддиктивного (зависимого) потребительского поведения имеет большую актуальность в социально-психологическом, культурном плане. Российские художники, используя русский народный стиль, выражают в образной форме отношение общества к потреблению алкоголя, табака, наркотиков. Образная модель «Древо цифровых знаний» создана по мотивам лубка Е. Старовойтова «Славянское древо жизни» («Древо зависимости»), на котором изображены все виды человеческой зависимости (алкоголь, табак и наркотики) и продемонстрированы тяжёлые последствия для здоровья человека, который им подвержен.

Представленное в учебно-методическом комплексе «Древо цифровых знаний» имеет две стороны: завлекающую, яркую, разноцветную – для детей и подростков, информативную, с корнями, структурой и деструктивными последствиями цифровых зависимостей – для родителей и педагогов.

С одной стороны «Древо цифровых знаний» выполнено в ярких цветах (рисунок 2), вызывающих внимание у детей и подростков, например, как в мультфильмах, аниме, видеоиграх и пр.



Рисунок 2. Древо цифровых знаний - цифровая модель (яркая первая сторона)

Первая сторона «Древа цифровых знаний» показывает на примере, как технологические компании вовлекают в цифровой мир детей и молодежь через цвета, яркость, красочность, виртуальную реальность, выйти из которого в реальный мир, наполненный не столь насыщенными красками, чрезвычайно сложно.



ИНСТРУКЦИЯ

Цель - информирование детей и молодежи о цифровой гигиене, правилах поведения в виртуальном мире.

Предметы игры: макет «Древа цифровых знаний», 10 карточек с изображением целого яблока – символа правильного ответа, 10 карточек с изображением яблока с червячком – символа ошибочного ответа, 47 карточек с вопросами.

Модератор предлагает посетителям игрового стенда – детям, подросткам, взрослым (родителям и педагогам) ответить на ряд вопросов, представленных на карточках (приложение 1). За каждый правильный ответ участник получает от модератора яблоко, которое символизирует полноту знаний в данной области. Если ответ содержит неточности или вызывает затруднения у участника, то модератор предоставляет исчерпывающую информацию по данному вопросу и говорит, что знаний пока недостаточно, поэтому яблоко, как символ знаний, будет с червячком (приложение 2).

Участник вешает полученные яблоки на «Древо цифровых знаний» и, по количеству представленных яблок (целых яблок или яблок с червячком), наглядно оценивает свой уровень цифровой грамотности. Первый обязательный вопрос для всех: «Каково Ваше экранное время в смартфоне за вчерашний день?».

Вторая сторона «Древа цифровых знаний» - информативная (рисунок 3) и предназначена, главным образом, для педагогов и родителей.

«Древо цифровых знаний» выполнено с корнями, структурой и деструктивными последствиями цифровых зависимостей.

Корни дерева – человеческие потребности, на которых построены цифровые механики: любовь и отношения; социальное одобрение и уважение; вознаграждения; стресс, страх; радость, счастье, эйфория, гордость.

Ствол дерева – центральная нервная система.

Ветки дерева – цифровые блага: гаджеты, мессенджеры; социальные сети; видеохостинги (Ютуб, ТикТок); нейросети, чат-боты; компьютерные и телефонные игры; интернет-казино, онлайн-букмекеры; поисковики; аниме; фанфики, фендомы, фикбуки, треш-стримы; криппипаста.

Змея (Нахаш из Эдема), или цифровые корпорации, обвивает ствол Древа знаний, представляя собой Зеленого змия, вызывающего цифровую зависимость поведенческими паттернами.

Плоды дерева – негативные последствия использования цифровых устройств: дипфейки, фейки, политические манипуляции, управление поведением, экстремизм, межнациональная рознь, терроризм, анархизм, букмекеры, суицидальное поведение, скулшутинг, аддиктивное поведение, фишинг, квадробинг, сваттинг, доксинг, кибермошенничество, поведенческие войны, информационная война, шантаж, антисемейная пропаганда, сектантство, ЛГБТ-пропаганда, антирелигиозная пропаганда, ультрадвижение, неонацизм, буллинг, травля, абьюз, около юмористические паблики, порнография, номофобия, игромания, СДВГ, кадровое мышление, клиповое мышление,

социопатия, социофобия, ухудшение памяти, ухудшение речевых навыков, пищевые расстройства, нарушение сна, рак, депрессия, деградация мышления, раздражительность, бессонница, депрессия, ухудшение зрения, ДТП, туннельный синдром, боли в шее, гипокинезия, артериальное давление, тревожность, эгоцентризм, финансовый ущерб, снижение успеваемости, когнитивные нарушения, цифровой аутизм, фаббинг, технофренс, смомби и др.



Рисунок 3. Древо цифровых знаний – цифровая модель (информативная вторая сторона)



Рисунок 4. Древо цифровых знаний - физические модели

Технические характеристики «Древа цифровых знаний» для тиражирования. Модели, представленные на рисунке 4 можно изготовить для образовательной организации (школы, колледжа и др.). Модель сверху размером 1,3х1,68 м. Состоит из двух полотен из ПВХ толщиной не менее 8 мм. Прямая интерьерная печать (не менее 720 т.), сложная фрезеровка по контуру, внутренние крепления полотен между собой для устойчивости модели. Модель снизу выполнена на баннере размером 2х1,5 м, с люверсами по периметру, печать на двух баннерных тканях, полотна склеены, крепятся на металлическую конструкцию стяжками по периметру.

Задания для самостоятельной работы

1. По QR-коду скачайте макеты, изучите и изготовьте карточки с вопросами по информационной безопасности и цифровой грамотности к «Древу цифровых знаний».



2. По QR-коду скачайте макеты яблок и изготовьте для игры на «Древе цифровых знаний».



3. По QR-коду скачайте электронный макет и изготовьте для образовательной организации «Древо цифровых знаний».



4. По QR-коду ознакомьтесь с реальным примером «Древа цифровых знаний», изготовленного региональным ресурсным центром информационной безопасности и цифровой грамотности детей ГБОУ ВО «Волжский институт экономики, педагогики и права».



3. ПРОФИЛАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ДИЗАЙНА ПОВЕДЕНИЯ «ЛЕСТНИЦА НЕЗАВИСИМОСТИ»

Профилактическая игра направлена на формирование у детей и молодежи знаний о механике формирования технологическими компаниями аддиктивного (зависимого) потребительского поведения у пользователей цифровых устройств и приложений. Также представляет особенности обратного процесса - преодоления патологических зависимостей.



ИНСТРУКЦИЯ

Цель - формирование у ребенка знаний возрастного ценза цифрового потребления и критического отношения к его несоблюдению.

Предметы игры: макет «Лестницы НЕзависимости», 6 ламинированных карточек с наименованиями цифровых контентов и видеопродукции.

Модератор предлагает участнику 2 варианта игры:

1. Участник получает от модератора поочередно карточки. Задача участника – определить, какие возрастные периоды наиболее соответствуют просмотру данных цифровых контентов. Сделав свой выбор, участник прикрепляет ламинированную карточку на боковую сторону лестницы с помощью липкой ленты («липучки») на данный возрастной период. Модератор комментирует выбор и поясняет влияние цифрового контента на безопасное развитие ребенка.

2. Участник игры, подымаясь по лестнице на каждую ступень вверх (рисунок 5), моделирует для себя ощущения навязывания технологическими компаниями привычек/зависимости под воздействием цифровых технологий:

- 1. Дизайн поведения;*
- 2. Бесплатная проба;*
- 3. Привычка;*
- 4. Зависимость;*
- 5. Деструктивное поведение.*

Чем выше, тем больше участник осознает и переживает в реальности «шаткость» нахождения в зависимом состоянии.

На боковой стороне лестницы (или ступенях со второй стороны) обозначены возрастные периоды, по которым нужно реализовывать специфический профилактический инструментальный формирований цифровой грамотности и информационной безопасности: дошкольники (0-6 лет, детские сады); начальное общее образование (6-10 лет, 1-4 классы); основное общее образование (10-15 лет, 5-9 классы); среднее общее образование (16-17 лет, 10-11 классы); среднее профессиональное и высшее образование (17 лет и старше).

Участникам предлагаются ламинированные карточки с наименованиями цифровых контентов и видеопродукции (приложение 3): мультфильмы, развивающие программы, онлайн-игры, рилсы, Instagram, TikTok, YouTube, викиум, учи.ру, VK, likee, VR-очки, подкасты, блоги, музыка, фильмы, видео-уроки, интернет-магазины. Задача участника – определить, какие возрастные периоды наиболее соответствуют просмотру данных цифровых контентов. Сделав свой выбор, участник прикрепляет ламинированную карточку на боковую сторону лестницы с помощью липкой ленты ("липучки") на данный возрастной период. Модератор комментирует выбор и поясняет влияние цифрового

контента на безопасное развитие ребенка. Цель данного упражнения - формирование у ребенка знаний возрастного ценза цифрового потребления и критического отношения к его нарушению.



Рисунок 5. Лестница НЕзависимости

Технические характеристики «Лестницы НЕзависимости» для тиражирования в образовательных учреждениях. Деревянная двухсторонняя стремянка-ходуля (длина в сложенном виде – 1,67 м, количество ступеней - 2x5; вес – 7,5 кг; материал – сосна), пленка Lomond A4 для струйных принтеров (100 мкм, 10 листов, прозрачная).

Задания для самостоятельной работы

1. По QR-коду скачайте макеты, изучите и изготовьте карточки с наименованиями цифровых контентов и видеопroduкции для игры «Лестница НЕзависимости».



2. По QR-коду ознакомьтесь с реальным примером «Лестницы НЕзависимости», изготовленной региональным ресурсным центром информационной безопасности и цифровой грамотности детей ГБОУ ВО «Волжский институт экономики, педагогики и права».



4. СИМУЛЯЦИОННАЯ ИГРА «МОБИЛЬНЫЙ ПОМОЩНИК»

Игра имитирует ситуации телефонного мошенничества, в которых могут оказаться дети и молодежь. Для наглядности используется натурная модель смартфона. Дети и молодежь учатся использовать смартфон для защиты от телефонных мошенников, получая знания о признаках мошеннических сообщений.



ИНСТРУКЦИЯ

Цель - формирование у участника знаний о признаках мошеннических сообщений, способах защиты от телефонных мошенников.

Предметы игры: модель смартфона, магнитный знак, отражающий согласие, магнитный знак, отражающий запрет, 10 карточек с смс-сообщениями, памятка «Мобильный помощник» с правилами защиты от кибер-мошенников.

Модератор предлагает участникам смс-сообщения как мошеннические, так и честные. Задача участника - поставить правильную реакцию (знак на магните запрета или согласия) и объяснить, почему сделан такой выбор. Модератор объясняет основные нюансы, на которые стоит обратить внимание и предлагает участнику памятку «Мобильный помощник» (приложение 4) с правилами защиты от кибермошенников.

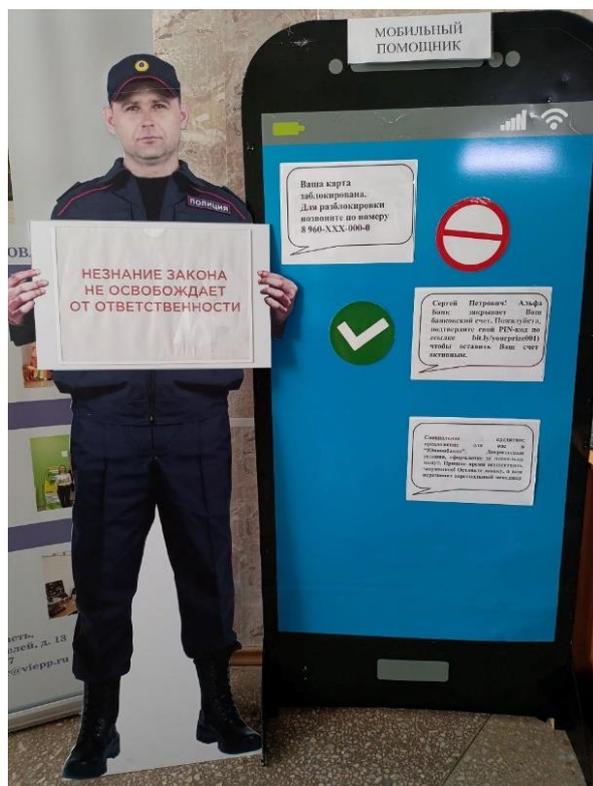
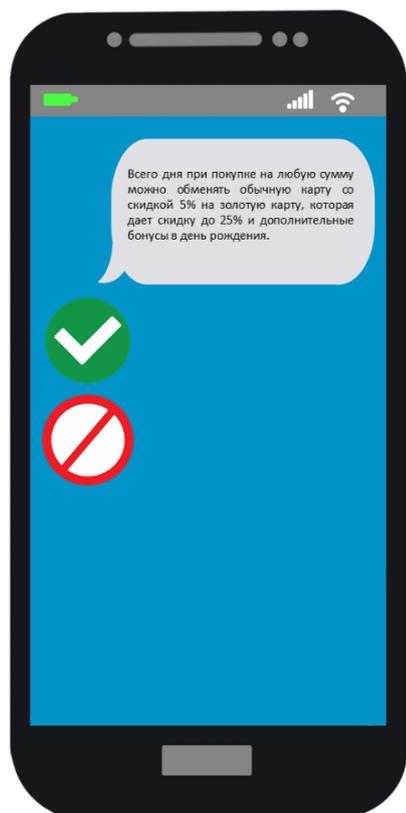


Рисунок 6. Мобильный помощник

Технические характеристики «Мобильного помощника» для тиражирования в образовательных учреждениях. Постер «Смартфона» печатается на пленке (размер 0,8x1,7 м, полноцветная печать не менее 720 dpi, резка по контуру). Основа увеличенной

модели с ножками из ДСП, поверх которой лист металла, магнитные карманы, магниты для реакции на сообщения.

Задания для самостоятельной работы

1. По QR-коду скачайте и распечатайте для учащихся памятку «Мобильный помощник».



2. По техническим характеристикам изготовьте для образовательной организации модель смартфона «Мобильный помощник» и карточки.



3. По QR-коду ознакомьтесь с реальным примером модели смартфона «Мобильный помощник», изготовленного региональным ресурсным центром информационной безопасности и цифровой грамотности детей ГБОУ ВО «Волжский институт экономики, педагогики и права».



5. ПРАВОВАЯ ИГРА «ОТВЕТСТВЕННОСТЬ РЕАЛЬНАЯ, ДЕЙСТВИЯ ВИРТУАЛЬНЫЕ»

Игра направлена на формирование у детей и молодежи законодательных норм, регулирующих отношения в цифровой среде, а также связанных с использованием цифровых устройств, социальных сетей, мессенджеров, приложений и др. цифровых информационных ресурсов.



ИНСТРУКЦИЯ

Цель - формирование у детей и молодежи знаний ответственности за поступки в интернет-среде.

Предметы игры: Уголовный кодекс РФ, Кодекс об административных правонарушениях РФ, Гражданский кодекс РФ, модель Фемиды с весами, 6 гирь для весов, 16 карточек с кейсами, памятка «Реальные последствия виртуальной жизни» (приложение 5).

Модератор предлагает участнику кейс. Задача участника - определить, является ли поведение героя кейса проступком или преступлением. В зависимости от своего решения участник должен положить карточку на один из трёх кодексов. С помощью модератора участники знакомятся с различными видами ответственности: гражданской, административной и уголовной. Ответы участника оцениваются по принципу весов Фемиды. По тому, какая чаша перевешивает – с правильными или неверными ответами – можно судить об уровне его правовой грамотности.



<p>⚡</p> <p>Несовершеннолетние Иванов, Петров и Сидоров на протяжении длительного времени в школе № 12 снимали на видео как дергали за волосы, шипали и тыкали ручкой Пospelова, т.е. совершил кибербуллинг</p>	<p>⚡</p> <p>Иванов, зная, используя персональные медицинские данные Петрова, использовал их для получения обманных путем медицинских услуг, т.е. совершил кражу онлайн-личности</p>	<p>⚡</p> <p>Корреспондент Иванов на странице своего аккаунта, доступного для общего просмотра написал в отношении Петрова слова, которые не соответствуют действительности</p>	<p>⚡</p> <p>Иванов незаконно получил доступ к коммерческим данным организации, т.е. совершил кибершпионаж</p>
<p>⚡</p> <p>Иванов разработал дома вредоносную программу по снятию денег с карты, т.е. совершил фишинг</p>	<p>⚡</p> <p>Иванов использует интернет-платформу и свой канал в режиме реального времени по договоренности с Петровым снимал и показывал видео причиняя последнему телесных повреждений за вознаграждение (донаты) от подписчиков Трешстримерство</p>	<p>⚡</p> <p>Иванов, мошенническим способом совершал майнинг с использованием чужих ресурсов Петрова, т.е. совершил криптоджекинг</p>	<p>⚡</p> <p>Иванов под угрозой распространения информации, порочащей репутацию Петрова требовал деньги с последнего через кибератаку, т.е. совершил кибершантаж</p>

Рисунок 7. Материалы для правовой игры «Ответственность реальная, действия виртуальные»

Техническое задание на тиражирование: 3 кодекса (Уголовный кодекс, Кодекс об административных правонарушениях, Гражданский кодекс), двусторонние распечатанные карточки.

Задания для самостоятельной работы

1. По QR-коду скачайте и распечатайте для учащихся Памятку «Реальные последствия виртуальной жизни».



2. По техническим характеристикам изготовьте для образовательной организации правовую игру «Ответственность реальная, действия виртуальные».



6. ИНФОРМАЦИОННО-РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА «ВЫБОР ИНФОРМАЦИОННОГО РЕСУРСА: БЕЗОПАСНЫЙ VS ВРЕДНОСНЫЙ»

Игра имитирует безопасный и вредоносный сайт с новостными лентами (приложение б).



ИНСТРУКЦИЯ

Цель - научить отличать безопасный сайт от вредоносного сайта.

Предметы игры: флипчарт, распечатка фона голубого цвета для безопасного сайта на магнитном листе по размеру флипчарта, распечатка фона красного цвета для вредоносного сайта на магнитном листе по размеру флипчарта, цветная распечатка 21 карточка на магнитных листах с новостями.

Задача участника - разложить новостные ленты по принадлежности к безопасному или вредоносному сайту и объяснить, почему сделан такой выбор. Модератор объясняет основные нюансы, на которые стоит обратить внимание в игре, и знакомит участников с нормами экранного времени, деструктивными формами поведения и способами выхода из них посредством создания модели безопасного сайта из предложенных элементов.

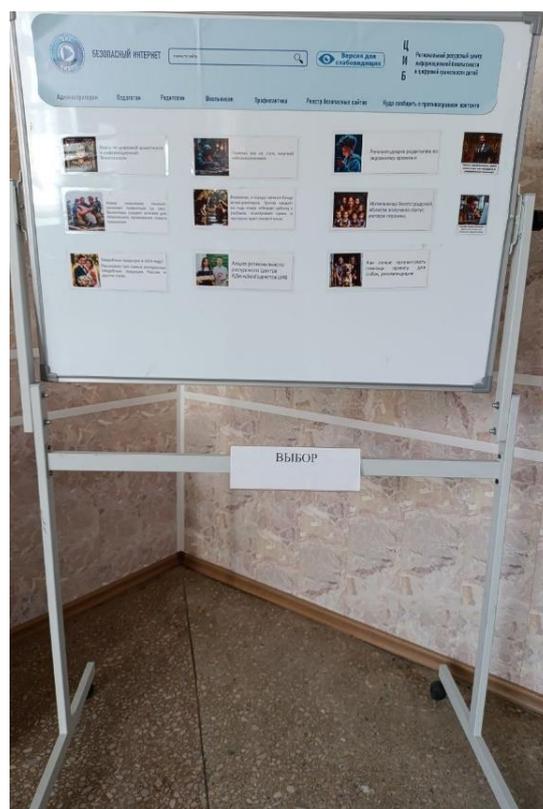
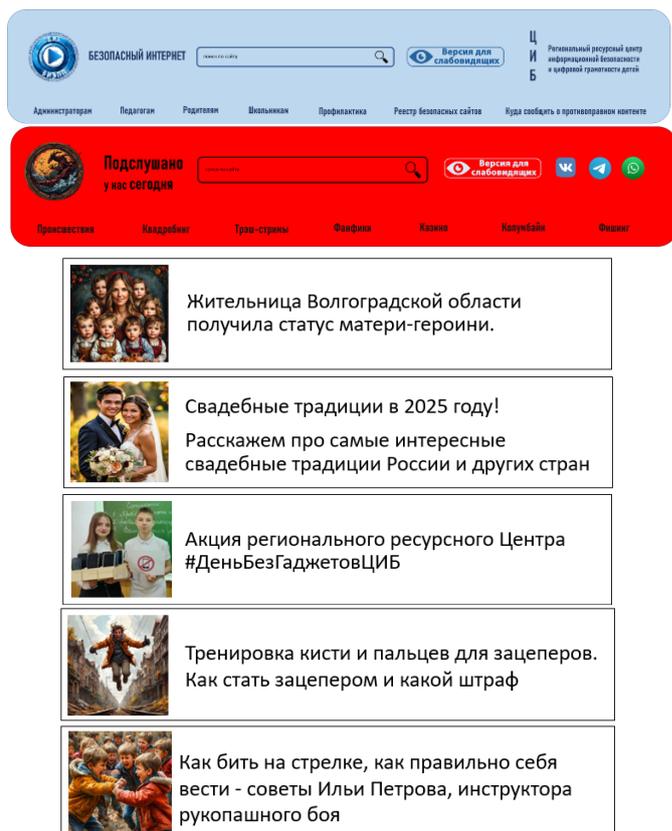


Рисунок 8. Материалы для информационно-развивающей игры «Выбор информационного ресурса: безопасный vs вредоносный»

Техническое задание на тиражирование: флипчарт, цветная распечатка фона сайта на магнитных листах по размер флипчарта, цветная распечатка карточек на магнитных листах с новостями.

Задания для самостоятельной работы

1. По QR-коду скачайте и распечатайте для учащихся карточки для информационно-развивающей игры «Выбор информационного ресурса: безопасный vs вредоносный».



2. По QR-коду скачайте и распечатайте фон для информационно-развивающей игры «Выбор информационного ресурса: безопасный vs вредоносный».



3. Сформируйте с обучающимися карточки с новостными лентами для безопасного и вредоносного сайтов.

7. НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ЗНАНИЯ КИБЕРБЕЗОПАСНОСТИ»

Представляет собой образовательное развлечение, направленное на повышение уровня владения навыками корректного использования информационных технологий и предотвращения деструктивных форм поведения.



ИНСТРУКЦИЯ

Цель - обучить игроков основам кибербезопасности, ознакомить с основными угрозами и рисками, связанными с использованием информационных технологий, научить правильному поведению в сети.

Предметы игры: игровое поле, ламинированные карточки.

Участники по очереди вытягивают карточки с картинкой на тему «Кибербезопасность». Задача игроков за 3 минуты найти как можно больше картинок на игровом поле. После того как игрок находит картинку, модератор озвучивает два определения. Задача игрока выбрать правильное определение. При правильном ответе игроку засчитывается балл. Правила игры содержатся в памятке к настольной игре (приложение 7).

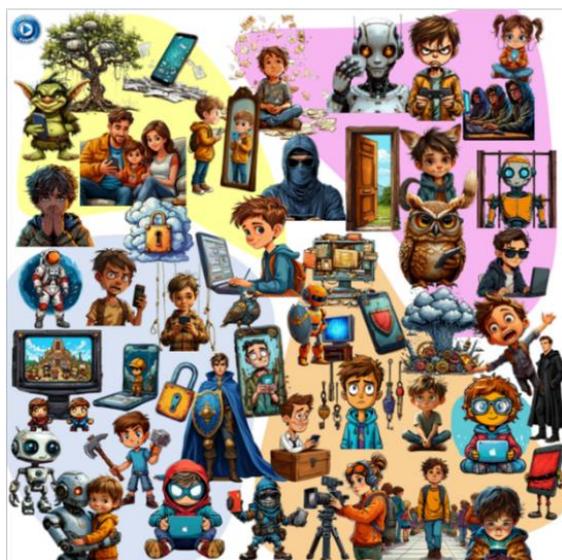


Рисунок 9. Материалы для настольной игры «Знания кибербезопасности»

Техническое задание на тиражирование: цветная печать поля на баннерной ткани, цветная печать карточек.

Задания для самостоятельной работы

1. По QR-коду скачайте и распечатайте для учащихся материалы для настольной игры «Знания кибербезопасности».
2. По QR-коду скачайте и распечатайте для учащихся памятку для настольной игры «Знания кибербезопасности».



8. АКВАГРИМ «ОБРАЗ»

Аквагрим является популярным методом для использования в публичных мероприятиях: форумы, детские праздники, фотосессии, рекламные акции, маркетинговые мероприятия и пр. Образы для настоящей локации формируются в соответствии со знаниями детей и молодежи традиционных российских ценностей, определенных в Указе Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. №809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» (далее – Указ Президента РФ от 09.11.2022 № 809)⁶.

При нанесении детям аквагрима проводится информирование о духовно-нравственных ценностях.

Интерактивный образовательный модуль, где создание тематического аквагрима помогает:

1. Понять, как работают цифровые интерфейсы приложений, игр и социальных сетей, чтобы привлечь и удержать внимание пользователей.
2. Научиться создавать и представлять свою личность в реальной жизни.
3. Использовать для аквагрима позитивные образы, соответствующие традиционным российским ценностям.



ИНСТРУКЦИЯ

Цель – научить детей использовать в аквагриме позитивные образы, соответствующие традиционным российским ценностям, сформировать представление воздействия цифровых интерфейсов приложений, игр и социальных сетей для удержания внимания пользователей, научить транслировать основные личностные конструктивные ценности через создаваемый образ.

Предметы игры: цветные ламинированные карточки с изображениями, воплощающими традиционные российские духовно-нравственные ценности, краски для аквагрима, вода, влажные салфетки.

Модератору рекомендуется распечатать Указ Президента РФ от 09.11.2022 № 809, заготовить куверт на стол с наименованием Указа Президента РФ от 09.11.2022 № 809 и QR-кодом на полный текст.

Модератор помогает участнику понять, как разные элементы аквагрима вызывают эмоции или привлекают внимание. Он сравнивает это с тем, как работают цифровые интерфейсы. Создание собственного образа через аквагрим становится осознанным способом выражения своей индивидуальности. Основная цель - показать, что творчество и желание быть частью общества можно реализовать через безопасные и принятые в обществе способы, избегая субкультурных, маргинальных или девиантных групп. Данный интерактивный модуль целесообразно проводить в ходе организации массовых культурно-развлекательных мероприятий.

Каталог рисунков для аквагрима представлен в приложении 8.

⁶ Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» // <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (дата обращения: 09.08.2025).



Рисунок 10. Карточки для фейс-арта «Образ»

Техническое задание: цветная печать карточек с позитивными образами, краски для аквагрима, вода, влажные салфетки.

Задания для самостоятельной работы

1. По QR-коду скачайте и распечатайте для учащихся карточки для фейс-арта «Образ».
2. Попросите ребят разместить на аватаре в социальных сетях свой портрет.
3. Распечатайте Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
4. Заготовьте конверт с наименованием Указа Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» и QR-кодом на полный его текст на сайте <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502>.



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Ариели, Д. Предсказуемая иррациональность: Скрытые силы, определяющие наши решения / Дэн Ариели; перераб. и доп. изд.; пер. с англ. – М.: Альпина Паблишер, 2025. – 335 с.
2. Афанасьев, А. Дети интернета. Что они смотрят и кто ими управляет. Издание второе, дополненное и исправленное. – М.: Издательство «наше завтра», 2024. – 432 с.
3. Афанасьев, А.А. Основы выживания в сети: краткий курс для детей и родителей : методическое пособие / А.А. Афанасьев. – 2-е изд., испр. и доп. – Ярославль: Филигрань, 2023. – 135 с.
4. Баум, У.М. Современный бихевиоризм. Поведение, культура, эволюция / Пер. с англ. И.М. Чистякова ; ред. пер. д.м.н., проф. Н.Н. Алипов. – М.: Практика, 2020. – 304 с.
5. Вендел, С. Дизайн и поведение пользователей. Применение психологии и поведенческой экономики в разработке и UX. – Астана: «Спринт Бук», 2025. – 400 с.
6. Канг, Ш. Цифровая дисциплина / Шими Канг ; пер с англ. – Москва.: Альпина Паблишер, 2022 г. – 364 с.
7. Канеман, Д. Думай медленно... решай быстро : пер. с англ. / Даниэль Канеман. – М.: Издательство АСТ, 2025. – 653 с.
8. Кемпкенс, О. Дизайн-мышление: все инструменты в одной книге / Оливер Кемпкенс; [пер. с англ.]. – М.: Эксмо, 2025. – 304 с.
9. Пентленд, А. Социальная физика. Как распространяются хорошие идеи: уроки новой науки / Алекс Пентленд; [пер. с англ. Е. Ботневой]. – М.: Издательство АСТ, 2018. – 351 с.
10. Пруденко, Я. Кибернетика в гуманитарных науках и искусстве в СССР. Анализ больших баз данных и компьютерное творчество. - М.: Музей современного искусства «Гараж», 2018. - 292 с.
11. Рид, Т. Рождение машин: неизвестная история кибернетики / Т. Рид; [пер. с англ. Е.Васильченко, Е.Кузьминой]. – Москва: Эксмо, 2019. – 544 с. – (Гении компьютерного века).
12. Скоков, Р. Ю. Методические рекомендации для практических занятий и самостоятельной работы обучающихся по дополнительной профессиональной программе повышения квалификации «Цифровые зависимости: государственное и общественное регулирование» / Р. Ю. Скоков. – Волгоград: Волгоградский ЦНТИ - филиал ФГБУ "РЭА" Минэнерго России, 2022. – 31 с.
13. Скоков, Р. Ю. Поведенческий дизайн: экономические блага и социально-политическое манипулирование = Behavioral Design: Economic Goods and Socio-Political Manipulation : монография / Р. Ю. Скоков; Федер. гос. бюдж. образоват. учреждение высш. образования «Волгогр. гос. аграр. ун-т». – Волгоград : Изд-во ВолГУ, 2022. – 104 с.
14. Скоков, Р. Ю. Экономическая теория рынков аддиктивных товаров : монография / Р. Ю. Скоков ; Федер. гос. авт. образоват. учреждение высш. образования «Волгогр. гос. ун-т». – Волгоград : Изд-во ВолГУ, 2019. – 484 с. — ISBN 978-5-9669-1904-7. – Текст : электронный // ВолГАУ / ВГСХА 2006-2019 : [сайт]. — URL: http://www.volgau.com/Portals/0/19/190912/skokov_ryu_ekonomicheskaya_teoriya_rynkov_adiktivnyh_tovarov.pdf?ver=2019-09-12-155036-603
15. Скоков, Р.Ю. Детская психология. Дошкольная педагогика: электронное учебное пособие / Р. Ю. Скоков, Л. А. Галкина, Л. А. Числова, О. В. Давыдович; под общ. ред. Р.Ю. Скокова; Волгоград: ГБОУ ВО «Волжский институт экономики, педагогики и права», 2025. – 218 с. – URL: https://www.viepp.ru/documents/Uchebnie_izdaniya/2025/Detskaya%20psihologiya_Doshkol'na

[ya%20pedagogika.pdf](#) (дата обращения 04.06.2025). - Режим доступа: раздел «Учебные издания». – Текст: электронный.

16. Талер, Р. Nudge. Архитектура выбора. Как улучшить наши решения о здоровье, благосостоянии и счастье / Ричард Талер, Касс Санстейн; пер. с англ. Е. Петровой; [науч. ред. С. Щербаков]. – 2-е изд. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 240 с.

17. Фогг, Би Джей Нанопривычки: маленькие шаги, которые приведут к большим переменам / доктор Би Джей Фогг; [пер. с англ. Е.А. Кваша.] – М.: ЭКСМО, 2020. – 352 с.

18. Эяль, Н. Покупатель на крючке. Руководство по созданию продуктов, формирующих привычки / Н. Эяль, Р. Хувер; пер. с англ. С.Филина. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 224 с. URL: <https://www.rulit.me/books/pokupatel-na-kryuchke-rukovodstvo-po-sozdaniyu-produktov-formiruyushchih-privyichki-read-408746-1.html>.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Амелин, Р.В. Информационная безопасность, электронный учебник. – Текст: электронный//Информационная безопасность. Глоссарий: [сайт].- URL: http://www.rv-lab.ru/it/is_2008/glossary.htm (дата обращения 21.04.2025).
2. Аринич, Ю. Цифровая зависимость: как она влияет на нашу психику/Ю. Аринич. – Текст: электронный// www.b17.ru. : [сайт].- URL: <https://www.b17.ru/article/digital-addiction/>(дата обращения 15.03.2025).
3. Ахмедова, Н. Когда нет жизни без мобильного телефона: что такое номофобия/Н. Ахмедова. – Текст: электронный// www.b17.ru. : [сайт].- URL: <https://www.b17.ru/article/443170/> (дата обращения 15.03.2025).
4. Безопасность в среде Интернет – Текст: электронный//Электронный информационно-образовательный комплекс: [сайт]. - URL: <https://obucheniye-gochs.ra.rutp.ru/mod/book/view.php?id=536&chapterid=28> (дата обращения 04.04.2025)
5. Бекдор. – Текст: электронный//www.sberbank.ru: [сайт].- URL: <https://www.sberbank.ru/ru/person/kibrary/vocabulary/behkdor> (дата обращения 15.05.2025).
6. Более трети российских детей проводят в интернете до 8 часов в день // [сайт]. - URL: <https://rg.ru/2025/06/02/bole-treti-rossijskih-detej-provodiat-v-internete-do-8-chasov-v-den.html> (дата обращения: 09.08.2025).
7. Вирусы и антивирусные программы. – Текст: электронный// techn.sstu.ru: [сайт]. - URL: <https://clck.ru/3NbsJU> (дата обращения: 06.02.2025).
8. Вишинг. – Текст: электронный//www.sberbank.ru: [сайт].- URL: <https://www.sberbank.ru/ru/person/kibrary/vocabulary/vishing> (дата обращения 15.05.2025).
9. Восстановление данных. – Текст: электронный// securitymedia.org: [сайт]. - URL: <https://securitymedia.org/glossary/vosstanovlenie-dannykh/> (дата обращения 12.04.2025).
10. Дединсайт: опасная игра, мода или шутка. – Текст: электронный//www.baby.ru [сайт]. -2023. – 07 нояб. - URL: <https://www.baby.ru/wiki/ded-insayd/> (дата обращения 06.04.2025).
11. Ивлев, П. Что такое Интернет, как он устроен и как он работает?. – Текст: электронный//digitalocean.ru: [сайт]. - URL: <https://digitalocean.ru/n/chto-takoe-internet> (дата обращения 18.05.2025).
12. Игровая зависимость у детей и подростков: как распознать. – Текст: электронный// onlineschool-1.ru: [сайт].- URL: <https://onlineschool-1.ru/news/igrovaya-zavisimost-detej-i-podrostkov-kak-raspoznat-i-izbavitsya/> (дата обращения 15.03.2025).
13. Кальвелло, М. Более 80 терминов в сфере кибербезопасности (от А до Я): полный глосарий /М. Кальвелло. – Текст: электронный// www.g2.com: [сайт]. – 2024. - 25 апр.- URL: <https://www.g2.com/articles/cyber-security-terms> (дата обращения 08.04.2025).
14. Канг Ш. Цифровая дисциплина / Шими Канг ; пер с англ. – Москва.: Альпина Паблишер, 2022г. – с.364 : ISBN: 978-5-9614-7305-6 – Текст непосредственный.
15. Кашина, Д. Цифровая грамотность/Д. Кашина, Ю. Романова.- Текст: электронный// almschoolpsy.tversu.ru: [сайт]. - URL: <https://almschoolpsy.tversu.ru/news/27744> (дата обращения 04.04.2025).
16. Квадроберы: мифы и правда. – Текст: электронный//[azbukamedia](http://azbukamedia.com): [сайт]. - URL: <https://azbukamedia.com/kvadrobery-destruktivnaja-ideologija-ili-bezobidnaja-subkultura/> (дата обращения 17.05.2025).

17. Кибербезопасность. – Текст: электронный//www.sberbank.ru: [сайт].- URL: <https://www.sberbank.ru/ru/person/kibrary/vocabulary/kiberbezopasnost> (дата обращения 15.05.2025).
18. Ключевые термины в кибербезопасности: что нужно знать . – Текст: электронный// sky.pro: [сайт]. - URL: <https://sky.pro/wiki/profession/klyuchevye-terminy-v-kiberbezopasnosti-chto-nuzhno-znat/> (дата обращения 12.04.2025).
19. Кто такие дропперы? Какую ответственность они несут? – Текст: электронный//zavolzhsky-r73.gosweb.gosuslugi.ru: [сайт].- 2025. – 13 мая. - URL: <https://clck.ru/3NbgNL> (дата обращения 20.05.2025).
20. Кульгин, М. 35+ терминов информационной безопасности, которые следует знать в 2024 году/М. Кульгин. – Текст: электронный //Дзен: [сайт]. - URL: <https://dzen.ru/a/ZVNwt-ZrEaoaST4?ysclid=me6r051qfu377736130> (дата обращения: 16.02.2025).
21. Лжеантивирус. – Текст: электронный// ru.ruwiki.ru: [сайт].- URL: <https://ru.ruwiki.ru/wiki/Лжеантивирус> (дата обращения 15.05.2025).
22. Лиз, Д. Что на самом деле представляет онлайн-друг?. – Текст: электронный//www. liveabout.com: [сайт]. - URL: <https://www.liveabout.com/what-really-constitutes-an-online-friend-1385663> (дата обращения 26.05.2025).
23. Логачева, Я. А. Как защитить себя и свои данные: современные аспекты информационной безопасности. - Текст: электронный//vk.com: [сайт]. - URL: https://vk.com/wall-138620343_4857 (дата обращения 02.04.2025).
24. Ложь и обман: в чем разница?. – Текст: электронный//mazowiecka.psyfactor.org: [сайт].- URL: <https://mazowiecka.psyfactor.org/news/lozj-i-obman-2.htm> (дата обращения 17.03.2025).
25. Мобильное шифрование. - Текст: электронный// securitymedia.org: [сайт]. - URL: <https://securitymedia.org/glossary/mobilnoe-shifrovanie-mobile-encryption/> (дата обращения 12.04.2025).
26. Надежность пароля. – Текст: электронный//kids.kaspersky.ru: [сайт]. - URL: <https://clck.ru/3Nbj54> (дата обращения 14.04.2025).
27. Облачное шифрование. - Текст: электронный// securitymedia.org: [сайт]. - URL: <https://securitymedia.org/glossary/oblachnoe-shifrovanie-cloud-encryption/> (дата обращения 12.04.2025).
28. Орлов, В.В. О терминологическом наполнении понятий «колумбайн», «скулшутинг», «вооруженные нападения на учебные учреждения»// Теория и практика социогуманитарных наук . 2022. №2 (18). С. 21-27. – Текст: электронный. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-terminologicheskom-napolnenii-ponyatiy-kolumbayn-skulshuting-i-vooruzhennye-napadeniya-na-uchebnye-uchrezhdeniya> (дата обращения 08.04.2025).
29. Резервное копирование. – Текст: электронный// securitymedia.org: [сайт]. - URL: <https://securitymedia.org/glossary/rezervnoe-kopirovanie-backup/> (дата обращения 12.04.2025).
30. Скоков, Р. Ю., Боровская М. А. Проектирование образовательных программ с учетом потребностей рынка труда: роль социально-гуманитарной кибернетики и дизайна среды / Р. Ю. Скоков, М. А. Боровская – Текст: непосредственный. Научные труды Вольного экономического общества России, 2024. – Т. 249. – № 5. – С. 256-279.
31. Скоков, Р. Ю. Методические рекомендации для практических занятий и самостоятельной работы обучающихся по дополнительной профессиональной программе повышения квалификации «Цифровые зависимости: государственное и общественное

регулирование» / Р. Ю. Скоков. – Волгоград: Волгоградский ЦНТИ - филиал ФГБУ "РЭА" Минэнерго России, 2022. – 31 с.

32. Скоков, Р. Ю. Поведенческий дизайн: экономические блага и социально-политическое манипулирование = Behavioral Design: Economic Goods and Socio-Political Manipulation : монография / Р. Ю. Скоков; Федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. образования «Волгогр. гос. аграр. ун-т». – Волгоград : Изд-во ВолГУ, 2022. – 104 с.

33. Словарь игровых терминов. – Текст: электронный//forum.drgame.ru: [сайт]. - 2022. – 14 авг. - URL: <https://forum.drgame.ru/index.php?/topic/224-словарь-игровых-терминов/> (дата обращения 04.04.2025).

34. Соловьева, Ж. Блоге: кто это и как им стать/ Ж. Соловьева, П. Овчинникова. – Текст: электронный//practicum.yandex.ru: [сайт].- URL: <https://practicum.yandex.ru/blog/kto-takoy-blogger-i-kak-im-stat/> (дата обращения 10.04.2025).

35. Социальная сеть. – Текст: электронный//carrotquest.io: [сайт].- URL: <https://www.carrotquest.io/glossary/social-network/> (дата обращения 08.04.2025).

36. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 "Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей". [сайт]. - URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (дата обращения 07.08.2025).

37. Урок 1. Введение в искусственный интеллект. – Текст: электронный//4brain.ru: [сайт]. - URL: <https://4brain.ru/aibasics/intro.php> (дата обращения 12.04.2025).

38. Хломов, К., Буллинг в школе/ К. Хломов, А. Бочавер. – Текст: электронный//Большая российская энциклопедия: [сайт]. – 2023. – 10 нояб. - URL: <https://bigenc.ru/c/bulling-v-shkole-398feb> (дата обращения 04.04.2025).

39. Что такое катка в игре? Что такое катка в играх: погружение в мир онлайн-баталий. – Текст: электронный//telegra: [сайт]. - URL: <https://telegra.ph/CHto-takoe-katka-v-igre-CHto-takoe-katka-v-igrah-Pogruzhenie-v-mir-onlajn-batalij-11-22> (дата обращения 24.04.2025).

40. Что такое онлайн-обучение и как оно проходит. – Текст: электронный//iq007.ru: [сайт]. - URL: <https://iq007.ru/blog/expert/20200630-что-такое-online-obuchenie-i-kak-ono-prohodit> (дата обращения 22.05.2025).

41. Что такое утечка данных? – Текст: электронный//www.microsoft.com: [сайт]. - URL: <https://www.microsoft.com/ru-ru/security/business/security-101/what-is-a-data-leak> (дата обращения 08.04.2025).

42. Information security: терминологический словарь. – Текст: электронный//kedu.ru.: [сайт].- URL: <https://kedu.ru/press-center/articles/info-information-security-terminologicheskij-slovar/> (дата обращения 15.04.2025).

ПРИЛОЖЕНИЯ

КАРТОЧКИ ДЛЯ ОБРАЗНО-ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ МОДЕЛИ
«ДРЕВО ЦИФРОВЫХ ЗНАНИЙ»

  <p>Общение в социальных сетях может нести угрозу?</p>	  <p>Просмотр аниме может быть вредным?</p>	  <p>Используете ли вы кнопку «Выход», когда закрываешь свою учетную запись?</p>	  <p>Вам пришло сообщение с просьбой перейти по ссылке. Сделаете ли вы это?</p>
  <p>Опасно ли общение в закрытых группах, чатах в Телеграмм канале, WhatsApp?</p>	  <p>Как часто вы открываете спам?</p>	  <p>Вам пришло сообщение с просьбой прислать код или пароль, чтобы оформить для вас бесплатную замену электрического счетчика. Отправите пароль по запросу?</p>	  <p>Вам предлагают перейти на закрытый телеграмм канал или чат? Сделаете ли вы это?</p>
  <p>Может ли Интернет негативно влиять на пользователей?</p>	  <p>Можно ли позволять ребенку 1 года смотреть видео в телефоне во время еды??</p>	  <p>Вредно ли для подростка 16 лет находится в сети интернет от 5-6 часов в день?</p>	  <p>Можно ли подростку 15 лет играть в онлайн-игры в Интернете более 3 часов?</p>
  <p>Можно ли позволять ребенку 2 лет играть в телефоне во время длительной поездки?</p>	  <p>Можно ли позволять ребенку 5 лет играть в телефоне около 2 часов?</p>	  <p>Часто ли используешь ресурсы чата GPT в процессе обучения?</p>	  <p>Можно ли использовать Интернет для обучения готовить еду?</p>

  <p>Меняете ли вы пароль каждые три месяца?</p>	  <p>Отвечаете ли вы в сети Интернет на оскорбления в ваш адрес?</p>	  <p>Используете ли вы антивирусное программное обеспечение?</p>	  <p>Обеспечит ли безопасность вашим данным антивирусная ПО?</p>
  <p>Ваш пароль состоит из 8 знаков, включая буквы, знаки и цифры?</p>	  <p>Используете ли вы двухфакторную аутентификацию?</p>	  <p>Гарантирует ли достоверность документа неквалифицированная цифровая подпись?</p>	  <p>Обеспечит ли безопасность данным ботнет?</p>
  <p>Обращаетесь ли вы к собеседнику по имени при общении в Интернете?</p>	  <p>Присутствует ли в ваших сообщениях грубость, резкость по отношению к собеседнику?</p>	  <p>Адресуете ли вы личные сообщения в групповой чат?</p>	  <p>Допустимо ли использование социальной инженерии в Интернете?</p>
  <p>Часто ли используете вы смайлики, картинки, анимацию при составлении сообщения?</p>	  <p>Демонстрируете ли вы свое эмоциональное отношение, используя заглавные буквы в словах?</p>	  <p>Вы предпочитаете голосовое сообщение письменному?</p>	  <p>Защитит ли от фишинга переход по ссылке на рекомендуемый сайт?</p>

  <p>У меня есть ограниченное время для развлечений в сети Интернет</p>	  <p>Я соглашусь, что самый лучший отдых только в сети Интернет.</p>	  <p>Я предпочту общение в чатах, чем реальной встрече с друзьями</p>	  <p>Как часто вы открываете спам?</p>
  <p>Я могу без ограничений играть или смотреть сериалы в сети Интернет</p>	  <p>Я соглашусь, что в сети Интернет безграничные возможности для обучения новому.</p>	  <p>Есть ли у вас несколько почтовых ящиков?</p>	 
  <p>Размещаете ли вы свою личную информацию в ВК (увлечения, фото, адрес, место обучения)?</p>	  <p>Привлечет ли ваше внимание предложение что-то сделать незаконное в реальном мире за вознаграждение?</p>	  <p>Вы оплачиваете покупки в онлайн-играх резервной картой?</p>	  <p>Учитываете ли вы возрастные ограничения при просмотре видео продукции?</p>
  <p>Если в сети Интернет вы столкнетесь с кибербуллингом, вы обращаетесь к родителям за помощью?</p>	  <p>Сообщите ли вы взрослым, если стали жертвой вербовки в сети Интернет?</p>	  <p>Делаете ли вы покупки в онлайн-играх?</p>	  <p>Я просыпаюсь и засыпаю с телефоном в руках.</p>

Вопросы и ответы для модератора образно-художественной игровой модели
«Древо цифровых знаний»

Первый обязательный вопрос для всех:

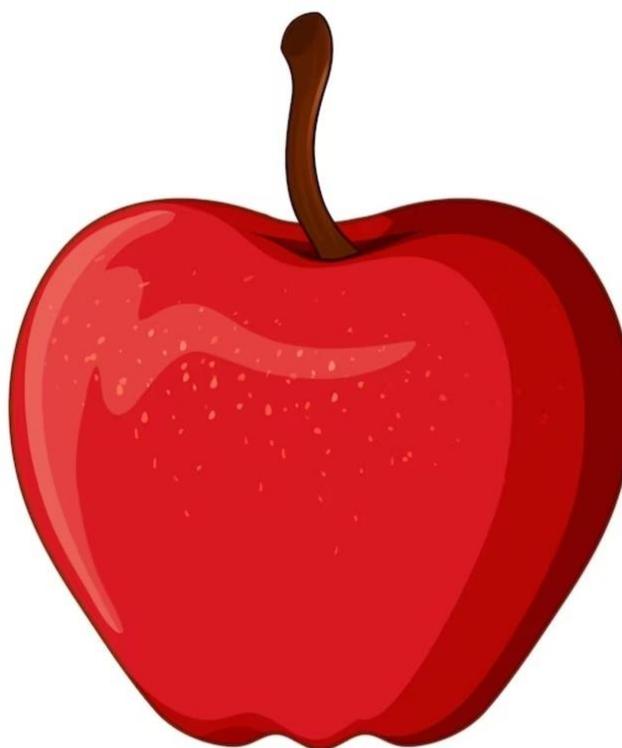
- Каково Ваше экранное время за вчерашний день?

Вопрос	Ответ
Может ли Интернет негативно влиять на пользователей?	Да
Можно ли позволять ребенку 2-х лет играть в телефоне во время длительной поездки?	Нет
Можно ли позволять ребенку 1-го года смотреть видео в телефоне во время еды?	Нет
Можно ли позволять ребенку 5-ти лет играть в телефоне около 2-ух часов?	Нет
Вредно ли для подростка 16-ти лет находится в сети интернет 5-6 часов в день?	Да, вредно
Часто ли необходимо использовать ресурсы чата GPT в процессе обучения?	Нет, не часто
Можно ли подростку 15-ти лет играть в онлайн-игры в Интернете более 3 часов?	Нет
Можно ли использовать Интернет, для того чтобы научиться готовить еду?	Да
Может ли общение в социальных сетях нести угрозу?	Да
Опасно ли общение в закрытых группах, чатах в Телеграм канале, WhatsApp?	Да
Может ли быть вредным просмотр аниме?	Да, если там демонстрируется насилие и деструктивное поведение
Как часто необходимо открывать Спам?	никогда
Используете ли вы кнопку «Выход», когда закрываете свою учетную запись?	Да
Вам пришло сообщение с просьбой прислать код или пароль, чтобы оформить для вас бесплатную замену электрического счетчика. Отправите пароль по запросу?	Нет
Вам пришло сообщение с просьбой перейти по ссылке. Сделаете ли вы это?	Нет
Вам предлагают перейти на закрытый Телеграм канал или чат. Сделаете ли вы это?	Нет
Обращаетесь ли Вы к собеседнику по имени при общении в Интернете?	Да
Часто ли Вы используете смайлики, картинки, анимацию при составлении сообщения?	Нет
Присутствует ли в Ваших сообщениях грубость, резкость по отношению к собеседнику?	Нет
Демонстрируете ли Вы свое эмоциональное отношение, используя заглавные буквы в словах?	Нет
Адресуете ли Вы личные сообщения в групповой чат?	Нет
Вы предпочитаете голосовое сообщение письменному?	Нет
Допустимо ли использование социальной инженерии в Интернете?	Нет. Социальная инженерия рассматривается как способ

	совершения преступлений в сфере компьютерной информации
Защитит ли от фишинга переход по ссылке на рекомендуемый сайт?	Нет
Меняете ли вы пароль каждые три месяца?	Да
Ваш пароль состоит из 8 знаков, включая буквы, знаки и цифры?	Да
Отвечаете ли вы в сети Интернет на оскорбления в ваш адрес?	Нет
Используете ли Вы двухфакторную аутентификацию?	Да. Двухфакторная аутентификация — это метод защиты данных, при котором для входа в систему применяется два независимых способа подтверждения вашей личности
Используете ли Вы антивирусное программное обеспечение?	Да
Гарантирует ли достоверность документа неквалифицированная цифровая подпись?	Да. Неквалифицированная цифровая подпись подходит для подписания различных документов любого бизнеса: договоров оказания услуг, кадровых документов
Обеспечит ли безопасность Вашим данным антивирусная ПО?	Да
Обеспечит ли безопасность Вашим данным ботнет?	Нет. Ботнеты – это сети, состоящие из компьютеров, захваченных киберпреступниками, которые те используют для различных махинаций и кибератак
Размещаете ли Вы свою личную информацию в ВК (увлечения, фото, адрес, место обучения)?	Нет
Если в сети Интернет Вы столкнетесь с кибербуллингом, то обратитесь к родителям за помощью?	Да
Привлечет ли Ваше внимание предложение что-то сделать незаконное в реальном мире за вознаграждение?	Нет
Сообщите ли Вы взрослым, если стали жертвой вербовки в сети Интернет?	Да
Вы оплачиваете покупки в онлайн-играх резервной картой?	Да
Делаете ли Вы покупки в онлайн-играх?	Нет
Учитываете ли Вы возрастные ограничения при просмотре видеопроизведений?	Да
Вы просыпаетесь и засыпаете с телефоном в руках?	Нет
У Вас есть ограниченное время для развлечений в сети Интернет?	Да
Вы можете без ограничений играть или смотреть сериалы в сети Интернет?	Нет

Вы согласитесь, что самый лучший отдых только в сети Интернет?	Нет
Вы согласитесь, что в сети Интернет безграничные возможности для обучения новому?	Да
Вы предпочитаете общение в чатах реальной встрече с друзьями?	Нет
Есть ли у Вас несколько почтовых ящиков?	Да

ЯБЛОКИ ДЛЯ ОБРАЗНО-ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ МОДЕЛИ
«ДРЕВО ЦИФРОВЫХ ЗНАНИЙ»



КАРТОЧКИ ДЛЯ ПРОФИЛАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ ДИЗАЙНА ПОВЕДЕНИЯ
«ЛЕСТНИЦА НЕЗАВИСИМОСТИ»

Музей-
заповедник
«Сталинградская
битва»

технопарк
«Кванториум»

ТГ канал
Движение
Первых

центр
одаренных
детей «Волна»

флешмоб
«Есть повод
почитать»

марафон
«Семейные
полчаса.
Нескучные
истории»

ПАМЯТКА «МОБИЛЬНЫЙ ПОМОЩНИК»

1. Не добавлять незнакомых взрослых в друзья

Часто мошенники заводят в социальных сетях странички «сверстников», добавляются в друзья и вступают в переписку с детьми. Ты думаешь, что общаешься со сверстником, и можешь рассказать, какой у тебя компьютер и сколько их вообще, когда родители приходят с работы и многое другое. За фотографией на аватарке может скрываться мошенник, и, если он узнает, когда родителей не будет дома, из квартиры могут пропасть ценные вещи или произойти другие неприятности.

2. Не сообщать личную информацию

Никогда и ни при каких обстоятельствах не сообщай информацию личного характера: персональные данные (Ф. И. О., дата рождения, домашний адрес, номера телефона, банковских карточек, пароли). Не сообщай эту информацию никому в переписках, комментариях, онлайн-играх. Если кто-то с сети попросит номер телефона или адрес, сначала нужно ответить: «Спрошу разрешения у родителей». Обычно после такого сообщения мошенники исчезают.

3. Не скачивать программы с сомнительных сайтов

Используй для загрузки приложений только Google Play или App Store. Скачав программу с первого попавшегося ресурса, можно легко поймать вирус, из-за которого не только сломается техника, но и окажутся у злоумышленников номера банковских карт родителей. В любой непонятной ситуации нужно посоветоваться с взрослым, которому ты доверяешь.

4. Не переходить по подозрительным ссылкам

Нельзя нажимать на подозрительные ссылки, которые приходят по электронной почте или в сообщениях. Например: «Посмотри, что здесь о тебе говорят», «Ты стал обладателем нового iPhone — переходи по ссылке, чтобы забрать его». Такие сообщения отправляют мошенники и при переходе по ссылке на компьютер или смартфон попадёт опасный вирус.

5. Ничего не оплачивать в интернете

В мобильных приложениях и играх есть платный контент. Это рискованно. Идёшь на это? Тогда платежи в интернете нужно согласовывать со взрослыми. Оплачивать покупки и переводить куда-либо деньги можно только после разрешения взрослых.

6. Не ставить геометки под фото

По ним злоумышленники легко узнают, где ты живёшь и учишься. Конечно, нет ничего страшного в том, что ты поставил геометку на фотографии, например, со школьной экскурсии. Но рассказывать о каждом своём перемещении и особенно указывать домашний адрес или номер своей школы в соцсетях не стоит.

7. Не верить в быстрый и лёгкий заработок

Этот совет больше касается подростков. Стремление найти подработку и самому заработать деньги на новый телефон - это похвально. Порядочный работодатель не будет просить перевести деньги перед оформлением на работу. Нельзя верить предложениям заработать сразу много денег, практически ничего не делая.

8. Не доверять сообщениям о крупном выигрыше

Неожиданное сообщение о крупном выигрыше, который якобы можно получить после оплаты комиссии, тоже должно вызывать подозрение. Не участвуй в сомнительных конкурсах в социальных сетях.

9. Перепроверять сообщения о помощи от друзей и родственников

Иногда мошенники взламывают аккаунты в соцсетях и рассылают всем друзьям сообщения с просьбой перевести деньги. Не торопись с помощью, свяжись по телефону с человеком, со странички которого пришло сообщение, чтобы самому узнать, нужны другу деньги или нет. Или посоветуйся с родителями.

10. Не верить всему, что пишут в сообщениях

Каждый из нас хотя бы раз получал сообщение примерно такого содержания: "Пополнял счёт и ошибся номером, верните, пожалуйста, деньги". Это схема мошенничества и, попавшись на неё, ты подаришь свои деньги чужому человеку. В этом случае нужно обратиться к взрослым.

Твое правило

КАРТОЧКИ К ПРАВОВОЙ ИГРЕ
«ОТВЕТСТВЕННОСТЬ РЕАЛЬНАЯ, ДЕЙСТВИЯ ВИРТУАЛЬНЫЕ»

  <p>1. Скачал фильм с пиратского сайта для личного пользования</p>	  <p>2. Снял на видео место падения БПЛА и выложил в сеть</p>	  <p>3. На своей страничке ВКонтакте разместил фотографию природы (горы, море, пальмы), снимал не сам</p>	  <p>4. Разместил на своей страничке ВК фото понравившейся девушки без её согласия</p>
  <p>5. Иванов на своей страничке выложил фразу, что Россия присвоила себе незаконно территорию чужой страны, т.е. осуществлял призывы к нарушению территориальной целостности России</p>	  <p>6. В комментариях к рекламе банка рассказал о нем «всю правду»: что это организация, обманывает вкладчиков, навязывает дополнительные услуги.</p>	  <p>7. Несовершеннолетние Иванов, Петров и Сидоров на протяжении длительного времени в школе № 12 снимали на видео как дергали за волосы, щипали и тыкали ручкой Пospelова, т.е. совершил кибербуллинг</p>	  <p>8. Иванов разработал дома вредоносную программу по снятию денег с карты, т.е. совершил фишинг</p>
  <p>9. Иванов на своей страничке в социальных сетях написал фразу «Пасха для дураков», т.е. оскорбил религиозные чувства верующих</p>	  <p>10. Иванов на странице своего аккаунта, доступного для общего просмотра написал в отношении Петрова оскорбительные слова, используя грубую нецензурную брань, т.е. совершил оскорбление в социальных сетях</p>	  <p>11. Иванов, несогласный с повышением цен на ЖКХ на своей страничке в аккаунте стал отправлять знакомым приглашения с призывом прийти на несанкционированный митинг</p>	  <p>12. Иванов, увидев на одной из сайтов нацистскую атрибутику в виде свастики поставил под фотографией «лайк», т.е. совершил пропаганду нацистской атрибутики</p>
  <p>13. Иванов приобрел футболку и бейсболку с изображением листа конопли, надев эти вещи пришел в школу, т.е. совершил пропаганду наркотических веществ</p>	  <p>14. 16-летний Иванов, незаметно от родителей взял из дома бутылку алкогольной продукции и выложил на своей страничке обращение к одноклассникам с предложения о продаже им этой алкогольной продукции дистанционным способом</p>	  <p>15. Иванов, заснял своего одноклассника на видео когда последний отвечал на уроке и без его согласия выложил на своей страничке, т.е. незаконно распространил фотографии о несовершеннолетнем</p>	  <p>16. Иванов, зная персональные данные своего одноклассника Петрова передал их без согласия последнего в организацию</p>

КАРТОЧКИ ДЛЯ ИНФОРМАЦИОННО-РАЗВИВАЮЩЕЙ ИГРЫ
«ВЫБОР ИНФОРМАЦИОННОГО РЕСУРСА:
БЕЗОПАСНЫЙ VS ВРЕДНОСНЫЙ»



Курсы по цифровой грамотности и информационной безопасности



Вы можете заниматься без маски и накладного хвоста, но если хотите лучше вжиться в образ, то можете их надеть



Самый простой способ напугать ближнего при помощи высоких технологий — скример



Тренировка кисти и пальцев для зацеперов. Как стать зацепером и какой штраф



Новое поколение тюленят начинает появляться на свет. Волонтеры создают условия для безопасного проживания нового поколения



Памятки как не стать жертвой кибермошенников



Как лучше организовать помощь приюту для собак, рекомендации



Рекомендации родителям по экранному времени



Жительница Волгоградской области получила статус матери-героини.



Акция регионального ресурсного Центра #ДеньБезГаджетовЦИБ



Свадебные традиции в 2025 году! Расскажем про самые интересные свадебные традиции России и других стран



Внимание, в городе засекли банду котов-рэкетиров. Группа орудует на льду озера: отбирает добычу у рыбаков, осматривает сумки и настырно ждет свежего улова



Аноним: Я часто задаюсь вопросом. Почему я не могу решиться. Чувствую что уже не выношу этого.



Аноним: Я тебя понимаю. Напиши мне в лс.



Топ лучших программ для фишинга. Самый крутой инструмент для создания фишинговых страниц



Как бить на стрелке, как правильно себя вести - советы Ильи Петрова, инструктора рукопашного боя.



Пошаговая инструкция как попасть на скрытую сеть



Бесплатный конкурс по литературе для школьников 9-11 классов



Научу зарабатывать, даже если у вас нет продукта и специальных навыков!



Онлайн-школа «Знания!»
Даём знания сегодня для уверенного будущего завтра



Получи шанс выиграть денежный приз в акции с Vogach! Выигрыш 100%

ПАМЯТКА К НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ «ЗНАНИЯ КИБЕРБЕЗОПАСНОСТИ»

Игра «Знания кибербезопасности» представляет собой образовательное развлечение, направленное на повышение уровня владения навыками корректного использования информационных технологий. Она предназначена для широкого круга пользователей, включая как начинающих, так и продвинутых пользователей интернета.

Цель игры – обучить игроков основам кибербезопасности, ознакомить с основными угрозами и рисками, связанными с использованием информационных технологий, а также научить правильному поведению в сети.

Эта цель достигается через актуализацию теоретических знаний в области информационной безопасности и цифровой грамотности детей.

Игра поможет игрокам: понять, как защитить свои данные и устройства от кибератак. Ознакомиться с основными видами киберпреступлений и методами их предотвращения. Научиться правильно использовать интернет и социальные сети, избегая нежелательных контактов и мошенничества. Получить навыки работы с антивирусными программами и системами защиты информации.

Игра – это не только развлечение, но и эффективный способ повысить уровень знаний и навыков в области кибербезопасности. Она поможет игрокам стать более осторожными и ответственными при использовании информационных технологий, а также защитит их от возможных угроз и рисков.

Целевая аудитория: от 7 лет

Как и играть?

Участники по очереди вытягивают карточки с картинкой на тему «Кибербезопасность», задача игроков за 3 минуты найти как можно больше картинок на карте. После того как игрок находит картинку, модератор озвучивает два определения, задача игрока выбрать правильное определение, при правильном ответе игроку засчитывается балл.

Глоссарий

Вирусы – это самостоятельная программа, способная создавать свои копии и внедрять их в другие объекты или ресурсы компьютера, системные области памяти, распространяться и запускать свои копии из других объектов⁷.

Неправильное определение: это программа, которая вызывает сбои в работе компьютера.

Фишинг – получение конфиденциальной информации (логинов, паролей, банковских данных) путем маскировки под доверенный источник в электронных сообщениях или на веб-сайтах. Создание фальшивой личности в аккаунте социальной сети⁸.

Неправильное определение: это программа, используемая в киберпреступности для распространения вредоносного ПО.

Колумбайн – это движение / субкультура школьных стрелков. Последователей школьной стрельбы называют колумбайнерами⁹.

⁷ Вирусы и антивирусные программы. – Текст: электронный // techn.sstu.ru: [сайт]. - URL: <https://clck.ru/3NbsJU> (дата обращения: 06.02.2025).

⁸ Кульгин, М. 35+ терминов информационной безопасности, которые следует знать в 2024 году / М. Кульгин. – Текст: электронный // Дзен: [сайт]. - URL: <https://dzen.ru/a/ZVNwt-ZrEaoaST4?ysclid=me6r051qfu377736130> (дата обращения: 16.02.2025).

⁹ Орлов, В. В.О терминологическом наполнении понятий «колумбайн», «скулшутинг», «вооруженные нападения на учебные учреждения» // Теория и практика социогуманитарных наук. 2022. №2 (18). С. 21-27. – Текст: электронный. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-terminologicheskom-napolnenii-ponyatiy-kolumbayn-skulshuting-i-vooruzhennye-napadeniya-na-uchebnye-uchrezhdeniya> (дата обращения 08.04.2025).

Неправильное определение: это субкультура, её члены характеризуются темным и мрачным стилем одежды, музыки и мировоззрения.

Буллинг – вид травли, при котором один или несколько человек регулярно и преднамеренно физически, эмоционально, финансово или социально унижают другого человека или группу людей. Может принимать различные формы, включая физическое насилие, вербальную агрессию, кибербуллинг и другие¹⁰.

Неправильное определение: это форма агрессии или ненависти, направленная на кого-либо или что-либо.

Троллинг – форма социальной провокации или издевательства в сетевом общении¹¹.

Неправильное определение: это уничижительные, грубые или непристойные высказывания, направленные на унижение чести и достоинства другого человека.

Дединсайд – «мертв внутри», депрессивная, но ироничная молодёжная субкультура, главным образом связанная с игрой Dota 2 и аниме «Токийский гуль»¹².

Неправильное определение: это состояние душевной печали, уныния, безысходности, скуки или ностальгии по чему-то утраченному или недостижимому.

Лут – добыча в игре, ценная или не очень¹³.

Неправильное определение: задержка между действием пользователя и откликом игры.

Кибератака – действия, предпринимаемые с целью нанесения вреда компьютерным системам или сетям, часто с использованием вирусов, троянов, вредоносного ПО или других методов цифрового вторжения¹⁴.

Неправильное определение: это набор действий по выявлению уязвимостей в компьютерной системе или сети.

Утечка данных – когда конфиденциальная, защищенная или секретная информация намеренно передается в ненадежную среду¹⁵.

Неправильное определение: это метод, при котором выполняется перебор всех возможных комбинаций символов с целью угадать пароль и получить доступ.

Цифровая безопасность – всеобъемлющий термин, обозначающий инструменты, используемые для защиты вашей личности, данных, активов и устройств¹⁶.

Неправильное определение: это комплекс мер, направленных на выявление и блокировку вредоносных программ.

Скулшутинг – вооружённое насилие на территории образовательного учреждения (главным образом к учащимся), нередко выливающееся в массовые убийства¹⁷.

¹⁰ Хломов, К., Буллинг в школе/ К. Хломов, А. Бочавер. – Текст: электронный//Большая российская энциклопедия: [сайт]. – 2023. – 10 нояб. - URL: <https://bigenc.ru/c/bulling-v-shkole-398feb> (дата обращения 04.04.2025).

¹¹ Безопасность в среде Интернет – Текст: электронный//Электронный информационно-образовательный комплекс: [сайт]. - URL: <https://obuchenie-gocho.s.ra.rutp.ru/mod/book/view.php?id=536&chapterid=28> (дата обращения 04.04.2025).

¹² Дединсайд: опасная игра, мода или шутка. – Текст: электронный//www.baby.ru [сайт]. -2023. – 07 нояб. - URL: <https://www.baby.ru/wiki/ded-insayd/> (дата обращения 06.04.2025).

¹³ Словарь игровых терминов. – Текст: электронный//forum.drgame.ru: [сайт]. -2022. – 14 авг. - URL: <https://forum.drgame.ru/index.php?topic/224-словарь-игровых-терминов/> (дата обращения 04.04.2025).

¹⁴Кульгин, М. 35+ терминов информационной безопасности, которые следует знать в 2024 году/М. Кульгин. – Текст: электронный //Дзен: [сайт]. - URL: <https://dzen.ru/a/ZVNwt-ZrEaoaST4?ysclid=me6r051qfu377736130> (дата обращения: 16.02.2025).

¹⁵ Что такое утечка данных? – Текст: электронный//www.microsoft.com: [сайт]. - URL: <https://www.microsoft.com/ru-ru/security/business/security-101/what-is-a-data-lead> (дата обращения 08.04.2025).

¹⁶ Кальвелло, М. Более 80 терминов в сфере кибербезопасности (от А до Я): полный глоссарий /М. Кальвелло. – Текст: электронный// www.g2.com: [сайт]. – 2024. - 25 апр.- URL: <https://www.g2.com/articles/cyber-security-terms> (дата обращения 08.04.2025).

¹⁷ Орлов, В.В. О терминологическом наполнении понятий «колумбайн», «скулшутинг», «вооруженные нападения на учебные учреждения»// Теория и практика социогуманитарных наук . 2022. №2 (18). С. 21-27.

Неправильное определение: это призывы к насилию, разжиганию ненависти или вражды на основе расы, национальности, религии или политических убеждений, направленные на нарушение прав и свобод людей.

Хакер – злоумышленник, использующий программное обеспечение и методы социальной инженерии для кражи данных и информации¹⁸.

Неправильное определение: это профессионал, который обладает глубокими знаниями и навыками в области информационных технологий.

IP-адрес – представляет собой последовательность цифр, которая используется для идентификации каждого компьютера, подключённого к интернету в сети¹⁹.

Неправильное определение: это уникальный номер сайта, необходимый для распознавания в сети и автоматизации работы с сайтом.

Социальная сеть – онлайн-платформа, используемая для общения, знакомств, создания социальных отношений между людьми²⁰.

Неправильное определение: это программное обеспечение, которое можно загрузить на смартфон или планшет.

Блогер – это человек, который ведёт свой блог в интернете, где публикует контент на определённую тематику²¹.

Неправильное определение: это профессионал в области медиа и телевидения, который ведёт телевизионные программы, передачи, интервью или иные виды телевизионного контента.

Дроппер – это подставные лица, которые задействованы в нелегальных схемах по выводу средств с банковских карт²².

Неправильное определение: преступник, совершивший грабёж, то есть открытое хищение чужого имущества.

Шифрование – преобразование данных в нечитаемый формат для обеспечения конфиденциальности²³.

Неправильное определение: запись информации в электронном виде для долговременного хранения.

Бэkdор – программа, позволяющая злоумышленнику получать удаленный доступ к системе и возможность удаленного управления ею²⁴.

Неправильное определение: это процесс проверки подлинности пользователя или устройства.

Конфиденциальность – свойство информации; означает, что с ней может ознакомиться только строго ограниченный круг лиц, определенный ее владельцем²⁵.

– Текст: электронный. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-terminologicheskom-napolnenii-ponyatiy-kolumbayn-skulshuting-i-vooruzhennye-napadeniya-na-uchebnye-uchrezhdeniya> (дата обращения 08.04.2025).

¹⁸ Кальвелло, М. Более 80 терминов в сфере кибербезопасности (от А до Я): полный глоссарий /М. Кальвелло.

– Текст: электронный // www.g2.com: [сайт]. – 2024. – 25 апр.- URL: <https://www.g2.com/articles/cyber-security-terms> (дата обращения 08.04.2025).

¹⁹ Кальвелло, М. Более 80 терминов в сфере кибербезопасности (от А до Я): полный глоссарий /М. Кальвелло.

– Текст: электронный // www.g2.com: [сайт]. – 2024. – 25 апр.- URL: <https://www.g2.com/articles/cyber-security-terms> (дата обращения 08.04.2025).

²⁰ Социальная сеть. – Текст: электронный//carrotquest.io: [сайт]. – URL: <https://www.carrotquest.io/glossary/social-network/> (дата обращения 08.04.2025).

²¹ Соловьева, Ж. Блогер: кто это и как им стать/ Ж. Соловьева, П. Овчинникова. – Текст: электронный//practicum.yandex.ru: [сайт]. – URL: <https://practicum.yandex.ru/blog/kto-takoy-blogger-i-kak-im-stat/> (дата обращения 10.04.2025).

²² Кто такие дропперы? Какую ответственность они несут? – Текст: электронный//zavolzhsky-r73.gosweb.gosuslugi.ru: [сайт].- 2025. – 13 мая. - URL: <https://clck.ru/3NbgNL> (дата обращения 20.05.2025).

²³ Information security: терминологический словарь. – Текст: электронный//kedu.ru: [сайт].- URL: <https://kedu.ru/press-center/articles/info-information-security-terminologicheskii-slovar/> (дата обращения 15.04.2025).

²⁴ Бэkdор. – Текст: электронный//www.sberbank.ru: [сайт].- URL: <https://www.sberbank.ru/ru/person/kibrary/vocabulary/behkdor> (дата обращения 15.05.2025).

Неправильное определение: это процесс проверки пользователя, который подтверждает его личность при доступе к сайту, приложению, аккаунту в социальной сети.

Интернет – всемирная система объединённых компьютерных сетей для хранения и передачи информации²⁶.

Неправильное определение: объединённая под одним адресом совокупность электронных документов (веб-страниц).

Браузер – программа, позволяющая просматривать страницы в сети Интернет. Самые популярные браузеры Opera, Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer²⁷.

Неправильное определение: распределённая система, предоставляющая доступ к связанным между собой документам, расположенным на различных компьютерах, подключённых к сети Интернет.

Онлайн-друзья – это виртуальные приятели, с которыми можно общаться в интернете²⁸.

Неправильное определение: это форма электронного общения, которая позволяет людям общаться в режиме реального времени через интернет.

Катка – игровой матч или раунд в видеоигре²⁹.

Неправильное определение: одиночный режим игры, обычно сюжетная кампания.

Онлайн-обучение – это возможность получать знания через интернет в режиме «здесь и сейчас»³⁰.

Неправильное определение: это форма обучения, которая позволяет расширить знания и навыки вне основного учебного плана или рабочей программы.

Пароль – произвольный набор знаков, состоящий из букв, цифр и других символов, предназначенный для подтверждения личности или полномочий³¹.

Неправильное определение: это процесс преобразования данных обычного текста (открытого текста) в то, что, как представляется, является случайным и бессмысленным (шифр).

Опасные ссылки – ссылки на веб-страницы, содержащие вредоносное программное обеспечение, вирусы, фишинговые сайты или другие опасные материалы³².

Неправильное определение: запись в документе, указывающая на другую часть этого документа или на другой документ.

Квадроберы – это представители субкультуры, которые имитируют движения животных, надевают маски и хвосты, чтобы точнее повторить походку, бег и прыжки

²⁵ Амелин, Р.В. Информационная безопасность, электронный учебник. – Текст: электронный//Информационная безопасность. Глоссарий: [сайт]. - URL: http://www.rv-lab.ru/it/is_2008/glossary.htm (дата обращения 21.04.2025).

²⁶ Ивлев, П. Что такое Интернет, как он устроен и как он работает? – Текст: электронный//digitalocean.ru: [сайт]. - URL: <https://digitalocean.ru/n/chto-takoe-internet> (дата обращения 18.05.2025).

²⁷ Безопасность в среде Интернет. - Текст: электронный // Электронный информационно-образовательный комплекс: [сайт]. - URL: <https://obuchenie-gocho.s.ra.rutp.ru/mod/book/view.php?id=536&chapterid=28> (дата обращения 04.04.2025).

²⁸ Лиз, Д. Что на самом деле представляет онлайн-друг? – Текст: электронный//www.liveabout.com: [сайт]. - URL: <https://www.liveabout.com/what-really-constitutes-an-online-friend-1385663> (дата обращения 26.05.2025).

²⁹ Что такое катка в игре? Что такое катка в играх: погружение в мир онлайн-баталий. – Текст: электронный//telegra: [сайт]. - URL: <https://telegra.ph/CHto-takoe-katka-v-igre-CHto-takoe-katka-v-igrakh-Pogruzhenie-v-mir-onlajn-batalij-11-22> (дата обращения 24.04.2025).

³⁰ Что такое онлайн-обучение и как оно проходит. – Текст: электронный//iq007.ru: [сайт]. - URL: <https://iq007.ru/blog/expert/20200630-chto-takoe-onlajn-obuchenie-i-kak-ono-prohodit> (дата обращения 22.05.2025).

³¹ Надежность пароля. – Текст: электронный//kids.kaspersky.ru: [сайт]. - URL: <https://clck.ru/3Nbj54> (дата обращения 14.04.2025).

³² Логачева, Я. А. Как защитить себя и свои данные: современные аспекты информационной безопасности. - Текст: электронный / vk.com: [сайт]. - URL: https://vk.com/wall-138620343_4857 (дата обращения 02.04.2025).

выбранного животного. Для квадроберов это скорее игра и хобби, а не часть идентичности³³.

Неправильное определение: это представители субкультуры, которые отождествляют себя с определённым животным и считают себя им. Для терианов имитация животного – не игра, а часть личности и мировоззрения.

Антивирус – помогает обнаруживать и удалять вредоносное ПО с компьютеров и сетей. Регулярное обновление антивирусных баз данных и проведение сканирований — важные меры для поддержания безопасности³⁴.

Неправильное определение: разновидность вредоносной программы, проникающая в компьютер под видом легитимного программного обеспечения.

Киберугроза – это любое потенциальное действие или событие, которое может нанести вред информационным системам, сетям или данным. Киберугрозы могут быть как внутренними (например, действия сотрудников), так и внешними (например, хакерские атаки)³⁵.

Неправильное определение: троянская программа и ботнет, созданный для кражи личных данных.

Восстановление данных – это процесс восстановления информации из резервных копий или других источников после потери, повреждения или уничтожения данных. Он включает в себя использование различных технологий и методов для восстановления утраченных файлов, баз данных, системных настроек или целых серверов, с целью минимизировать ущерб и восстановить нормальную работу бизнеса³⁶.

Неправильное определение: создание копий личных или корпоративных файлов, папок или систем на дополнительных (локальных или облачных) носителях информации.

Искусственный интеллект (ИИ) – это область науки, которая занимается разработкой компьютерных систем и программ, способных имитировать интеллектуальные функции человека, такие как распознавание образов, обработка естественного языка и принятие решений³⁷.

Неправильное определение: это автоматическое устройство, предназначенное для осуществления различного рода механических операций, которое действует по заранее заложенной программе.

Резервное копирование – процесс создания копий данных для их восстановления в случае потери или повреждения. Это важная мера защиты информации от сбоев, атак или ошибок³⁸.

Неправильное определение: это процесс восстановления информации из резервных копий или других источников после потери, повреждения или уничтожения данных.

Облачное шифрование – это процесс защиты данных, хранящихся или передаваемых в облачных сервисах, с помощью криптографических методов. Шифрование обеспечивает конфиденциальность и целостность данных, превращая их в

³³ Квадроберы: мифы и правда. – Текст: электронный//azbukamedia: [сайт]. - URL: <https://azbukamedia.com/kvadrobery-destruktivnaja-ideologija-ili-bezobidnaja-subkultura/> (дата обращения 17.05.2025).

³⁴ Безопасность в среде Интернет – Текст: электронный//Электронный информационно-образовательный комплекс: [сайт]. - URL: <https://obuchenie-gocho.s.ru.rutp.ru/mod/book/view.php?id=536&chapterid=28> (дата обращения 04.04.2025)

³⁵ Ключевые термины в кибербезопасности: что нужно знать. – Текст: электронный // sky.pro: [сайт]. - URL: <https://sky.pro/wiki/profession/klyuchevye-terminy-v-kiberbezopasnosti-cto-nuzhno-znat/> (дата обращения 12.04.2025).

³⁶ Восстановление данных. – Текст: электронный // securitymedia.org: [сайт]. - URL: <https://securitymedia.org/glossary/vosstanovlenie-dannykh/> (дата обращения 12.04.2025).

³⁷ Урок 1. Введение в искусственный интеллект. – Текст: электронный//4brain.ru: [сайт]. - URL: <https://4brain.ru/aibasics/intro.php> (дата обращения 12.04.2025).

³⁸ Резервное копирование. – Текст: электронный // securitymedia.org: [сайт]. - URL: <https://securitymedia.org/glossary/rezervnoe-kopirovanie-backup/> (дата обращения 12.04.2025).

нечитабельный формат, который может быть расшифрован только с использованием соответствующего ключа³⁹.

Неправильное определение: это метод защиты данных путём их преобразования таким образом, чтобы сообщение могли прочитать только авторизованные пользователи.

Мобильное шифрование – это процесс защиты данных, хранящихся или передаваемых на мобильных устройствах, с помощью криптографических методов⁴⁰.

Неправильное определение: осуществление передачи данных посредством зашифрованных электрических сигналов и радиосигналов.

Родительский контроль – это программы и службы, которые позволяют родителям и опекунам отслеживать, как ребенок использует компьютер: от фильтрации веб-содержимого и управления контактами электронной почты до ограничений на общение через Интернет⁴¹.

Неправильное определение: журнал, хранящий системные сообщения: о включении и выключении компьютера, ошибках программ, системных событиях, о проблемах безопасности.

Спам – рассылка коммерческой и иной рекламы или иных видов сообщений лицам, не выразившим желания их получать⁴².

Неправильное определение: смс-сообщения с предложением по той или иной причине перейти по ссылке. Ссылка ведёт на подложный сайт, через который преступник получает персональные данные пользователя.

«Черный список сайтов» – представляет собой список сайтов, проектов или людей, которые проводят мошеннические операции в сети или не выполняют взятые на себя обязательства⁴³.

Неправильное определение: это потайной сегмент интернета, не отображающийся через наиболее распространённые поисковики.

Цифровая грамотность – это набор знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых инструментов и технологий, а также ресурсов интернета⁴⁴.

Неправильное определение: о способность интерпретировать, обсуждать и извлекать смысл из информации, представленной в виде изображения.

Кибербезопасность – это знание и применение мер по защите личных данных и учётных записей от киберугроз. Она включает в себя защиту персональных данных, надёжный пароль, легальный контент, культуру поведения, репутацию, этику, хранение информации, создание резервных копий⁴⁵.

Неправильное определение: определяется как знания и умения эффективно использовать компьютеры и связанные с ними технологии.

³⁹ Облачное шифрование. - Текст: электронный// securitymedia.org: [сайт]. - URL: <https://securitymedia.org/glossary/oblachnoe-shifrovanie-cloud-encryption/> (дата обращения 12.04.2025).

⁴⁰ Мобильное шифрование. - Текст: электронный// securitymedia.org: [сайт]. - URL: <https://securitymedia.org/glossary/mobilnoe-shifrovanie-mobile-encryption/> (дата обращения 12.04.2025).

⁴¹ Безопасность в среде Интернет – Текст: электронный // Электронный информационно-образовательный комплекс: [сайт]. - URL: <https://obuchenie-gocho.s.ra.rutp.ru/mod/book/view.php?id=536&chapterid=28> (дата обращения 04.04.2025).

⁴² Безопасность в среде Интернет – Текст: электронный // Электронный информационно-образовательный комплекс: [сайт]. - URL: <https://obuchenie-gocho.s.ra.rutp.ru/mod/book/view.php?id=536&chapterid=28> (дата обращения 04.04.2025).

⁴³ Безопасность в среде Интернет – Текст: электронный // Электронный информационно-образовательный комплекс: [сайт]. - URL: <https://obuchenie-gocho.s.ra.rutp.ru/mod/book/view.php?id=536&chapterid=28> (дата обращения 04.04.2025).

⁴⁴ Кашина, Д. Цифровая грамотность / Д. Кашина, Ю. Романова.- Текст: электронный // almschoolpsy.tversu.ru: [сайт]. - URL: <https://almschoolpsy.tversu.ru/news/27744> (дата обращения 04.04.2025).

⁴⁵ Кибербезопасность. – Текст: электронный // www.sberbank.ru: [сайт].- URL: <https://www.sberbank.ru/ru/person/kibrary/vocabulary/kiberbezopasnost> (дата обращения 15.05.2025).

Поддельные антивирусы – компьютерная программа, которая имитирует удаление вредоносного программного обеспечения или сначала заражает, потом удаляет⁴⁶.

Неправильное определение: специализированная программа для обнаружения компьютерных вирусов.

Вишинг – это вид атаки, при котором жертву пытаются убедить раскрыть ценную личную информацию по телефону⁴⁷.

Неправильное определение: это копирование данных платёжной карты с помощью специального устройства.

Номофобия – патологический страх или ощущение тревоги, связанной с отсутствием или потерей доступа к мобильному телефону или другим электронным устройствам⁴⁸.

Неправильное определение: это состояние, при котором человек испытывает непреодолимую потребность регулярно использовать социальные сети.

Цифровая зависимость – это состояние, когда человек не может контролировать свою потребность в использовании цифровых технологий⁴⁹.

Неправильное определение: это навязчивое стремление человека проводить своё свободное время в социальных сетях, играх или «серфить» в Интернете.

Игровая зависимость – форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении видеоиграми и компьютерными играми⁵⁰.

Неправильное определение: это стойкое поведенческое нарушение, вызванное постоянным навязчивым желанием войти в сеть и неспособность вовремя остановиться и выйти из неё.

Ложь и обман – это утверждение чего-то, что заведомо неправдиво; действие, побуждающее людей верить информации, которая не соответствует действительности⁵¹.

Неправильное определение: это форма поведения, направленная на применение насилия и причинение вреда окружающим.

⁴⁶ Лжеантивирус. – Текст: электронный // ru.ruwiki.ru: [сайт].- URL: <https://ru.ruwiki.ru/wiki/Лжеантивирус> (дата обращения 15.05.2025).

⁴⁷ Вишинг. – Текст: электронный//www.sberbank.ru: [сайт]. - URL: <https://www.sberbank.ru/ru/person/kibrary/vocabulary/vishing> (дата обращения 15.05.2025).

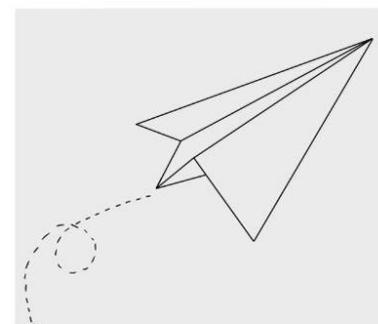
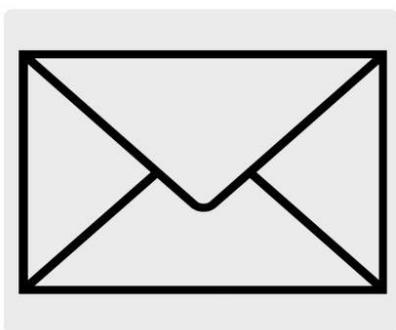
⁴⁸ Ахмедова, Н. Когда нет жизни без мобильного телефона: что такое номофобия / Н. Ахмедова. – Текст: электронный// www.b17.ru. : [сайт].- URL: <https://www.b17.ru/article/443170/> (дата обращения 15.03.2025).

⁴⁹ Аринич, Ю. Цифровая зависимость: как она влияет на нашу психику / Ю. Аринич. – Текст: электронный // www.b17.ru. : [сайт].- URL: <https://www.b17.ru/article/digital-addiction/>(дата обращения 15.03.2025).

⁵⁰ Игровая зависимость у детей и подростков: как распознать. – Текст: электронный // onlineschool-1.ru: [сайт].- URL: <https://onlineschool-1.ru/news/igrovaya-zavisimost-detej-i-podrostkov-kak-raspoznat-i-izbavitsya/> (дата обращения 15.03.2025).

⁵¹ Ложь и обман: в чем разница? – Текст: электронный // mazowiecka.psyfactor.org: [сайт].- URL: <https://mazowiecka.psyfactor.org/news/lozj-i-obman-2.htm> (дата обращения 17.03.2025).

КАРТОЧКИ ДЛЯ ФЕЙС-АРТА «ОБРАЗ»



Макеты для изготовления типографским способом
учебно-методического комплекса педагога
«Код информационной безопасности детей»



ЭЛЕКТРОННОЕ УЧЕБНОЕ ИЗДАНИЕ

Скоков Роман Юрьевич,
Сахно Екатерина Александровна,
Янер Ольга Игоревна

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПЕДАГОГА
«КОД ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ДЕТЕЙ»**

**Учебно-методическое пособие
для практических занятий и самостоятельной работы обучающихся по
дополнительной профессиональной программе повышения квалификации
*Информационная безопасность и цифровая грамотность детей***

Электронное издание сетевого распространения.
Доступ к учебному пособию – постоянный, свободный и бесплатный.
Учебно-методическое пособие содержится в едином файле PDF.
Максимальный объём 6 Мб

Компьютерная верстка Скоков Р.Ю.

Издательство ВИЭПП.
404111, г. Волжский, ул. Советская, 6.
E-mail: rector@viepp.ru
Дата издания: 08.09.2025 г.

