

WEB-КВЕСТ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Кутуева Э.Р., магистрант,
МГПУ имени М.Е. Евсевьева, г. Саранск, Россия

Аннотация. В данной статье обосновывается актуальность использования технологии Web-квеста в образовательном процессе. Уделено внимание вопросу формирования навыков информационной безопасности учащихся в проектной деятельности. В рамках проекта предлагается решение различных заданий, развивающих навыки анализа, осознанного принятия мер для защиты от угроз, а также соблюдение этических норм при работе с информацией.

Ключевые слова. информационная безопасность, факультативный курс, проектная деятельность, Web-квест.

Быстрые темпы развития общества требуют постоянного поиска педагогических новшеств. В настоящее время это особенно актуально. С учетом того, что объективная реальность современного мира не дает возможности работать по старому, нужно осваивать новую концепцию, новую терминологию, новую информационную среду, усовершенствовать старые дидактические принципы и реализовывать их качественно на новом этапе. Одним из таких технологий является технология Web-квеста. Данный приём позволяет обучающимся не увязнуть в потоке информации, а точно следовать целям учебных занятий, научиться составлять сложные схемы в качестве средств достижения цели, используя электронную информацию[2].

В качестве примера рассмотрим Web-квест «Информационная безопасность».

Актуальность этого вопроса подтверждается Федеральным государственным образовательным стандартом. Он устанавливает требования к

умениям и навыкам обучающихся по выработке безопасного и целесообразного поведения при использовании компьютерных программ и сети Интернет, а также способности соблюдать этические и правовые нормы при работе с информацией.

Веб-квест «Информационная безопасность» - это интерактивная форма, которая может заинтересовать учащихся, окунуть их в приключения, позволить продемонстрировать логику, знания, талант, и насладиться участием. Школьники решают задачи, которые они должны выполнить, чтобы достичь конечной своей цели.

Цель: сформировать через игру позитивное отношение школьников к вопросам личной безопасности в Интернете; осознать, что культура Всемирной паутины напрямую зависит от личной культуры каждого человека и закрепить знания о правилах безопасного поведения в Интернете.

Задачи:

образовательная: систематизировать знания школьников в области Интернет-безопасности по следующим направлениям: раскрытие личных данных, угрозы в сети, безопасное поведение в Интернете, основы компьютерной грамотности, виды и типы вредоносных программ, преступления в Интернете, проблемы кибербуллинга и методы защиты от несанкционированного доступа к информации.;

развивающая: развивать навыки анализа, выводов и осознанного принятия мер для защиты от угроз Интернета.;

воспитательная: соблюдать этические нормы, принятые во Всемирной паутине.

Практическая часть проекта:

Первый этап носит название «Основы информационной безопасности». Школьникам было предложено три задания, созданных с использованием сервиса learningapps. В первом задании ученикам требовалось распределить карточки на три группы, соотнеся типы вредоносных программ с их видами и мерами профилактики (рис. 1).

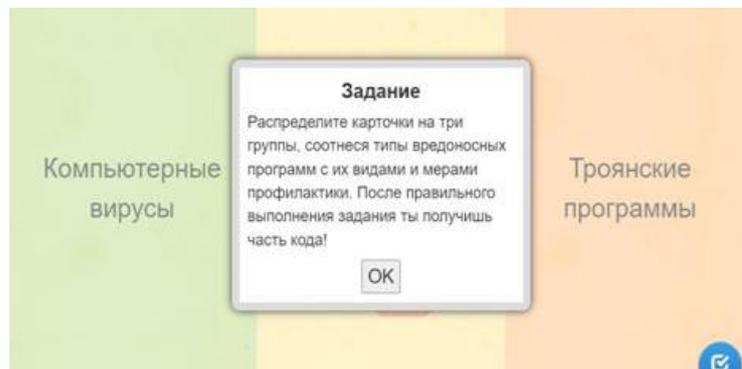


Рисунок 1. Первое задание в сервисе LearningApps

Во втором задании необходимо распределить угрозы с их названием (рис. 2).

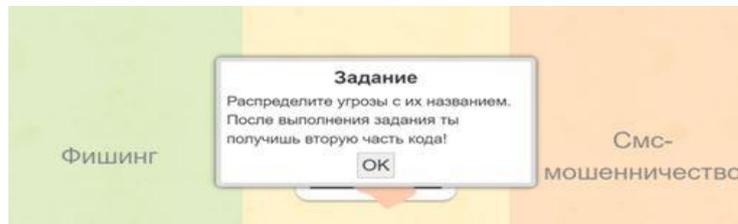


Рисунок 2. Второе задание в сервисе LearningApps

В третьем задании необходимо вписать термины, по основам информационной безопасности подбирая правильное описание (рис. 3).

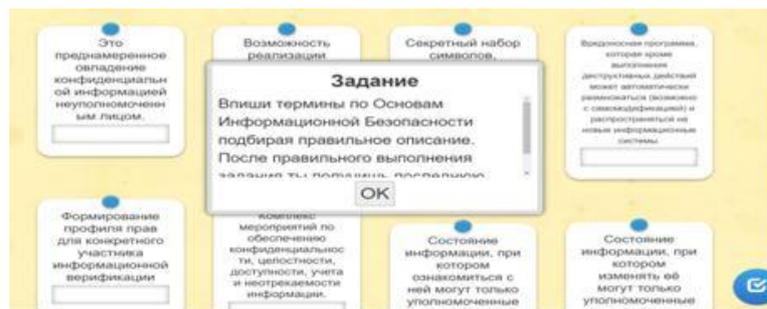


Рисунок 3. Третье задание в сервисе LearningApps

На втором этапе перед учениками была поставлена более сложная задача, в которой использовались функциональные возможности Joyteca. Учащимся было поручено открыть три комнаты, следуя простым инструкциям.

Комната №1 носила название «Киберпреступления». Данная комната состоит из 5 заданий по данной теме. Чтобы найти эти задания, можно щелкать

по разным предметам комнаты. Предметы могут перемещаться и выполнять определенные действия. Участникам необходимо открыть дверь и получить код для перехода в следующую комнату. Когда ответ будет готов, его нужно отправить на электронный адрес учителя, указав номер комнаты (рис. 4).



Рисунок 4. Комната №1. Киберпреступления

Вторая комната носила название «Кибербуллинг». Предметы в комнате могут перемещаться и выполнять различные действия. Участникам требуется открыть дверь и получить код для перехода в следующую комнату. Ответ, который будет получен, необходимо отправить на электронный адрес учителя вместе с номером комнаты (рис. 5).

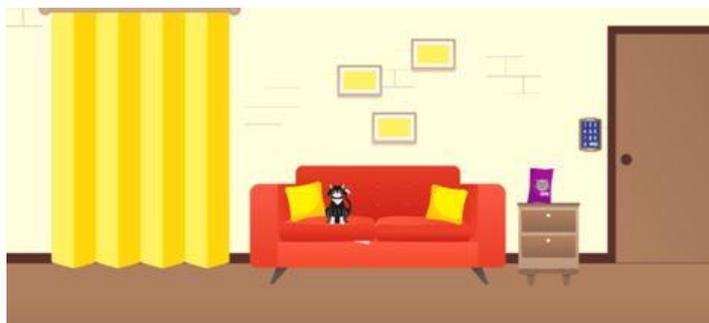


Рисунок 5. Комната №2. Кибербуллинг

Комната №3 «Защита от несанкционированного доступа к информации» состоит из 5 заданий по данной теме, чтобы их найти, можно кликать по любым предметам. Предметы могут перемещаться и выполнять определенные действия. Участникам необходимо открыть дверь и получить код для перехода в следующую комнату. Когда ответ будет готов, его нужно отправить на электронный адрес учителя, указав номер комнаты (рис. 6).



Рисунок 6. Комната №3. Защита от несанкционированного доступа к информации

На третьем этапе ребята работали с кроссвордом, который создан в onlinetestpad. В кроссворде были представлены темы по основам информационной безопасности (рис. 7).

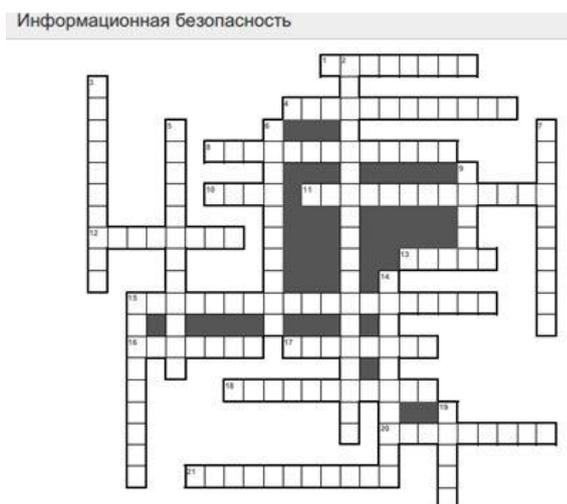


Рисунок 7. Кроссворд в сервисе onlinetestpad

Проект может быть использован для активного привлечения школьников к улучшению их знаний о безопасности в интернете. Он также способствует формированию навыков информационной грамотности и повышению осведомленности о безопасной среде для обучения и обмена информацией.

Литература

1. Бочаров М.И. Ситуационное обучение информационной безопасности в начальной школе // Начальная школа. – 2012. – № 4. – С. 84-86.

2. Быховский Я.С. Как создать веб-квест для самостоятельной работы учащихся? – 2000. – 21 августа. – Режим доступа: <http://teacher.fio.ru/news.php?n=59&c=1529> , свободный. – Федерация Интернет Образования – Учитель.ru.

3. Данильчук Е.В., Куликова Н.Ю., Лукичева А.В. Модель онлайн курса «Безопасность учащихся в цифровой образовательной среде» // Педагогическая информатика. – 2021. – № 2. – С. 9-17.

4. Зубрилина М.С., Терешкина К.Ю. Ситуационные задачи как инструмент обучения школьников информационной безопасности // Информатика в школе. – 2018. – № 1 (134). – С. 21-23.

5. Майорова Е.Н., Шельмина И.Ю., Старовойтова О.Р. Внеурочная и дополнительная образовательная деятельность в системе обеспечения информационной безопасности обучающихся // ВНЕшкольник. – 2019. – № 5 (191). – С. 16-23.