**Веб-квест "Безпечний інтернет"**

|  |
| --- |
| Правила роботи над веб-квестом  Для проходження веб-квесту клас необхідно розбити на команди по 3 людини і вибрати для кожної команди відповідну роль. Всі члени команди повинні допомагати один одному.  У кожній ролі є свої завдання, які буде необхідно виконати і представити звіт про виконану роботу в зазначеному в завданнях вигляді.  Завдання веб-квесту є окремі блоки питань і переліки адрес Інтернет, де можна отримати необхідну інформацію. Питання сформульовані так, щоб при відвідуванні сайту учень був змушений провести відбір матеріалу, виділивши головне з тією інформацією, яку він знаходить.  Після завершення роботи над квестом проводиться публічний захист робіт (звіт) у вигляді презентації. З кожної команди будуть виступати по одному учаснику. Основні критерії публічного звіту: розуміння завдання, достовірність використовуваної інформації, творчий підхід (дизайн оформлення звіту квесту і технічне виконання). |

**Вступ**

|  |
| --- |
| Індивідуальний план - інструкція для учнів:  1. Ознайомитесь з темою і проблемою квесту.  2. Виберіть одну із запропонованих ролей (вкладка Ролі). Учні, які виступають в одній і тій же ролі, до етапу підготовки звіту можуть виконувати завдання індивідуально або відразу приступити до роботи в мікрогруп. Кожна мікрогрупах повинна відповідати на головне питання веб-квесту:     - У чому проявляються небезпеки мережі Інтернет і що означає безпечний інтернет?  3. Ознайомтеся з завданнями своєї ролі (вкладка Завдання).  4. Вивчіть список ресурсів (вкладка Джерела).  5. Складіть план пошуку інформації за своєю роллю.  6. Дослідіть інформаційні ресурси за своєю роллю.  7. Оформіть звіт у вигляді мультимедійної презентації, веб-сайту або буклету.  8. Познайомтеся з критеріями оцінки вашого звіту, в залежності від обраної форми представлення (вкладка Критерії оцінки)  9. Обговоріть результати роботи в мікрогруп.   10. Подготовьтес до захисту веб-квесту. |

**Критерії оцінювання**

|  |
| --- |
| 1. Зміст матеріалу.  Оцінюється: грамотність, відсутність помилок, новизна і актуальність, використання необхідних джерел, відсутність надмірності, міжпредметні зв'язки  2. Робота в групі  Оцінюється: рівномірний розподіл завдань, організованість  3. Оформлення матеріалу  Матеріал може бути оформлений у вигляді: буклету, презентації, сайту.  Оцінюється: грамотність оформлення, дизайн (поєднання фону, шрифтів і т.д.), навігація (можливість орієнтуватися в матеріалі), наявність ефектів (анімація, мультимедіа), обсяг.  4. Захист матеріалу  Оцінюється: вміння триматися перед аудиторією, постановка мови, як оформлена мова, цікаво чи її слухати, відповіді на питання. |

**Ролі**

|  |
| --- |
| **1. Роль "Користувач мережі".**  завдання:  1. Користуючись джерелами, опишіть які послуги надає нам мережу Інтернет.  2. Сформулюйте правила Мережевого етикету.  3. Наведіть приклади сайтів, на яких дотримуються і не дотримуються правила мережевого етикету. Зробіть висновок.  Для самоперевірки дайте відповідь на питання:  - Як ви розумієте правила мережевого етикету?  - Чи обов'язково дотримуватися цих правил?  - Що буде якщо не дотримуватися правил мережевого етикету?  - Якими послугами мережі Інтернет ви зазвичай користуєтеся? Ваші батьки?  Очікувані результати:  Виконавши даний квест ви дізнаєтеся про послуги мережі Інтернет, про те, як потрібно поводитися в мережі.  Форма звіту: презентація, доповідь.  **2. Роль "Психолог"**  завдання:  1. У чому проявляється Інтернет-залежність? Ігрова залежність?  2. Чим небезпечна недостовірна інформація в мережі?  3. Що таке кібернасіліе і як з ним боротися?  4. Проведіть анкетування учнів. Дізнайтеся, скільки часу проводять школярі в мережі Інтернет, ніж вони зазвичай там займаються, стикаються чи з проблемами і якими.  Для самоперевірки дайте відповідь на питання:  - Як зрозуміти, що у людини інтернет-залежність?  - Якими прийомами мають маніпулятори в мережі Інтернет?  - Що потрібно робити, щоб уникнути негативного впливу мережі на психіку людини?  Очікувані результати:  Виконавши даний квест ви дізнаєтеся про психологічні небезпеки, яким може піддаватися школяр в мережі.  Форма звіту: презентація, доповідь.  **3. Роль "Юрист"**  завдання:  1. Вивчити Законодавство, що регулюють відносини в мережі. Виписати які існують закони і як вони охороняють нас від інформаційних небезпек.   2. Розглянути правові аспекти Інтернет-піратства. Виписати необхідні закони.  3. Як правильно розміщувати інформацію в мережі, щоб потім не зіткнутися з плагіатом?  Для самоперевірки дайте відповідь на питання:   - Що буде, якщо завантажити з Інтернету фільм на свій комп'ютер?  - Якщо показати цей фільм друзям?  - Що буде, якщо користуватися неліцінзіоннимі програмами, викачаними з Інтернету?  - Чи можна на своєму сайті розміщувати викачані з мережі картинки, тексти, музику і т.д.?  Очікувані результати:  Виконавши даний квест ви дізнаєтеся про правові аспекти регулювання відносин у мережі Інтернет.  Форма звіту: презентація, доповідь.  **4. Роль "Програміст"**  завдання:  1. Випишіть визначення і види мережевих вірусів. Яким чином вірус проникає на комп'ютер і що з цим робити?  2. Хто такі пірати і як захистити свою інформацію від нелегального копіювання.   3. Що таке несанкцианированного доступ до персональної інформації. Виділіть способи захисту.  4. Що означає мережева атака. Хто і навіщо її здійснює.  Для самоперевірки дайте відповідь на питання:  - Чим небезпечне скачування і запуск програм з неперевірених сайтів?  - Як боротися з мережевими атаками? Вірусами?  - Що потрібно робити, щоб убезпечити свій комп'ютер?  Очікувані результати:  Виконавши даний квест ви дізнаєтеся про те, як захистити свій комп'ютер від мережевих небезпек.  Форма звіту: презентація, доповідь.  **5. Роль "Історик".**  завдання:  1. Вивчіть історію появи і розвитку мережі Інтернет.  2. Проведіть дослідження як розвивався Інтернет і яким він став в наші дні.  3. Подумайте, яким буде Інтернет в майбутньому.  Для самоперевірки дайте відповідь на питання:  - Чи можливо уявити собі сьогоднішній світ без Інтернету?  - Як Інтернет впливає на суспільну, економічну життя людей в світі?  Очікувані результати:  Виконавши даний квест ви дізнаєтеся про те про історичні аспекти появи мережі Інтернет, його вплив на суспільство.  Форма звіту: презентація, доповідь. |