



Т. Н. Варфоломеева, К. Ю. Извекова,

Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова, Челябинская область

ИЗУЧЕНИЕ ОСНОВ ИНФОРМАЦИОННОЙ ЭТИКИ НА ЗАНЯТИЯХ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ*

Аннотация

В статье рассматриваются роль и место информационной этики в современном обществе, основные проблемы данной области, вопросы обучения школьников информационной этике на занятиях внеурочной деятельности. Описываются методические рекомендации и технологическая карта одного из факультативных занятий.

Ключевые слова: информационная этика, внеурочная деятельность, информационное пространство, Интернет.

Контактная информация

Варфоломеева Татьяна Николаевна, канд. пед. наук, доцент, преподаватель Магнитогорского государственного технического университета им. Г. И. Носова, Челябинская область; *адрес:* 455000, Челябинская область, г. Магнитогорск, пр-т Ленина, д. 38; *телефон:* (3519) 29-85-85; *e-mail:* tani64@mail.ru

Извекова Ксения Юрьевна, студентка Магнитогорского государственного технического университета им. Г. И. Носова, Челябинская область; *адрес:* 455000, Челябинская область, г. Магнитогорск, пр-т Ленина, д. 38; *e-mail:* Izvekova_kseniya@mail.ru

T. N. Varfolomeeva, K. Yu. Izvekova,
Nosov Magnitogorsk State Technical University, Chelyabinsk Region

STUDYING THE BASICS OF INFORMATION ETHICS ON THE LESSONS OF EXTRACURRICULAR ACTIVITY

Abstract

The article examines the role and place of information ethics in modern society, the main problems of this field, the issues of teaching schoolchildren to information ethics on the lessons of extracurricular activity. Methodical recommendations and the technological map of one of the elective lessons are described.

Keywords: information ethics, extracurricular activity, information space, Internet.

Сегодня довольно трудно представить жизнь без использования информационно-коммуникационных технологий, ведь с каждым днем они все интенсивнее внедряются во все сферы деятельности человека. В этой связи растет и влияние, которое оказывают информационные технологии на современное общество. Если раньше Интернет использовался исключительно в качестве средства поиска информации или доступа к информационным источникам (библиотекам, журналам, газетам и т. д.), то сейчас он уже может полностью заменить социальную форму связи людей друг с другом.

Развитие информационных технологий позволило общаться людям на расстоянии, предоставило свободный доступ к информации, открыло практически безграничные возможности для обучения, работы, творчества и досуга людей. Однако наряду с положительным воздействием новых технологий на человечество с каждым годом появляется все большее количество проблем, связанных именно с развитием информационного пространства и его негативным влиянием на людей.

Дисциплина, которая исследует морально-нравственные проблемы, возникающие при использовании информационного пространства, называется «Информационная этика». В ней рассматриваются вопросы прав человека, такие как: защита авторского права, интеллектуальная свобода, ответственность и безопасность. Все чаще информационная этика затрагивает вопросы, которые касаются безопасности и общности информации, неприкосновенности частной жизни, собственности, а также виртуальной реальности, робототехники, достоверности и актуальности информации об окружающей среде и цензуры [3]. Многие пользователи нелегально скачивают музыку, фильмы, книги с различных порталов, нарушая тем самым законы об авторском праве и не боясь понести за это наказание ввиду анонимности в интернет-пространстве. С развитием социальных сетей люди практически ежедневно следят за своими кумирами, порой комментируя их жизнь резкими, а зачастую и нецензурными выражениями. Чаще всего чьи-то догадки, домыслы принимаются на страницах интернет-пространства за чистую правду, тем самым компрометируют всем известных личностей. Актуальность и достоверность информации являются глобальной проблемой в современном обществе. С развитием информационных технологий, с упрощенным доступом к информации каждый, кто имеет доступ в Интернет, также имеет возможность создания и редактирования личных страниц, блогов, на которых отследить правдивость данных и информации практически невозможно. Люди не чувствуют ответственности за свои высказывания, за резкие комментарии на своих и чужих страницах, за живую провокационную информацию.

Современное общество, в частности молодежь, приобрело зависимость от информационного пространства. Молодые люди живут в виртуальном мире и чувствуют себя

* Материалы к статье можно скачать на сайте ИНФО: http://infojournal.ru/journals/school/school_06-2017/

намного более уверенными и востребованными, когда они представляются в Интернете под чужими именами. Социальные сети и интернет-пространство в целом упрощают процедуру объединения людей по интересам (иногда — противозаконным). Часто молодые люди становятся зависимыми от компьютерных сетевых игр, что провоцирует деградацию личности, ухудшение здоровья, вызывает психические нарушения, и, как следствие, происходит десоциализация.

Государством предпринимаются меры, законодательно определяющие функционирование интернет-пространства. Были заблокированы сайты, нелегально распространяющие книги, фильмы, ПО, музыку и т. д., взамен этих сайтов были созданы интернет-магазины, в которых официально можно приобрести лицензионные продукты. В школьной программе информатики были введены часы для того, чтобы научить детей рационально применять интернет-ресурсы: правильно использовать поисковые сервисы, социальные сети и онлайн-библиотеки.

Но школьных часов не хватает на то, чтобы в полной мере научить детей информационной культуре. Поэтому на помощь учителю могут прийти внеурочные занятия.

Понятие внеурочной деятельности широко и неоднозначно, оно включает в себя различные по содержанию, назначению, методике проведения, формам и способам руководства занятия. «Во внеурочной деятельности создаются условия для развития личности ребенка в соответствии с его личными способностями, формируются познавательная активность, нравственные черты личности, коммуникативные навыки. Во внеурочной деятельности создается своеобразная эмоционально наполненная среда увлеченных детей и педагогов. Это мир творчества, проявления и раскрытия каждым ребенком своих интересов, увлечений» [4]. Благодаря этому можно провести обучение в форме игровой или проектно-познавательной деятельности. За образовательные формы можно взять: ролевые игры, деловые игры, викторины, познавательные игры, внешкольные акции познавательной направленности (олимпиады, интеллектуальные марафоны) [2].

Для решения проблемы изучения учащимися основ информационной этики мы предлагаем **курс факультативных занятий** в объеме семи академических часов.

Целевая аудитория — **учащиеся V—VII классов** (по статистике «RUметрики», в России именно с этого возраста проявляется максимальный интерес детей к Интернету [1]).

Цель занятий — не только сформировать у учащихся навыки работы в информационном пространстве, но, главным образом, сформировать информационную культуру детей.

Цель можно декомпозировать на ряд **задач**, таких как:

- сформировать основы информационной этики;
- показать виды нарушений в сети Интернет и наказания за них;
- сформировать навыки контроля действий в сети Интернет;
- дать общее представление об авторском праве;
- сформировать основы этики общения в сети Интернет;
- показать вред, наносимый компьютерными играми;
- донести о вреде частого времяпровождения в сети Интернет.

Весь курс состоит из **семи занятий**, каждое из которых реализует обозначенные задачи.

Занятие 1. Основы информационной этики.

Занятие 2. Виды нарушений и наказания за них.

Занятие 3. Безопасность и контроль действий в сети Интернет.

Занятие 4. Основы авторского права.

Занятие 5. Вредные игры.

Занятие 6. X отличий живого и виртуального общения.

Занятие 7. Основы этики общения в сети Интернет.

Рассмотрим подробнее методику проведения занятия 6 «X отличий живого и виртуального общения».

Цель занятия — показать учащимся, что реальное общение имеет гораздо больше положительного по сравнению с виртуальным. Название темы включает в себя неопределенную величину «X», чтобы дети самостоятельно в конце занятия назвали эту цифру.

Для занятия потребуются:

- компьютер;
- проектор;
- интерактивная доска;
- презентация;
- два флипчарта;
- фломастеры.

Так как целевая аудитория — это дети 11–14 лет, мы рекомендуем использовать наглядно-зрительные приемы. С самого начала перед учениками ставится вопрос о живом (реальном) и виртуальном общении: «Как вы понимаете определение реального общения? А виртуального?» Исходя из ответов учащихся, на заранее подготовленной доске фиксируются отличия. Доска изначально поделена на две половины: живое общение и виртуальное общение. Каждую колонку под общим названием следует поделить еще на две: плюсы и минусы каждого вида общения. Называя какую-то характеристику того или иного вида общения, ребята должны говорить, к плюсам или минусам относится эта характеристика.

Затем нужно рассказать ребятам, к каким последствиям может привести виртуальное общение. Нужно разъяснить, что не всегда люди выдают себя в виртуальном мире за того, кем являются в реальной жизни.


В колонки на доске следует добавить несколько главных отличий, которые, возможно, были упущены в ответах учеников. Сделать это можно при помощи заранее подготовленной презентации (рис. 1).

Можно найти в Интернете небольшой ролик про минусы виртуального общения, или учитель может сам подготовить интересную презентацию при помощи различных технологий (рис. 2, 3), например, при помощи сервиса Prezi.com.

После того как учитель разберет и обговорит с ребятами все положительные и отрицательные стороны виртуального и живого общения, мы рекомендуем предложить ребятам разделиться на две команды. Каждая команда рисует портрет человека: один живет только в виртуальном мире, другой живет в реальном мире. Для создания портретов необходимо заранее подготовить два флипчарта и фломастеры. Ожидается, что ребята изучили и закрепили основные отличия живого и виртуального общения и рисунки получатся совершенно разные. Первый рисунок может быть в холодных тонах; ребята могут показать, как скажется на здоровье чело-

Живое общение		Виртуальное общение	
+	-	+	-
Тепло и улыбки	Стеснение	Обмен любой информацией	Друг не тот, кто есть
Видишь друга		Друзья по всему Миру	Интернет-зависимость
Видишь мимику, жесты		Появление уверенности	Чувства паники
Развитие речевых навыков		Ощущение безопасности	Ухудшение зрения
Чувство спокойствия			Потеря речевых навыков
Совместные игры, прогулки			Потеря грамматики
Развитие кругозора			Искривление позвоночника
Получение жизненного опыта			Лишает чувств


Рис. 1



Живое общение

- При живом (вербальном) общении ты видишь человека, видишь, как он может реагировать на твои действия, можешь знать и угадывать его настроение.
- Живое общение дает нам возможность лучше узнать человека, мы можем видеть, как он качает головой, когда думает, или же морщит нос, когда злится, внимательно ли собеседник слушает рассказ и насколько он увлечен общением.
- Благодаря живому общению можно играть со своими друзьями в подвижные игры, например в «Салки», «Прятки», «Футбол» и «Хоккей» и т. д.
- Во время живого общения у человека формируются речевые навыки, мы учимся окрашивать нашу речь интонацией, выделять главную мысль, подбирать тон разговора.
- При живом общении мы уверены, что перед нами стоит именно наш друг, что дает нам спокойствие и уверенность.

Рис. 2



Виртуальное общение

- Общаясь с собеседником, мы не видим его, и это предают нам большую уверенность в себе, раскованность.
- В Интернете люди могут быть теми, кем в жизни не являются. Социальные сети не проверяют пол, возраст, фамилию, имя пользователя, это дает возможность быть вымышленным персонажем. За разными именами скрываются абсолютно не соответствующие им люди.
- Общаясь в Интернете, люди используют различные сокращения слов, пользуются определенным сленгом, из-за этого они теряют навык грамматики и речевые навыки.
- Долгое времяпровождение в социальных сетях да и в Интернете в целом вызывает зависимость, которую в некоторых случаях не могут вылечить.
- Проводя время за компьютером, люди часто нарушают технику безопасности, что влечет за собой различные последствия, такие как искривление позвоночника, нарушение слуха, нарушение зрения и т. д.

Рис. 3

века время, проведенное в виртуальном мире; человек на рисунке может быть одинок, так как он не знает истинных друзей/людей в виртуальности. Второй же рисунок, наоборот, должен нести яркие теплые тона; ребята могут показать улыбчивого человека, окруженного друзьями.

По окончании нужно узнать у учащихся, удалось ли, по их мнению, каждой команде передать образ своего героя. И, конечно же, не забываем подвести итог, спросив у ребят количество отличий, которые они нашли на протяжении занятия, — число X из названия темы.

Итогом занятия планируются личностные и метапредметные результаты, в том числе:

- понимание ценности толерантности, образования, здоровья, социализации;
- умения перерабатывать информацию, работать индивидуально и в группе, задавать вопросы, формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

В *Приложении* более подробно представлено описание занятия в виде технологической карты.

Чрезвычайно важной и на сегодняшний день неразрешимой проблемой является то, что в Сети невозможно контролировать возраст пользователей, их интеллектуальный, культурный и нравственный уровни, а также достоверность личных данных. Интернет дает

излишнюю вседозволенность людям любого возраста. За скрытыми (анонимными, лживыми) именами люди остаются безнаказанными, что еще больше усугубляет проблему информационной этики. На глобальном уровне решения проблемы возникает ряд сложностей, и главная из них — существование пробелов в законодательной сфере. Важной задачей в этих условиях является обучение школьников основам информационной этики.

Список использованных источников

1. *Богатырева Ю. И.* Анализ проблем информационной безопасности личности обучающихся // Новые информационные технологии в образовании: Материалы VI международной научно-практической конференции, Екатеринбург, 12–15 марта 2013 г. Екатеринбург: Рос. гос. проф.-пед. ун-т, 2013.

2. *Извекова К. Ю.* Поисковые сервисы во внеурочной деятельности по информатике и ИКТ // Сборник научных трудов III Международной научной конференции: в 2 ч. / под ред. О. Г. Берестневой, О. М. Гергет, Т. А. Гладковой. Томск: Национальный исследовательский Томский политехнический университет, 2016.

3. Информационная этика // Википедия. https://ru.wikipedia.org/wiki/Информационная_этика

4. Развитие системы образования — обеспечение будущего: в 3 кн. Кн. 2: монография. (Авт. колл.: Адошев А. И., Аникуев С. В., Безденежных Т. И. и др.) Одесса: КУПРИЕНКО СВ, 2013.

Приложение

Технологическая карта занятия

Название курса	Факультативный курс по информационной этике
Класс	V–VII
Тема занятия	X отличий живого и виртуального общения
Цели занятия	
<i>образовательные</i>	научить анализировать, ранжировать информацию приблизить к самостоятельному решению творческих задач с использованием полученных знаний
<i>развивающие</i>	формировать умения сравнивать, классифицировать, обобщать факты и понятия учить сравнивать и обобщать изучаемые факты и понятия развивать самостоятельность в выборе способа, режима, условий и организации работы
<i>воспитательные</i>	содействовать формированию мировоззренческих понятий создать атмосферу коллективного поиска, эмоциональной приподнятости, радости познания, радости преодоления трудностей осуществлять нравственное воспитание, обеспечить в ходе занятия раскрытие следующих понятий: патриотизм, гуманизм, товарищество, эстетические нормы поведения
Тип занятия	занятие формирования первоначальных знаний и навыков
Основные термины и понятия	социальные сети, общение, дружба, виртуальность
Наглядные средства обучения	Презентация на тему «Отличительные черты живого и виртуального общения»
Оборудование занятия	Проектор Персональный компьютер Интерактивная доска
Формы работы на занятии	Фронтальная и групповая

Продолжение приложения

№ этапа	Этапы занятия	Время, мин	Содержание этапа	Виды деятельности		Планируемые результаты обучения		
				Учителя	Учащихся	Предметные	Личностные	Метапредметные
1	Организационный момент	2	Учитель приветствует школьников и озвучивает тему занятия	Приветствует учащихся	Приветствуют учителя и готовятся к занятию	Готовность к уроку	Умение слушать, слышать и понимать	Умение организовывать рабочее место, настраиваться на обучение
2	Первичная проверка понимания материала	10	Учитель задает вопросы детям: <ul style="list-style-type: none"> • Как вы понимаете определение реального общения? • А виртуального? <p>Дети рассуждают по данным вопросам.</p> <p>Учитель фиксирует важные отличительные моменты, озвученные детьми, на заранее подготовленной интерактивной доске</p>	Организует коллективную проверку, беседу по уточнению и конкретизации первичных знаний	Отвечают на вопросы учителя, по очереди комментируют, приводят примеры	Обобщение имеющихся знаний	Умение формулировать свои мысли	Умение развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности, определять понятия, устанавливать аналогии, формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, осознанно использовать речевые средства
3	Изучение новых знаний и способов деятельности	15	Нужно рассказать ребятам, какие последствия может нести виртуальное общение. Следует разъяснить, что не всегда люди выдают себя в виртуальном мире за того, кем являются в реальной жизни. Записать дополнения детей на доску, комментируя их	Рассказывает новую информацию, подводит обучающихся к выводу	Анализируют информацию, высказывают свое мнение, сравнивают	Усвоение нового материала	Осознание ценности толерантности, здоровья, добра и красоты	Умение корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией, анализировать, обобщать, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, умение задавать вопросы по теме
4	Организационный момент	3	Учитель делит класс на две команды и выдает задание для дальнейшей работы: одной команде нужно нарисовать портрет человека, который живет только в виртуальном мире, а второй команде нужно нарисовать человека, который живет в реальном мире	Организует самостоятельную работу учеников	Слушают задание учителя. Делятся на две команды	Закрепление усвоенных знаний	Умение следовать инструкции	Умение наблюдать, читать, слушать

Окончание приложения

№ этапа	Этапы занятия	Время, мин	Содержание этапа	Виды деятельности		Планируемые результаты обучения		
				Учителя	Учащихся	Предметные	Личностные	Метапредметные
5	Применение изученного	10	Команды рисуют портреты людей. Учитель наблюдает за ходом мыслей ребят	Подводит обучающихся к выводу, обеспечивает положительную реакцию детей на творчество одноклассников	Работают в группе, а также выполняют творческие задания	Закрепление усвоенных знаний	Ценность образования и ценность здоровья	Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения, выделять главное, договариваться с людьми, создавать, применять и преобразовывать знания в символы
6	Подведение итогов занятия	5	По окончании нужно узнать у ребят, удалось ли каждой команде передать образ своего героя. Учитель подводит итоги занятия, спросив у ребят количество отличий живого и виртуального общения, которые они нашли на протяжении занятия	Организует беседу, связывая результаты занятия с его целями	Формулируют конечный результат своей работы на занятии	Обобщение, усвоение и закрепление нового материала	Осознание ценности толерантности	Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения, сравнивать, выделять причины и следствия, строить логические рассуждения, умозаключения и делать выводы, формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение

НОВОСТИ

IBM установила новый рекорд плотности записи на магнитной ленте

На конференции TMRC 2017 в Японии исследователи из корпорации IBM продемонстрировали технологию записи на магнитной ленте данных с плотностью до 201 Гбит/кв.дюйм. Это в двадцать с лишним раз больше, чем плотность записи на лучших современных серийно выпускающихся ленточных накопителях. Теоретически, при такой плотности на один ленточный картридж можно записать примерно 330 терабайт данных.

Ленточные накопители до сих пор остаются самым надежным и экономически эффективным способом хранения больших объемов данных. Их давно используют для хранения видео, архивов и резервных копий

данных, но в IBM полагают, что развитие технологий дает возможность применять их и в системах облачного хранения данных.

Для достижения такой высокой плотности записи исследователям пришлось создать ряд новых технологий. Надежность чтения обеспечивают алгоритмы обработки сигнала, основанные на принципе прогнозирования шума. Новые сервоприводы способны перемещать головку с точностью до 7 нанометров, а поверхность головки обладает чрезвычайно низким коэффициентом трения. Ленту с металлическим напылением разработали в компании Sony Storage Media Solutions.

(По материалам международного компьютерного еженедельника «Computerworld Россия»)