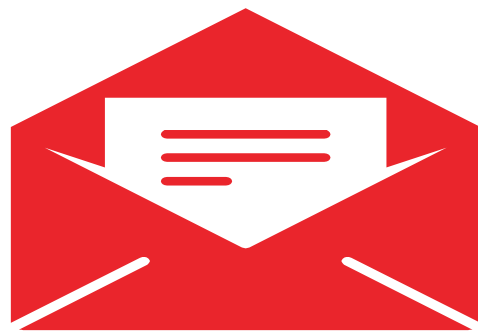




ИНФОРМАЦИОННАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

Белгород,
2019



Информация -

разъяснение, представление,
понятие о чём-либо

Информация по назначению бывает следующих видов:

- **Массовая** — содержит тривиальные сведения и оперирует набором понятий, понятным большей части социума.
- **Специальная** — содержит специфический набор понятий, которые могут быть не понятны основной массе социума, но необходимы и понятны в рамках узкой социальной группы, где используется данная информация.
- **Секретная** — доступ, к которой предоставляется узкому кругу лиц и по закрытым (защищённым) каналам.
- **Личная (приватная)** — набор сведений о какой-либо личности, определяющий социальное положение и типы социальных взаимодействий.

Информационная безопасность



это процесс обеспечения конфиденциальности, целостности и доступности информации.

Конфиденциальность: Обеспечение доступа к информации только авторизованным пользователям.

Целостность: Обеспечение достоверности и полноты информации и методов ее обработки.

Угрозы информационной безопасности

Под «**Угрозой**» понимается потенциальная возможность тем или иным способом нарушить информационную безопасность.

Попытка реализации угрозы называется «**атакой**», а тот, кто реализует данную попытку, называется «**злоумышленником**»



Изменение образа жизни российских школьников

Современные школьники воспринимают Интернет не как набор технологий, а как среду обитания



Цифровое детство: культурно-исторический подход

- ИКТ расширяют пространство жизнедеятельности ребенка и **вливают на всю структуру его деятельности** как в оффлайне, так и в онлайне
- **Новая социальная ситуация развития** современного ребенка - важная координата ИКТ и, в первую очередь, интернета
- Интернет не просто технологии, это – **среда обитания**, которая выступает **источником развития и фактором социализации**
- Интернет – культурное орудие, способствующее порождению **новых форм деятельности, культурных практик, феноменов, значений и смыслов**

Цифровая социализация

- Социализация ребенка проходит в двух контекстах: оффлайн и онлайн
- **Цифровая социализация** – часть традиционной социализации
- **Цифровая социализация** – опосредованный всеми доступными инфокоммуникационными технологиями процесс овладения и присвоения человеком социального опыта, приобретаемого в онлайн контекстах и формирующего его цифровую личность, как часть реальной личности
- **Цифровая социализация** – процесс становления личности, адаптации и интеграции в социальную систему информационного общества .

Изменение механизмов формирования личности

Цифровая личность

это процессы и результаты постоянной оцифровки персональных данных, индивидуальных потребностей, деятельности, отношений, биографии, личностных особенностей и привычек



Цифровая личность

- 90%
 - подростков имеют свой профиль в социальных сетях
- 60%
 - пользуются различными мессенджерами и IPтелефонией
- 33%
 - активные участники чатов и форумов

Когнитивные и личностные изменения, которые появляются вследствие длительного погружения детей в эти контексты, находят яркое воплощение в порождаемых ими феноменах: интернетзависимость, многозадачность, приватность, фейсбук-депрессия, номофобия, селфизм, медиавирусы, интернет-мемы и др.

Классификация интернет-

рисков



Контентные риски

Возникают в процессе использования материалов, содержащих противозаконную, неэтическую и вредоносную информацию – насилие, агрессия, эротика и порнография, нецензурную лексику, пропаганду суицида, наркотических веществ и т.д.



Коммуникационные риски

Связаны с межличностными отношениями Интернет-пользователей и включают в себя незаконные контакты (например с целью встречи, киберпреследования, киберунижения, груминг и др.



Потребительские риски

Злоупотребление правами потребителя: риск приобретения товара низкого качества, подделок, контрафактной и фальсифицированной продукции, хищение денежных средств злоумышленниками через онлайн-банкинг и т.д.



Технические риски

возможность повреждения ПО, информации, нарушение ее конфиденциальности или взлома аккаунта, хищения паролей и персональной информации злоумышленниками посредством вредоносного ПО и др.



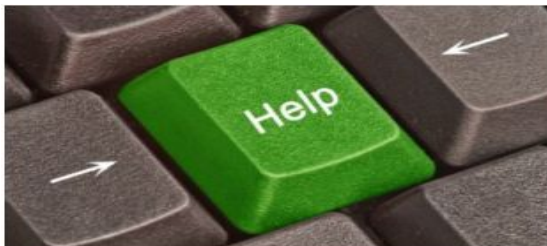
Интернет-зависимость

Непреодолимая тяга к чрезмерному использованию Интернета. В подростковой среде появляется в форме увлечения видео-играми, навязчивой потребности к общению в чатах, круглосуточном просмотре фильмов и сериалов в Сети.

Причины чрезмерной увлеченности Интернетом

Бинджвотчинг (англ. binge watching) — это просмотр «в запой» сериалов, мультфильмов целыми сезонами, когда мы так погружаемся в атмосферу и сюжет, что оторваться практически невозможно.

- Социальная изоляция (отсутствие друзей)
- Недостаток внимания и контроля со стороны взрослых
- Проблемы со здоровьем и развитием
- Неправильное использование устройств в воспитании
- Любая серьёзная жизненная проблема



ВЫЗОВЫ РОДИТЕЛЯМ: ИНДИКАТОРЫ НИЗКОЙ ЦИФРОВОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ

•90%

- родителей не знают о средствах технического контроля за безопасностью ребенка

•90%

- родителей не интересуются, что за программное обеспечение стоит на компьютере ребенка

•92%

- родителей не могут помочь детям при решении всех проблем в Сети

•46%

- родителей чувствуют себя неуверенными интернет-пользователями

•84%

- детей не обращаются за помощью к родителям

ВЫЗОВЫ РОДИТЕЛЯМ: ИНДИКАТОРЫ НИЗКОЙ ЦИФРОВОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ

Каждый третий родитель не знает о проблемах ребенка в Интернете

Каждого пятого родителя пользоваться Интернетом научили дети

Более половины детей не считают полезной помощь родителей

Что такое негативный контент?

Запрещённый контент (139-ФЗ) (2012):

- Детская порнография
- Информация о наркотических веществах
- Информация о самоубийствах
- Информация о несовершеннолетних-жертвах противоправных действий

Контент, запрещённый к распространению среди детей (436-ФЗ) (2010):

- Действия, причиняющие вред здоровью
- Наркотики, алкоголь, бродяжничество, проституция, азартные игры
- Оправдание насилия и жестокости
- Отрицание семейных ценностей
- Оправдание противоправного поведения
- Нецензурная брань
- Порнография
- Информация о несовершеннолетних-жертвах противоправных действий

Контент, распространение которого среди детей ограничено (436-ФЗ):

- Насилие и антиобщественные действия
- Пугающий контент
- Половые отношения между мужчиной и женщиной
- Бранные слова и выражения

Опасное любопытство



С подобными сайтами сталкивался практически каждый второй российский школьник 11-16 лет

Как дети сталкиваются с негативным контентом

Случайная поисковая выдача

Рекламные баннеры и всплывающие окна

Ссылка от друзей или взрослых

Контент в социальных сетях

Самостоятельный интерес



Личное пространство подростков переполнено виртуальными друзьями: каждый второй вписывается в диапазон числа Данбара

«Число Данбара» – величина, обозначающая предельное количество устойчивых социальных связей, которые может поддерживать взрослый индивидуум. В среднем, для взрослого человека это число составляет 150

В настоящий момент круг френдов каждого второго 15-16-летнего юноши или девушки, и 43% 13-14-летних подростков составляет более 100 человек, становясь практически эквивалентным числу социальных связей взрослого человека

Каждый второй подросток (50%) имеет «незнакомых друзей» - виртуальных друзей, с которыми он ни разу не встречался в реальной жизни, однако предоставляет им доступ к персональной информации, поддерживает регулярную и близкую коммуникацию, а также рассматривает возможность реальной встречи с ними

Личное онлайн пространство ребенка

РЕАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ



ИНТЕРНЕТ



В Интернете в зоне личного пространства остаются лишь ДРУЗЬЯ. Знакомые уступают место «виртуальному», «незнакомому другу», а семья (родители) и профессиональная помощь (педагоги)

Виды агрессии в интернете



ФЛЕЙМИНГ – разжигание спора, публичные оскорбления и эмоциональный обмен репликами в интернете между участниками в равных позициях.



ТРОЛЛИНГ – размещение в интернете провокационных сообщений с целью вызвать негативную эмоциональную реакцию или конфликты между участниками.



ХЕЙТИНГ – негативные комментарии и сообщения, иррациональная критика в адрес конкретного человека или явления, часто без обоснования своей позиции.



КИБЕРСТАЛКИНГ – использование электронных средств для преследования жертвы через повторяющиеся сообщения, вызывающие тревогу и раздражение.



КИБЕРБУЛЛИНГ - агрессивные, умышленные, продолжительные во времени действия, совершаемые группой лиц или одним лицом с использованием электронных форм контакта и повторяющееся неоднократно в отношении жертвы, которой трудно защитить себя.

Векторы эволюции онлайн-рисков

Коммуникационные
риски

От кибербуллинга - к рекрутингу в опасные и экстремистские сообщества

Контентные риски

Негативный контент перемещается с открытых сайтов в закрытые группы в социальных сетях. Дети – еще одни создатели негативного контента.

Потребительские
риски

От платных подписок - к опасному онлайн-шопингу и фишингу

Интернет-
зависимость

Стремительное снижение возраста возникновения чрезмерной увлеченностью ИКТ

Технические риски

От столкновения с вредоносными программами - к проблемам в использовании новых технических средств

Цифровая компетентность как главный навык XXI века и основа успешности новых культурных практик

Цифровая компетентность - готовность и способность личности применять инфокоммуникационные технологии уверенно, эффективно, критично и безопасно в разных сферах жизнедеятельности (информационная среда, коммуникации, потребление, техносфера) на основе овладения соответствующими компетенциями, как системой знаний, умений, ответственности и мотивации.

Линия помощи «ДЕТИ ОНЛАЙН»



дети онлайн

8 800 25 000 15

Официальный сайт: <http://www.fid.su/>

Информационный портал «Дети России Онлайн»: <http://detionline.com/>

Журнал «Дети в информационном обществе»: <http://detionline.com/journal/>

Facebook: <http://www.facebook.com/FoundIntDev>

ВКонтакте: <http://vk.com/club27736677>



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

Электронная почта: mail@beliro.ru
+7 (4722) 34-17-78, +7 (4722) 34-40-08
308007 г. Белгород, ул. Студенческая, 14
Сайт в сети Интернет: <http://new.beliro.ru>