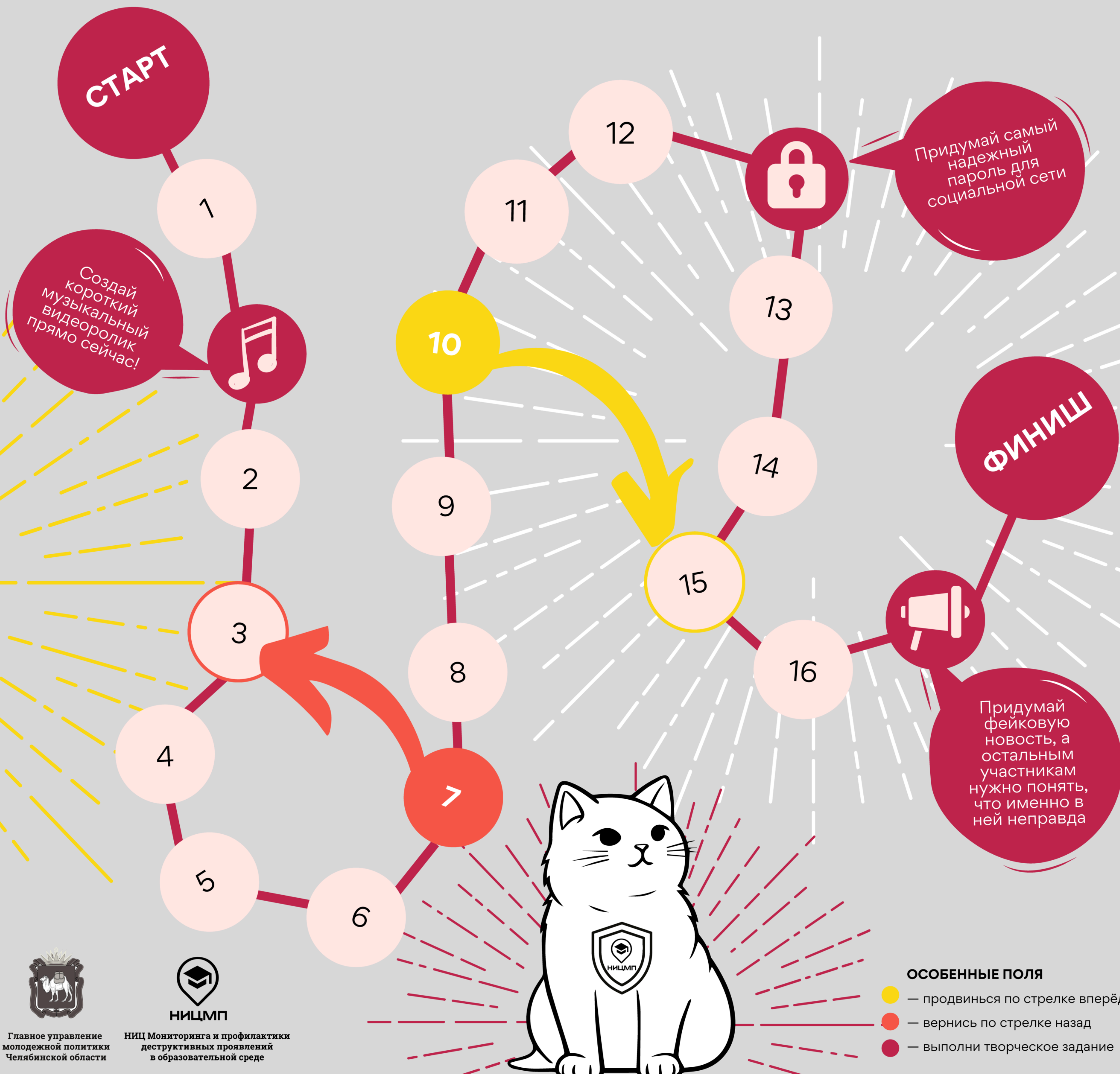


НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «БЕЗОПАСНОСТЬ В ИНТЕРНЕТЕ»

HTTPS://NK.COM/NICMP



1. В какой стране придумали язык эмодзи (эмоджи)?
2. Ты наткнулся на группу по сбору средств на лечение ребенка и хочешь помочь деньгами. При этом в группе имеются подтверждающие документы. Твоя реакция?
3. Верить ли ты блогеру, у которого два миллиона подписчиков?
4. Тебе пришло сообщение в социальной сети от знакомого с просьбой перейти по ссылке. Что сделаешь?
5. Твой друг создал фейковую новость ради шутки и разместил у себя на странице. Безопасно ли это?
6. Для чего человеку нужно быть медиаграмотным?
7. Незнакомый человек решил добавить тебя в друзья в социальной сети. Твои действия?
8. Проверяешь ли ты информацию на сайтах на достоверность?
9. Новости какого сайта ты бы проверил в других информационных источниках?
10. Поздравляю, ты попал в рекомендации, продвинулся на точку 15.
11. Какой источник информации считается надежным и не нуждается в проверке?
12. Ты хорошо общаешься с человеком из соцсетей, и он предлагает встретиться вживую. Какое место для знакомства ты выберешь?
13. Тебе пришло сообщение: «Чтобы принять участие в лотерее после покупки косметики на сайте, нужно зарегистрироваться на другом сайте. Регистрация закрывается завтра. Не пропустите!». Что ты сделаешь?
14. На странице ВКонтакте есть поле, чтобы указать номер телефона. Укажешь?
15. Твой друг в социальной сети написал сообщение: «У меня случилась беда, помоги деньгами, пожалуйста. Вот мои реквизиты». Что делать?
16. Можно ли подключаться через общедоступный Wi-Fi для использования социальных сетей?

- ОСОБЕННЫЕ ПОЛЯ**
- продвинулся по стрелке вперед
 - вернись по стрелке назад
 - выполни творческое задание

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «БЕЗОПАСНОСТЬ В ИНТЕРНЕТЕ»: ПАМЯТКА ВЕДУЩЕМУ

1. В КАКОЙ СТРАНЕ ПРИДУМАЛИ ЯЗЫК ЭМОДЗИ (ЭМОДЖИ)?

1. **СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ АМЕРИКИ (ФИШКА ОСТАНЕТСЯ НА МЕСТЕ).**
2. **ЯПОНИЯ (1 ШАГ ВПЕРЕД).**
3. **ЮЖНАЯ КОРЕЯ (НА МЕСТЕ).**

СОЗДАЙ КОРОТКИЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ВИДЕОРОЛИК ПРЯМО СЕЙЧАС.

В СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ ВКОНТАКТЕ ЭТО МОЖНО СДЕЛАТЬ В СПЕЦИАЛЬНОМ РАЗДЕЛЕ «КЛИПЫ». С ПОМОЩЬЮ КНОПКИ «СОЗДАТЬ» ТЫ МОЖЕШЬ ЗАПИСАТЬ ВИДЕО ДЛИНОЙ ДО ТРЕХ МИНУТ, ДОБАВИТЬ МУЗЫКУ, СТИКЕРЫ ИЛИ ФИЛЬТРЫ.

2. ТЫ НАТКНУЛСЯ НА ГРУППУ ПО СБОРУ СРЕДСТВ НА ЛЕЧЕНИЕ РЕБЕНКА И ХОЧЕШЬ ПОМОЧЬ ДЕНЬГАМИ, ПРИ ЭТОМ В ГРУППЕ ИМЕЮТСЯ ПОДТВЕРЖДАЮЩИЕ ДОКУМЕНТЫ. ТВОЯ РЕАКЦИЯ?

1. **ПОНАБЛЮДАЮ ЗА ГРУППОЙ В ТЕЧЕНИЕ НЕДЕЛИ И ПОСТАРАЮСЬ НАЙТИ СРЕДИ УЧАСТНИКОВ СВОИХ ХОРОШИХ ЗНАКОМЫХ, РАССПРОСИТЬ ВСЁ У НИХ (3 ШАГА ВПЕРЕД, ВСЕ ПРАВИЛЬНО).** КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ – ТВОЙ КОНЕК.
2. **ДЕТАЛЬНО ИЗУЧУ ГРУППУ, ЕСЛИ НИЧЕГО НЕ НАСТОРОЖИТ – ПЕРЕВЕДУ ДЕНЬГИ (1 ШАГ ВПЕРЕД).** ИЗУЧАТЬ НУЖНО НЕ ТОЛЬКО СОДЕРЖАНИЕ ГРУППЫ, НО И ИНФОРМАЦИЮ О НЕЙ В СТОРОННИХ ИСТОЧНИКАХ.
3. **КОНЕЧНО, ПЕРЕВЕДУ! ПЕРВЫМ ЖЕ УДОБНЫМ СПОСОБОМ (НА МЕСТЕ).** РЕШЕНИЕ НУЖНО ПРИНИМАТЬ, РУКОВОДСТВУЯСЬ НЕ ЭМОЦИЯМИ, А ЗДРАВЫМ СМЫСЛОМ.

3. ВЕРИШЬ ЛИ ТЫ БЛОГЕРУ, У КОТОРОГО ДВА МИЛЛИОНА ПОДПИСЧИКОВ?

1. **ДА (НА МЕСТЕ).** КОЛИЧЕСТВО ПОДПИСЧИКОВ СВИДЕТЕЛЬСТВУЕТ ЛИШЬ О ТОМ, ЧТО БЛОГЕР УМЕЕТ ПРИВЛЕЧЬ ВНИМАНИЕ, ПРИ ЭТОМ НЕ ВАЖНО, КАКИМИ СПОСОБАМИ.
2. **НЕТ (1 ШАГ ВПЕРЕД).** ВЕРНО МЫСЛИШЬ (СМОТРИ ПУНКТ 1).

4. ТЕБЕ ПРИШЛО СООБЩЕНИЕ В СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ ОТ ЗНАКОМОГО С ПРОСЬБОЙ ПЕРЕЙТИ ПО ССЫЛКЕ. ЧТО СДЕЛАЕШЬ?

1. **ПЕРЕЙДУ ПО ССЫЛКЕ, ВЕДЬ НАПИСАЛ ЗНАКОМЫЙ (НА МЕСТЕ).** А ЕСЛИ ЗНАКОМОГО ВЗЛОМАЛИ?
2. **ЗАКРОЮ СООБЩЕНИЕ (ШАГ ВПЕРЕД).** ЭТО ПРИЗНАК КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ.
3. **УТОЧНЮ ПРО ССЫЛКУ, ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, ЧТО ЗНАКОМОГО НЕ ВЗЛОМАЛИ (ШАГ ВПЕРЕД).** (СМОТРИ ПУНКТ 2).

5. ТВОЙ ДРУГ СОЗДАЛ ФЕЙКОВУЮ НОВОСТЬ РАДИ ШУТКИ И РАЗМЕСТИЛ У СЕБЯ НА СТРАНИЦЕ. БЕЗОПАСНО ЛИ ЭТО?

1. **БЕЗОПАСНО, ЕСЛИ НОВОСТЬ ПРО КОТИКОВ (1 ШАГ ВПЕРЕД).** ДА, КОТИКИ – ЭТО МИЛО.
2. **ДА, ЭТО ЖЕ ШУТКА, НИЧЕГО СТРАШНОГО НЕ СЛУЧИТСЯ (НА МЕСТЕ).** ШУТКУ МОЖНО РАСЦЕНИТЬ ПО-РАЗНОМУ.
3. **НЕБЕЗОПАСНО, ТАК КАК ЗА ЭТО ПРЕДУСМОТРЕНА ОТВЕТСТВЕННОСТЬ (2 ШАГА ВПЕРЕД).** ЗА ЕДИНИЧНЫЙ СЛУЧАЙ – АДМИНИСТРАТИВНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ, ПОВТОРНО – УГОЛОВНАЯ.

6. ДЛЯ ЧЕГО ЧЕЛОВЕКУ НУЖНО БЫТЬ МЕДИАГРАМОТНЫМ?

1. **ЧТОБЫ УМЕТЬ СОЗДАВАТЬ МЕДИАТЕКСТЫ (СТАТЬИ, ВИДЕОСЮЖЕТЫ, ПОСТЫ В СОЦСЕТИ) (1 ШАГ ВПЕРЕД).** ПРАВИЛЬНЫЙ, НО НЕ ПОЛНЫЙ ОТВЕТ.
2. **ЧТОБЫ УМЕТЬ ОПРЕДЕЛЯТЬ ФЕЙКОВЫЕ НОВОСТИ (1 ШАГ ВПЕРЕД).** ПРАВИЛЬНЫЙ, НО НЕ ПОЛНЫЙ ОТВЕТ.
3. **ЧТОБЫ ПРАВИЛЬНО ПОТРЕБЛЯТЬ ИНФОРМАЦИЮ, АНАЛИЗИРОВАТЬ ЕЕ, ОТНОСИТЬСЯ КО ВСЕМУ КРИТИЧЕСКИ, СОЗДАВАТЬ МЕДИАКОНТЕНТ (3 ШАГА ВПЕРЕД).**

7. НЕЗНАКОМЫЙ ЧЕЛОВЕК РЕШИЛ ДОБАВИТЬ ТЕБЯ В ДРУЗЬЯ В СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ. ТВОИ ДЕЙСТВИЯ?

1. **НЕ БУДУ ДОБАВЛЯТЬ, СРЕДИ ДРУЗЕЙ В СОЦСЕТЯХ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ТОЛЬКО ЗНАКОМЫЕ ЛЮДИ (2 ШАГА ВПЕРЕД).** ПРАВИЛЬНО, ВЕДЬ В КРУГ ДРУЗЕЙ МОГУТ ПОПАСТЬ ЗЛОУМЫШЛЕННИКИ.
2. **ДОБАВЛЮ, ЛИШНИЙ «ДРУГ» НЕ ПОМЕШАЕТ (ВОЗВРАЩАЙСЯ НА ФИШКУ № 3, ТЫ СЛИШКОМ ДРУЖЕЛЮБНЫЙ).** СВОИМИ НЕОБДУМАННЫМИ ДЕЙСТВИЯМИ ПОЗВОЛИШЬ ЗЛОУМЫШЛЕННИКАМ ВТЕРЕТСЯ В ДОВЕРИЕ И СОБРАТЬ О СЕБЕ ИСЧЕРПЫВАЮЩУЮ ИНФОРМАЦИЮ.
3. **ОТПРАВЛЮ ЕМУ СООБЩЕНИЕ С ВОПРОСОМ, ПОЧЕМУ ОН ХОЧЕТ МЕНЯ ДОБАВИТЬ (1 ШАГ ВПЕРЕД).** НУЖНО УДОСТОВЕРИТЬСЯ, ЧТО ЧЕЛОВЕК ТОТ, ЗА КОГО СЕБЯ ВЫДАЕТ.

8. ПРОВЕРЯЕШЬ ЛИ ТЫ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ НА ДОСТОВЕРНОСТЬ?

1. **НИКОГДА (НА МЕСТЕ).** БОЛЬШИНСТВО ИСТОЧНИКОВ РАДИ ХАЙПА НАМЕРЕННО ИСКАЖАЮТ ИНФОРМАЦИЮ.
2. **РЕДКО (1 ШАГ ВПЕРЕД).** ВАЖНО ВСЕГДА КРИТИЧЕСКИ МЫСЛИТЬ.
3. **ВСЕГДА (2 ШАГА ВПЕРЕД).** В РАЗНЫХ ИСТОЧНИКАХ ОТЛИЧАЕТСЯ ОБЪЕМ ИНФОРМАЦИИ И АРГУМЕНТЫ ЕЕ ДОСТОВЕРНОСТИ.

9. НОВОСТИ КАКОГО САЙТА ТЫ БЫ ПРОВЕРИЛ В ДРУГИХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКАХ?

1. **РБК (1 ШАГ ВПЕРЕД).** ДАЖЕ АВТОРИТЕТНЫЕ СМИ МОГУТ ОДНОСТОРОННЕ РАССМАТРИВАТЬ ПРОИСХОДЯЩИЕ СОБЫТИЯ.
2. **LENTA.RU (1 ШАГ ВПЕРЕД)** (СМОТРИ ПУНКТ 1).
3. **ДНИ.РУ (2 ШАГА ВПЕРЕД).** ЭТО «ЖЕЛТОЕ» ИЗДАНИЕ.
4. **ВСЕХ САЙТОВ (3 ШАГА ВПЕРЕД).** ВАЖНО СООТНОСИТЬ МЕЖДУ СОБОЙ ИНФОРМАЦИЮ ИЗ РАЗНЫХ ИСТОЧНИКОВ.



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «БЕЗОПАСНОСТЬ В ИНТЕРНЕТЕ»: ПАМЯТКА ВЕДУЩЕМУ

10. ПОЗДРАВЛЯЮ, ТЫ ПОПАЛ В РЕКОМЕНДАЦИИ, ПРОДВИНЬСЯ НА ТОЧКУ 15

11. КАКОЙ ИСТОЧНИК ИНФОРМАЦИИ СЧИТАЕТСЯ НАДЕЖНЫМ И НЕ НУЖДАЕТСЯ В ПРОВЕРКЕ?

1. **ОЧЕВИДЕЦ (ШАГ ВПЕРЕД)**. ИМЕННО ОН ЯВЛЯЕТСЯ ПЕРВОИСТОЧНИКОМ ИНФОРМАЦИИ.
2. **СООБЩЕСТВО В СОЦСЕТЯХ (НА МЕСТЕ)**. СОЦСЕТИ – ПЛОЩАДКА ДЛЯ ВЫСКАЗЫВАНИЯ СУБЪЕКТИВНОГО МНЕНИЯ.
3. **КОММЕНТАРИЙ В СОЦСЕТЯХ (НА МЕСТЕ)**. ЯВЛЯЕТСЯ СУГУБО СУБЪЕКТИВНЫМ МНЕНИЕМ ЛИЦА, ОСТАВИВШЕГО КОММЕНТАРИЙ.

12. ТЫ ХОРОШО ОБЩАЕШЬСЯ С ЧЕЛОВЕКОМ ИЗ СОЦСЕТЕЙ, И ОН ПРЕДЛАГАЕТ ВСТРЕТИТЬСЯ ВЖИВУЮ. КАКОЕ МЕСТО ДЛЯ ЗНАКОМСТВА ТЫ ВЫБЕРЕШЬ?

1. **ДОВЕРЮСЬ ВЫБОРУ СОБЕСЕДНИКА (1 ШАГ НАЗАД, ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ ОПАСНО)**. НЕ СТОИТ ВСТРЕЧАТЬСЯ С НЕЗНАКОМЦЕМ В НОВОМ МЕСТЕ.
2. **ПАРК ИЛИ КИНО (1 ШАГ ВПЕРЕД)**. ОБЩЕСТВЕННОЕ МЕСТО – ЛУЧШИЙ ВАРИАНТ ДЛЯ ПЕРВОЙ ВСТРЕЧИ.
3. **СОГЛАШУСЬ НА ВСТРЕЧУ ПОСЛЕ ВИДЕОЗВОНКА С СОБЕСЕДНИКОМ (2 ШАГА ВПЕРЕД)**. ИНТЕРНЕТ-ДРУЗЬЯ МОГУТ ОКАЗАТЬСЯ СОВСЕМ НЕ ТЕМИ, ЗА КОГО СЕБЯ ВЫДАЮТ. ПОЭТОМУ НЕОБХОДИМО ЗАРАНЕЕ УДОСТОВЕРИТЬСЯ, ЧТО НЕЗНАКОМЕЦ ТОТ, КЕМ ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ.
4. **ОТКАЖУСЬ ОТ ВСТРЕЧИ (НА МЕСТЕ)**. ЭТО НЕ ВЫХОД, СРЕДИ ОНЛАЙН-ЗНАКОМЫХ МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ В ИТОГЕ СТАНЕТ ВЕРНЫМ ДРУГОМ. ГЛАВНОЕ, ПРИНЯТЬ МЕРЫ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ОБЕЗОПАСИТЬ СЕБЯ ОТ НЕПРЕДВИДЕННЫХ СИТУАЦИЙ.

ПРИДУМАЙ САМЫЙ НАДЕЖНЫЙ ПАРОЛЬ ДЛЯ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ.

ПОСТАРАЙСЯ СОЗДАТЬ ПАРОЛЬ ДЛИНОЙ КАК МИНИМУМ 10–12 СИМВОЛОВ, А ЛУЧШЕ ДАЖЕ ЕЩЕ ДЛИННЕЕ. ИСПОЛЬЗУЙ ЗАГЛАВНЫЕ И СТРОЧНЫЕ БУКВЫ, СИМВОЛЫ, ЦИФРЫ – ВСЕМ ИМ НАЙДЕТСЯ ДОСТОЙНОЕ МЕСТО В НАДЕЖНОМ ПАРОЛЕ.

13. ТЕБЕ ПРИШЛО СООБЩЕНИЕ: «ЧТОБЫ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ЛОТЕРЕЕ ПОСЛЕ ПОКУПКИ КОСМЕТИКИ НА САЙТЕ, НУЖНО ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ НА ДРУГОМ САЙТЕ. РЕГИСТРАЦИЯ ЗАКРЫВАЕТСЯ ЗАВТРА. НЕ ПРОПУСТИТЕ!». ЧТО ТЫ СДЕЛАЕШЬ?

1. **ПОСКОРЕЕ ЗАРЕГИСТРИРУЮСЬ (3 ШАГА НАЗАД)**. ТАК ДЕЙСТВУЮТ ТОЛЬКО МОШЕННИКИ.
2. **ЗАЙДУ НА САЙТ И ПОСМОТРУ, ЧТО ЭТО ЗА ЛОТЕРЕЯ (1 ШАГ НАЗАД)**. ССЫЛКА МОЖЕТ БЫТЬ ВИРУСНОЙ, ЛУЧШЕ СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ В СТОРОННИХ ИСТОЧНИКАХ.
3. **ПОПЫТАЮСЬ УЗНАТЬ ПОДРОБНОСТИ В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ИЛИ «ЗАГУГЛЮ» (1 ШАГ ВПЕРЕД)**. ТЫ ПРОВЕРЯЕШЬ ИНФОРМАЦИЮ.
4. **НЕ БУДУ ПЕРЕХОДИТЬ ПО ССЫЛКЕ И РЕГИСТРИРОВАТЬСЯ (2 ШАГА ВПЕРЕД)**. ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ НА МОШЕННИКОВ.

14. НА СТРАНИЦЕ ВКОНТАКТЕ ЕСТЬ ПОЛЕ, ЧТОБЫ УКАЗАТЬ НОМЕР ТЕЛЕФОНА. УКАЖЕШЬ?

1. **ДА, КОНЕЧНО. Я ОБЩИТЕЛЬНЫЙ ЧЕЛОВЕК (2 ШАГА НАЗАД)**. НЕ СТОИТ ОСТАВЛЯТЬ В ОТКРЫТОМ ДОСТУПЕ ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ, НОМЕР ТЕЛЕФОНА МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАН В КОРЫСТНЫХ ЦЕЛЯХ.
2. **ЕСЛИ ИНФОРМАЦИЯ НА МОЕЙ СТРАНИЦЕ ДОСТУПНА ТОЛЬКО ДРУЗЬЯМ, ТО УКАЖУ (НА МЕСТЕ)**. ТЫ ДОВЕРЯЕШЬ ДРУЗЬЯМ, НО СРЕДИ ОНЛАЙН-ДРУЗЕЙ МОГУТ ОКАЗАТЬСЯ И НЕДОБОРОСОВЕСТНЫЕ ЛЮДИ.
3. **НЕТ, НЕ БУДУ УКАЗЫВАТЬ (2 ШАГА ВПЕРЕД)**. ЭТО ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ, КОТОРЫЕ НЕ СТОИТ УКАЗЫВАТЬ ПУБЛИЧНО.

15. ТВОЙ ДРУГ В СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ НАПИСАЛ СООБЩЕНИЕ: «У МЕНЯ СЛУЧИЛАСЬ БЕДА, ПОМОГИ ДЕНЬГАМИ, ПОЖАЛУЙСТА. ВОТ МОИ РЕКВИЗИТЫ». ЧТО ДЕЛАТЬ?

1. **КОНЕЧНО, ПОМОГУ, ЭТО ЖЕ МОЙ ДРУГ (ШАГ НАЗАД)**. ТЫ ОЧЕНЬ ДОВЕРЧИВЫЙ ЧЕЛОВЕК.
2. **ПОЗВОНЮ ДРУГУ И СПРОШУ, ЧТО ИМЕННО ПРОИЗОШЛО, ЕСЛИ ЭТО ПРАВДА ПИСАЛ ДРУГ, И ЕГО СТРАНИЦУ НЕ ВЗЛОМАЛИ – ПОСТАРАЮСЬ ПОМОЧЬ (2 ШАГА ВПЕРЕД)**. ЛЮБУЮ ИНФОРМАЦИЮ НУЖНО ПРОВЕРЯТЬ НА ДОСТОВЕРНОСТЬ.
3. **НЕ БУДУ ПОМОГАТЬ (НА МЕСТЕ)**. А ВДРУГ ДРУГА НЕ ВЗЛОМАЛИ И ЕМУ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НУЖНА ПОМОЩЬ?.

16. МОЖНО ЛИ ПОДКЛЮЧАТЬСЯ ЧЕРЕЗ ОБЩЕДОСТУПНЫЙ WI-FI ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ?

1. **МОЖНО, ЕСЛИ УВЕРЕН В ТОЧКЕ ДОСТУПА И ИМЕЕШЬ АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ (1 ШАГ ВПЕРЕД)**.
2. **ТОЛЬКО В КРАЙНЕМ СЛУЧАЕ: ЕСЛИ ТОГО ТРЕБУЕТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВАЖНАЯ СИТУАЦИЯ (НА МЕСТЕ)**. НЕ ВСЕГДА ОБЩЕСТВЕННЫЕ СЕТИ БЕЗОПАСНЫ, НО И НЕ ВСЕГДА ОПАСНЫ.
3. **МОЖНО, НИЧЕГО ПЛОХОГО НЕ СЛУЧИТСЯ (1 ШАГ НАЗАД)**. ВЛАДЕЛЕЦ ТОЧКИ ДОСТУПА МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ ХАКЕРОМ И СОБИРАТЬ ДАННЫЕ С УСТРОЙСТВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ.

ПРИДУМАЙ ФЕЙКОВУЮ НОВОСТЬ, А ОСТАЛЬНЫМ УЧАСТНИКАМ НУЖНО ПОНЯТЬ, ЧТО ИМЕННО В НЕЙ НЕПРАВДА

ГЛАВНЫЕ ПРИЗНАКИ ФЕЙКОВ:

- КЛИКБЕЙТНЫЙ ЗАГОЛОВОК;
- ЭМОЦИОНАЛЬНОСТЬ ИЗЛОЖЕНИЯ;
- СРОЧНОСТЬ;
- БЕЗАПЕЛЛЯЦИОННОСТЬ;
- ОТСУТСТВИЕ КОНКРЕТИКИ;
- ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УПРОЩЕННОЙ ЛОГИКИ;
- ГРАММАТИЧЕСКИЕ И ФАКТИЧЕСКИЕ ОШИБКИ.



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «БЕЗОПАСНОСТЬ В ИНТЕРНЕТЕ»: ПРАВИЛА

Игровой комплект включает в себя:

- игровое поле;
- фишки по числу участников;
- кубик (игральные кости);
- памятка ведущему.

В игре принимают участие от трех до восьми человек. Обязателен ведущий (преподаватель или иной компетентный человек).

Все игроки ставят фишки на кружок «Старт». Участники по очереди бросают кубик и продвигают свою фишку вперед по игровому полю на столько кружков, сколько очков выпало на кубике.

Каждому ходу присвоен свой вопрос. Ведущим для игрока озвучиваются несколько вариантов ответа – в зависимости от выбранного игроком ответа фишка двигается еще раз помимо основного хода вперед или назад либо остается на месте. Игрокам обязательно пояснить выбор ответа, а если пояснение неясное или неправильное, то игрок остается на месте.

После каждого хода ведущий зачитывает вслух варианты ответов без пояснений с карточек «Памятка ведущему», на которых указано на сколько шагов игрок должен передвинуть фишку. После ответа игрока ведущий дает комментарии к его ответу.

В игре имеются несколько цветных кружков, которые могут передвинуть на некоторое количество ходов игрока назад или вперед.

Так, если игрок попал на желтое поле, то переходит сразу на кружок под номером 15, а если на оранжевое, то при неправильном ответе возвращается назад.

При попадании на красное поле, игрок выполняет задание.

Кто первый доберется до кружка «Финиш», становится победителем.
Игра заканчивается тогда, когда каждый участник пройдет все поле.

Удачи!