

ДНЕШНИЙ ДЕНЬ

**СОЦИАЛЬНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ для школьников
"ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!"**

Как повысить цифровую грамотность пользователей
интернета через игру: теория и практика



КООРДИНАЦИОННЫЙ ЦЕНТР
ДОМЕНОВ .RU/.RF



ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ
— УПРАВЛЯЙ ИМ

**НОВЫЙ ДОМЕН .ДЕТИ
И РЕЗУЛЬТАТЫ
ВСЕРОССИЙСКОГО
ИССЛЕДОВАНИЯ
"ДЕТСКИЙ РУНЕТ 2018"**

07
АПРЕЛЯ
2019



КООРДИНАЦИОННЫЙ ЦЕНТР
ДОМЕНОВ .RU/.RF



25.сctld.ru

25
ЛЕТ
РОССИЙСКОМУ
НАЦИОНАЛЬНОМУ
ДОМЕНУ

БЮЛЛЕТЕНЬ

НО III

ISSN2500-1876

Главный редактор: Рубцова О.В.

Шеф-редактор: Гусев А.В.

Ответственный секретарь: Ячменева В.В.

Редакционный совет:

Алферов А.Н. (Москва)

Демидов А.А. (Москва)

Золотарева А.В., д.п.н., профессор (Ярославль)

Казакова Е.И. д.п.н. (Санкт-Петербург)

Киселев Н.Н. к.п.н. (Новосибирск)

Кисляков А.В., к.п.н. (Челябинск)

Минбалева А.В. д.ю.н. (Москва)

Орешкина А.К., д.п.н. (Москва)

Попова С.Н. к.псих.н. (Москва)

Родичев Н.Ф., к.п.н. (Москва)

Санатовкая Л.А. (Москва)

Смирнов Д.В. д.п.н. (Москва)

Усенко А.И. к.п.н. (Краснодар)

Черкашин Е.О. к.п.н. (Москва)

Якушина Е.В. к.п.н. (Москва)

Anicet Gabriel Cochopha Phd ((Benin)

Bridgite Ndoor PHD (Sinegal)

Jean –Luc Cazaion (France)

Sonia CHEBBI (France)

BOUZENNOUN Ferhat (Algerie)

Экспертный совет:

Поволяева М.Н. д.п.н – председатель экспертного совета

Говорова Е.Н. к.п.н. (Саратов)

Елькина О.Ю. д.п.н. (Кемерово)

Загладина Х.Т. (Москва)

Илюшин Л.С. д.п.н. (Санкт-Петербург)

Мухаметзянова Ф.Ш. д.п.н. (Москва)

Нестерюк Т.В. к.п.н. (Москва)

Панченко О.Г. к.ф.н. (Москва)

Прилукова Е.Г. д.ф.н. (Челябинск)

Пугач В.Е. к.п.н. (Санкт-Петербург)

Савастьянов А.Н.д.п.н. (Москва)

Сахарова В.И. д.п.н. (Кемерово)

Титов Е.В. д.п.н. (Москва)

Федоров А.К. к.п.н. (Санкт-Петербург)

Компьютерная верстка и дизайн – В.Ф. Егоров

Отдел подписки: Матускова А.В.

Экономический отдел: Панина Е.П.

Использование любых информационных и иллюстрационных материалов журнала возможно только с письменного разрешения редакции.

Рукописи не рецензируются и не возвращаются.

Мнение редакции может не совпадать с мнением автора.

Все права на публикуемые текстовые и графические материалы защищены.

Распространяется в Российской Федерации, странах СНГ и за рубежом.

Журнал зарегистрирован в комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации ПИ № ФС77-32335 от 09 июля 2008 года

Тел: Телефон +7 (499) 7559118

e-mail: dpo.aior@gmail.com

4(64)-2019

От редакции

Уважаемые коллеги!

В настоящем выпуске предлагаем Вам познакомиться с социальными и просветительскими проектами. Координационного центра национальных доменов .RU/. РФ. В Бюллетене представлены проекты, которые могут педагогом и родителям обеспечить безопасную информационную среду в образовательном учреждении и дома, будут полезны в формировании информационной культуры участников образовательного процесса, а также дадут возможность приобретения практических навыков безопасного поведения в сети Интернет.

Материалы выпуска подготовлены Координационным центром национальных доменов .RU/. РФ.

Выпуск адресован руководителям и педагогам образовательных организаций общего и дополнительного образования, методистам и преподавателям системы повышения квалификации работников образования, специалистам, курирующим вопросы воспитания, социализации и неформального образования. Материалы могут быть использованы родителями для формирования информационной культуры семьи.

СОДЕРЖАНИЕ

Детский Рунет: результаты всероссийского исследования.....	2
Экспертное мнение.Владимир Мамонтов: «Новым детям нужны новые родители».....	7
Практика.Социальные и просветительские проекты Координационного центра национальных доменов RU/РФ	11
Проект «Изучи интернет - управляй им»: цифровая грамотность через игру.....	14
«Изучи интернет - управляй им»: примеры заданий	18
Из раздела «Знания»: игровые модули «Искусственный интеллект», «Геймдев», «Общение онлайн».....	18
Из Всероссийского онлайн-чемпионата 2018 года	26
Из тренировочного мобильного приложения.....	29
Из познавательной викторины.....	33

Детский Рунет: результаты всероссийского исследования

В феврале 2019 года были опубликованы результаты нового **всероссийского исследования «Детский Рунет 2018»**, проведенного Институтом исследований интернета и призванного сформировать базовый и регулярный набор метрик для оценки развития детского сегмента интернета в России.

Исследование поддержали: Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ, «Лаборатория Касперского», РОЦИТ и **Фонд «Разумный интернет» (домен. ДЕТИ)**.

Партнеры проекта, предоставившие актуальные статистические данные: Mediascope, система анализа социальных медиа Brand Analytics и фонд «Общественное мнение»



Основные выводы

Детский Рунет — сегмент российского интернета, объединяющий детский контент и его потребителей; 24,5 млн россиян, включая детей и их родителей, посещают сайты, специализирующиеся на детском контенте. На платформах, включая социальные сети и видеохостинги, число потребителей детского контента составляет 41 млн человек.

Однако, если рассматривать не только аудиторию из России, но также стран ближнего и дальнего зарубежья, то на площадках Рунета присутствует порядка 53 млн активных потребителей детского контента, включая детей и взрослых.

Дети всё раньше начинают пользоваться интернетом: в среднем уже в 4-5 лет. Более трети делают это самостоятельно. У 44% детей в возрасте 5-7 лет есть собственный смартфон, у детей в возрасте 8-11 лет этот показатель равен 74%. Во многом эти тенденции связаны с развитием технологий, например, голосовых помощников, а также с появлением нового поколения родителей, которые сами с детства являются интернет-пользователями.

Главный тренд коммуникационных сервисов 2018 года у молодёжи — мобильные социальные видеоплатформы: like.video (доля авторов младше 18 лет — более 70%) и tiktok (более 40%). Обе платформы разработаны в Азии (Сингапур и Китай, соответственно), что соответствует и тенденциям в контентных предпочтениях российской молодёжи.

23% родителей используют какие-либо средства обеспечения безопасности в сети, кроме антивирусов. За последние 3 года доля семей, использующих настройки безопасного (детского) поиска выросла с 5% до 23%. В 3 раза выросла популярность у родителей услуги «детского интернета» от провайдера: с 4% до 12%. Причина этих изменений и в широкой популяризации интернет-безопасности, и в появлении более “продвинутых” молодых родителей.

«Современный Рунет имеет огромное влияние на всё русскоязычное пространство сети. Это в равной степени относится и к русскоязычному детскому контенту, который потребляют не только дети, но и взрослые в СНГ, Прибалтике, Германии, Израиле, США и других странах, где проживает русскоязычающее население. В этом смысле детский Рунет играет большую интеграционную роль, обеспечивая связь нового поколения с русским языком, русской культурой. Поддержка и развитие детского контента должны оставаться ключевым направлением развития Рунета», — комментирует результаты исследования **Алексей Волин**, заместитель министра цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ.

Особенности детской аудитории

В городах с населением от 100 тыс. человек, интернет-пользователями являются 93% детей в возрасте 5-11 лет, 89% детей в возрасте 5-7 лет и 97% детей в возрасте 8-11 лет. Уже в возрасте 5-7 лет 39% времени в интернете дети проводят самостоятельно. К 8-11 годам этот показатель возрастает до 55%.



Почти каждый день (6-7 дней в неделю) интернетом пользуются 45% детей. Чем старше ребёнок, тем чаще он пользуется интернетом. В 8-11 лет почти каждый день интернетом пользуются 54% детей.

В выходные дни дети пользуются интернетом больше, чем в будни: 44% детей пользуются им более 3 часов в день по выходным, тогда как в будни 3 и более часов в день в сети проводят только 17% детей в возрасте 5-11 лет.

Для выхода в интернет 67% детей в возрасте 5-11 лет используют смартфон. Для детей 8-11 лет смартфон — преобладающее устройство выхода в сеть (74% детей). Среди детей 5-7 лет также популярен планшет (48% детей).

УСТРОЙСТВА ВЫХОДА В СЕТЬ

ИНСТИТУТ
ИССЛЕДОВАНИЙ
ИНТЕРНЕТА

Собственное устройство для выхода в интернет есть у 74% детей в возрасте 8–11 лет, среди малышей этот показатель значительно ниже — 44%.



Онлайн опрос, Россия 100+, родители детей в возрасте 5-11 лет.

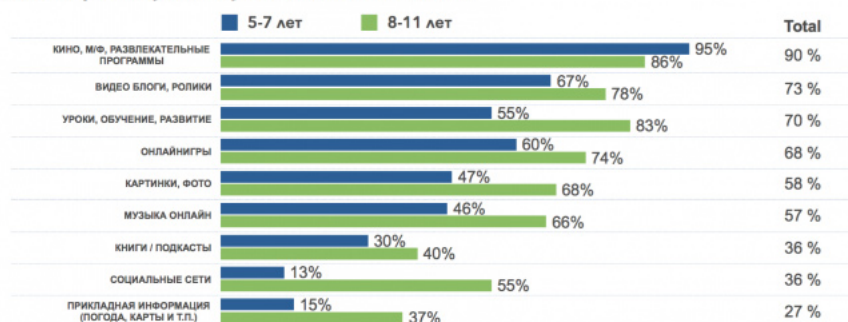
Собственное устройство выхода в интернет есть у 74% детей в возрасте 8-11 лет (города от 100 тыс. человек). Среди малышей этот показатель значительно ниже — 44%, а в целом для детей 5-11 лет — 60%.

Потребление контента в сети меняется с возрастом: малыши 5-7 лет в основном смотрят видео (95%) и играют в игры (60%); дети 8-11 больше времени уделяют учёбе и развивающему контенту (83%), социальным сетям (55%). Однако и мультимедийные развлечения остаются для детей 8-11 одной из ключевых практик: видео смотрят 86%, в онлайн-игры играют 74%, на картинки и музыку приходится 68% и 66% соответственно.

КОНТЕНТ В СЕТИ

ИНСТИТУТ
ИССЛЕДОВАНИЙ
ИНТЕРНЕТА

Потребление контента в Сети меняется с возрастом: малыши в основном смотрят видео, дети 8–11 больше времени уделяют учёбе и социальным сетям.



Онлайн опрос, Россия 100+, родители детей в возрасте 5-11 лет.

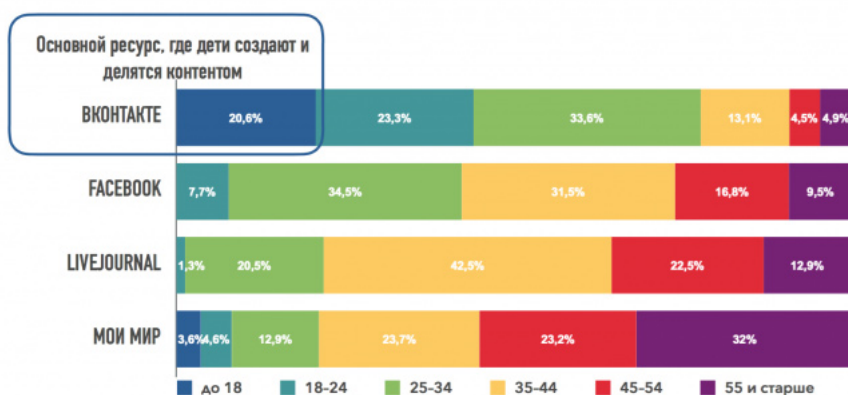
Детские интернет-ресурсы Рунета

Наиболее охватными ресурсами Рунета среди населения в возрасте 12-17 лет (в городах с населением от 100 тыс. человек) являются «ВКонтакте» (3,737 млн человек), Google (3,5 млн человек), «Яндекс» (3,27 млн человек), Youtube (3,2 млн человек) и Instagram (2,64 млн человек).

«ВКонтакте» — основной ресурс, где дети делятся контентом и создают его сами. Среди авторов этой социальной сети 20,5% младше 18 лет.



АВТОРЫ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

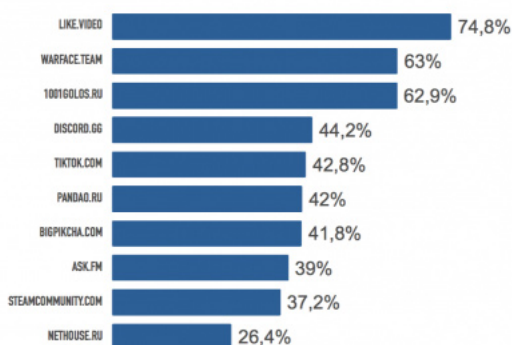


Главный тренд коммуникационных сервисов 2018 года у молодежи — мобильные социальные видеоплатформы like.video (доля авторов младше 18 лет — более 70%) и tiktok (более 40%).



ДОЛЯ ЮНЫХ (ДО 18 ЛЕТ) АВТОРОВ

- Главный тренд 2018 года у молодежи — мобильные социальные видеоплатформы like.video и tiktok.
- Игровая тематика доминирует — 3 из 10 ресурсов топа: warface.team, steamcommunity.com, discord.gg).



Среди коммуникационных платформ с большой долей авторов младше 18 лет доминирует игровая тематика: warface.team, steamcommunity.com, discord.gg — 62%, 44% и 37% авторов младше 18 лет, соответственно.

Безопасность детей в интернете

Всё больше родителей считают необходимым следить за интернет-потреблением детей. В 2018 году в этом уверены 96% родителей (в 2015 — 94%, в 2013 — 91%, в 2012 — 90%).

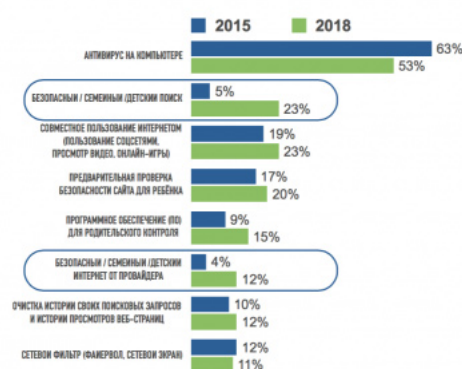
Однако только 23% родителей используют какие-либо средства обеспечения безопасности в сети, кроме антивирусов. В 2015 году такие средства использовали только 17% родителей, а в 2013 — 14%.

ИНСТИТУТ ИССЛЕДОВАНИЙ ИНТЕРНЕТА

ОТНОШЕНИЕ РОДИТЕЛЕЙ К БЕЗОПАСНОСТИ

Что из перечисленного используют в Вашей семье, чтобы пользование интернетом было безопасным для детей?

- За последние 3 года доля семей, использующих настройки безопасного (детского) поиска выросла с 5% до 23%.
- В 3 раза выросла популярность у родителей услуга «детского интернета» от провайдера доступа: с 4% до 12%.
- Самым популярным средством обеспечения безопасности детей в Сети остаются программы-антивирусы.



За последние 3 года доля семей, использующих настройки безопасного (детского) поиска выросла с 5% до 23%. В 3 раза выросла популярность у родителей услуги «детского интернета» от провайдера: с 4% до 12%.

18% родителей уверены, что в интернете нет безопасных для детей сервисов. В 2015 году так отвечали 24% родителей.

Наиболее безопасными для детей родители считают большие порталы: 35% родителей в 2018 году, 34% в 2015 году. При этом поисковые сервисы безопасными считают только 8% родителей (11% в 2015 году). В безопасности соцсетей уверены только 12% родителей.

Большинство родителей осознают в первую очередь собственную ответственность за безопасность детей в сети. Чем моложе родители, тем выше этот показатель. Родители, которые сами не пользуются интернетом, — в 2 раза чаще говорят об ответственности государства и школы.

Полная версия исследования «Детский Рунет 2018» - на сайте internetinstitute.ru

Экспертное мнение. Владимир Мамонтов: «Новым детям нужны новые родители»

Одна из современных теорий поколений делит людей на несколько групп в зависимости от степени влияния информационных технологий на них. Так, в группу «X» входят те, кто познакомился с интернетом, будучи взрослым, сформировавшимся человеком. В группу «Y» - получившие доступ к глобальной сети в подростковом возрасте. В группу «Z» и с недавних пор «Альфа» – мальчики и девочки, рожденные в XXI веке, в эпоху цифровых технологий и гаджетов. Бытует мнение, что «Z» и «Альфа» – совершенно особенные; близость к будущему, которое удивительным образом предсказали фантасты конца XIX – начала XX века, отсутствие любых границ, интернет вещей и большие данные не могли не повлиять на способ мышления и переработку информации детьми, которые получили все это не постепенно, а буквально «по праву рождения».

О современных детях, возможных методах воспитания и специальном информационном пространстве .ДЕТИ – в интервью с **Владимиром Мамонтовым**, директором фонда «Разумный интернет» (домен .ДЕТИ), генеральным директором радиостанции «Говорит Москва», членом Общественного совета благотворительного фонда «Участие».



Современных детей называют «цифровыми аборигенами», коренными жителями цифровой эпохи. Как Вы думаете, Владимир Константинович, это уже другие дети - не те, что были раньше?

Безусловно, поскольку новые технологии проникли и в такую важную сферу нашей жизни, как воспитание. Наблюдая за детьми, можно заметить, что те или иные поведенческие шаблоны они заимствуют в виртуальном пространстве, например, реагируют на замечания

так, как реагировал бы их любимый компьютерный герой. Можно долго размышлять над тем, хорошо это или плохо, но главное осознать, что цифровая эпоха уже наступила, это наша реальность, к которой нужно приспособиться и грамотно использовать ее достижения.

По моему мнению, дети, принадлежащие к поколению «Z», всегда будут чуть опережать родителей по способности ориентироваться в интернет-пространстве и «орудовать» гаджетами. Однако совсем отрываться, когда ребенок – на космическом корабле, а папа – на телеге, не стоит, это ошибка.

Мы забыли, но ведь нечто похожее уже было - в советские годы, когда образование строилось следующим образом: у родителей было четыре класса образования, а у детей – минимум семь, а то и все десять. И в один момент дети, конечно, переросли своих родителей; им стало не о чем друг с другом поговорить...

Я веду к тому, что родителям нынешних детей нужно сознательно подтягиваться к их уровню, научиться использовать любой гаджет в своих, в том числе воспитательных, целях. Новым де-

тям, нужны новые родители, а также новые учителя и система образования. Возможно, это категоричное заявление, но влияние среды и компьютерных технологий сегодня резко повысилось, и это явление требует некоего регулирования – обязательно со знанием дела.

Другими словами, к таким детям нужен особый подход в воспитании?

Да, и для меня это абсолютно ясно. Однако думаю, вряд ли возможно, чтобы он был единым. Ведь уровень проникновения интернета, уровень цифровой грамотности, а также доступность компьютерной техники разнятся в зависимости от региона, величины населенного пункта или материального достатка родителей, а всё вышеперечисленное – важная составляющая современного полноценного воспитания. И образования.

Стоит ли ограничивать тягу современных детей к познанию цифрового мира или можно сразу пустить их в... «свободное плавание»?

Ни в коем случае. Дети есть дети – в любую эпоху, цифровая она или нет. Зачастую они не могут адекватно оценить, насколько опасна или, напротив, благоприятна та или иная ситуация, потому что просто не обладают достаточным жизненным опытом. Именно поэтому детей нужно вводить в курс того, что происходит в мире, в том числе прививать им культуру поведения в интернет-пространстве, обращения с новыми информационными технологиями. Это обязанность родителей, им необходимо сделать все возможное, чтобы позитивные стороны новых технологий и процессов воздействовали на детей, а негативные – были минимизированы. К последним относится не только содержательный «мусор», но также криминал, размывание таких важных понятий, как культура, нравственность, ответственность.

Например, случай с псковскими подростками, которые довели себя до самоубийства. Эта трагедия показывает, что в какой-то момент детей просто «отпустили на волю», родители махнули рукой на их воспитание. Ребята вели интернет-трансляцию финальных часов горестных дней своей жизни, наверняка надеясь, что в сети найдется тот, кто их заметит, а именно поддержит и поможет выпутаться. Однако холодный равнодушный интернет ничего, кроме слов «Уйдите из жизни красиво», им не предложил.

Озвученный мною выше подход к воспитанию некоторые сочтут архаичным, однако именно он способен постепенно адаптировать ребенка к нашему непростому – своеобразному и разному – миру, «закалить» для жизни в цифровом веке, когда так много информации и все сложнее понять, где правда, а где – вымысел.

Участие родителей в киберликбезе ребенка – безусловно, важная и необходимая составляющая воспитания, я с Вами полностью согласна. И подспорьем для этого может стать создание особого, детского, сегмента интернета, свободного от различного рода угроз. Как Вы думаете, возможно ли это?

Да, безусловно, именно этим мы и занимаемся. В 2014 году Фонд «Разумный интернет» (разумный-интернет.рф) при поддержке Координационного центра доменов .RU/.РФ запустил новый домен верхнего уровня **.ДЕТИ** (интернет.дети), который объединяет веб-ресурсы о детях

и, конечно, для детей, а также ресурсы, адаптированные под подростковые интересы и, как раз, особенности их восприятия разного рода информации. Таким образом, миссия домена .ДЕТИ заключается в создании интернет-пространства доверия, повышении цифровой грамотности детей и подростков, а также объединении качественного интернет-контента на одной площадке. Другая важная задача .ДЕТИ — сделать пребывание детей в интернете комфортным и безопасным. Противодействие «зловредам» и уязвимостям на сайтах, работающих в домене, осуществляется с помощью программного комплекса мониторинга и фильтрации контента, работы экспертного сообщества и профильных специалистов, а также механизмов самоуправления.

Домен .ДЕТИ – социальный проект и его реализация не предполагает получения прибыли. При этом развитие детского интернета в России, по-моему, влечет за собой расширение профильного социально ответственного интернет-рынка.

Конечно, мы не можем загнать в это интернет-пространство силой – это не резервация. Наша первостепенная задача – гарантировать доброжелательность, отсутствие криминала, разврата и опасности на сайтах в .ДЕТИ. Дальше нам остается лишь надеяться на благоразумие родителей, педагогов, да и самих создателей сайтов, которые примут решение в пользу нашего интернет-пространства – отправят туда детей для получения необходимой информации, знаний или даже порции развлечений. Потом, когда ребенок повзрослеет, он сам покинет этот «детский сад», «школу» - мы его не удержим, однако за это время умными шагами подготовим к «большому» интернету.

На мой взгляд, идея домена .ДЕТИ – своевременная и очень правильная. Ее реализация, безусловно, сталкивается с некоторыми организационными трудностями: нам нужно буквально убеждать пользователей – учителей, родителей и представителей государственных органов – в необходимости домена .ДЕТИ, в том, что это стопроцентно их история. Определенный прогресс, безусловно, есть. В .ДЕТИ уже работают сайты детских садов, школ, учреждений дополнительного образования и досуга. Например, [библиотека.дети](#), [персональныеданные.дети](#), [твое.дети](#), [карусель.дети](#), [классный.дети](#) (сайт «Классного журнала»), [здоровые.дети](#) (информационный центр детского здоровья) и так далее. Кстати, на официальном сайте нашего домена – [интернет.дети](#) – опубликован целый каталог ресурсов в .ДЕТИ.

Уверен, что совсем скоро идея домена .ДЕТИ созреет, выстрелит, заработает.

На опыт каких организаций, на какие проекты вы опирались, работая над .ДЕТИ?

И в Рунете, и за рубежом, безусловно, существуют некие «заповедники» для детей в сети или, например, на телевидении: мы видим, как Disney гарантированно безопасно работает с детьми; кроме того, программы и фильмы, которые демонстрируются на этом телеканале, точно научат детей общим ценностям – быть дружелюбным, слушать маму, помогать друзьям.

Однако в полной мере полагаться на подобные идеи мы не могли. У нас были собственные задачи, российские – своя специфика. Ведь мы хотим вырастить наших детей не винтиками в большой чужой машине, а личностями и творческими единицами. Нам нужны умные, толковые дети, которые смогут поднять страну. Здесь нужен особенный, позитивный и мотивирующий контент, которого не хватает, а тремя хорошими мультиками - «Маша и Медведь», «Фиксики» и «Сме-

шарики» - этот пробел не закрыть. Но очень хорошо, что они есть, они точно делают интернет позитивнее. Кстати, в попечительском совете нашего Фонда числится один из создателей «Смешариков».

Другими словами, опыт домена .ДЕТИ уникален: как в части контента, который аккумулируется в нашем интернет-пространстве, так и в части развертывания системы безопасности на все сайты в зоне, пользователи нашего домена – самые защищенные!

Как Вы думаете, посильная ли задача сделать из, скажем так, «обычного» Рунета - позитивный?

Нет, это невозможно, да и не нужно. Интернет должен быть разным и подходить, как технология, источник информации и знаний, для разных категорий пользователей. Кроме того, для «обычного», как Вы говорите, взрослого интернета есть закон, который регламентирует определенные действия. Для детского, помимо закона, нужно включать еще и голову – здравый смысл, воспитание, чувства, ответственность...

Стоит ли в таком случае регламентировать и детский интернет?

Не уверен, лично я, как журналист, практик, больше верю в общественные движения и тренды, чем в бесконечные законодательные уложения. За свою жизнь я видел много хороших законов, но работает из них по-настоящему хотя бы десятая часть?..

И в финале нашего разговора я прошу Вас дать пару советов родителям и детям, которые, возможно, поменяют их отношение к цифровым технологиям и необходимости безопасного поведения в сети.

Если у моих внуков появляются некие затруднения, связанные с интернетом, они сразу обращаются ко мне, потому что видят – я «дружу» с технологиями: работаю на компьютере, публикую статьи в интернете, записываю и редактирую звук. Это приятно и важно для меня. Я стараюсь им соответствовать. И, кроме того, значительная часть их жизни остается в поле моего зрения.

Отсюда совет родителям: общайтесь со своими детьми больше, будьте рядом и рассказывайте о том, что знаете о жизни в мире, в том числе в виртуальном, но прежде обязательно сами разберитесь с интернет-технологиями. Пользовательская часть интернета – не сложнее двигателя внутреннего сгорания, который папа регулярно изучает в гараже, было бы желание. Как говорится – воспитай себя, а дети вырастут похожими на тебя, неизбежно. При этом семейные ценности не меняются, все просто – родителям нужно быть родителями и заниматься воспитанием своих детей.

Беседовала Виктория Бунчук,

Информационный центр «Здоровые.дети»

Социальные и просветительские проекты Координационного центра национальных доменов .RU/.РФ

Координационный центр доменов .RU/. РФ (кц.рф) является администратором национальных доменов .RU и .РФ, аккредитует регистраторов, занимается технологическим укреплением инфраструктуры, развитием российского интернета в интересах национального и мирового интернет-сообществ, а также поддержкой социальных проектов, направленных на снижение цифрового разрыва в обществе и повышение *киберграмотности интернет-пользователей*.

Реализация последней задачи происходит в рамках нескольких проектов, ориентированных на детей, школьников, родителей и педагогов.

Один из них – «**Изучи интернет - управляй им!**» (**игра-интернет.рф**), созданный в 2012 году совместно с ПАО «Ростелеком» для начинающих пользователей Рунета. Проект объединяет: игровой портал, тренировочное мобильное приложение, викторину, локальные онлайн-турниры и Всероссийский онлайн-чемпионат для школьников и студентов. Сегодня пользователями проекта являются порядка 110 тысяч детей, родителей и педагогов со всей страны. (Подробнее о проекте – в статье «Цифровая грамотность через игру», с. 14)

Еще один проект, связанный с киберликбезом начинающих пользователей и запущенный при поддержке Координационного центра, - **Персональныеданные.дети**. Идеологом и главным разработчиком стала Федеральная служба по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомандзор). Это интерактивный портал, который также языком игр, «бродилок» и раскрасок, раскрывает понятие персональных данных, учит, в первую очередь детей, безопасному использованию личных данных в интернете и соблюдению конфиденциальности при использовании цифровых технологий.

Кстати, о **домене. ДЕТИ**. Это воплощенная в жизнь идея о создании обособленного сегмента интернета для юных пользователей сети, свободного от всяческих интернет-угроз: технических, коммуникационных, контентных. Реализацией проекта на стадии запуска в 2014 году и активной ресурсной поддержкой сегодня занимается Координационный центр. (Подробнее о домене. ДЕТИ – в интервью директора фонда «Разумный интернет» Владимира Мамонтова, с. 7)

Кириллический домен. ДЕТИ создан для адресации сайтов о детях и для детей, а также ресурсов, адаптированных под подростковые интересы, их особенности восприятия информации. Таким образом, миссия домена. ДЕТИ заключается в создании интернет-пространства доверия, повышении цифровой грамотности детей и подростков, а также в объединении качественного интернет-контента на одной площадке.

Другая важная задача. ДЕТИ — сделать пребывание детей в интернете комфортным и безопасным. Противодействие «зловредам» и уязвимостям на сайтах, работающих в домене, осуществляется с помощью программного комплекса мониторинга вредоносной активности и нежелательного контента, которая работает круглосуточно 365 дней в году. С помощью этой системы, развернутой на всю доменную зону (что само по себе уникально, подобной практики в других доменах просто нет), оператор реестра оперативно устраняет всю вредоносную активность в зоне и негативный контент с детских сайтов. Работа программного комплекса проверяется и обеспечивается специалистами собственной службы реагирования.

Эта «фишка» домена. ДЕТИ стали особенно актуальной сегодня, когда исследования говорят о 97% детей (то есть людей в возрасте до 12 лет) в интернете, треть из которых проводят в сети до 4 часов в день, причем без относительного контроля со стороны родителей. (Подробнее – в статье об исследовании «Детский Рунет 2018», с. 2)

Кроме **персональныеданные.дети**, в зоне работают сотни полезных и безопасных ресурсов, которые тем или иным образом приобщают детей к миру информационных технологий. Например,

- **библиотека.дети** - здесь расположился портал Российской государственной детской библиотеки (РГДБ). Кроме информационно-справочных материалов, на сайте есть ряд электронных сервисов, которые помогают юным читателям, а также их родителям и педагогам, активнее приобщаться к истории литературы и культуре чтения. Среди таковых: РГДБ-ТВ - интерактивное телевидение для «юных умников», Сводный электронный каталог всех изданий из фонда РГДБ, Каталог редкой детской книги. На портале РГДБ также работает Национальная электронная детская библиотека, где можно найти шедевры детской публицистики - редкие книги со всего мира, журналы и газеты. Кроме печатных изданий в электронной библиотеке детей ждут познавательные диафильмы

- **веб-ландия.дети** - каталог лучших сайтов для детей, в составлении которого участвуют несколько десятков детских библиотек России. Сотрудники библиотек собирают, проверяют и описывают новые сайты, а также поддерживают актуальность и безопасность уже имеющихся в базе ресурсов; главный критерий отбора – наличие интересного, содержательного, написанного хорошим литературным языком контента. Кроме библиотекарей интересный сайт для размещения в каталоге может предложить любой пользователь Рунета. В рубриках каталога можно найти сайты на любой вкус: об искусстве и науках, животных и технике, спорте и развлечениях, музыке и путешествиях, сайты в помощь школьной программе и советы психолога, исторические и, конечно, литературные

- **библиогид.дети** - проект Российской государственной детской библиотеки, который рассказывает взрослым о детских книгах. Главная задача проекта - найти в потоке издательской продукции те книги для малышей и подростков, которые принесут им радость и пользу. На сайте можно найти подборки книг по разным темам, а также узнать интересные сведения о художниках, издательствах и писателях

- **карусель.дети** - интерактивный сайт федерального канала для детей 3-14 лет

- **касперский.дети** - мультимедийный портал, который учит правилам безопасного использования интернета не только детей, но и родителей

- **монтессори.дети** - информационный сайт и сообщество, участников которого объединяет Монтессори-методика воспитания детей. Это библиотека знаний, практических инструментов, ответов на вопросы по методу Монтессори

- **фантазариум.дети** - сайт-книга приключений для детей 8-12 лет. Рассказывает об опасностях, которые подстерегают в интернете. Путешествуя вместе с героями книги по цифровому Царству, борясь и побеждая прислужников Царицы ВЭБ, юные читатели научатся отличать хорошее от плохого, опасное от полезного.

Каталог ресурсов в. ДЕТИ доступен на сайте **интернет.дети**.

Для поддержки подобных ресурсов, созданных не только в. ДЕТИ, но и в любом другом доменном пространстве России, Координационный центр совместно с Фондом Развития Интернет,

РАЭК и РОЦИТ с 2009 года проводит конкурс интернет-проектов, ориентированных на детей, подростков и молодежь, «Позитивный контент» (www.positivecontent.ru). Это один из самых известных и престижных конкурсов Рунета, главные задачи которого - способствовать наполнению российского сегмента сети Интернет качественными познавательными, образовательными, информационными и развлекательными digital-продуктами, отвечающими современным требованиям информационной безопасности; а также содействовать повышению уровня цифровой грамотности населения России через популяризацию качественных интернет-проектов с позитивным контентом.

Стоит отметить, что попутно с решением проблемы цифровой грамотности, перечисленные проекты стараются воспитать в детях интерес к информационным технологиям в целом, а также пробудить в них желание осваивать ИТ-инструменты дальше, все глубже вникая в тему, постепенно вырастая в настоящего айтишника. Это тоже важно. Ведь не секрет, что на отечественном рынке труда наблюдается дефицит квалифицированных ИТ-кадров, и голод только растет: спрос на специалистов в сфере информационных технологий держится на уровне 70%! И уже сейчас совершенно очевидно, что развитие технологий, их применимость в ранее нетипичных направлениях (например, интернет вещей), а также автоматизация процессов сохранят ИТ-специалистов как одних из самых востребованных на рынке труда.

Так, к работе над проектом «Изучи интернет - управляй им!» привлекаются ученики старших классов, участвующие в программе Департамента образования города Москвы «Школа реальных дел». Они разрабатывают новые темы и сценарии познавательных игр для раздела «Знания», вопросы для викторины и мобильного приложения; в последнем случае школьники могут побывать и в роли программистов, выполнив ряд элементарных действий по наполнению шаблонов контентом.

Другой проект Координационного центра, который воспитывает в детях интерес ко всему, что внутри и вокруг интернета – «DOT-журналистика. Юнкоры» (dotжурналистика.дети). Это конкурс для начинающих журналистов, которые хотят и любят писать об интернет-технологиях. В рамках проекта проводятся творческие встречи в школьных пресс-центрах, где кроме всего прочего, обсуждается роль журналистов в освещении событий, связанных с ИТ-индустрией.

И еще один проект Координационного центра, направленный на будущих айтишников с гуманитарным уклоном - молодежный конкурс работ по праву информационных технологий и интеллектуальной собственности «IP&IT LAW» (ipclub.in). Конкурс проводится совместно с Московским государственным юридическим университетом им. О.Е. Кутафина (МГЮА) и организацией IP CLUB. К участию в нем приглашаются: абитуриенты, студенты вузов, аспиранты и молодые специалисты из России и других стран, имеющие необходимые знания в области права. На конкурс необходимо представить актуальное и ранее не публиковавшееся исследование, в котором с опорой на законодательство, доктрину, отечественную и зарубежную судебную практику рассматриваются проблемные правовые вопросы, а также даются новые варианты их решения.

Кроме постоянных проектов Координационный центр поддерживает и единичные акции. Например, периодически участвует в Едином уроке безопасного интернета, проводит уроки по безопасности и истории интернета, а также выпускает методические пособия и книги по управлению интернетом, ознакомиться с которыми и скачать для использования в рамках образовательных мероприятий можно на официальном сайте организации в разделе «Медиацентр» - «Публикации».

Проект «Изучи интернет – управляй им»: цифровая грамотность через игру

«Изучи интернет - управляй им» (игра-интернет.рф) - это социально-просветительский проект для начинающих пользователей интернета, который позволяет получить базовые знания об устройстве и возможностях сети Интернет. Он реализуется с 2012 года совместно с ПАО «Ростелеком» при поддержке крупных представителей ИТ-отрасли.

Формально контент проекта рассчитан на пользователей категории до 18 лет, однако будет полезен каждому, кто хочет разобраться в тонкостях интернет-технологий, а также получить ценные навыки их использования.

Главная составляющая «Изучи интернет» - образовательный портал, представленный 20 игровыми модулями, которые посвящены разным темам, так или иначе связанным с информационными технологиями, например: устройство Всемирной сети, IP-адресация и система доменных имен, работа электронной почты и файлобменных сервисов, электронная коммерция и создание сайтов. Отдельное внимание уделено теме безопасности и защите личной информации.



Модуль	100	200	300	400	500	Процент
Интернет вещей	100	200	300	400	500	0%
Дистанционное образование	100	200	300	400	500	0%
Фишинг	100	200	300	400	500	0%
Информационные ресурсы	100	200	300	400	500	0%
Реклама	100	200	300	400	500	0%
Защита личной информации / Персональные данные	100	200	300	400	500	0%

Каждый модуль состоит из 5 игр разной сложности: от паззлов и тестовых вопросов до кроссвордов и аркад, - все они разъясняют теоретическую часть, а затем дают возможность ее закрепить, выполнив задание по теме.

Например, в модуле «Безопасность в интернете» игрока учат составлять надежный пароль и избегать столкновения с вредоносными программами; в последнем случае пользователь управляет персонажем-компьютером с помощью стрелок на клавиатуре и таким образом уворачивается от зловредов и, наоборот, собирает полезные «хилы» и «экспы».

В модуле «Персональные данные», сценарий которого подготовили специалисты Роскомнадзора, нужно распределять категории личных данных по соответствующим папкам, а в модуле «Фишинг» придуманном «Лабораторией Касперского», - искать приметы «плохих» и «хороших» сайтов.

Важно, что за выполненное задание игрок получает баллы (размер бонуса зависит от качества проделанной работы: количества правильных ответов, пойманных «вирусов» или, например, найденных в филворде слов). Соревновательный элемент подстегивает интерес и желание продолжить обучение на портале, чтобы «прокачать» свой уровень от «новичка» до «профессионала».

Пользователями портала на данный момент являются порядка 110 тысяч человек, представляющих все регионы России.

Другая составляющая проекта «Изучи интернет - управляй им» - тренировочное приложение, адаптированное для популярных мобильных платформ. Представляет собой серию тестовых вопросов по интернет-темам, позволяющих закрепить полученные на портале знания в компактной форме и в удобное время.

Демонстрационная часть проекта - викторина по типу популярной телепередачи «Своя игра», она часто используется в качестве интерактивного элемента на открытых уроках в школах, тематических мероприятиях в детских библиотеках или летних лагерях, в рамках отраслевых конференций.



Викторина состоит из 14 туров - это почти 400 блиц-вопросов по интернет-культуре, безопасности, истории, устройству интернета и IT-сервисов; отдельный пул вопросов посвящен истории Рунета, российским разработкам в области информационных технологий, известным личностям и брендам, сделавшим интернет в России одной из передовых технологий. Еще один раздел предназначен для изучающих английский – на этот язык переведены больше 160 вопросов.

Пул вопросов в викторине и мобильном приложении, а также состав игровых модулей на образовательном портале находятся в постоянном движении, как и отрасль в целом. Интернет и технологии развиваются быстро, именно поэтому формат классического школьного учебника, переиздание которого случается нечасто, для изучения столь подвижной темы неудобен. А Координационный центр, в рамках проекта, может актуализировать данные каждые полгода. Причем соавторами новых игровых сценариев, тестов для приложений и туров для викторины, становятся сами школьники и студенты, участвующие в «Школе реальных дел» - всероссийском конкурсе прикладных исследований на основе реальных задач работодателей.

Применить навыки, полученные с помощью образовательных элементов проекта, можно на Всероссийском онлайн-чемпионате «Изучи интернет - управляй им», участниками которого ежегодно становятся порядка 11 тысяч школьников со всей страны. Чемпионат также представляет собой набор игр, но уже без подсказок и права на ошибки, кроме того, участники ограничены во времени.

Тема соревнований каждый раз новая; так, в 2017 году задания были посвящены интернету вещей, а еще раньше – кибербезопасности. Последний Чемпионат охватил сразу несколько ИТ-трендов: робототехнику, искусственный интеллект, виртуальную и дополненную реальность, 3D-технологии и несколько других направлений. Подготовка к соревнованиям ведется в близкой детям форме - на страницах официальных групп проекта в соцсетях.

Участие в Чемпионате - это возможность проверить и одновременно с этим «подтянуть» свои знания, соревнуясь с сильными, подкованными в области интернет-технологий соперниками. Это возможность поставить рекорд и, как следствие, получить звание Чемпиона и ценные призы от организаторов. Призерам Чемпионата мы готовим рекомендательные письма в вузы, которые могут пригодиться при поступлении на профильные специальности.

В 2019 году Всероссийский онлайн-чемпионат по игре «Изучи интернет – управляй им» пройдет традиционно в ноябре (турнирный модуль будет доступен на сайте проекта с 7 по 28 ноября). К участию приглашаются школьники и студенты до 18 лет. Соревнования пройдут в индивидуальном и командном зачетах. **Регистрация уже стартовала и продлится до 6 ноября на сайте интернет-чемпионат.рф.** Кстати, а задания нынешнего Чемпионата посвящены доменам и доменной индустрии – всё о принципах управления, структуре, технологиях, истории и событиях отрасли. Один из наборов игр посвящен 25-летию домена .RU.

ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ – УПРАВЛЯЙ ИМ

**ВСЕРОССИЙСКИЙ
ОНЛАЙН-ЧЕМПИОНАТ
ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ**

ТЕМА: ДОМЕННАЯ ИНДУСТРИЯ

**РЕГИСТРАЦИЯ – ДО 6 НОЯБРЯ
СТАРТ СОРЕВНОВАНИЙ – 7 НОЯБРЯ**

ИНТЕРНЕТ-ЧЕМПИОНАТ.РФ

КООРДИНАЦИОННЫЙ ЦЕНТР
НАЦИОНАЛЬНОГО ДОМЕНА
СЕТЫ ИНТЕРНЕТ

Ростелеком kaspersky

По мотивам чемпионатов в течение года по всей стране проводятся локальные онлайн-турниры «Изучи интернет», например, в рамках Единого урока безопасности в сети Интернет, Недели безопасного интернета в России, всероссийского семейного ИТ-марафона и школьного ИТ-Марафона (серии мероприятий, инициированных столичным Департаментом образования с целью повышения уровня знаний детей об информационных технологиях и безопасном использовании интернета; марафон также призван формировать интерес школьников к выбору будущей профессии).

* * *

Нередко Координационный центр получает отзывы о проекте, есть среди них и критические - в хорошем, конструктивном смысле, и это один из способов посмотреть на проект со стороны, исправить ошибки и развиваться в правильном направлении. А среди положительных отзывов особенно приятны те, в которых ребята рассказывают, что после игр на портале «Изучи интернет» и участия в Чемпионате начали помогать с развитием школьных сайтов или заинтересовались программированием и планируют продолжить обучение по этой и смежным специальностям, связанным с информационными технологиями.

Проект «Изучи интернет – управляй им»: примеры заданий

Раздел «Знания»: игра-интернет.рф/game_list/

Раздел состоит из 20 модулей по 4-5 игр в каждом. Перед выполнением задания пользователь знакомится с теорией, а затем закрепляет представленную тему, например, разгадывая кроссворд, делая сопоставления, собирая пазл или отвечая на вопросы теста. Ежегодно раздел пополняется новыми играми; в разработке сценариев принимают участие как IT-специалисты, так и школьники в рамках конкурсов.

Познакомьтесь с несколькими вариантами заданий, попробуйте их выполнить.

Отметим, что представленные ниже задания находятся в процессе разработки и будут опубликованы на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» в декабре 2019 года.

Модуль «Искусственный интеллект»

_____ теория _____

Искусственный интеллект – это:

- **наука и технология** создания интеллектуальных машин и компьютерных программ
- **научное направление**, в котором моделируются те виды человеческой деятельности, которые традиционно считаются интеллектуальными
- **способность интеллектуальных систем в ходе самообучения** выполнять творческие функции человека, воссоздавать разумные рассуждения и действия

История искусственного интеллекта как научного направления начинается в середине XX века, когда зародилась теория алгоритмов (фундамент математической теории вычислений) и появились первые компьютеры.

Скорость вычислений машин оказалась выше человеческой, поэтому возник вопрос: каковы границы возможностей компьютеров и достигнут ли машины уровня развития человека?

Так, в **1950** году английский математик, криптограф, исследователь в области информатики **Алан Тьюринг** публикует статью **«Вычислительные машины и разум»**. В ней он задается вопросом, **может ли машина мыслить**, и описывает процедуру, которая помогает это определять.

Это так называемый **Тест Тьюринга**: *«Арбитр взаимодействует с одним компьютером и одним человеком. На основании ответов на вопросы арбитр должен определить, с кем он разговаривает в данный момент: с человеком или машиной. Задача компьютера — ввести арбитра в заблуждение»*. При этом участники теста не видят друг друга. Если арбитр не может однозначно утверждать, который из собеседников человек, считается, что машина прошла тест.

_____ практика _____

Ответьте на вопросы теста (прим.ред.– верные ответы представлены в конце теста)

1. Что такое «искусственный интеллект»?

- A. способность поисковой системы исправлять ошибки в запросах пользователей
- B. вычислительная система, способная решать множество задач одновременно
- C. умение компьютерных программ самообучаться и выполнять творческие задачи, воссоздавать разумные рассуждения и действия

2. Какие вопросы стали предпосылкой для появления научного направления «искусственный интеллект»?

- A. Каковы границы возможностей компьютеров и достигнут ли машины уровня развития человека?
- B. Сможет ли машина обыграть человека в шахматы, а человек – опередить компьютер в скорости вычислений?
- C. Как освободить человека от решения рутинных задач и научить машину творчески мыслить?

3. Кто такой Алан Тьюринг?

- A. английский писатель-фантаст, создавший вселенную умных машин
- B. английский математик, криптограф, оказавший влияние на развитие информатики
- C. ирландский ученый, создатель искусственных материалов

4. В каком году была опубликована и как называлась статья Алана Тьюринга, в которой он задается вопросом, может ли машина мыслить?

- A. «Вычислительные машины и разум», 1990 г.
- B. «Эмпирический тест для определения разума», 1974 г.
- C. «Вычислительные машины и разум», 1950 г.
- D. «Мыслю, следовательно... машина?», 1950 г.

5. Выберите верное описание сути Теста Тьюринга:

- A. арбитр задает вопросы компьютеру и человеку, но при этом не видит их. На основании ответов он должен определить, кто его собеседник. Если арбитр не уверен, который из собеседников человек, то считается, что машина прошла тест
- B. арбитр задает вопросы компьютеру и человеку. Если машина дала больше правильных ответов, чем человек, то она признается интеллектуальной системой
- C. арбитр ведет письменную беседу по интеллектуальной теме (например, о творчестве известного художника или политике ведущей партии страны) с машиной. Если арбитра удовлетворяют выводы, сделанные машиной в ходе разговора, то считается, что она умеет мыслить

[Ответы] 1-С, 2-А, 3-В, 4-С, 5-А

Модуль «Геймдев»

_____ теория _____

Разработка компьютерных игр (Game Development, GameDev, «геймдев») — процесс создания компьютерных игр (видеоигр). В это процессе участвует целая команда специалистов из разных областей.

Так, в команду разработки входят:

- **специалист, который проектирует игровой процесс:** от структуры игры до упаковки конечного продукта (как его называют, вы узнаете, разгадав кроссворд ниже)
- **2D- и 3D-художник:** первый создает фоны, местность, интерфейс, второй – анимацию
- **программист** – работает с исходным кодом, а также разрабатывает программное обеспечение для игры
- **геймдизайнер уровней** – создает уровни, задачи или миссии
- **звукорежиссер** – ответственный за звуковое сопровождение и звуковые эффекты
- **тестировщик** – занимается контролем качества компьютерной игры

Среди специалистов, которые также задействованы в создании компьютерных игр:

- **продюсер** – контролирует процесс разработки, следит за тратами бюджета, занимается PR, переговорами, заключением контрактов, управляет бета-тестированием и проч.
- **издатель** – компания, которая финансирует разработку компьютерные игры, а затем ее публикует (выпускает в продажу); несет ответственность за производство и маркетинг, включая исследование рынка и проведение рекламной кампании

_____ практика _____

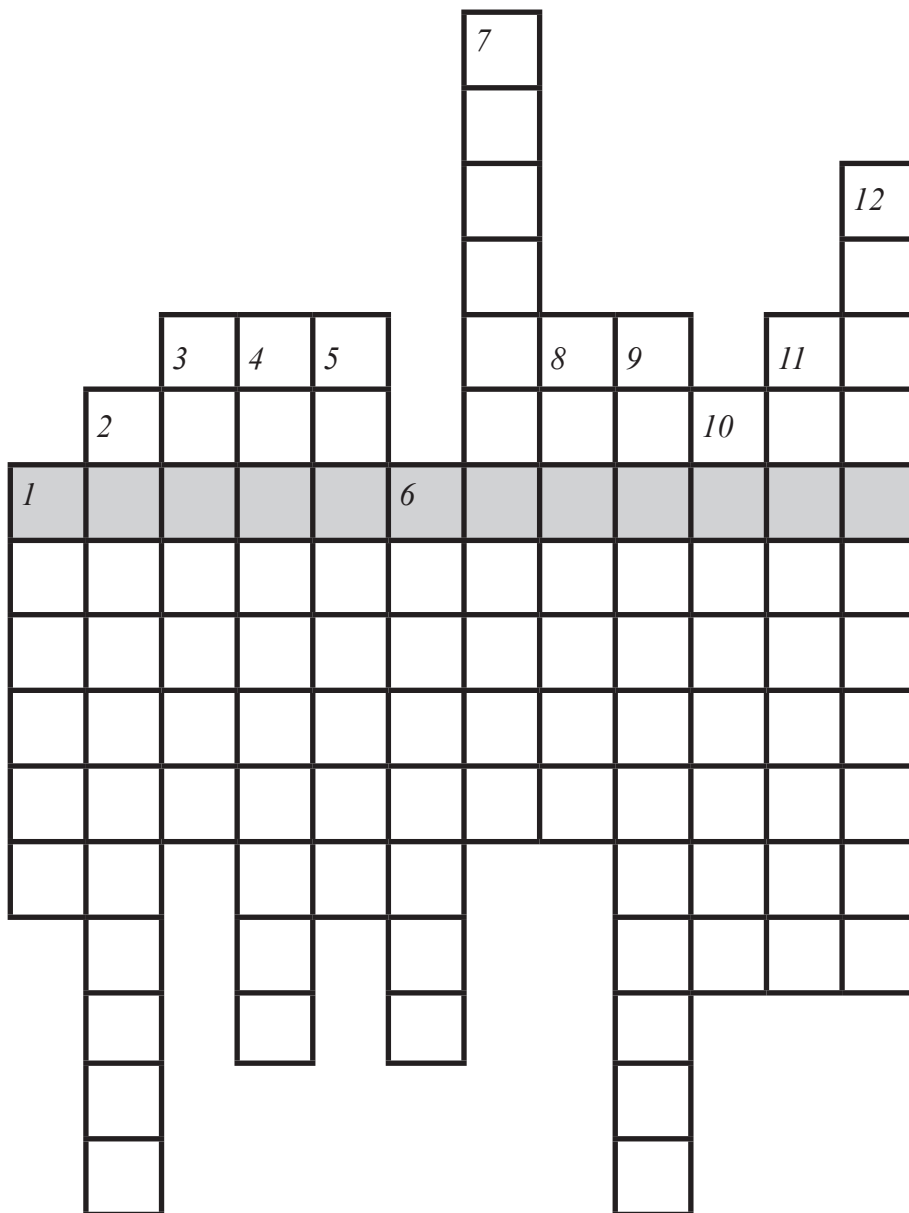
Разгадайте кроссворд и узнайте, как называют специалиста, который проектирует игровой процесс – содержание, структуру, правила (*искомое слово появится в клетках, залитых серым цветом*).

1. Человек, который увлекается компьютерными играми
2. Выявляет дефекты и ошибки компьютерной игры, контролирует ее качество
3. Короткий аналог термина «разработка компьютерной игры»
4. Отвечает за создание саундтрека компьютерной игры
5. Специалист из области 3D-дизайна, отвечает за придание формы, объема объектам в компьютерной игре
6. Финансирует разработку компьютерной игры, а затем выпускает ее на рынок
7. Занимается переводом текстов, подготовкой программного и аппаратного обеспечения компьютерной игры к продаже в новой стране, изменением отдельных фрагментов из-за культурных особенностей региона
8. Занимается продвижением и рекламой компьютерной игры
9. Управляет творческим процессом создания компьютерной игры

10. Отвечает за создание 2D- и 3D-графики

11. Контролирует процесс разработки компьютерной игры, следит за тратами бюджета

12. Работает с исходным кодом компьютерной игры, а также ПО для нее



Модуль «Общение онлайн»

_____ теория _____

Благодаря интернету появилась **новая среда** общения – безграничная и более интенсивная. **Рост объема данных и скорость обмена информацией** приводят к экономии языковых средств. Одной из **оптимальных форм передачи письменной речи онлайн** стали смайлы, эмоджи и мемы.

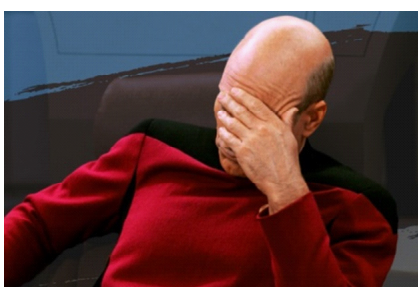
Интернет-мем — некая информация (ссылка, текст, картинка, разговорная конструкция), которая приобрела популярность, спонтанно распространяясь в сети всеми возможными способами (мессенджеры, электронная почта, соцсети, форумы и проч.).

Типы интернет-мемов:

- текстовый (например, «аффтар жжот», «британские ученые»)
- картинка (например, изображение «омской птицы» или любая «фото-жаба»)
- видеомем (например, «Mr. Trololo»)
- креолизованный или «текст + картинка» (например, «филологическая дева»)

_____ практика _____

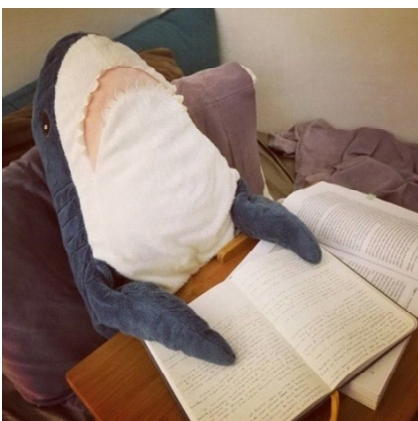
Ответьте на вопросы о мемах, выбрав один правильный вариант ответа (*прим.ред. – верные ответы представлены в конце теста*)

**1. Как называется этот мем?**

- A. Facepalm
- B. Trollface
- C. Mr. Trololo

**2. Какое междометие мы скрыли?**

- A. Р-р-раз!
- B. Оп!
- C. Вжух!

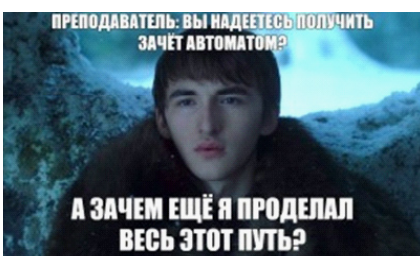
**3. Это акула из «Икеи». Согласно мему, ее главная характеристика:**

- A. Фотогеничная
- B. Уставшая
- C. Вопящая



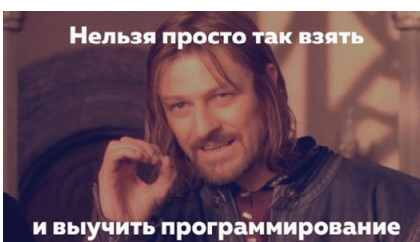
4. Ждун задумывался как персонаж, ожидающий своей очереди на приеме у врача. Но благодаря мемам стал символом ожидания в самом широком смысле слова. Скульптор из какой страны придумал этого персонажа?

- A. Пэйдж Брэдли из США
- B. Маргрит ван Бреворт из Нидерландов
- C. Луиза Буржуа из Великобритании



5. Герой какого сериала стал мемом в мае 2019 г.?

- A. «Странные дела»
- B. «Чудотворцы»
- C. «Благие знамения»
- D. «Игра престолов»



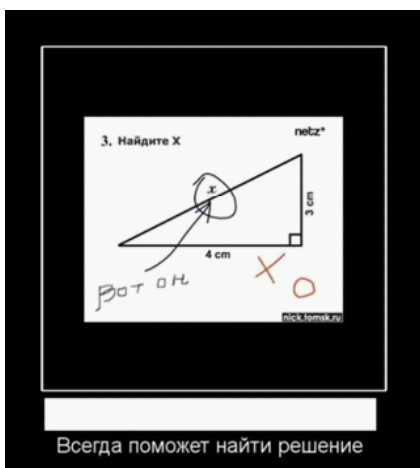
6. А благодаря какому многосерийному фильму появился этот мем, говорящий о сложности или даже невозможности определенной ситуации или простого решения проблемы?

- A. «Властелин колец»
- B. «Игра престолов»
- C. «Лига справедливости»



7. Этот мем противопоставляет большие достижения известного инженера, изобретателя и предпринимателя и российскую действительность, которая не выглядит прогрессивно. К кому обращаются подобные мемы?

- A. Ларри Пейдж
- B. Илон Маск
- C. Джефф Безос



8. Кто «Всегда поможет найти решение»?

- A. Человек-Друзь
- B. «Онотол» Вассерман
- C. Капитан Очевидность
- D. Киану Ривз

9. Это знаменитый Медведь «Лолшто». А что обозначает его никнейм?

- A. короткий вариант выражения «громко смеюсь»
- B. совокупность слов, в которых есть приставка «лол» («lol»)
- C. насмешливый переспрос в ответ на несуразное высказывание

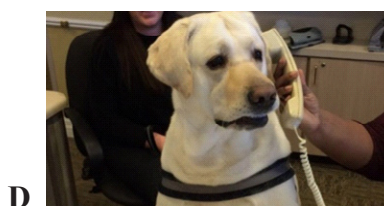
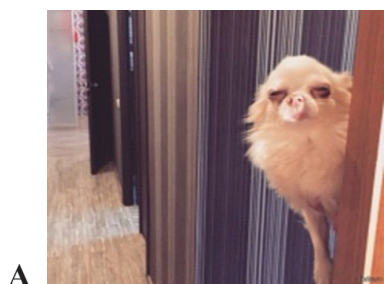
10. Кто этот персонаж?

- A. «Какой пацан?»
- B. «Свидетель из Фрязино»
- C. «Человек, который скрывает боль»

11. Это компания «тролфейсов» - нарочито примитивно нарисованных лиц, которые изображают реакции и сложные эмоции. У этих лиц есть и второе название, какое?

- A. OK guy
- B. Coolface
- C. Rage Comics

12. Которая из собак «подозревака»? («собака-подозревака»)



[Ответы] 1 - А, 2 - С, 3 - А, 4 - В, 5 - D, 6 - А, 7 - В, 8 - С, 9 - С, 10 - А, 11 - С, 12 - В, 13 - В, 14 - А

Всероссийский онлайн-чемпионат по игре «Изучи интернет – управляй им»:**интернет-чемпионат.рф**

Чемпионат проводится ежегодно: регистрация стартует в августе, а на соревнования отводится 3 недели ноября. К участию приглашаются российские школьники и студенты, которым еще не исполнилось 18 лет. Они могут выполнять задания Чемпионата, будучи частью команды, или индивидуально, надеясь только на собственные силы. Победители в командном и индивидуальном зачетах награждаются ценными призами и дипломами.

Соревнования проводятся онлайн – на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им», где доступен турнирный модуль, состоящий из 20-30 заданий разной сложности.

Познакомьтесь с несколькими вариантами заданий из Чемпионата 2018 года, попробуйте их выполнить.

Модуль «Дополненная и виртуальная реальность (AR, VR)»

Игроку предлагается несколько интересных фактов, связанных с развитием виртуальной и дополненной реальности. В текстах пропущены ключевые слова. Необходимо заполнить эти пропуски словами из предлагаемого набора (прим.ред – ответы представлены в конце задания)

№1

В [1] году [2] использовал (-а, -о) [3] реальность для улучшения [4] навигации своего [5] X-38.

1. 1999 | 2009 | 2018
2. Роскосмос | Армия КНДР | NASA | Emirates airline
3. дополненную | виртуальную
4. ручной | автоматической | визуальной
5. спутника | марсохода | космического корабля | беспилотника | пассажирского самолета

№2

В [1] сделали шлем виртуальной реальности из [2], а в качестве экрана в нём выступает [3].

1. Microsoft | Google | IBM | Apple
2. пластика | переработанного стекловолокна | картона | дерева | ДСП
3. обыкновенный смартфон | планшетный компьютер | Game Boy

№3

Вечно противостоящие друг другу вселенные [1] выпустили приложения [2] реальности, которые позволяют оживлять [3].

1. «Звездные войны» и «Трансформеры» | «Метро» и «Дозоры» | DC и Marvel | «Гарри Поттер» и «Люди Икс»
2. виртуальной | дополненной
3. комиксы | киногероев | эпизоды из книг

№4

[1] - первый браузер с дополненной реальностью, разработанный Metaio для устройств 3G и 4G; первым преодолел ограничения точности [2] через маркеры LLA (широты, долго-

ты, высоты). [3] также использует геолокацию в качестве маркера. [4] позволяет дополнить статические объекты реальности, накладывая на них объекты виртуальной реальности.

1. Layar | Junaio | Wikitude
2. пиксельного изображения | растрового изображения | GPS-навигации
3. Layar | Junaio | Wikitude
4. Layar | Junaio | Wikitude

[ответы]

1. В 1999 году NASA использовало дополненную реальность для улучшения визуальной навигации своего космического корабля X-38

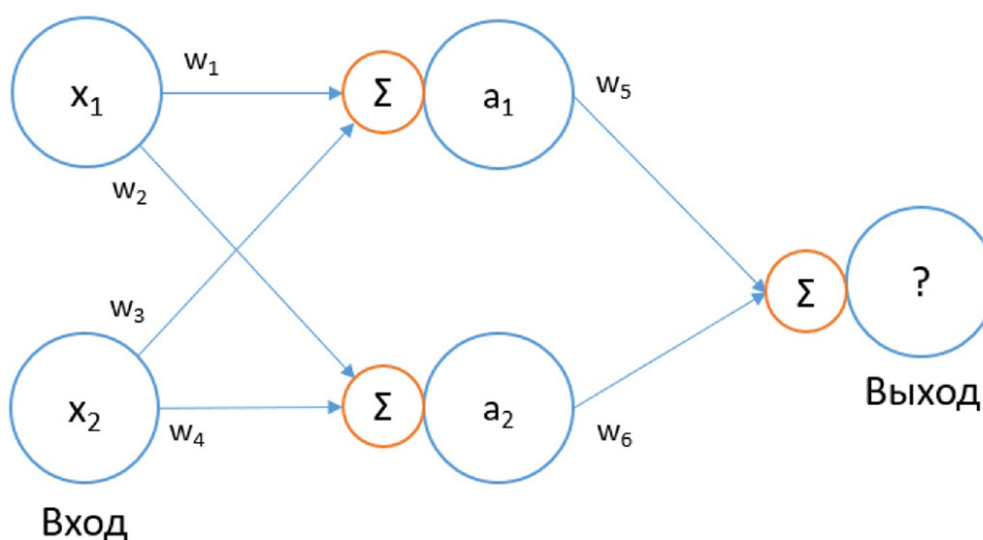
2. В Google сделали шлем виртуальной реальности из картона, а в качестве экрана в нем выступает обыкновенный смартфон

3. Бечно противостоящие друг другу вселенные DC и Marvel выпустили приложения для дополненной реальности, которые позволяют оживлять комиксы

4. Junaio - первый браузер с дополненной реальностью, разработанный Metaio для устройств 3G и 4G; первым преодолел ограничения точности GPS-навигации через маркеры LLA (широты, долготы, высоты). Wikitude также использует геолокацию в качестве маркера. Layar позволяет дополнить статические объекты реальности, накладывая на них объекты виртуальной реальности.

Модуль «Искусственный интеллект»

Дан фрагмент нейросети, оценивающей кредитоспособность заемщика. В данном фрагменте сеть использует два признака (x_1 и x_2) для того, чтобы вычислить общий рейтинг пришедшего в банк клиента. $w_1, w_2, w_3, w_4, w_5, w_6$ – веса связей. Σ – операция суммирования



Какой рейтинг выдаст данная нейросеть для входных данных $x_1 = 1$ и $x_2 = 0$, если $w_1 = 0.5$, $w_2 = 0.4$, $w_3 = 0.3$, $w_4 = 0.2$, $w_5 = w_6 = 0.5$, а a_1 и a_2 добавляют к своему входу 0.2 и 0.4 соответственно?

[Ответ] 0.75

Модуль «Телемедицина»

Отметьте верные ответы на вопрос: «Какие из перечисленных услуг относятся к телемедицине?» (прим.ред.– ответы представлены в конце задания)

- A. Переписка с пациентом по электронной почте
- B. Онлайн-консультация с постоянным лечащим врачом
- C. Приём нейропсихолога в поликлинике
- D. Повышение квалификации врачей с помощью интерактивных лекций
- E. Повышение квалификации врачей с помощью изучения специализированных статей в интернете
- F. Дистанционный мониторинг состояния хронических больных
- G. Периодические очные осмотры работников на опасном производстве
- H. Телевизионные передачи про удаленные методы лечения пациентов
- I. Услуга вызова врача на дом
- J. Стационарная помощь на дому
- K. Мобильные пункты вакцинации от гриппа
- L. Удаленное выполнение хирургических операций с помощью специальных технических средств
- M. Выписывание электронных рецептов
- N. Получение через интернет расшифровки анализов и рекомендаций по лечению после очного осмотра и сдачи анализов
- O. Удаленная психиатрическая помощь
- P. Первичная онлайн-консультация у дерматолога
- Q. Магнитно-резонансная томография пациента

[Ответ] A, B, D, F, L, M, N, O, P

Модуль «Робототехника»

Внимательно прочитайте условия задачи и решите ее.

Каждое число последовательности, начиная со второго, больше предыдущего на единицу. Считывая очередное значение, робот вращает механический вал на угол, равный этому значению.

Наш робот оказался дефектным и разбивает числа на цифры, например, последовательность {25, 26, 27} будет считана как {2, 5, 2, 6, 2, 7}.

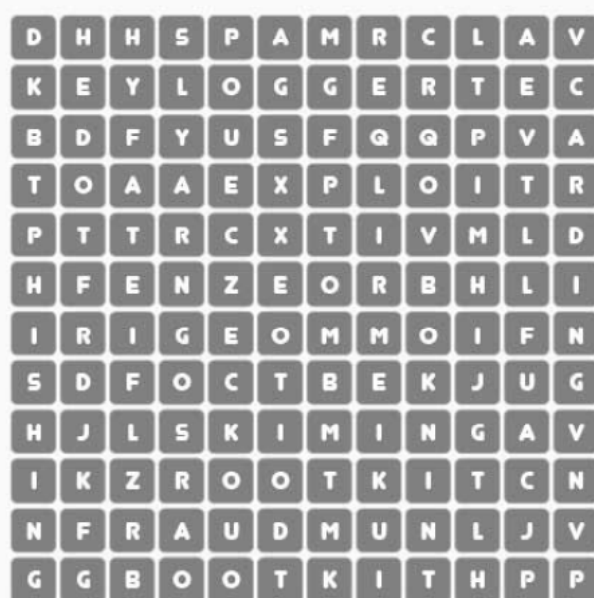
Укажите такую *входную последовательность с минимально возможным первым значением*, чтобы вал в итоге повернулся на 23 градуса относительно изначального положения.

Числа в ответе записываются через запятую. Например, для поворота на «5 градусов» ответ будет «2,3».

71, 11, 01, 6, 8 [Ответ]

Модуль «Безопасность»

Найдите в филворде термины, связанные с интернет-безопасностью (*подсказка: слова спрятаны по вертикали, горизонтали и диагонали*)



Тренировочное мобильное приложение: игра-интернет.рф/app/

Позволяет закрепить полученные на портале проекта «Изучи интернет – управляй им» знания в компактной форме и в удобное время. Приложение адаптировано под популярные платформы: Android, iOS, Windows. Представляет собой серию тестовых вопросов по истории и устройству интернета, работе браузеров и IT-сервисов, интернет-культуре и цифровой безопасности.

Познакомьтесь с вариантами тестов, попробуйте ответить на вопросы (прим.ред. – ответы представлены в конце раздела).

Тема «Безопасность»

1. Как называют разновидность компьютерных программ или вредоносный код, отличительной особенностью которых является способность к размножению?

- A. Вирус
- B. Червь
- C. Инфекция

2. Какая тема была у электронных писем, приходивших с адресов друзей и коллег, и содержавших самый разрушительный компьютерный вирус, попавший в Книгу Рекордов Гиннеса?

- A. Прочти меня. Read me
- B. Купи слона. Buy the elephant
- C. Я люблю тебя. I Love You

3. Как правильно создать качественный пароль?

- A. пароль должен состоять из букв, строчных и заглавных, а также из цифр, можно использовать специальные знаки
- B. нужно использовать только заглавные буквы
- C. пароль должен повторять ФИО владельца

4. Как называется средство защиты компьютерных сетей или отдельных узлов от несанкционированного доступа?

- A. Протокол
- B. файервол, брандмауэр
- C. антивирус
- D. сервер

Тема «Браузеры и интернет сервисы»

5. Какая клавиша отвечает за обновление сайта?

- A. Alt
- B. F2
- C. F5

6. Название этого браузера многие ошибочно переводят как «Огненная лиса», тогда как означает оно дословно «Красная панда»

- A. Firefox
- B. Opera
- C. Safari

7. Как с помощью клавиатуры выделить содержимое адресной строки?

- A. Alt+Shift
- B. CTRL+L
- C. Ctrl+G

8. Какой из видов анимации может содержать элементы интерактива и звуковое сопровождение?

- A. GIF
- B. FLASH
- C. JPG
- D. PNG

Тема «Интернет-культура»

9. Какую эмоцию выражал первый смайлик, переданный электронным путем в 1979 году?

- A. Радость, улыбку
- B. Грусть
- C. Злость

10. Как принято называть бессмысленные дискуссии в форумах и чатах, в ходе которых участники безуспешно пытаются доказать друг другу преимущество одной из нескольких более-менее равноценных альтернатив (компьютерных программ, брендов, технологий, музыкальных групп и т. п.)?

- A. Флуд
- B. Оверквотинг
- C. Холивар

11. Как звучит одна из самых популярных интернет-аббревиатур, соответствующих выражению «по-моему»?

- A. ASAP
- B. LOL
- C. IMHO

12. Как в сети называют пользователя, умышленно разжигающего тот или иной конфликт при общении с другими пользователями?

- A. Тролль
- B. Буллер
- C. Хейтер

Тема «Интернет-сайты»

13. Название этого сайта стало синонимом слова искать не только в английском языке, но и в ряде других

- A. Yahoo
- B. Google
- C. Search
- D. Yandex

14. Этот российский поисковый сервис заработал в 1996 году и сразу стал лидером Рунета, но впоследствии растерял позиции в поиске информации и стал специализироваться на других сервисах:

- A. Aport.ru
- B. Рамблер
- C. Mail.ru

15. Как называется популярная социальная сеть для поиска и установления деловых контактов?

- A. Google+
- B. LinkedIn
- C. ВКонтакте

Тема «История интернета»

16. Назовите домен на русском языке, официально зарегистрированный для Российской Федерации:

- A. .RU
- B. .РУС
- C. .РФ
- D. .РОС

17. В каком году была предложена концепция современной Всемирной паутины?

- A. 1964
- B. 1989
- C. 2001

18. Как зовут ученого, впервые предложившего концепцию всемирной паутины?

- A. Стивен Хокинг
- B. Пол Туми
- C. Тим Бернерс-Ли

19. Между университетами какой страны состоялся первый сеанс связи и была осуществлена передача данных по сети между компьютерами?

- A. США, 1969 год. Между Калифорнийским университетом Лос-Анджелеса (UCLA) и Стэнфордским исследовательским институтом (SRI)
- B. Великобритания, 1980 год. Между университетами Кембриджа и Оксфорда
- C. Россия, 1998 год. Между Национальным исследовательским ядерным университетом «МИФИ» и МГУ им. М.В. Ломоносова

Тема «Устройство интернета»

20. Современный интернет не обходится без значка, который в Греции именуется небольшой уткой, а в Болгарии – обезьяной. Как этот значок называется в России?

- A. амперсанд
- B. собака
- C. улитка

21. Сколько бит в одном байте?

- A. 4
- B. 8
- C. 10

22. Как называется устройство, которое позволяет нескольким компьютерам в локальной сети выходить в интернет через одно подключение к провайдеру?

- A. роутер
- B. Dial-Up
- C. USB-хаб

23. Какой протокол прикладного уровня передачи данных является базовым для Всемирной Паутины?

- A. DNS
- B. SMTP
- C. FTP
- D. HTTP

[Ответы]
1 - A, 2 - C, 3 - A, 4 - B, 5 - C, 6 - A, 7 - B, 8 - B, 9 - A, 10 - C, 11 - C, 12 - A,
13 - B, 14 - B, 15 - B, 16 - C, 17 - B, 18 - C, 19 - A, 20 - B, 21 - B, 22 - A, 23 - D

Познавательная викторина: игра-интернет.рф/vic2/

Позволяет узнать факты в увлекательной блиц-форме. Устроена по принципу популярной телепередачи «Своя игра». Доступна пользователям, зарегистрированным на сайте «Изучи интернет – управляй им». Состоит из 14 туров - это почти 400 вопросов о киберкультуре, безопасности, истории, технологиях; отдельный пул вопросов посвящен Рунету, российским разработкам в области информационных технологий, известным личностям и брендам, сделавшим интернет в России одной из передовых технологий. Еще один раздел предназначен для изучающих английский – на этот язык переведены больше 160 вопросов.

Познакомьтесь с вопросами из раздела викторины «25.RU», запуск которого был приурочен к 25-летию национального домена России .RU, широко отмечаемому в 2019 году (*прим.ред. – ответы представлены в конце раздела*)

_____ вопросы _____

1. История этой компании началась в 1998 году, когда команда питерских программистов создала почтовый сервис. Сегодня компании принадлежат социальные сети «ВКонтакте» и «Одноклассники», лидирующий почтовый сервис и портал, портфолио крупнейших онлайн-игр.

2. Назовите марку первого в России массового коммерческого интернет-провайдера.

3. В 2017 году «ВКонтакте» и ICQ выплатили школьнику из Мончегорска Илье Глебову \$3 тысячи. Почему?

4. Назовите должность Носкова Константина Юрьевича

5. Который из сотовых операторов первым запустил мобильный интернет в России?

6. Какому периферийному устройству компьютера поставили памятник в Екатеринбурге?

7. В каком городе открылось первое интернет-кафе России?

8. Сегодня компания Alawar является крупнейшим в Рунете дистрибьютором казуальных игр (*т.е. игр с простыми правилами и минимумом действий*), а также заметным издателем продуктов этого формата на международном рынке. История компании началась в 1999 году, благодаря группе программистов из этого города.

9. В каком году появился домен .RU, а в каком - домен .РФ?

10. Как называется популярный в Рунете справочно-информационный интернет-портал, посвященный русскому языку?

11. Какая компания стала первым, а впоследствии самым крупным оператором WiMAX (*стандарт для построения беспроводных сетей масштаба города с радиусом действия свыше 50 км*) в России?

12. Эта газета - первая среди печатных изданий России - открыла собственный веб-сайт.

13. В 2001 году этот термин, связанный с российским сегментом интернета, был добавлен в орфографический словарь РАН, а в 2005-м - в словарь Д. Э. Розенталя. Назовите термин.

14. Назовите российскую радиостанцию, которая первая в Европе начала круглосуточное вещание в интернете.

15. Русская Википедия занимает 7 место по количеству статей среди всех языковых разделов. Так сколько же статей опубликовано на ее страницах?

16. Назовите один из первых интернет-сервисов народного финансирования в России, девиз которого: «Вплощайте в жизнь творческие идеи, социально значимые проекты и развивайте бизнес вместе с тысячами единомышленников!»

_____ ответы _____

1 - Mail.ru

2 - РОССИЯ-ОН-ЛАЙН (1995)

3 - Илья обнаружил уязвимость во «ВКонтакте» и ICQ, которая позволяла взламывать аккаунты пользователей (он готовился к ЕГЭ по информатике, нашел статью о методе взлома аккаунтов в Facebook и решил применить его для ВК и Аськи, удалось)

4 - Министр цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации

5 - Мегафон

6 - Клавиатуре

7 - В Санкт-Петербурге («Тетрис», 1995 год)

8 - Из Новосибирска

9 - Домен .RU заработал 7 апреля 1994 года, домен .РФ - 12 мая 2010 года

10 - Грамота.ру

11 - Yota. Сеть была запущена 2 сентября 2008 года

12 – «Учительская газета»

13 – Термин «Рунет»

14 – «Серебряный дождь» (20 октября 1996 года)

15 - 1 530 000 статей (и 3305 из них имеют статус хороших)

16 - Planeta.ru



ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ

игра-интернет.рф

Онлайн-портал для школьников, который поможет узнать как устроен интернет и работают главные IT-сервисы

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МОДУЛЬ

- ЗНАНИЯ И ФАКТЫ ПОДАЮТСЯ В ФОРМЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ, АРКАДНЫХ ИГР, ПАЗЛОВ, ГОЛОВОЛОМОК, МУЛЬТИМЕДИА ВОПРОСОВ

ТРЕНИРОВОЧНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

- ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ ПОЛУЧЕННЫХ ЗНАНИЙ
- ДОСТУПНО ДЛЯ ANDROID, IOS, WINDOWS

ВСЕРОССИЙСКИЙ ОНЛАЙН-ЧЕМПИОНАТ

- ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОВЕРИТЬ СИЛЫ И ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ ЗНАНИЯ, УСТАНОВИТЬ НОВЫЕ РЕКОРДЫ, ПОЛУЧИТЬ ЗВАНИЕ ЧЕМПИОНА И ЦЕННЫЕ ПРИЗЫ
- ПРОВОДИТСЯ ЕЖЕГОДНО



Цель проекта — повышение уровня цифровой грамотности начинающих пользователей интернета в современной интерактивной форме

ОРГАНИЗАТОР



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР



игра-интернет.рф



.ДЕТИ

ДОМЕН ДЛЯ САЙТОВ
О ДЕТЯХ И ДЛЯ ДЕТЕЙ

ТАКОЙ ИНТЕРНЕТ, ГДЕ ОПАСНОСТИ НЕТ

- Объединяет сайты для детей и подростков
- Защищает пользователей от негативной и опасной информации, круглосуточный мониторинг сайтов
- Содержит только качественные познавательные, образовательные и развлекательные ресурсы, которым можно доверять



интернет.дети



Домен .ДЕТИ необходим компаниям, СМИ, детским садам, школам, досуговым учреждениям, фондам и всем, кто работает в интересах детей и подростков

Аккредитованные регистраторы:



webnames.ru