



ДЕТИ

**В ИНФОРМАЦИОННОМ
ОБЩЕСТВЕ**



ИНТЕРНЕТ БУДУЩЕГО

НЕГАТИВ В СЕТИ И В ЖИЗНИ

ПРОГРАММИРОВАТЬ С ПЕРВОГО КЛАССА

ДЕТСКИЕ КНИГИ В ЦИФРЕ

16+

Воспитать потребителя

Электронная коммерция интенсивно осваивает безграничные пространства Интернета, превращая его в рыночную площадь. Этот процесс, начавшийся с продажи авиабилетов и развития пластиковых карт, идет уже третье десятилетие. Лет двадцать назад в этой области все было впервые. 1994 год – первая электронная платежная система в Интернете. 1995 год – первый в мире интернет-магазин – всем известный сегодня Amazon. Годом позже – первая платформа для организации платежей в Сети посредством Master Card и Visa. Дети и подростки, растущие вместе с Интернетом и мгновенно осваивающие все его инновации, конечно, не обходят стороной и эту увлекательную, но затратную для семьи часть сетевой жизни.

Сегодня дети и подростки – в фокусе внимания маркетологов и специалистов по рекламе, хотя еще полвека назад эта категория потребителей их интересовала достаточно умеренно. Помимо тотальной вовлеченности детей и подростков в Сеть, есть еще несколько важных причин развития детского интернет-маркетинга.

Во-первых, суммы детских карманных денег постоянно растут. Причем, это практически обязательные расходы каждой семьи и гарантированные доходы ребенка. Уже сегодня российские подростки тратят в неделю в среднем 600–800 рублей, а юные москвичи и петербуржцы и того больше – соответственно 1500–1000 руб. За рубежом во многих странах даже существуют нормы выдачи карманных денег детям. В Германии, например, родителям грозит существенный штраф за их лишение. Все чаще детские карманные деньги расходуются через Интернет. Покупательские предпочтения детей в Интернете уже сейчас известны: гаджеты–кроссовки–модная одежда. Иногда дело карманными деньгами не ограничивается. Дети нередко тайком от родителей используют их банковские карты для различных покупок в Интернете, тратят огромные суммы с родительских счетов в мобильных играх. Во-вторых, ребенок существенно корректирует потребительскую корзину своей семьи, влияя на решения родителей по поводу самых различных покупок. Более того, часто именно дети помогают семье найти товары и услуги в Интернете не только для себя, но и для других ее членов. Дети также активно помогают родителям оставлять средства в App Store – около 30% всех его при-



veni markovski's photostream

ложений (а это свыше 370 тысяч) предназначены для детей.

В-третьих, Интернет сегодня выступает мощным инструментом формирования у детей потребительских запросов и установок, которые через несколько лет составят основу их потребительского поведения. В массовой рекламной онлайн-бомбардировке все средства – контекстная реклама, баннеры, тизеры и др. – хороши и без разбору поражают не только взрослых, но и детей. Причем, последних – с прицелом на их взрослое будущее. Хотя в итоге конечная цель маркетологов – платежеспособные взрослые, непосредственными и очень уязвимыми мишенями в силу своих психологических особенностей становятся именно дети. В области онлайн-потребления дети, по сравнению со взрослыми, обладают более низкой грамотностью и часто становятся жертвами одурманивания и мошенничества. Возможно, это единственная в онлайн-сфере, где юные пользователи по своей компетентности уступают более старшим по возрасту. Именно поэтому родителям и педагогам очень важно обратить внимание на проблему воспитания культуры онлайн-потребления, которая пока остается в тени. На сегодняшний день это совершенно новая, но чрезвычайно актуальная задача, решение которой поможет воспитать не только грамотного, разумного покупателя в будущем, но и оптимизировать семейный бюджет в настоящем.

Галина Солдатова,
главный редактор



26

Не покупать, а скачивать
Российские подростки покупают в Интернете в 7 раз реже, чем взрослые, и в 10 раз реже, чем их американские сверстники. Почему столь активные пользователи сети так отстают в сфере потребления?

38

Предпочтения меняются
Что и как приобретают в Сети американские подростки

10

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО

«Утром ваш будильник
сам запустит
кофе-машину»

К 2025 году все, что нас окружает, и многое из того, что на нас надето, будет иметь в себе компьютер с выходом в глобальную сеть. Эта новая реальность уже получила свое название – «интернет вещей»



20 ГОСТЬ НОМЕРА

«Дети должны
понимать, что является
информацией, а что –
нет»

Джанис Ричардсон, ведущий европейский эксперт по безопасности детей в Сети, считает, что для ребенка Интернет – это прежде всего возможность исследования мира

ИНТЕРНЕТ-МОЗАИКА

4

Новости

8

EU Kids Online

80

Глоссарий

44 ЗАРУБЕЖНЫЕ
ИССЛЕДОВАНИЯ

Меньше домогательств,
но больше агрессии
Подведены итоги первого десятилетия
в Сети

54 ПРАКТИКУМ

Безопасный Интернет
Увлекательные уроки для школьников

66 ТЕНДЕНЦИИ

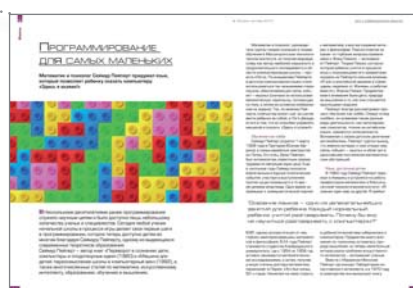
«Мы должны сами
формировать нашего
будущего абонента»
Занимаясь образованием
будущих «цифровых граждан»,
телекоммуникационные компании
вкладывают в собственный бизнес

70 БИБЛИОТЕКИ: ТРАДИЦИИ
И НОВАТОРСТВО

Книги и о книгах
Электронные ресурсы Российской
государственной детской библиотеки

74 ИМЕНА

Программирование
для самых маленьких
Математик и психолог Сеймур Пейперт
придумал язык, который позволяет
ребенку сказать компьютеру:
«Здесь я хозяин!»



«Поколение NEXT»: дети и интернет-среда



27 октября в Москве, в DI Telegraph состоялась конференция «Поколение Next. Дети-2014», посвященная вопросам безопасного взаимодействия детей с интернет-средой. Организаторами конференции выступили РАЗК, ALP Group, Indigoo.ru.

Представители органов власти и бизнес-сообщества, педагоги, общественные деятели обсудили актуальные вопросы интернет-безопасности: как научить детей грамотному поведению в Интернете, каким должен быть детский контент, как Интернет может содействовать образованию школьников, как сделать виртуальное пространство дружелюбной средой для маленьких пользователей.

Ключевым событием конференции стал официальный старт «Единого урока безопасности в сети Интернет для российских школьников»,

методические рекомендации для которого были подготовлены Министерством образования и науки Российской Федерации при взаимодействии с экспертами Временной комиссии Совета Федерации по развитию информационного общества. «Урок безопасности в Интернете состоит из четырех модулей: коммуникации, работа с информацией, грамотное поведение потребителя и технические аспекты. Все это подается на понятном для всех возрастных групп учащихся языке, — рассказала директор Департамента государственной политики в сфере общего образования Минобрнауки России Анастасия Зырянова. — Причем для младших школьников это будут игры и взаимодействие с родителями, а для средних и старших — проекты и тренинги с участием в квестах на сайтах партнеров».

Портал «Спутник» официально анонсировал запуск детского поисковика СПУТНИК.ДЕТИ, который будет осуществлять поиск по новой доменной зоне и ресурсам Рунета для детей и про детей. «В нашей базе несколько тысяч хороших и полезных сайтов с безопасным контентом», — сообщил Михаил Козлов, директор по продукту компании «Спутник».

Среди основных угроз, которые присутствуют в Интернете, эксперты выделили три: популяризация и распространение информации о суициде и наркотиках, киберунижения и пропаганда детской порнографии. Эксперты и участники конферен-

ции единодушно признали, что применение только лишь запрещающих методов в освоении Интернета ставит под угрозу взаимопонимание между родителями и детьми. Система разумных ограничений должна быть дополнена доступным, интересным детским контентом.

Что касается перспектив детского сегмента Рунета, то эксперты прогнозируют некоторый рост количества ресурсов с образовательной тематикой. По словам руководителя кластера детского контента РАЗКа Екатерины Рудых, тема цифрового и образовательного контента очень важна для сохранения дружелюбного виртуального пространства для самых маленьких пользователей. «В наших силах дать толчок к созданию уникальной среды, позволяющей нашим детям интеллектуально и творчески развиваться», — подчеркнула Екатерина Рудых.

По итогам конференции ее участники пришли к выводу, что проблема интернет-безопасности является как школьной, так и внешней, как взрослой, так и детской, поэтому решать ее необходимо на разных уровнях. Многие страхи, опасения, домыслы, основанные на непонимании того, как устроена и функционирует интернет-среда, возникают в голове у взрослых и не всегда соответствуют действительности. Это означает, что прежде всего нужно повышать цифровую компетентность учителей и родителей — тех, кто должен учить детей, как правильно вести себя в Сети.

Робототехника в школе

Первый в столице специализированный учебно-методический центр робототехники открылся на базе университетской школы Московского городского педагогического университета (МГПУ).

Как сообщает газета «Московский комсомолец», в учебно-методическом центре организованы курсы повышения квалификации для учителей московских школ, которые ведут кружки робототехники и применяют ее в преподавании школьных дисциплин. По словам замдиректора школы МГПУ Евгения Кремера, сегодня школьные робототехнические комплексы позволяют строить очень сложные и интересные механизмы: от двухколесной платформы, которая движется, балансируя и сохраняя равновесие, до сообщества небольших роботов, которые играют в футбол. Робототехника — это мультипредмет, в ней сочетаются и физика, и математика, и законы механики, и программирование — ведь все роботы, вне зависимости от их типа и класса, управляются компьютерной программой, которую школьники пишут совместно с учителем. Робототехника может и должна шире использоваться в преподавании множества школьных предметов, считает Кремер.

Е-книги вслед за планшетами

Российский рынок электронных книг по итогам 2013 года достиг отметки в 13 млн долларов. Это в 6 раз превышает показатель 2010 года, сообщает «Российская газета».

По данным исследования J'son & Partners Consulting, большую часть рынка составляют покупки с персональных компьютеров (ПК) и ноутбуков, меньшую, но быстрорастущую часть рынка — покупки с мобильных устройств (ридеры, планшеты, смартфоны).

70% россиян когда-либо читали электронные книги, а 92% пользователей скачивают книги бесплатно из Интернета, это включает в себя и пиратское скачивание файлов. Легальный рынок книг в России в 2013 году оценивается в 60 млрд руб., электронные книги составляют около 1% в общем объеме рынка. В качестве главных барьеров роста книжного сегмента рынка цифрового контента эксперты отметили распространённость нелегальных сервисов и отсутствие на российском рынке электронных книг таких международных игроков, как Amazon. Кроме того, в России до сих пор отсутствует культура потребления платного контента, и это свойственно для всех сегментов рынка цифрового контента.

Родители смогут следить за обстановкой в детсадах



К марту 2015 года Департамент информационных технологий Москвы разработает типовую схему подключения видеонаблюдения в группах детского сада.

В настоящее время система видеонаблюдения в группах проходит апробацию в 20 пилотных детских садах. «В ходе электронного референдума в системе «Активный гражданин» большинство опрошенных поддержали инициативу распространить опыт 20 детских садов, где сейчас тестируется услуга, на весь город», — сообщили «Интерфаксу» в пресс-службе проекта «Активный гражданин».

Предполагается, что видеотрансляции будут вестись только из зоны общего пользования, где дети играют и занимаются. Обратиться к камере, установленной в группе, смогут только те родители, чьи дети посещают именно эту группу.

Проект не предполагает государственного финансирования и будет реализовываться инвестором. Стоимость услуги для родителей будет включаться в ежемесячную платежку за содержание ребенка в детском саду.

Смартфоны мешают сочувствовать

Шестиклассники, которые пять дней провели без своих смартфонов, стали гораздо лучше понимать эмоциональный настрой своих собеседников, выяснили американские психологи, сообщает *lenta.ru*. Исследование опубликовано в онлайн-версии журнала *Computers in Human Behavior*.



Исследователи из Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе решили проверить гипотезу, согласно которой частое использование цифровых средств коммуникации негативно влияет на способность понимать эмоции собеседников. Они сравнили две группы школьников. Первая (51 человек) провели пять дней

в летнем научном лагере, а вторые (54 человека из той же школы) жили у себя дома и поехали в лагерь месяцем позже. По правилам лагеря, его участникам запрещено пользоваться электронными устройствами.

До и после лагеря обеим группам шестиклассников показали 48 фотографий с веселыми, грустными, злобными и испуганными лицами. Затем детей попросили назвать эти эмоции. Также им продемонстрировали видео со сценками из школьной жизни — задание осталось прежним. В первых тестовых заданиях, проведенных до посещения лагеря, все участники сделали в среднем по 14 ошибок. Во время же второго испытания, проведенного после отдыха от девайсов, этот показатель среди участников эксперимента упал до девяти.

«Невозможно научиться невербальной коммуникации с экрана. Необходимо личное общение. Дефицит общения с «живыми» людьми приводит к утрате важных социальных навыков», — подчеркнула ведущий автор исследования Ялда Ульс (Yalda Uhls).

В 2030 ШКОЛА станет сетью

Среди экспертов международного сообщества WISE (Всемирный саммит по инновациям в сфере образования), объединяющего более 15 000

человек, было проведено исследование «Школа 2030», сообщает сайт *redsovet.org*. В опросе, проводившемся в июне этого года, приняли участие 645 экспертов.

Ключевые выводы исследования показывают, что образовательная система претерпит серьезные изменения. Школа превратится в интерактивную среду, где технологические инновации и учебные программы полностью трансформируют роль учителя и весь процесс приобретения знаний.

Эксперты сообщества WISE прогнозируют, что школа эволюционирует до обучающей сети. Интернет-ресурсы и технологии обеспечат диалог и равноправный обмен данными. По данным опроса, почти половина экспертов (43%) считают, что информация будет предоставляться преимущественно через онлайн-ресурсы, в то время как только 29% называют традиционные школы основным источником знаний. Респонденты подчеркивают, что инновации содержатся не только в технологических решениях.

75% опрошенных экспертов считают, что в школе 2030 самое большое значение будут иметь личностные навыки и коммуникативные способности. Только 42% считают, что ценность академических знаний останется на прежнем уровне. 83% респондентов также отметили, что содержание учебных

программ станет более индивидуализированным, в соответствии с потребностями каждого ученика. Результаты также подтверждают, что роль учителя эволюционирует от преподавателя к координатору обучающего процесса. При этом, по мнению большинства экспертов, физическое присутствие и взаимодействие останется обязательным в образовании будущего.

Мнения экспертов расходятся в вопросе тестирования и оценки знаний: 39% считают, что дипломы останутся самым важным методом оценки, в то время как другая треть (37%) утверждает, что профессиональные сертификаты, оценивающие навыки управления, сотрудничества или креативность, будут играть более важную роль.

Сервисы Google адаптируются к детям

Специалисты Google приступили к адаптации своих сервисов для детей младше 13 лет. Речь идет о поисковой системе, видеохостинге YouTube и почте Gmail, сообщает «Российская газета».



Предполагается, что в специальной версии сайтов родители смогут сами настраивать учетные записи детей, а также контролировать их деятельность в Сети с помощью отдельной панели.

Согласно американскому акту о защите детей в Интернете, ресурсы должны ограничивать регистрацию пользователей в возрасте до 13 лет. Для доступа им требуется разрешение родителей. Данный запрет призван избежать сбора и хранения личных данных юных пользователей для показа контекстной рекламы. На деле закон часто нарушается — онлайн-сервисами пользуется большое количество детей, которые при регистрации завышают свой возраст. Нередко это происходит с разрешения родителей, а компании за подобное поведение своих пользователей ответственности не несут.

Если задумка Google воплотится в жизнь, то заинтересованные родители в действительности смогут отслеживать, для чего их чадам требуются интернет-сервисы.

Антиигнор

Мать двух детей из Хьюстона (штат Техас) разработала приложение для смартфонов, заставляющее детей отвечать на звонки родителей. «Антиигнор» блокирует устройство,

если непослушный ребенок не хочет общаться с мамой или папой.



Как сообщает The Washington Post, к экспериментам в области компьютерных технологий Шэрон Стендиферд подтолкнула необходимость: дети просто игнорировали звонки родителей. Через интернет-сайт приложение «Антиигнор» (Ignore No More) устанавливается сначала на мобильное устройство родителей, а затем на смартфоны их детей. Если ребенок не берет трубку, родитель дистанционно блокирует его гаджет. Выйти в Интернет, запускать игры или звонить друзьям владелец мобильного устройства сможет только после того, как наберет номер папы или мамы. Если дети попытаются удалить приложение, их смартфон также будет заблокирован, а об их «противоправных действиях» через SMS будут немедленно уведомлены родители. Пока приложение доступно владельцам лишь некоторых устройств, работающих на Android.

Сын разработчицы оценил новинку своей мамы сдержанно: «Классная штука, только для других детей, а не для меня».



Дети подвержены медиапанике

❖❖ «Представления современных детей и подростков об Интернете и онлайн-рисках во многом основываются на информации, которую они получают из СМИ. В погоне за сенсацией многие издания публикуют непроверенные или недостоверные материалы, которые вводят в заблуждение не только детей, но и их родителей. Во многом благодаря этому представления современных детей и подростков об Интернете далеки от реальности, что делает их более уязвимыми по отношению к онлайн-рискам и угрозам», — вот один из выводов, представленных в последнем отчете проекта EU Kids Online, реализуемого Лондонской школой экономики и политических наук (LSE).

Что знают современные дети и подростки об Интернете? Способны ли они увидеть и оценить потенциальные онлайн-риски? Что помогает им справляться с сетевыми угрозами? Эти и другие вопросы были заданы детям в ходе интервью, которые проводились в рамках общеевропейского проекта EU Kids Online. Результаты исследования позволяют взрослым лучше понять, что происходит с детьми и подростками, когда они сталкиваются с различными проблемами в Интернете.

Влияние СМИ

Современные дети не имеют ясных и четких представлений об угрозах и опасностях, которые несет в себе Интернет. Чем младше дети, тем в большей степени их представления об Интернете зависят от мнения родителей и информации, публикуемой в СМИ. С возрастом подростки все больше полагаются на свой собственный опыт, а также опыт своих друзей. Тем не менее, когда речь заходит о проблемах, с которыми дети сталкиваются относительно

редко, например, об общении и встречах с незнакомыми людьми, желтая пресса становится главным источником информации о рисках и угрозах Интернета для детей и подростков независимо от их возраста. Поэтому современных детей важно защищать не только от сетевых угроз, но и от недостоверной информации, публикуемой в СМИ.

«Необходимо быть осторожным, потому что в Интернете так много людей, и среди них могут быть похитители и педофилы. Я слышал об этом от своих друзей и их друзей. Была одна группа, они прикидывались в социальной сети маленькой девочкой. Кто-то ответил им, и, очевидно, это был педофил. Потом они назначили встречу, а полицейские сидели в засаде» (Мальчик, 15 лет, Бельгия).

Кибербуллинг — «ничего серьезного»

Дети и взрослые по-разному воспринимают проблемы, возникающие в Интернете, в частности, это относится к кибербуллингу. Далеко не все

дети рассматривают травлю и другие проявления агрессии в Интернете как серьезную проблему. Многие из них полагают, что «ничего серьезного» в кибербуллинге нет. Рассматривая агрессивное поведение своих сверстников как норму, дети культивируют соответствующую атмосферу в Сети. Вместе с тем участие в травле, по признанию детей, становится травмирующим опытом не только для жертвы, но и для агрессоров.

Детям нужно помочь осознать, что «простое передразнивание» может стать поводом для серьезного конфликта. Поэтому важно научить детей мирно разрешать конфликты в Сети при первых проявлениях агрессии со стороны других пользователей. Это важно делать еще до того, как ситуация выйдет из-под контроля.

Многие дети отмечают, что важную роль в борьбе с кибербуллингом и разрешении сетевых конфликтов играют друзья и сверстники. Поддержка со стороны очевидцев, совместный отпор агрессору, улаживание конфликтных ситуаций — вот наиболее эффек-

тивные способы совладания с кибербуллингом. Поэтому взрослые — родители и учителя — должны активнее использовать потенциал детского коллектива для борьбы с различными проявлениями агрессии в Сети.

«Однажды я играл в онлайн-игру, там был чат, позволяющий общаться с другими участниками игры. Я говорил, но уже не помню что, я был новичком и задавал разные вопросы, а меня начали оскорблять. Я просил их прекратить, но от этого стало еще хуже. Я так и не понял, что их так разозлило, что-то глупое. Один из игроков сказал мне: «Подожди, я найду и побью тебя» — или что-то в этом духе» (Мальчик, 16 лет, Румыния).

Родители много запрещают, но мало объясняют

Сегодня многие родители, пытаясь защитить своих детей от угроз Интернета, стремятся строго контролировать их активность в Сети. По признанию детей, взрослые много запрещают, но мало объясняют, что вызывает непонимание и замешательство со стороны подрастающего поколения. Если смысл правил и запретов, устанавливаемых родителями, остается неясным для ребенка, рано или поздно они будут нарушены. Ребенку необходимо рассказать о потенциальных онлайн-рисках и объяснить, какие последствия может иметь та или иная ситуация, возникшая в Интернете. Прежде чем устанавливать правила использования Интернета и мобильных устройств, стоит обсудить их вместе с детьми. Также важно уважать потреб-

ность детей в независимости и самостоятельности, особенно в подростковом возрасте.

«Важную роль в профилактике онлайн-рисков играет повышение цифровой компетентности детей и подростков. Дети должны иметь широкие представления об Интернете, его возможностях и потенциальных угрозах. Эти знания могут помочь ребенку лучше оценивать возможные онлайн-риски и справляться с различными проблемами в Сети самостоятельно, когда родителей рядом нет», — подчеркивает директор Фонда Развития Интернет профессор Галина Солдатова.

«Мне разрешают пользоваться Интернетом, но не разрешают загружать картинки, потому что они могут привлечь похитителей. Мои родители постоянно говорят мне, что я не должен общаться с теми, кого я не знаю. Они не хотят, чтобы я общался с незнакомцами, потому что они могут оказаться похитителями и захотят встретиться со мной лицом к лицу. Я видел много подобных примеров, главное, чтобы это не произошло со мной. По телефону часто рассказывают истории о людях, которые общались с незнакомцами в Интернете, а потом их убивали» (Мальчик, 11 лет, Испания).

Полный текст отчета (<http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20III/Reports/D4.2MeaningsReport.pdf>).

О EU Kids Online

Общеввропейский проект, направленный на исследование детского и родительского опыта столкновения с интернет-угрозами и безопасного использования Интернета и новых онлайн-технологий в Европе и других странах мира. В проекте принимают участие представители 25 стран Европы, а также России, Австралии, Бразилии, США, Турции.

Координатор проекта — Лондонская школа экономики и политических наук (LSE), Факультет медиа и коммуникаций. Руководители проекта — профессор Соня Ливингстон и доктор Лесли Хэддон. Проект финансировался программой безопасного Интернета Еврокомиссии.

Россию в проекте представляет Фонд Развития Интернет.

Подробнее о проекте: www.eukidsonline.net.

Подробнее о проектах Фонда Развития Интернет: www.detionline.com.

Если родители не уверены в том, что могут оказать эффективную помощь своему ребенку, они могут обратиться за помощью и информационной поддержкой на всероссийскую бесплатную Линию помощи «Дети онлайн» (8-800-25-000-15) или на информационный портал Фонда Развития Интернет «Дети России онлайн» (<http://detionline.com/>).

«Утром ваш будильник сам запустит кофе- машину»

К 2025 году все, что нас окружает, и многое из того, что на нас надето, будет иметь в себе компьютер с выходом в глобальную Сеть. Эта новая реальность уже получила свое название — «интернет вещей»

❖❖ Традиционный ажиотаж вокруг появления в продаже в конце сентября очередного айфона, будто бы «отменяющего» все предыдущие версии этого гаджета, дал повод для множества шуток и пародий. В самом деле, суть та же, функции, в общем, те же — зачем выбрасывать старые айфоны и становиться в длинную очередь! А какое изобретение станет действительно революционным, таким же, как электричество или Интернет? Большинство экспертов в области информационных технологий сходятся во мнении, что суть следующей технологической революции составят компьютеры, которые можно носить на себе. Интернет будет пронизывать все, что нас окружает. Несомненные плюсы этого переворота, который, как предполагается, к 2025 году получит распространение во всем мире: широкие возможности для поддержки и укрепления здоровья, удобство, продуктивность, безопасность и более эффективное использование информации как людьми, так и организациями. Минусы — это угроза приватности, чрезмерные ожидания и техническая перегруженность всей нашей жизни. Сегодня очевидно одно: новые возможности и вызовы окажут влияние практически на все, на всех и повсюду.

25 лет назад сэр Тим Бернерс Ли изобрел «Всемирную паутину» — World Wide Web. К этой юбилейной дате ведущий Американский центр по исследованию Интернета и обще-

ства Pew Research Center подготовил аналитический доклад о том, каково ближайшее и более отдаленное будущее этого изобретения, как изменится мир и каковы направления последу-

ющих технологических прорывов. Эта работа построена на опросе 1606 экспертов — создателей технологий и аналитиков, чьи прогнозы о будущем технологий уже неоднократно оправдывались. Всем экспертам был задан такой вопрос: когда миллиарды устройств, артефактов и аксессуаров объединятся в сеть, окажет ли интернет вещей всеобъемлющее позитивное влияние на жизнь людей к 2025 году? 83% экспертов ответили «да» и 17% — «нет».

Что такое интернет вещей?

Эксперты согласны в том, что глобальные технологические изменения действительно произойдут, однако по-разному смотрят на то, когда это случится. Большинство из них считает, что:

■ Посредством распространения интеллектуальных датчиков, умных камер, совершенствования программного обеспечения и больших данных будет создана глобальная, пронизывающая все информационная среда, которая получила название «интернет вещей».

■ Эта расширенная реальность даст массу полезных дополнений к реальному миру. Люди будут воспринимать их с помощью портативных, переносных или имплантируемых устройств.

■ Изменяются бизнес-модели, созданные в XX веке. Особенно это затронет такие области, как финансы, индустрия развлечений, издательское дело во всем его нынешнем многообразии, а также образование.

Респонденты отмечают, что устройства с выходом в Интернет станут неотъемлемой частью самых важных реалий нашей жизни.

■ Человеческое тело: люди будут носить на себе устройства, которые

Патрик Такер (Patrick Tucker) — один из экспертов, опрошенных в нашем исследовании, автор книги «Обнаженное будущее: что происходит в мире, который предугадывает каждое ваше движение», дал очень понятное описание интернета вещей: «Вот простые факты. В 2008 году число устройств, подключенных к Интернету, впервые превзошло количество людей на Земле, причем рост числа устройств идет значительно быстрее, чем рост населения. В 2013 году, по данным Cisco, насчитывалось 13 млрд устройств с интернет-доступом, в 2020 — их будет 50 миллиардов. Среди них будут телефоны, чипы, сенсоры, импланты и другие дивайсы, которых мы пока еще не представляем себе».

Далее Такер пишет о преимуществах интернета вещей: «Один из серьезных позитивных эффектов всего этого — более быстрая, удобная и менее дорогостоящая медицинская диагностика. Это просто необходимо, если иметь в виду, что поколение бэби-бумеров стареет и ему все больше и больше будет нужна медицинская помощь. Интернет вещей также способен сделать города более безопасными, в них будет меньше аварий, будут лучше координироваться скорости движения и т. д. Мы научимся более точно планировать свой день, избегая задержек и промедлений, и таким образом будем легче достигать наших целей. Мы вступаем в век телеметрии: в эпоху, когда, что бы мы ни делали, мы создаем информацию. И, поскольку стоимость компьютерных устройств неуклонно снижается, мы будем использовать в нашей повседневной жизни все больше и больше источников информации».

Вот такую радужную перспективу нашего недалекого будущего дает Патрик Такер. Впрочем, другие опрошенные эксперты далеко не столь оптимистично оценивают тот факт, что в основе интернета вещей будут лежать слежка и постоянное наблюдение за нами.

станут основой для построения программ физической активности, поддержания здоровья, фитнеса. Кроме того, с их помощью можно будет контролировать других людей – детей или сотрудников.

■ Дом: люди смогут контролировать и регулировать на расстоянии практически все, от поддержания оптимальной температуры в помещениях до полива сада. Кроме того, установленные в доме датчики предупредят о любых проблемах, от воров до повреждения водопровода.

■ Местные сообщества: встроенные устройства и приложения на смартфонах облегчат передвижение по городу, позволят создать более эффективную транспортную систему, предупредят о загрязнениях окружающей среды. «Умные системы» могут более эффективно поставлять электричество и воду и сигнализировать, если в инфраструктуре возникают проблемы.

Системы научатся учитывать контекст и дадут возможность пользователям выражать себя в разных модальностях – речью, жестами, движениями глаз. 😊

■ Товары и услуги: производства и сети распространения будут иметь датчики и считывающие устройства, которые позволят более точно отслеживать путь товаров к потребителям, чтобы, в конечном счете, ускорить и усовершенствовать производство и распространение.

■ Окружающая среда: данные об уровне загрязнения, влажности почвы, истощении ресурсов, которые будут поступать в реальном времени с полей, из лесов, океанов и городов, позволят изучить эти проблемы более глубоко и тщательно.

Что в перспективе

Эксперты, отвечавшие на основной вопрос исследования, дали некоторое обоснование своей позиции. В их ответах определилось несколько главных тем – направлений будущего развития.

Тема 1. Интернет вещей и компьютеры, которые мы будем носить на себе, получают значительное распространение в следующее десятилетие.

Многие полагают, что, когда это произойдет, мы получим очевидные преимущества. Другие считают, что это действительно произойдет, но не факт, что преимущества будут очень велики и что они перевесят новые проблемы. Меньшая часть экспертов полагает, что новые технологии только создадут проблемы и ничего не решат. При этом даже те, кого беспокоят тенденции, которые сегодня просматриваются в интернете вещей, не оспаривают, что все больше вещей, приборов, автомобилей и другие со-

ставляющие окружающей нас среды будут объединены в сеть.

Вот несколько примеров того, как будет работать интернет вещей.

■ Подкожные датчики и чипы будут в режиме реального времени подавать сигналы пациенту и медицинским службам, необходимые для спасения жизни.

■ Устройства с дистанционным управлением позволят на расстоянии сделать необходимые приготовления к нашему приходу с работы: разогреют обед, наполнят ванну. Они предупредят

нас, если дома слишком влажно или в каком-либо из помещений резко повысилась температура.

■ «Умные» города, где вездесущие датчики и GPS-показания предложат водителям и пассажирам лучший способ миновать пробку. И все это дополнят умные будильники, которые будут все знать о своих владельцах: когда они едят, куда им нужно ехать и каково их обычное ежедневное расписание.

■ Датчики, встроенные в дороги, здания, мосты, дамбы и другие объекты инфраструктуры города, будут считывать информацию о состоянии покрытия и дадут сигнал, когда понадобится ремонт или обновление.

■ Туалеты будут сигнализировать, когда кончится туалетная бумага, урны — когда их необходимо опорожнить, а наш будильник сам запустит кофе-машину утром.

■ Умные приборы будут работать с умными электрическими сетями, способными самостоятельно равно-

мерно распределять нагрузку, избегая пиковых перегрузок.

■ Многие эксперты считают, что благодаря интернету вещей люди во многом изменят свое поведение: станут вести более здоровый образ жизни, больше заботиться о своей безопасности, иначе работать и более экономно использовать многие товары и услуги.

Тема 2. Реалии нового мира, пронизанного носителями данных, вызывают опасения: останется ли хоть что-нибудь приватным и смогут ли люди контролировать свою собственную жизнь.

Если все, что мы делаем в жизни, контролируется, и люди постоянно сообщают что-то о себе, все будет подстраиваться именно под нас, что неизбежно вызовет социальные, экономические и политические столкновения.

Ник Вреден из Технологического университета Малайзии: «Приватности совсем не будет нигде, даже в

Мнения скептиков

Консультант в сфере информационных технологий Билл Арно (Bill St. Arnaud) выразил точку зрения, типичную для сомневающихся в том, что следующая технологическая революция не за горами:

«Да, существует множество нишевых приложений для интернета вещей, но это совсем не столь глобальная вещь, как многие предсказывают. Если бы интернет вещей действительно обладал бы столь высокой ценностью, то мы уже видели бы ясные свидетельства этому на более ранних этапах распространения глобальной Сети».

Карл Фогель — совладелец компании Open Tech Strategies: «Связанные с глобальной Сетью аксессуары, которые люди носят на себе, останутся игруш-

кой для богатых. Возможно, они могут служить специальным целям, например, применяться в тюрьмах, больницах или на полях сражений. Это удобные вещицы, встроить в них Wi-Fi или Bluetooth относительно недорого стоит, однако эффект от них в повседневной жизни ничтожен. Если весы в моей ванне сообщат мне через мой смартфон, сколько я прибавил или убавил в весе, это мило, но вряд ли это принципиально изменит мою жизнь. Сравните часы от Самсунга или очки от Гугла с часами-калькулятором — новинкой середины 70-х. Это скорее диковина, чем тренд, интересная для немногих и кажущаяся ерундой для большинства. Я не думаю, что у нас сейчас есть приложение, способное завоевать умы и сердца в ближайшее десятилетие.

Хлеб и зрелища

Профессор Питер Джекоби (Peter R Jacoby) считает, что интернет вещей в каком-то смысле возвращает нас во времена Рима эпохи Ювенала: «Его влияние будет распространенным, но пагубным. К 2025 году мы уже давно откажемся от частной жизни. Интернет вещей потребует — и мы сами сознательно отдадим свои души. Возможно, ненамеренно, но интернет вещей может стать подтверждением формулы Ювенала: для того, чтобы удерживать под властью императора всю Римскую империю, необходимы лишь хлеб и зрелища. Формула Ювенала стала своего

рода политической стратегией, которая включала определенный набор удовольствий: раздача еды, общественные бани, гладиаторы, экзотические животные, состязания на колесницах, спортивные соревнования и театральные постановки. Этот набор был эффективным инструментом в руках императора, благодаря хлебу и зрелищам население оставалось покорным, но в то же время люди могли выразить себя в спорте и искусстве. И это прекрасно работало несколько сот лет. Сегодня у нас есть тапас и телевидение. Компьютеры и сканы на теле к 2025 году? Это то же самое».

джунглях, вдали от цивилизации. Мне лично это не нравится, но люди снова и снова демонстрируют, что готовы продать душу за скидочный купон на 1 доллар».

Джастин Рейх — сотрудник Центра Интернета и общества при Гарвардском университете: «Интернет вещей будет нести в себе большие преимущества, но и большие негативные

смартфонах и что вы ненавидите в них, будет только усиливаться».

Тема 3. Компьютерные интерфейсы шагнут далеко вперед — особенно голо-
совые команды и тачскрины. Но не-
которые эксперты ожидают еще более
серьезного прорыва: к 2025 году, по их
мнению, сигналы в Сеть будут переда-
ваться прямо из мозга.

Ожидайте еще больше новых луддитов,
жаждущих вернуть компьютеры к тому, с чего
начали — к клавиатурам! 😞

эффекты. Он создаст дополнительные удобства, но вторгнется в частную жизнь еще больше, чем сейчас вторгаются технологии. Появятся новые средства общения, но вместе с ними — новые пути к одиночеству, мизантропии и депрессии. Я не уверен, что перемещение компьютеров из карманов людей (смартфонов) в руки или на лицо будут иметь столь же принципиальное влияние, какое имели смартфоны, — все будет развиваться примерно в тех же направлениях. Все, что вам нравится в

Пер Ола Кристенссон (Per Ola Kristensson) — специалист по взаимодействию человека и компьютера из университета Св. Эндрю (Великобритания), уверен, что коммуникации с помощью малых экранов получат существенное развитие, но сомневается, что мозг и компьютер начнут непосредственно взаимодействовать: «Мы сможем писать на наших мобильных устройствах так же быстро, как на обычной клавиатуре, где бы мы ни были. Сенсоры-аксессуары будут ис-

пользоваться для того, чтобы лучше понимать «контекст» пользователей: где они находятся, что делают и как для них удобнее общаться. Более совершенные сенсоры, более точное понимание человеческих возможностей и ограничений приведут к такому

глаз. Системы смогут сочетать эти модальности, как это делаем мы в обычной жизни. В итоге будет достигнуто максимум точности в распознавании речи и очень быстрый ввод текста. Что касается взаимодействия «мозг–компьютер», то, скорее всего, для

Никогда не следует недооценивать момент удобства. Устройства, которые можно надевать на себя, серьезно облегчат жизнь пользователям, и это само по себе послужит драйвером для развития интернета вещей. 😊

уровню распознавания речи и жестов, что пользователи смогут быстро и точно выражать себя в любых ситуациях – на ходу или когда очень заняты. Системы научатся учитывать контекст и дадут возможность пользователям выражать себя в разных модальностях – речью, жестами, движениями

обычных пользователей этого пока достичь не удастся, поскольку для этого будет необходимо устанавливать оборудование инвазивными методами, и отношение сигнала к шуму все равно останется низким.

Тема 4. Интернет вещей – очень сложная, и, следовательно, уязвимая система, и многих последствий мы сейчас не можем предсказать.

Жестом и словом

Пол Джонс (Paul Jones) – профессор Университета Северной Каролины и основатель ресурса ibiblio.org, предсказывает, что в будущем команды можно будет отдавать с помощью движений тела.

«Все, что мы имеем в виду, когда говорим о совершенствовании технологий, – это дополненная реальность человеческой жизни. Молодые люди, вы будете благодарить нас позже. Сейчас мы выглядим как бойцы кун фу – без видимых соперников. Зачем мы все это делаем? Скоро мы это увидим. Когда интерфейсы начнут работать с помощью сочетания голоса и жестов, машины научатся отличать намеренные жесты от случайных и затем переводить их в команды: «искать», «звонить» и т. д. Запускать машины мыслью? Не к 2025 году, но, без всякого сомнения, это случится в будущем».

Многие эксперты утверждают, что такую сложно организованную, огромную сеть трудно будет содержать в рабочем состоянии.

«Мы будем жить в мире, где многое не будет работать, и никто не сможет это починить», – утверждает Говард Рейнголд (Howard Rheingold), писатель, один из основоположников социологии Интернета.

Джерри Михальски (Jerry Michalski) – основатель аналитической группы Relationship Economy eXpedition, считает, что интернет вещей – слишком сложное устройство, поэтому оно будет иметь нежелательные побочные эффекты.

«Большинство устройств, которые окажутся в глобальной Сети, станут более уязвимыми. Кроме того, их работа будет приводить к непредсказу-

емым последствиям: они станут делать вещи, для которых не были предназначены, и по большей части это будут нежелательные вещи. Наше общество еще не развито настолько, чтобы создавать программы и сервисы, однозначно полезные для интернета вещей. Мы стремимся создавать новые функции, но природа слишком сложна, и мы терпим поражение. Из-за «побочных эффектов» люди теряют желание иметь устройства, которые отслеживают их мысли и чувства. Попробуйте использовать функцию распознавания речи в переполненной комнате. А теперь представьте себе, что отслеживаются ваши мысли, а не только

наблюдения чувствует себя не освобожденным, а, наоборот, угнетенным. Между защитниками частной жизни и экранами, пронизывающими всех и все, никогда не будет установлено перемирие».

Тема 5. Те, кто не имеет выхода в Сеть, или те, кто не хочет всегда быть на связи, будут поражены в правах. Необходимо думать о последствиях цифрового разрыва, который еще больше усилится.

Мигель Алкейн (Miguel Alcaine) – представитель Центральной Америки в Международном союзе электросвя-



Бизнесмены в автомобилях без водителей смогут говорить с потребителями их продукции через очки или браслеты, в то время как бизнесы будут бороться между собой, используя данные последней минуты. 😊

речь. Едва ли наберется во всем мире тысяча человек, использующих очки от Гугла, но уже есть отрицательные последствия этого изобретения. Наше общество под влиянием постоянного

зи, отмечает: «К 2025 году интернет вещей сделает жизнь людей, живущих в развитых странах, еще более комфортной. Он также окажет существенное влияние на рынки коммунальных услуг,

в первую очередь воды и энергии. К сожалению, он не поможет людям в развивающихся странах, главным образом из-за тенденции в этих государствах сосредотачивать усилия не на долгосрочной, а на краткосрочной перспективе. От интернета вещей

Дос Сирлз (Doc Searls) – журналист и руководитель проекта в Центре Интернета и общества при Гарвардском университете, пишет:

«Во-первых, природа Интернета такова, что он принимает в себя в буквальном смысле все. Кроме людей,

Если весы в моей ванне сообщат мне через мой смартфон, сколько я прибавил или убавил в весе, это мило, но вряд ли это принципиально изменит мою жизнь. 😞

больше всех выиграют люди с ограниченными возможностями. Кроме того, микроустройства, использующие биометрические данные, могут получить распространение в тех регионах, где есть проблемы с безопасностью.

К. Г. Шнейдер (K.G. Schneider) – университетский библиотекарь: «Знание таких устройств, как очки от Гугла, в первую очередь состоит в том, что они усиливают разрыв между тем, кому доступны технологии и кому они не доступны. Я не отрицаю такие изобретения – они действительно важны и полезны. Но даже в университете, где я работаю, студенты из пригородов, не имеющие домашнего Интернета, сегодня испытывают трудности. Возможно, в это трудно поверить, но полноценное человеческое существование потребует дорогостоящего технического оснащения по «последнему слову». Цифровой разрыв увеличивается. Интересы тех, кто не идет «в ногу с прогрессом» все чаще и чаще будут игнорироваться, на них будут смотреть как на неполноценных людей».

Тема 6. В эпоху интернета вещей изменятся частные, групповые, корпоративные взаимоотношения.

Технологии могут дать людям новые инструменты, которые защитят их частную жизнь.

машин и организаций, к 2025 году еще триллионы вещей окажутся в онлайне.

Во-вторых, не будет никакой необходимости иметь у себя на столе все устройства или постоянно находиться в Сети. Информация и коммуникация уйдут из предметов в облака. То, что я пишу, это ранний детский лепет, но уже сегодня доказаны и подтверждены несколько существенных позиций.

1. Информацию можно перенести из вещи в цифровое облако этой вещи.

2. Это облако может иметь собственную операционную систему.

3. Возможно программировать отношения между вещами и запуск определенных процессов (например, сканирование).

4. Облако вещи может быть внутри цифрового облака человека, и оба они могут иметь одну и ту же операционную систему.

Цифровые облака могут быть столь же персонализированы и приватны, как частные дома (и даже более). Они также могут быть более социальны, чем любая социальная сеть, так как они не предполагают централизованного контроля, как это происходит

Есть еще несколько дополнений:

людей и вещей, отдельная работа – сделать их простыми в использовании.

Сегодня все сервисные сети создаются компаниями, а не потребителями. Все они устроены по-разному, и пред-

полагается, что мы строим свои отношения с каждой из них по отдельности. В новой системе потребители будут иметь в своем распоряжении стандартные формы взаимодействия с компаниями. Один маленький пример. Если у кого-либо в компании меняются контактные данные, достаточно внести изменение один раз — и эту информацию благодаря разветвленной системе связей получат все, кто взаимодействует с этой компанией.

Мы будем носить умную одежду и умные вещи. Мир будет наполнен товарами, которые содержат информацию о себе: что они собой представляют, сколько стоят и много чего еще. Изменится социальная этика. Наше взаимодействие с окружающим миром все больше и больше станет осуществляться с помощью разработанной системы поведенческих стереотипов. Так, например, можно будет включить устройство, которое скажет окружающим, что мы хотим побыть одни или что не следует присылать нам никакие рекламные рассылки. С другой стороны, в любом магазине можно будет считать информацию о нас как о покупателях с постоянным и понятным кругом потребностей. Очки от Гугла — очень ранний прототип подобных устройств, поэтому он практически не имеет таких встроенных функций и большинство людей считает это изобретение бесполезным. В ближайшие пять лет или около того появятся новые, ориентированные на наши потребности в социальных взаимодействиях системы и протоколы».

Наше личное пространство расширится и в то же время станет более четко очерченным

Брайан Александер (Bryan Alexander) — научный сотрудник Национального института технологий в гуманитарном образовании, пред-

ставил наглядную картину того, как интернет вещей будет завоевывать позиции:

«Во-первых, никогда не следует недооценивать момент удобства. Устройства, которые можно надевать на себя, серьезно облегчат жизнь пользователям, и это само по себе послужит драйвером. Во-вторых, компании, как старые, так и новые, сильно выиграют от интернета вещей, начиная с данных о пользователях и улучшения сервисов в соответствии с этими данными. Бизнесмены в автомобилях без водителей смогут говорить с потребителями их продукции (возможно, с использованием искусственного интеллекта) через очки или браслеты, в то время как бизнесы будут бороться между собой, используя данные последней минуты. В-третьих, мы будем совсем иначе социализироваться, многое изменится. Наше ощущение личного пространства расширится (и будет включать в себя весь мир) и в то же время обретет строго определенные границы. Наше чувство собственности продолжит распространяться в глобальном масштабе. Публичные и частные пространства будут взаимодействовать в новых измерениях и с помощью новых посредников, таких, как автомобильные шины со встроенным Твиттером или пишущие и передающие холодильники.

Наше глубоко спрятанное желание развлечений и общения подтолкнет нас принять эти новые устройства. Дорогу проложат те, кто моложе. Наша воля к созиданию заставляет нас стремиться к тому, чтобы эти устройства были как можно скорее готовы и начали работать. Естественно, что будут недовольные — мы уже видели это на примере очков от Гугла, получивших разные обидные прозвища. Ожидайте еще больше новых луддитов, жаждущих вернуть компьютеры к тому, с чего начали — к клавиатурам!»



«Дети должны понимать, что является информацией, а что – нет»

Джанис Ричардсон, ведущий европейский эксперт по безопасности детей в Сети, считает, что для ребенка Интернет – это прежде всего возможность исследования мира

В этом году Интернету исполняется 25 лет. В 1989 году сэр Тим Бернерс-Ли изобрел «Всемирную паутину» (World Wide Web). Несмотря на то, что эта эпоха кажется уже такой далекой, 25 лет – не возраст. Следовательно, Интернет – сравнительно молодое явление, которое мы еще не осмыслили до конца. И тем не менее взрослым необходимо приобщать к новым технологиям детей, которые уже не представляют себе мир без Интернета. О современных подходах к этим проблемам, цифровой грамотности и интернет-безопасности мы попросили рассказать Джанис Ричардсон, европейского эксперта, сочетающего научную и практическую деятельность в сфере детской интернет-безопасности.

– Джанис, вы работали в разных странах и даже на разных континентах и, вероятно, имели возможность сравнить разных представителей «цифрового поколения». Они действительно «другие» по сравнению с предыдущими поколениями? Каковы их определяющие черты и в чем различия между ними?

– Сеть делает образование равно доступным для молодого поколения. Между представителями «цифрового поколения» много общего – хотя бы то, что они много времени проводят за

компьютером. Но есть и различия. В Европе мне довелось довольно близко изучать пользователей из нескольких стран. Разница между странами в специфике использования Интернета довольно существенна. В Голландии молодые люди склонны к тому, чтобы исследовать каждый уголок Сети, они любят скачивать контент, связанный с программами, играми. Во Франции молодежь в Сети больше интересуется литературой, кино, искусствами. В Бельгии, где живут фламандская и франкофонская общины, разница в использовании Интернета прежде всего лингвистическая. Каждая община предпочитает сайты на своем языке. Интересно, что, хотя голландцы и фламандцы Бельгии формально говорят на одном языке, они предпочитают интернет-пространство именно своей страны. В Бельгии есть еще один официальный язык – немецкий, но носителей этого языка там немного и они, в основном, пользуются германскими доменами.

– В разных странах разные подходы к интернет-безопасности. Можно ли вычленить какие-то общие принципы? И где безопаснее детям – там, где Интернет распространен, но много заботятся о безопасности, или в тех странах, где он распространен меньше, но меньше внимания уделяется и вопросам безопасности детей в Сети?



Джанис Ричардсон (Janice Richardson) – старший эксперт организации European Schoolnet (Европейская школьная сеть), которая представляет собой консорциум 30 национальных министерств образования европейских стран. С 2004 года до настоящего времени – координатор проекта Insafe («Безопасность») при Европейской комиссии, в рамках которого были созданы горячие линии по интернет-безопасности по всей Европе, проводятся Дни безопасного Интернета в 102 странах мира. До этого была учителем в школе, преподавала в университете, занималась исследованиями в сфере образования. Работала в

Австралии, Франции, Люксембурге и Бельгии. В 2001–2004 – эксперт при правительстве Люксембурга по вопросам внедрения ИКТ во всех сферах общественной жизни.

Неоднократно возглавляла издательские онлайн и офлайн-проекты для детей и юношества, а также для учителей и родителей. В их числе: «Какую Сеть мы хотим» (The Web We Want, для подростков, 2013), «Играй и учись в онлайн» (Play and Learn: Being online, для детей 4–8 лет, 2011), «Пособие по интернет-грамотности» и «Гид по диким джунглям сети» (Internet Literacy Handbook and WildWebWoods Guidelines for Teachers, Совет Европы, 2003, 2005, 2008 и 2009).



Мы не сможем научить детей отдельно безопасности в Сети. Если фокусироваться на безопасности, то мы должны учить их ответственности, тому, как правильно взаимодействовать с окружающими.

– Да, различия в подходах есть: так, например, в Великобритании большое значение придается инструментам родительского контроля, тогда как в Скандинавии на эти инструменты не полагаются. Но Интернет уже проник повсюду, и по-настоящему эффек-

тивным методом может быть только работа учителя с детьми, который должен помочь им в освоении этого цифрового пространства. Исследования показывают, что нет прямой зависимости между распространением Интернета и опасностью для детей. В

некоторых странах, где Интернет распространен не настолько сильно, дети однако, имеют более высокий риск подвергнуться кибербуллингу.

– Во многих странах, включая и Россию, безопасностью детей обеспокоивают введение разного рода ограничений в Интернете. Как вы считаете, оправданы ли такие меры и могут ли они быть эффективны в каких-то случаях?

– Интернет – это социальная среда, это часть обычной социальной жизни.

тебе окружающий мир. В этом смысле Сеть делает детей сильнее, чем они есть, давая им расширенные возможности в письме, чтении, подсчетах. Необходимо понимать, что цифровые средства коммуникаций имеют также важный социальный смысл. В условиях глобализации мира людям приходится сталкиваться в Сети с представителями самых разных культур. Пользователям Сети труднее понять друг друга, когда они не ведут разговор лицом к лицу. Преодоление этой трудности – это развитие навыков общения.

Цифровая грамотность – это просто норма, ведь само понятие «грамотность» как таковое означает возможность рассказать о себе миру и понять, что сообщает тебе окружающий мир.

Ребенок будет вести себя в ней так же, как в обычной жизни. Если у него будет понимание основных принципов социально безопасного поведения – он применит их в онлайне. Поэтому установка параметров Интернета для детей – это прежде всего предмет родительской заботы. Можно обсуждать, насколько здесь можно устанавливать ограничения, следует лишь помнить, что для ребенка Интернет – это прежде всего возможность исследования мира. Видимо, о пределах этого исследования, которые могут установить родители для своих детей, и следует вести разговор.

– Следующий вопрос к вам как к редактору учебника по цифровой грамотности – что такое «цифровая грамотность» и насколько она соотносится с традиционным понятием «грамотности»?

– Думаю что цифровая грамотность – это просто норма, ведь само понятие «грамотность» как таковое означает возможность рассказать о себе миру и понять, что сообщает

В настоящее время я бы выделила вопрос аудиовизуальной грамотности. Самый простой пример: сейчас множество фотографий выкладывается в социальные сети. Фото – это объективная фиксация. Но если вы не в курсе бэкграунда какого-нибудь запечатленного события, вы можете понять фотографию совершенно неверно.

– Существует точка зрения, что детей сегодня не нужно обучать специально безопасному поведению в Интернете, поскольку опасности в Сети – это отражение тех проблем, которые существуют в обществе, в реальной жизни. Согласно этой концепции, детей следует учить общим навыкам безопасного поведения, воспитывать их разумными и психологически устойчивыми людьми, а вопросы интернет-безопасности рассматривать в рамках этого более общего курса. Вы бы согласились с этим мнением?

– Да, я согласна, что мы не сможем научить детей отдельно безопасно–

сти в Сети. Если фокусироваться на безопасности, то мы должны учить их ответственности, тому, как правильно взаимодействовать с окружающими – кому можно давать свои пароли, как следует не сообщать о себе из–

виться с какой–то трудной ситуацией, просто обрести уверенность (иногда для этого достаточно просто поговорить с другим человеком на том конце линии), там задействованы психологи. Но сегодня нам необходимо сосре–

Пользователям Сети труднее понять друг друга, когда они не ведут разговор лицом к лицу. Преодоление этой трудности – это развитие навыков общения.

лишнюю информацию, как реагировать на те или иные послания – это будет работать и в Сети, и в офлайне. Правда, потом, когда мы всему этому их уже научили, им исполняется 14, и тут все меняется. Это период психологической нестабильности, и здесь, к сожалению, многие правила нарушаются даже теми, кто их, казалось бы, хорошо усвоил.

– Хотелось бы обсудить с вами результаты и перспективы работы по интернет–безопасности. Когда отпадет необходимость в специальных линиях помощи? Когда будет последний День безопасного Интернета?

– Я принадлежу к числу инициаторов международного Дня безопасного Интернета. Он проводится в 102 странах, но прежде всего хочу вспомнить о тех государствах, где сейчас людям очень трудно, где идут конфликты. Такие страны проявляют очень большую заинтересованность в проведении масштабного Дня безопасного интернета – они видят в нем одну из мер к тому, чтобы обеспечить права и полноценное существование детей в будущем, несмотря на трудные условия сегодняшнего дня.

Что касается линий помощи, то они всегда будут нужны. Эти линии нацелены на то, чтобы помочь детям спра–

доточить свои усилия на родителей, чтобы они могли поддерживать своих детей сами.

– Что такое информационное общество, каковы его базовые принципы? Какие качества необходимо воспитывать в детях, чтобы они были готовы к жизни в информационном обществе?

Думаю, первая вещь, которой мы должны научить детей для безопасной жизни в информационном обществе – понимание, какой личной информацией можно делиться в онлайн–общении, а какую лучше не разглашать. Речь не только о каких–то паролях, но и, например, о подробностях семейной жизни, которыми некто мог бы злоупотребить. Хорошая новость в том, что Интернет расширил образовательные возможности детей, они активно используют Сеть как инструмент поиска информации и познания. Но в Сети есть не только информация. Там можно найти и фальшивки, и «черную» пропаганду, и разного рода другие данные, которые информацией на самом деле не являются. Чтобы успешно обходить эти опасности, детям необходимо овладеть и навыками фильтрации, и четкими принципами понимания того, что является информацией, а что нет.

Беседовал Игорь Стадник

Тема номера:





онлайн-покупатели

Не покупать, а скачивать

Российские подростки покупают в Интернете в 7 раз реже, чем взрослые, и в 10 раз реже, чем их американские сверстники. Почему столь активные пользователи Сети так отстают в сфере потребления?



Авторы:

Галина Солдатова,
член-корреспондент РАО,
доктор психологических наук

Владимир Шляпников,
кандидат психологических наук

❖❖ Российские подростки опережают взрослых по уровню онлайн-активности и освоению цифровых технологий. Остаются ли еще сферы в цифровом мире, где представители старшего поколения продолжают удерживать пальму первенства или у взрослых нет никаких шансов? Хотя бы одна такая сфера существует: это потребление в Интернете.

Насколько привычно и доступно детям электронное потребление? Каковы особенности их потребительского поведения в онлайн-пространстве? Ответы на эти вопросы были получены в ходе всероссийского исследования цифровой компетентности подростков и родителей, проведенного Фондом Развития Интернет в 2013 году.

Исследование цифровой компетентности подростков и родителей проводилось в 58 городах из 45 регионов 8 федеральных округов РФ. В нем приняли участие 1203 подростка в возрасте 12–17 лет, 1209 родителей, имеющих детей подросткового возраста, а также 450 учителей из 6 регионов РФ. Опрос проводился Аналитическим центром Юрия Левады по методике, разработанной Фондом Развития Интернет.

В используемую нами анкету мы включили специальные вопросы, связанные с потреблением в Интернете. Анализируя полученные данные, мы в основном сосредоточили наше внимание на школьниках, но в некоторых случаях также сравнивали подростков с взрослыми. Рассматриваемые вопросы можно разделить на три блока:

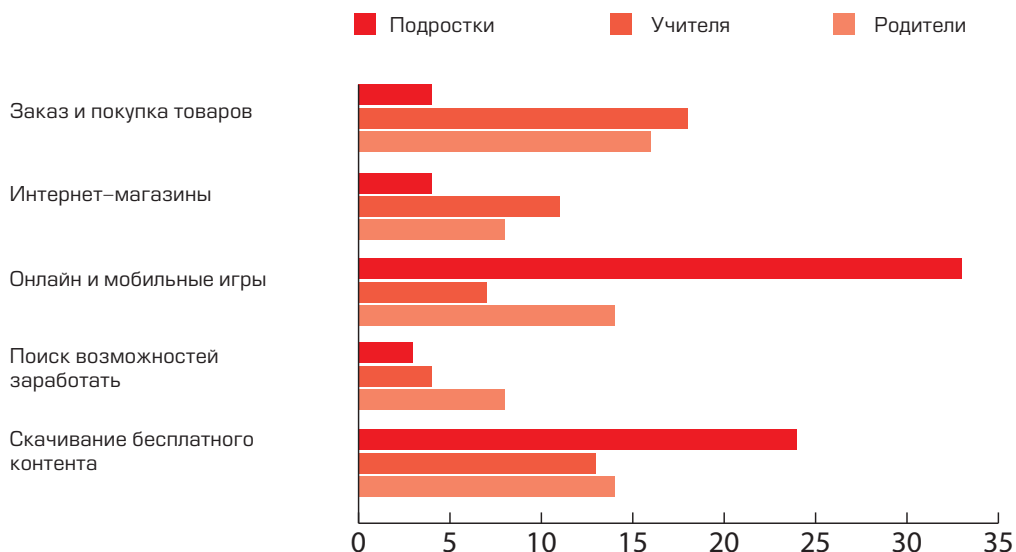
- потребительское поведение подростков и взрослых в Интернете;
- потребительская компетентность подростков и взрослых в Интернете;
- опыт столкновения и преодоления подростками и взрослыми потребительских онлайн-рисков.

Покупает только каждый 12-й

С целью оценки пользовательской онлайн-активности российских школьников и взрослых им был задан вопрос «Чем вы чаще всего занимаетесь в Интернете?» Частота ответов подростков и взрослых, которые могут быть отнесены к потребительскому поведению, представлены на рисунке № 1. Как мы видим, пока в России не наблюдается покупательского бума в Интернете. Включая взрослых и детей, покупками в Интернете и в целом онлайн-шопингом занимается менее трети всех опрошенных. Причем подростки делают это почти в 7 раз реже, чем взрослые. Вероятно, такой низкий уровень потребительской активности связан с тем, что нашими респондентами были либо подростки в возрасте от 12 до 17 лет, либо взрослые в возрасте старше 35 лет, тогда как, согласно данным маркетинговых исследований, наиболее активные покупатели в онлайн-магазинах — молодые люди в возрасте от 25 до 34 лет (ВЦИОМ <http://ppt.ru/news/113744>).

В целом полученные данные свидетельствуют об относительно невысоком

Потребительская онлайн-активность подростков, родителей и учителей, % (2013 г.)



уровне потребительской активности и, следовательно, потребительском опыте российских школьников. В то же время подростки опережают взрослых по частоте скачивания бесплатного контента (24%) и использования онлайн и мобильных игр (33%). В игры, в большинстве своем также относящиеся к условно бесплатному контенту (т.е. контенту, распространяющемуся бесплатно, но на определенных условиях), подростки играют в пять раз чаще учителей и почти в три раза чаще родителей. Таким образом, каждый второй российский школьник регулярно пользуется бесплатными онлайн-ре-

в игры или ищут возможности заработать. Девочки опережают мальчиков по частоте покупок, совершенных онлайн, но эти различия не являются статистически значимыми. Также направленность потребительской онлайн-активности зависит от возраста. Младшие подростки чаще играют в онлайн-игры, а старшие ищут возможности заработать. 40% подростков 12–13-летнего возраста играют в онлайн-игры, а к 16–17 годам количество игроков сокращается – тем не менее это продолжает делать каждый четвертый (25%). Среди двенадцатилетних лишь единицы признались, что искали возможности

Несмотря на невысокий уровень потребительской онлайн-активности, российские подростки чаще, чем их родители, сталкиваются с различными видами интернет-мошенничества. Каждый четвертый школьник сталкивался с кражей персональных данных, а каждый десятый – с кражей денежных средств.

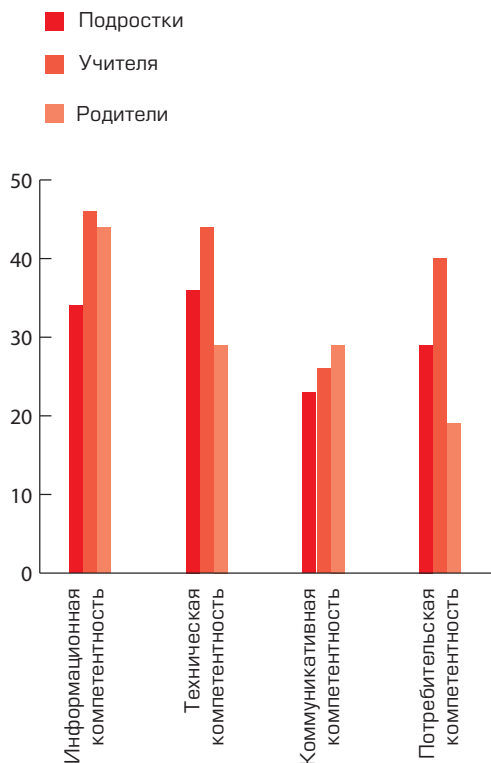
сурсами, и только каждый двенадцатый подросток отметил, что в 2013 году покупал что-либо в онлайн-магазинах (4%) или использовал Интернет для поиска и приобретения товаров и услуг (4%). Еще меньше российских подростков использовали Сеть для поиска возможности заработать (3%). Эти результаты хорошо согласуются с данными исследований Лаборатории Касперского, в соответствии с которыми около 9% российских детей посещают интернет-магазины (<http://www.kaspersky.ru/news?id=207734016>). При этом можно предположить, что примерно половина из них попадает туда случайно по ссылкам со сторонних ресурсов, не имея цели совершать покупки.

Мальчики активнее, чем девочки используют возможности Интернета в сфере потребления. Они гораздо чаще скачивают бесплатный контент, играют

заработка в Сети, а в 16 лет таких подростков в 10 раз больше (5%).

На основании этих и других данных, полученных в исследовании, можно сделать вывод, что подростки – активные потребители бесплатных продуктов и услуг онлайн, но пока только начинающие онлайн-покупатели. Естественно, что они используют Интернет для совершения покупок гораздо реже, чем родители и учителя. Но вот в сравнении с их американскими сверстниками они что-либо покупают в Интернете в 10 раз реже: в США около 80% тинэйджеров совершали покупки в Интернете в этом же году. На наш взгляд, невысокий уровень покупательской активности российских подростков в Сети может быть связан с объективными факторами: более медленным развитием электронной коммерции и систем электронных

Цифровая компетентность подростков, родителей и учителей, % (2013 г.)



платежей, недостаточно развитой системой доставки товаров и услуг, более низким уровнем благосостояния населения. Но можно также предположить, что большинство российских подростков продолжает воспринимать Интернет как место, где практически все можно достать бесплатно. На открытый вопрос: «Какие «плюсы» в использовании Интернета ты видишь для себя?» около трети опрошенных подростков дали ответы, связанные с использованием бесплатных онлайн-ресурсов, и менее 1% указали на возможность заработать или совершать покупки онлайн.

Слабое место

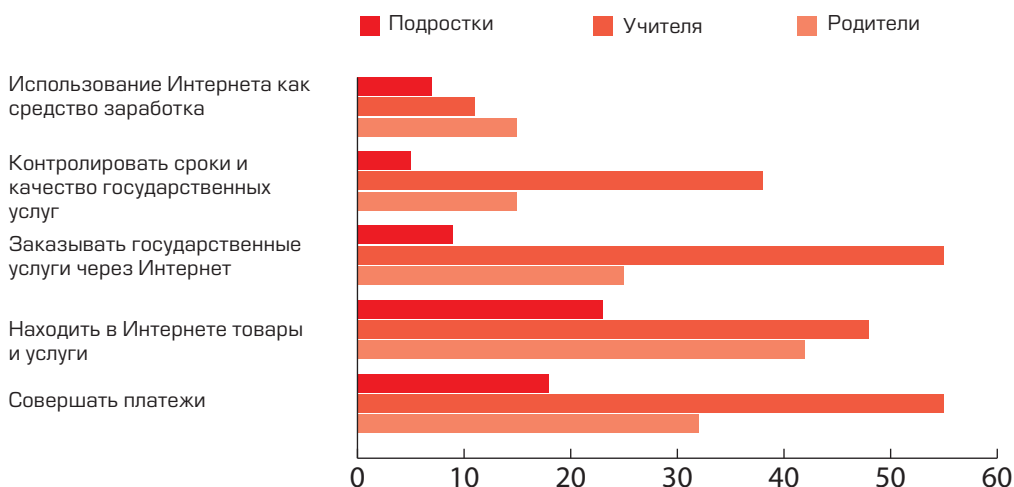
Исследуя цифровую компетентность в четырех сферах деятельности пользователей в Интернете: поиске и работе

с информацией, онлайн-коммуникациях, владении техническими аспектами ИКТ и сфере потребления, мы выделили соответственно четыре вида цифровой компетентности: информационную, коммуникационную, техническую и потребительскую. Потребительская компетентность — это тот опыт, те знания и навыки, которые обеспечивает способность и готовность пользователя Интернета принимать эффективные потребительские решения. Подростки значимо опережают родителей по уровню информационной и коммуникативной компетентности, но уступают им по уровню технической и особенно потребительской компетентности. Уровень потребительской онлайн-компетентности в структуре цифровой компетентности российских школьников и взрослых оказался самым низким — не достигает двадцати пунктов из ста возможных.

Уровень потребительской онлайн-компетентности российских подростков и взрослых определялся на основе вопросов, предполагающих оценку знаний, навыков, мотивации и ответственности в этой сфере. В данной статье остановимся подробнее на анализе потребительской компетентности по компонентам «умения и навыки» и «знания». По компоненту «знания» подростки оценили себя достаточно скромно. Уровень мотивации в сфере потребительской компетентности также относительно невелик — лишь пятая часть опрошенных подростков хотели бы больше знать и уметь в этой области.

В то же время по компоненту «умения и навыки» подростки показали большую уверенность: каждый четвертый российский подросток считает, что умеет находить с помощью Интернета наиболее выгодные и нужные товары и услуги, а вот совершать покупки онлайн, используя различные электронные платежные системы, умеет лишь каждый седьмой опрошенный школьник. Отметим, что американские

Потребительские онлайн-умения подростков, родителей и учителей, % (2013 г.)



подростки также чаще используют Интернет для поиска товаров и услуг, а совершать покупки большинство из них по-прежнему предпочитает в обычных магазинах. Менее 10% подростков умеют использовать Интернет с целью заработка. Мальчики в среднем значительно чаще владеют этими умениями, чем девочки.

услуг только с 14 лет, при этом доступ к полному пакету услуг они получают лишь с 18 лет. Тем не менее определенная часть российских подростков начинает осваивать эти ресурсы относительно рано, помогая своим родителям, бабушкам и дедушкам.

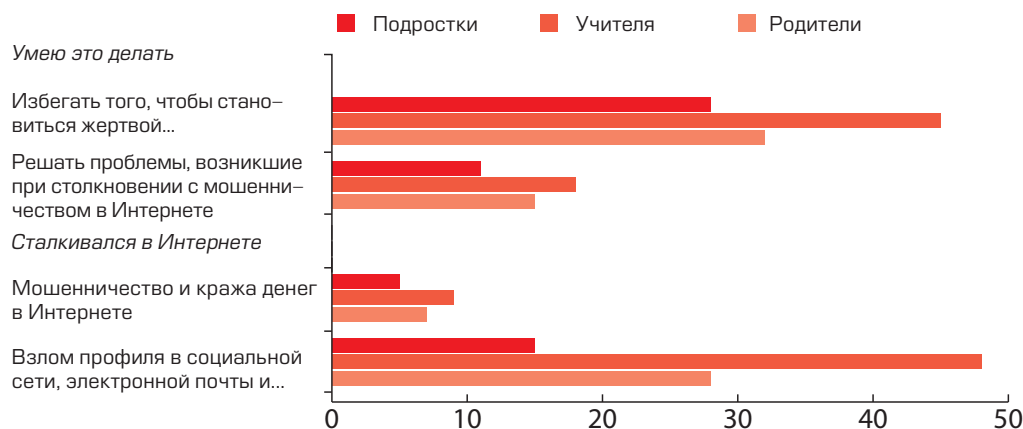
С возрастом подростки начинают активнее овладевать потребительски-

Большинство российских подростков продолжает воспринимать Интернет как место, где практически все можно достать бесплатно.

Несмотря на то, что возраст опрошенных нами подростков не превышал 17 лет, практически каждый десятый из них ответил, что уже умеет заказывать и контролировать выполнение государственных услуг онлайн. Для сравнения отметим, что каждый четвертый родитель и каждый второй учитель из опрошенных нами взрослых обладают такими умениями. Согласно правилам, школьники могут зарегистрироваться на едином портале государственных

ми навыками в Интернете. Среди двенадцатилетних детей всего 6% умеют использовать электронные платежные системы, а к 17 годам это умеет делать каждый четвертый подросток (24%). Аналогичная закономерность прослеживается и в отношении госуслуг: в 12 лет ими умеет пользоваться всего 2% респондентов, а в 17 лет – 18%. Находить товары в Сети в 12 лет умеют лишь 13% респондентов, а в 17 лет – практически каждый третий

Столкновение с потребительскими онлайн-рисками подростков, родителей и учителей, % (2013 г.)

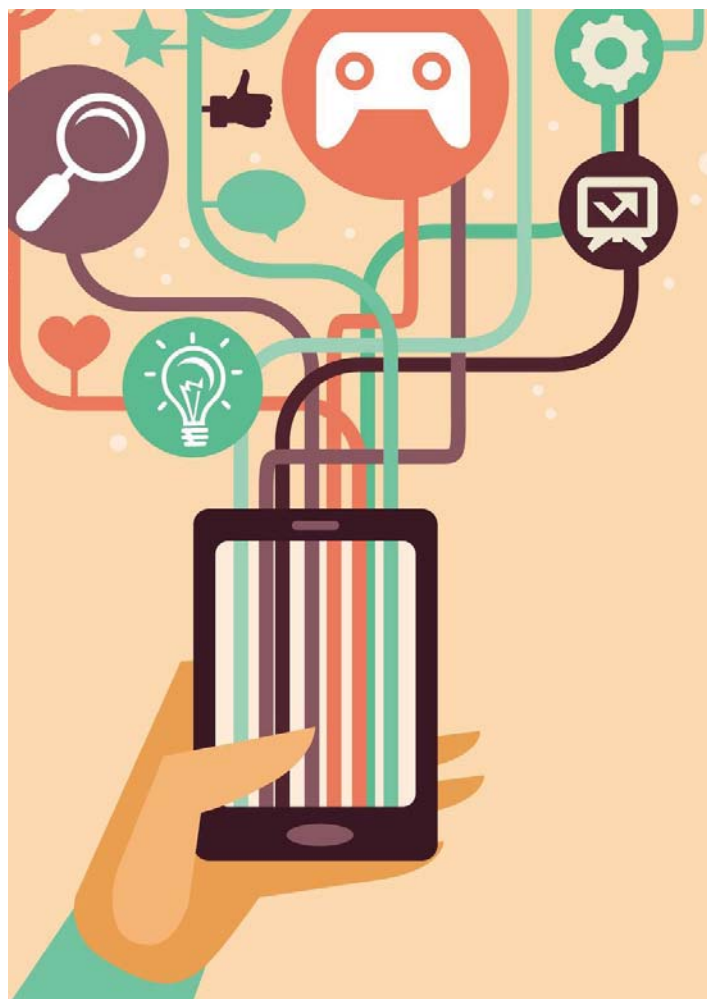


(30%). Таким образом, с возрастом потребительская онлайн-компетентность подростков возрастает.

Покупают реже – рискуют больше

Развитие электронной коммерции привело к возникновению новых онлайн-рисков, связанных с приобретением различных товаров и услуг в Интернете и использованием электронных платежных систем. Среди них наиболее распространены различные виды интернет-мошенничества, связанные с кражей персональных данных и денежных средств. Насколько же часто российские школьники сталкиваются с этими рисками?

Несмотря на невысокий уровень потребительской онлайн-активности, российские подростки чаще, чем их родители, сталкиваются с различными видами интернет-мошенничества. Каждый четвертый школьник сталкивался в Сети с кражей персональных данных (электронной почты, аккаунта в социальной сети или онлайн-игре и т. д.), а каждый десятый – с кражей денежных средств. Наряду с этим каждый третий подросток отметил, что умеет распознавать и избегать наиболее распространенные мошеннические схемы, а каждый десятый – решать



Подростки — активные потребители бесплатных продуктов и услуг онлайн, но пока только начинающие онлайн-покупатели.



проблемы, возникшие при столкновении с онлайн-мошенниками. Отметим, что мальчики значимо чаще, чем девочки сталкиваются с кражей денежных средств, а вот частота краж персональных данных не зависит от пола.

Несмотря на то, что покупки в Интернете совершают лишь 4% российских школьников, с кражей денег сталкивалось 8% из них. Это расхождение в цифрах связано с тем, что потерять средства можно не только в интернет-магазине, но и в онлайн-игре, в социальных сетях или попав на удочку мошенников, рассылающих фишинговые сообщения через электронную почту или смс.

Мы обнаружили значимую возрастную динамику столкновения подростков с потребительскими онлайн-рисками и способности к совладанию с ними. Чем старше становятся подростки, тем чаще они сталкиваются с кражей денежных средств и персональных данных. В 12 лет менее 5% подростков признались, что теряли деньги в Сети, и около 20% — персональные данные. Среди семнадцатилетних респондентов количество подростков, столкнувшихся с кражей денежных средств в Интернете, возрастает почти в 4 раза, а с кражей персональных данных — почти в 2 раза. Однако с возрастом увеличивается и способность подростков к совладанию

с рисками. В 12 лет только каждый пятый подросток знает, как избежать ловушек, расставленных онлайн-мошенниками, и лишь очень немногие знают, что делать при попадании в них (7%). К 17 годам почти половина подростков умеет распознавать наиболее распространенные мошеннические схемы, а каждый шестой подросток знает, что делать при столкновении с мошенниками.

В целом подростки склонны недооценивать потребительские онлайн-риски: лишь 12 человек из 1200 опрошенных респондентов среди «минусов» Интернета указали возможность «стать жертвой мошенников» или «попасть на деньги».

Таким образом, несмотря на низкий уровень потребительской активности в Сети, российские школьники довольно часто сталкиваются с мошенничеством и кражей не только персональных данных, но и денежных средств. Возможно, это происходит именно из-за отсутствия опыта и низкого уровня потребительской онлайн-компетентности.

К каким выводам мы пришли на основе полученных нами данных? Во-первых, для взрослых респондентов, принявших участие в исследовании, Интернет на настоящий момент не стал в полной мере привычным, удобным, а главное распространенным средством приобретения товаров и услуг. Это подтверждают данные ВЦИОМа, согласно которым в начале 2013 года всего 29% россиян пользовались интернет-магазинами (<http://ppt.ru/news/113744>). На наш взгляд, это результат не только низкой цифровой грамотности взрослого населения России, но и недостаточность предложений в русском сегменте Интернета. Соответственно у школьников уровень потребительской активности в Сети еще ниже, чем у родителей и учителей. Во-вторых, российские подростки активно потребляют бесплатный контент, представленный в Интернете, но покупают они гораздо меньше, чем, например, их американские сверстники. Но, тем

не менее школьникам довольно часто приходится сталкиваться с потребительскими онлайн-рисками.

Полученные данные говорят о необходимости повышения цифровой компетентности подростков в сфере потребления и, в первую очередь, следующих ключевых компетенций:

- осознание собственных потребностей и возможностей их удовлетворения с помощью различных онлайн-технологий (например, покупка или продажа товаров и услуг через Интернет);

- использование различных интернет-ресурсов для поиска информации о необходимых товарах и услугах (например, сайты известных торговых фирм, сайты-посредники, интернет-аукционы и т. д.);

- оценка качества товаров и услуг, предоставляемых на различных интернет-ресурсах, а также потенциальных рисков, связанных с их потреблением (например, сравнивать цены на аналогичные товары и услуги с помощью сервиса «Яндекс. Маркет»; обменивать или возвращать некачественный товар, публиковать отзывы о товарах и услугах на сайте продавца и др.);

- использование основных способов приобретения товаров и услуг, представленных на различных интернет-ресурсах (например, оплачивать товары и услуги с помощью кредитной карты, электронных кошельков, со счета мобильного телефона и т. д.);

- оценка рисков, связанных с приобретением и потреблением товаров и услуг, представленных на различных интернет-ресурсах (например, распознавать интернет-мошенничество, фишинг, недобросовестную торговлю и т. д.);

- ответственное использование интернет-ресурсов, связанных с покупкой и продажей различных товаров и услуг, а также с управлением денежными средствами, соблюдение пользовательских соглашений этих интернет-ресурсов, а также общих правил безопасности.

«Я бы хотела сделать такой сервис: загружаешь свои параметры — и вещь можно примерить в Интернете»



Настя Игнатова, 14 лет, ученица московской школы, рассказывает о своем потребительском опыте. В отличие от «среднестатистического» российского подростка, она имеет большую практику онлайн-покупок и является для семьи и друзей своего рода экспертом по этим вопросам.

– Настя, расскажи, пожалуйста, есть ли у тебя свой карманный бюджет? Как он устроен?

– Мой бюджет зависит от моих родителей — в принципе, если мне что-то нужно, они не против дать мне денег. Мне дают деньги на проезд, в школу с собой, от этого остается сдача, которая потом накапливается. И еще дают деньги на карманные расходы, которые я трачу на кино, на одежду, на все, что угодно. И еще иногда даются деньги на определенные покупки.

– Тратишь ли ты свои карманные деньги? Совершаешь ли в покупки в Интернете?

– Да, я покупаю в Интернете. Трачу по-разному, заказываю тоже по-разному: в один месяц могу заказать много вещей, а могу вообще ничего не заказывать. На покупки в Интернете я трачу примерно треть своего бюджета — рублей 700–800 в месяц.

– А максимально сколько ты тратила?

– Когда у меня был день рождения, я потратила в Интернете на покупки 10 тысяч. Я купила дорогие наушники, потому что они были фирменные, и я давно их хотела, с очень хорошим звуком. А еще купила одежду и заказала книги.

– Что обычно ты покупаешь и на каких сайтах?

– Обычно это ebay.com, aliexpress.com. Когда мне нужно много книг, я заказываю их оптом, так дешевле выходит. Есть один магазин, там очень приемлемые цены для книг. Не помню, как точно называется, myshop или что-то такое. Там есть канцелярия и книги. Заказываю оригинальную одежду, потому что простую можно найти в магазине, а вот что-то необычное купить достаточно сложно. Допустим, вещи из фильмов — это популярно сейчас, или вещи с принтами. Последний раз я купила свитер с красивым принтом, с одной стороны — вид Лондона, а с другой — снежный лес, и часы очень красивые за сто рублей.

– С какого устройства ты обычно покупаешь товары и оформляешь покупки?

– Обычно это телефон или планшет, когда что под рукой. Удобнее на планшете, формат сайта больше, это удобнее. На компьютере я вообще редко выхожу в Сеть, не то что совершаю покупки. С телефона покупаю редко. Хотя, например, наушники я заказывала в телефоне. Это было быстро, я в машине сидела и заказала их.

– А приложения для планшета или мобильного телефона ты покупала когда-нибудь?

– Было такое. Тоже после дня рождения, на карточке оставалось немного денег, и их надо было куда-то деть — карточка была временная. Есть некоторые приложения, игра, допустим, и у нее очень красивая графика, например, Машинариум — там видно, как люди

сидели и все рисовали сами. Это логическая игра типа квеста, там играешь за робота в фантастическом мире и с помощью логики надо находить выходы из комнаты и выполнять какие-то задания. В среднем приложение стоит не больше 100 рублей, я купила несколько и потратила около 200 рублей.

– Ты обычно планируешь покупку или вот сразу увидела – и купила? Сколько времени проходит между тем, как ты видишь товар, понимаешь, что хочешь его, и моментом оформления покупки?

– «Увидела и купила» – так обычно не бывает. Я могу просто сохранить в корзину, потом подумать и поискать, есть ли где-то подешевле или получше, поинтереснее, и потом, если мне нравится эта вещь, я ее хочу, у меня есть на нее средства, я ее покупаю. Хотя, если что-то действительно нравится, то могу купить хоть в тот же вечер. Но у меня до сих пор на aliexpress лежит около 50 товаров, и я откладываю их по степени надобности. Допустим, зимой не особенно нужна майка или футболка к лету. Иногда ждешь какого-то подарка, Нового года, чтобы была хоть какая-то отговорка, почему ты это купила. Это не вещи первой необходимости, это просто красивые вещи, и когда-нибудь, возможно, ты их купишь.

– А ты часто покупаешь вещи первой необходимости? Что это за вещи?

– Майки, допустим, их я заказываю в Интернете. Но только надо нормального качества и в принципе по нормальной цене. Еще вещи первой необходимости – джинсы, футболки, кофты. Но их я покупаю в обычном магазине, потому что это базовый гардероб, который должен быть хорошего качества и точно хорошо сидеть.

– Какие категории товаров ты предпочитаешь покупать в Интернете, а какие в обычных магазинах?

– Все же в основном в Интернете я заказываю вещи, где-то 30–40% всех

своих вещей я купила в Интернете, а все остальные в магазине.

– Как ты обычно выбираешь в Интернете товары? Что влияет на твой выбор?

– Для начала, конечно, цена. Она бывает разной у одного и того же товара. Допустим, ты забиваешь в поиске «свитер красного цвета», и он может стоить от 200 рублей до 10 тысяч. Материал, конечно, еще надо посмотреть на отзывы людей – привезли, не привезли, правда, не правда, подошло ли, хорошая ли ткань сама по себе, смотрю таблицы размеров и проверяю по себе. Если выберешь неправильный размер, то будет обидно. И смотреть, есть ли доставка в Россию, не всегда это возможно.

– А скидки тебе важны?

– Ну, вообще если я вижу товар со скидкой, это приятно, потому что вот они лежат, допустим, в корзине у меня, а тут присылают уведомление, что сейчас на него скидка. И, конечно, больше шанс, что я куплю его сейчас. Но я не гоняюсь за скидками по всему Интернету или за какими-то супер-выгодными предложениями.

– Каким образом ты оплачиваешь покупки? Ведь обычные банковские кредитные карты в нашей стране можно использовать с 18 лет, а тебе 14?

– Во-первых, всегда есть родители и старшие сестры, у которых уже есть кредитки, и их можно попросить, но это не очень удобно. И очень многие сайты принимают киви-карточки, а это карты, которые создаются просто дома в Интернете, их можно и в 14 лет создать и оплачивать свои покупки. Это удобно, много терминалов, это виртуальный кошелек. Я иду к терминалу, кладу деньги, а потом либо себе на кошелек перевожу в Интернете, либо сразу перевожу продавцу, просто пишу свое имя и фамилию, что это именно я оплатила. А приложения можно покупать, просто

оплачивая напрямую со счета мобильного телефона.

– *А когда тебе понадобилось на–
прямую на счет продавца переводить
деньги?*

– «ВКонтакте» очень много магази–
зинов, и там можно положить деньги
сразу на номер кошелька человека,
продающего товар, не заморачиваться
со своим.

– *Ты там тоже делала покупки? И
переводила деньги на счет незнакомо–
му человеку?*

– Да, я там заказывала свитер,
рюкзак и два кулона. Если у меня была
ровно эта сумма, оплачивала на пря–
мую, переводила на счет продавца. А
когда нет, то сначала себе переводила,
а потом точную сумму переводила в
Интернете. Допустим, вещь стоит 900
рублей, а у меня только 1000. Я кладу в
терминале 1000 к себе на кошелек, а
уже в Интернете перевожу 900.

– *Каким способом доставки ты
пользуешься?*

– Почтой России. Иногда курьером.
Дорогие покупки всегда нужно толь–
ко с курьером оформлять, потому что
слишком много шансов, что их уничто–
жит почта.

– *Какие плюсы и минусы покупок в
Интернете и в обычном магазине ты
можешь назвать? И как тебе лично
удобнее совершать покупки?*

– Плюсы в Интернете – это то, что
у тебя не один только определенный
магазин с ограниченным выбором, а
огромное количество магазинов, где
можно выбирать приемлемую цену,
цвет, размер, нет практически ограни–
чений. Но в то же время в Интернете
есть очень много мошенников, надо
уметь их распознавать, а также в мага–
зине более качественные вещи, кото–
рые к тому же можно померить. Не у
всех продавцов в Интернете есть функ–

ция возврата. Но зато, конечно, на–
много богаче выбор. Я люблю все–таки
ходить в магазины, там своя какая–то
особая атмосфера, когда выбираешь,
меряешь это все. Ну, и конечно мне
больше нравится то, что вещь все–таки
точно будет хорошо на мне сидеть.
Хотя пока у меня не было такого, чтобы
вещь из Интернета мне не подошла, я
все–таки сверяю размеры с таблицей.
В магазинах, конечно, еще и цены на–
много выше, но не во всех. В Интернете
очень удобно покупать вещи на сезон.
Понимаешь, что этим летом это модно
носить, а следующим уже будет модно
другое. И тебе надо купить вещь не су–
пер хорошего качества, на сезон, а по–
том спокойно отложить. И вот тут будет
соотношение цены–качества в пользу
интернет–магазина.

– *Ограничивают ли тебя родители в
твоих покупках?*

– Нет, мои родители не ограничива–
ют меня особо. В принципе мама даже
не против, когда я покупаю что–то, что
мы могли бы купить за большие день–
ги, а я нахожу это подешевле, и потом
это неплохо смотрится. Маме нравят–
ся иногда эти вещи, они достаточно
оригинальные. Ей главное, чтобы мне
было тепло, удобно, ну и чтобы была не
в старом и не в дырявом.

– *А ты подписана на рекламные рас–
сылки своих любимых магазинов?*

– Нет, но иногда, когда ты реги–
стрируешься в этом магазине, чтобы
оформить покупку, тебя автоматически
подписывают. И периодически это при–
сылают, но по своей воле я не подписы–
ваюсь. Товары из рассылок я никогда
не покупала.

– *Твои друзья, одноклассники со–
вершают покупки в Интернете?*

– Да, но мои близкие друзья обычно
просят меня. Кому–то сложно с день–
гами управляться. Некоторые сайты
принимают только банковские карточ–

ки, и меня просят, чтобы я со своим заказом еще и их оформляла. Некоторым с почтой не очень удобно, допустим, почта далеко, а у меня она рядом, и мне сходить лишний раз несложно.

- *Что обычно просят заказать?*
- Тоже вещи или рюкзаки.

– *Если бы ты миллион рублей в лотерею выиграла, ты бы что купила и где?*

– Я бы, наверное, не стала все сразу тратить, оставила бы какую-то сумму при себе. Что-нибудь бы в Интернете купила, что-нибудь в магазине. Пройдись бы по своим любимым магазинам, посмотрела, что хочу. А потом по любимым интернет-магазинам! Купила бы, может быть, какую-нибудь технику, может, книги, я люблю именно бумажные.

– *Настя, а ты попадала когда-нибудь в неприятные ситуации, связанные с покупками в Сети? Сталкивалась с мошенниками?*

– Особо не попадала, но один раз был очень дешевый свитер, и он так и не дошел. Но я даже не стала обращать внимания, потому что он стоил всего около 200 рублей. Но в Интернете иногда выкладывают неприятные истории, допустим, человек неправильно указал индекс, и ему после этого почта очень долго привозит посылку. Я один раз тоже ждала два месяца, но она дошла в целости и невредимости. Есть мошенники, конечно, но это люди сами не смотрят, что заказывают. Это же достаточно просто определить. И очень часто бывают с деньгами вопросы – не на тот кошелек перевели, не та карта.

– *А какие меры предосторожности ты предпринимаешь, чтобы не попасться?*

– Изучаю самого продавца, смотрю, есть ли отзывы хоть какие-то о нем. Если есть, то какие, что пишут, насколько полно описан товар, это выдает

человека. Можно написать продавцу, спросить, что и как.

– *Какие бы ты советы дала ребятам, которые хотели бы делать покупки в Интернете, но пока не очень с этим знакомы?*

– Просто быть аккуратными для начала. С деньгами всегда надо быть аккуратным. Выбирать, действительно ли нужен этот товар, а не скупать все подряд, потому что сначала Интернет настолько захватывает, когда только об этом узнаешь, что ты покупаешь и покупаешь... И не очень переживать, сколько это будет идти, потому что почта работает очень по-разному. Некоторые очень волнуются, каждую неделю пишут, мол, когда же придет моя посылка.

– *Как ты считаешь, удобно ли ребятам твоего возраста совершать покупки в Интернете, и что бы ты улучшила в этой системе?*

– Мне кажется, что любому человеку это удобно, где-то от 14 лет можно спокойно уже все покупать в Сети, конечно, с разрешения родителей. Я бы хотела сделать такой сервис, где ты загружаешь свои параметры – рост, объем талии, бедер – и эту вещь можно было бы в Интернете примерять. Было бы очень интересно посмотреть, как ты будешь выглядеть в ней. Но пока такого нет.

– *Я знаю, что в Англии выпустили специальные карты Оспер для детей, с родительским контролем. Как думаешь, это хорошая идея?*

– Да, это было бы намного удобнее, потому что у нас карточки с 18 лет, это очень сильно затрудняет покупку. Если бы родители просто делали детям карточки и привязывали их к своим телефонам, они бы видели, когда деньги списываются со счета, и чувствовали бы себя спокойнее.

Беседовала Оксана Олькина



38

❖❖ Американские подростки уже давно оценили все преимущества онлайн-торговли. Согласно опросу, проведенному исследовательской компанией Piper Jaffray осенью 2013 года, примерно 80% американских школьников совершают покупки онлайн. Несмотря на то, что большинство опрошенных тинэйджеров по-прежнему предпочитают совершать покупки в фирменных магазинах и больших торговых центрах, количество фанатов онлайн-магазинов неуклонно растет.

Если весной 2013 года предпочтение интернет-шопингу отдавали 17% девочек и 22% мальчиков, то осенью этого же года количество любителей покупать онлайн еще увеличилось (девочки – 25%, мальчики – 37%).

Пальму первенства среди онлайн-магазинов у американских подростков занимает amazon.com. Следующими по популярности у девочек являются Forever 21 (9%), Nordstrom (6%), Urban Outfitters (6%) и American Eagle Outfitters (5%). У мальчиков это eBay (10%), Nike (9%), Eastbay (4%) и PacSun (2%).

В среднем американские подростки, совершающие покупки в онлайн-магазинах, тратят 46 долларов в месяц. Большая часть этих трат приходится на одежду (27%), обувь (22%), электронику (20%) и аксессуары (13%). Как отмечают исследова-

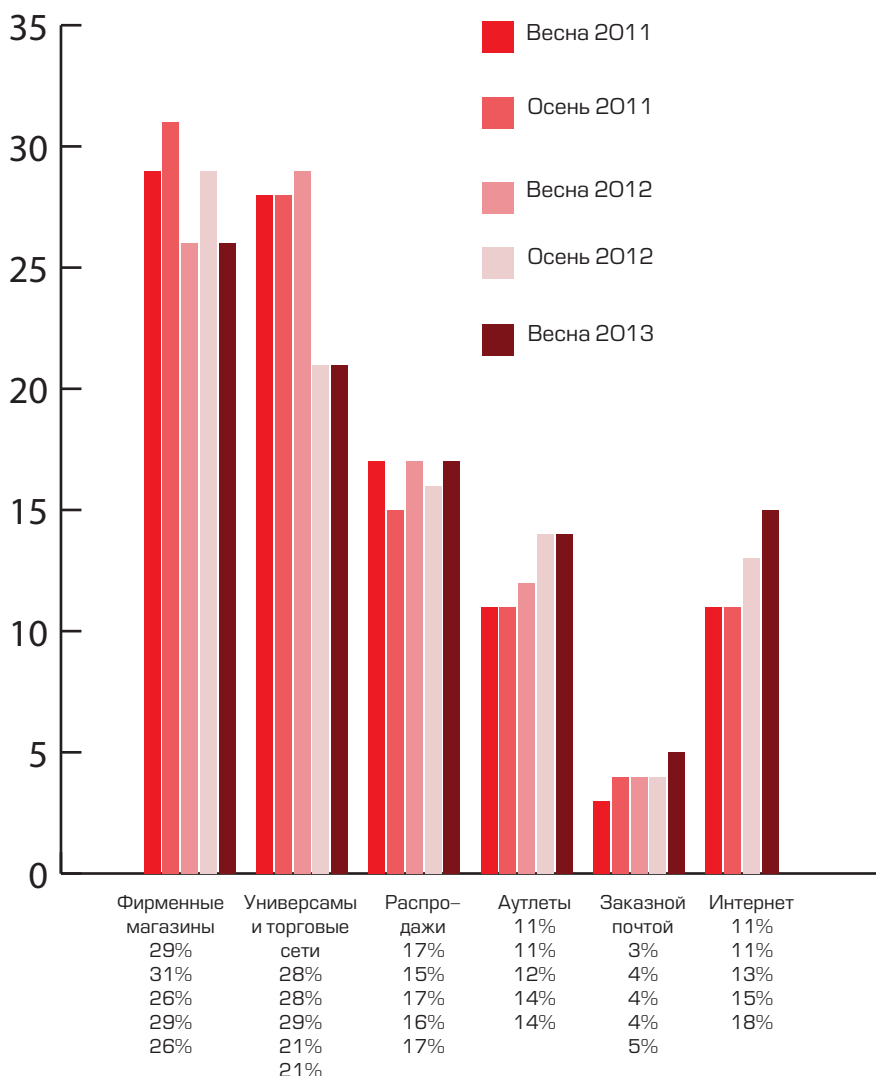
тели Piper Jaffray, число подростков, совершающих покупки онлайн, неуклонно растет, при этом заметна разница в том, что они покупают. В 2012 году они покупали вещи с меньшей стоимостью, например, билеты в кино и книги, а в 2013 году лидирующие позиции заняли одежда и аксессуары.

Хотя американские тинэйджеры по-прежнему предпочитают смотреть фильмы в премиум-формате iMAX или 3D, интерес к домашнему видео среди подростков неуклонно растет. Благодаря развитию цифрового телевидения и онлайн-сервисов «видео по запросу», киоски видеопроката уходят в прошлое. Примерно половина американских подростков в 2013 году скачивали видео с Netflix и аналогичных сервисов. Как отмечают специалисты, фильмы уходят в онлайн. Также продолжает возрастать подростковая аудитория интернет-радиостанций. В 2013 году радио Пандора удерживало 22% рынка среди тинэйджеров.

Интересны предпочтения американских подростков в сфере мобильной связи. Практически половина из них имеют iPhone и примерно столько же iPad или iPad Mini. Поскольку большинство подростков используют мобильный Интернет и проводят много времени в Сети, более 80% из

В опросе Piper Jaffray приняли участие более 8600 подростков, средний возраст 16,2. Часть ответов были собраны на территории школ в 13 штатах, часть — через национальный онлайн-опрос. В исследовании приняли участие дети из семей с различным уровнем дохода.

Процент подростков, совершающих покупки в Интернете								
Весна 2013			Осень 2012			Весна 2012		
	да	нет		да	нет		да	нет
девушки	79%	20%	девушки	75%	24%	девушки	70%	28%
юноши	76%	24%	юноши	82%	17%	юноши	75%	21%



них выбирают безлимитные тарифы и высокоскоростное подключение 4G.

И тем не менее, несмотря на бурное развитие электронной коммерции, подавляющее большинство американских подростков использует Интернет для

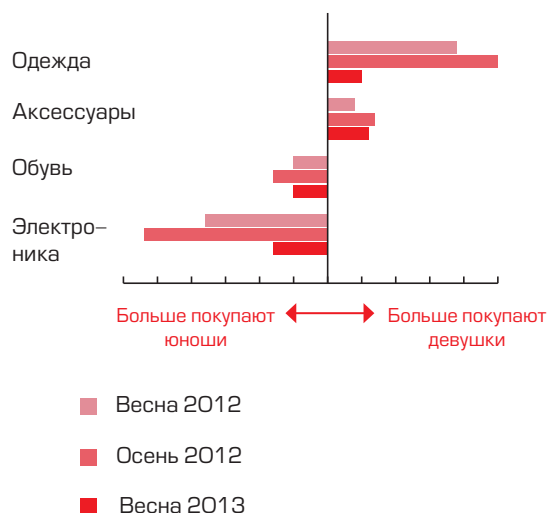
поиска и выбора товаров, но чаще совершает покупки в обычных магазинах.

«Современным американским подросткам проще купить пиво в магазине за углом, нежели книгу на amazon.com», – говорит обозреватель издания

Категории товаров, приобретаемых через Интернет



Гендерные различия в категориях покупаемых продуктов



Уолл-Стрит marketwatch.com Квентин Фоттрелл (Quentin Fottrell).

Почему подростки все же весьма умеренны в онлайн-покупках? Этому есть несколько причин.

1) Подростки слишком малы для того, чтобы обладать кредитными или дебетовыми картами. Поколение, выросшее в Сети, все еще не может по-настоящему совершать покупки через Интернет. «Из 200 млрд долларов, которые 30 млн подростков тратят каждый год, только малая часть покупок совершается онлайн», — говорит Дэн Коутс (Dan Coates), президент Центра маркетинговых онлайн-исследований подростков Ypulse.com, базирующегося в Нью-Йорке. Согласно опросу surveyU.com, только 6% подростков имеют кредитные карты.

2) Технологии, которые позволили бы подросткам создавать собственные безопасные аккаунты в онлайн-магазинах, пока находятся на стадии раз-



работки. Как сообщает The Wall Street Journal, eBay заверяет, что хочет быть уверенным в том, что подростки не будут иметь полного доступа к сайту, и, таким образом, не будут иметь возможность для просмотра и покупки недо-зволненной продукции.

3) В обычном магазине у подростков есть больше свободы выбора, они могут купить то, что хотят. В случае с кредитной картой им необходимо получить одобрение родителей на каждую покупку. Также взрослым гораздо проще отследить все покупки, сделанные ребенком с помощью кредитной карты. Поэтому подросткам по-прежнему проще взять наличные деньги у родителей и купить что-то в обычном магазине, нежели просить их одобрить каждую покупку, сделанную через банковские платежные системы.

4) Некоторые подростки, задумывающиеся об экономии, используют интернет-магазины, например, NastyGal.com, для вдохновения. Здесь они находят интересные идеи и новые модные решения, воплощать которые они отправляются на распродажи в обычных магазинах, например, H&M, Urban Outfitters и Forever 21, где цены более доступны для подростков.

5) Подростки, особенно девочки, используют магазины не только для

покупок, но и для общения. «Мальчики больше ориентированы на результат, они как ракеты, полные топлива, предпочитают быстро зайти и выйти из магазина», – говорит Коутс. – Девочки же любят делать покупки в компании, они используют свои мобильные телефоны для обмена фотографиями с друзьями, подолгу обсуждая покупки и цены».

Американские подростки и е-коммерция

Джульетт Бриндак (Julieth Brindak):
<http://www.missoandfriends.com/>



Когда ей было всего 10 лет, Джульетт Бриндак начала рисовать выдуманных персонажей, которых она называла «классные девчонки», включая главного персонажа под именем «Мисс О». В 16 лет она запустила социальный

«Давайте дадим молодым людям возможность самостоятельно принимать решения»

Если дети совершают покупки онлайн, у них должна быть определенная финансовая самостоятельность, что в будущем сделает их более ответственными потребителями. Британская компания «Оспер» (ospere.com) в 2012 году начала работу по внедрению адаптированной платежной системы для детей в возрасте 8 лет и старше. Алик Варма, ее основатель, рассказывает: «В возрасте 11 лет я услышал от моих родителей-бухгалтеров рассказ о том, сколько денег они зарабатывают и тратят на меня. Я был в шоке от того, как дорого я им обхожусь! Они начали давать мне ответственность за финансы, хотели, чтобы я самостоятельно распоряжался этими деньгами. В итоге я получил свободу,

со мной обращались как с взрослым! К 13 годам в моем ежемесячном распоряжении было 200 фунтов стерлингов на покупку вещей, оплату занятий теннисом и всего остального, в чем я нуждался. В итоге к 19 годам, когда я пошел в университет, у меня не было проблем с выплатой студенческого долга, что было нетипичным в среде моих друзей. Вот почему 10 лет спустя мне захотелось, чтобы родители передавали ответственность детям за большие суммы денег, начиная от покупок в Интернете до оплаты мобильных счетов в i-tunes, с более раннего возраста. Давайте дадим молодым людям возможность самостоятельно принимать финансовые решения, совершать свои собственные ошибки – и учиться полезным привычкам с детства». В настоящий момент сервисом «Оспер» могут воспользоваться жители Соединенного Королевства, имеющие обычную

сайт, названный «Мисс О и друзья». Вдохновленная своими ранними рисунками, она привлекла своих родителей к созданию сайта, поскольку они владели художественной графикой и бизнес-навыками. Вскоре сайт стал хитом в сообществе сотен тысяч аниматоров. В 2011 году он был признан третьим по величине сайтом для девочек. Сейчас сайт имеет более 10 млн уникальных посетителей в месяц, что оценивается приблизительно в 15 млн долларов.

Дэвид и Катерина Кук (David and Catherine Cook): MyYearbook.com.

Дуэт брата и сестры Дэвида и Катерины Кук привлек миллионы подростков благодаря созданию онлайн-версии традиционного ежегодного фотоальбома старшей школы. После переезда в Скиллман, Нью Джерси, 14-летняя Катерина с братом стали пролистывать ежегодные альбомы, чтобы понять, могут ли они узнать что-либо про учеников в своей новой школе. «Мы были шокированы тем, насколько бесполезна была та информация, которая

в них содержалась». Когда мы об этом подумали, мы решили: «А что если мы разместим все это онлайн?». «Я брала пример со своего брата Джоффа. Он на 11 лет старше меня и уже запустил успешный старт-ап. Я подумала: если он смог начать, то и я смогу», — отметила Катерина.

Старший брат Катерины и Дэвида Джофф поддержал идею и инвестировал в проект 250 000 долларов. Сайт позиционировался как «MySpace для старших классов». Только за первый год работы ему удалось набрать 950 000 пользователей. Сегодня MyYearbook.com — это бизнес стоимостью 100 млн долларов. Сейчас семья ищет варианты вывода своего бренда на международный рынок.

Шон Бельник (Sean Belnick): <http://www.bizchair.com/>

Шон Бельник был заинтригован идеей продажи вещей через Интернет настолько, что в возрасте 14 лет он создал свой собственный онлайн-магазин. Со стартовым капиталом в 500 долларов для рекламных целей и 100 долларов для оплаты хостинга, он начал продавать маленькие товары, например, карточки с Покемоном, для того, чтобы лучше разобраться в тонкостях онлайн-торговли. Вскоре он переключился на продажу офисной мебели на новом сайте — bizchair.com — заработав на этом 24 млн долларов в возрасте 20 лет.

Когда ему задали вопрос, есть ли в нем предпринимательская жилка с рождения, Шон сказал: «Вы должны иметь желание преуспеть и рисковать для того, чтобы добраться до цели — это не для всех. Я люблю волнение и будущие растущие перспективы, так же как и наблюдать за ростом и процветанием компании. У вас должны быть амбициозные задачи». Сейчас у него в штате работает более 75 сотрудников, а стоимость его сайта достигла 50-миллионной отметки.

дебетовую карту английского банка. «Когда мне хотелось что-нибудь купить, мне приходилось просить моих родителей заплатить за это, — говорит Ананд, юноша 18 лет, обладатель карты. — С картой Оспер я могу видеть, сколько у меня есть денег, а также их прирост с течением времени». Давина, мама из Кента, делится своими впечатлениями со стороны родителя: «Отдавать Холли ответственность за деньги было страшновато. Но, как и всегда, молодые люди удивляют нас, насколько они могут быть ответственными. Теперь мы разговариваем о том, каков будет установлен ежемесячный бюджет на покупку вещей». В Соединенных Штатах аналогами «Оспер» являются такие сервисы, как Oink.com, созданный компанией Virtual Piggy, и BillMyParents.com, предложенный холдингом Spendsmartcard.com.

Меньше домогательств, но больше агрессии

Подведены итоги первого десятилетия в Сети

Авторы:

Кимберли Митчелл (*Kimberly J. Mitchell*),
Лиза Джонс (*Lisa Jones*),
Дэвид Финкельхор (*David Finkelhor*),
Джэнис Волак (*Janis Wolak*)



❖ В этом году Американский исследовательский центр преступлений против детей университета Нью Гемпшира опубликовал результаты масштабного исследования безопасности подростков в Сети (Youth Internet Safety Surveys). Исследование проводилось в три этапа: первые данные были получены в 1999–2000 гг., следующий этап приходился на 2005 год и заключительный этап проводился в 2010 году. Таким образом, удалось выявить преобладающие тенденции к возрастанию или уменьшению таких явлений, как сексуальные домогательства и нежелательный доступ к сексуальным материалам, агрессивное и оскорбительное поведение в Сети, а также проанализировать сравнительно новое явление – секстинг. Исследование проводилось в форме телефонных опросов подростков и молодых людей в возрасте от 10 до 17 лет, в которых на каждом из этапов приняли участие 1500 человек.

Какой негатив мы искали?

В нашем исследовании мы спрашивали о трех типах негативных явлений, которые общественное мнение прочно связывает с распространением среди подростков современных средств связи и Интернета. Это сексуальные домогательства, агрессия и доступ к сексуальным материалам. Что мы вкладывали в эти понятия?

Сексуальные домогательства – побуждение к сексуальным контактам, разговоры о сексе или сообщении, вопреки желанию собеседника, интимных подробностей о себе, особенно со стороны взрослых.

Агрессивные сексуальные домогательства – случаи, когда имели место контакты в офлайне – лично или

по телефону, а также настойчивые побуждения к контактам в офлайне.

Преследование – угрозы или оскорбления, которые либо присылаются непосредственно жертве, либо распространяются по Сети с тем, чтобы это могли увидеть все.

Нежелательное столкновение с сексуальными материалами – ситуации, когда подростки ненамеренно сталкивались в Сети с изображениями голых людей или сексуальными сценами во время поиска информации, интернет-серфинга, переписки по электронной почте.

Стрессовые ситуации – случаи, когда подростки были сильно расстроены, подавлены или испуганы из-за сексуальных домогательств или преследования.

Сексуальные преследования

Хорошая новость: число сексуальных домогательств в отношении подростков в Сети неуклонно идет на спад. В 2000 году с ними сталкивались в течение года 19% подростков, в 2005 – 13%, а в 2010 – 10%. При этом уменьшается доля тех преследователей, с которыми подростки были знакомы только в онлайн. Возможно, здесь сыграли свою роль программы по интернет-безопасности, в которых разъяснялась опасность общения с незнакомыми людьми в Сети. Сегодня подростки более внимательно относятся к тому, с кем они общаются по Интернету и как себя ведут.

Онлайн-агрессия

Единственное явление из всего сетевого негатива, которое сегодня набирает обороты – это онлайн-преследования – от 6% в 2000 году к 9% в 2005 и 11% в 2010 году. Правда, количество подобных случаев растет пропорционально увеличению времени, которое молодежь проводит в Интернете. Есть точка зрения, что сама онлайн-среда провоцирует агрессивное поведение, но мы полагаем, что это не так. Более убедительным нам кажется другое объяснение: общение все больше и больше переходит в онлайн, и отношения между друзьями или одноклассниками теперь видны широкому

Что подростки говорят о домогательствах (2010 год)

«Он просил меня прислать ему фотографию, где я обнажена, но я все время отвечала ему «Нет».
Девушка, 15 лет

«Женщина, с которой я переписывался, хотела мои фото и всякую другую ерунду, и я заблокировал ее – ведь я ее не знал до того, как мы стали общаться в Интернете».
Мальчик, 13 лет

«Мой дядя спрашивал, нет ли у меня непристойных фото».
Девушка, 15 лет

«В Фейсбуке один парень спросил, девственница ли я и хочу ли я заняться с ним сексом. Он просил меня прислать фото моей груди, и это меня реально достало».
Девушка, 14 лет

«Я была на чат-сайте, и он был просто моим френдом. Потом он стал постить комментарии на моей странице, рассказывал, что он делал с девушками и спрашивал, делала ли я что-то подобное с парнями. Первое время я не отвечала, а потом забанила его».
Девушка, 17 лет

«На чат-руме кто-то спросил меня, не покажусь ли я голым и не хочу ли я заняться сексом. Я даже не знаю, кто это был – женщина или мужчина».
Юноша, 16 лет

кругу людей. Вражда и агрессия – неотъемлемая часть человеческих отношений – тоже мигрируют в онлайн, где, в отличие от реальной жизни, они выносятся на всеобщее обозрение.

Жертвами онлайн-преследования чаще всего становятся девочки. Основные его формы: исключение из сообщества, распространение сплетен, высмеивание и передразнивание.

Число девочек – жертв онлайн-агрессии выросло с 48% в 2000 году до 69% в 2010. В то же время процент мальчиков, которые подвергались онлайн-агрессии, практически остался неизменным за эти 10 лет. Исследова-

меньше – лишь в 40% случаях агрессия происходила тогда, когда в онлайн-среде был кто-то, способный это увидеть. При этом третья сторона пыталась остановить агрессию только в 19% случаев, то есть примерно так же, как это отмечается и в ситуациях школьного буллинга в офлайне.

Как бороться с этим явлением? Для того чтобы выработать эффективные подходы, нам нужно больше информации. В частности, необходимо исследовать, каким образом вмешательство третьей стороны может остановить агрессию, особенно в онлайн-среде. В ситуации, когда коммуникация стала

Школам необходимо сосредоточиться на воспитании у ребят социальных и поведенческих навыков, таких, как эмоциональное саморегулирование, искусство общения, умение эффективно вмешаться в ситуацию буллинга в качестве «третьей стороны».

ния подростковой агрессии показывают, что для девочек более свойственно словесное преследование, агрессия человеческих отношений. Социальные сети – наиболее подходящее место для таких форм агрессии, по сравнению, скажем, с физической агрессией, которая больше свойственна мужской половине.

Сегодня все больше и больше внимания в ситуациях, когда есть преследователь и жертва, уделяется присутствию третьей стороны. Роль «зрителей» бывает различной: иногда они пытаются остановить развитие агрессии, в других случаях, наоборот, этому способствуют. В разных исследованиях присутствие третьей стороны отмечается в 85% случаев школьного буллинга, при этом всего в 10–25% случаев зрители пытаются помочь жертве. По нашим данным, ситуаций с участием третьей стороны несколько

быстрой и удобной, а свидетельства о фактах агрессии легко сохранить и представить в качестве доказательства, участие третьей стороны в предотвращении агрессии может быть очень эффективным.

Социальные сети: плюсы и минусы

Данные за 2010 год свидетельствуют: наиболее неприятные вещи происходят в социальных сетях. Именно там зафиксировано подавляющее большинство (82%) случаев онлайн-агрессии, которая все больше и больше распространяется на отношения между одноклассниками в школе. Похоже, что в реальной жизни подростки никогда не могли бы услышать о себе столько неприятных вещей, сколько их распространяют в социальных сетях.

И все же перемещение подростков из чатов в соцсети имеет и позитивные следствия. Вероятно, что радикальное



Вражда и агрессия – неотъемлемая часть человеческих отношений – тоже мигрируют в онлайн, где, в отличие от реальной жизни, они выносятся на всеобщее обозрение.

уменьшение числа случаев сексуальных домогательств – как раз одно из них. Ведь в соцсетях пользователи сами регулируют доступ к своим страничкам и там, как правило, сразу становится понятно, кто преследователь. Круг общения подростков теперь все чаще

сводится к тем людям, кого они знают в реальной жизни. Таким образом, «революция соцсетей» может способствовать тому, что дети станут более защищенными – по крайней мере от общения с теми, кого они никогда не видели.

Как часто они расстраиваются?

Несмотря на резкое вторжение технологий в жизнь современных подростков, из-за негативных явлений в Сети переживает подавляющее меньшинство юных пользователей. Из-за сексуальных домогательств в 2000 году расстраивались 5% опрошенных подростков, в 2005 – 4%, а в 2010 – всего 2%. Из общего числа случаев сексуальных домогательств в 2000 году к стрессу привел каждый четвертый случай, в 2005 – 34%, в 2010 – 27%. Из-за агрессии в Сети в 2000 году были расстроены 2% опрошенных школьников, в 2005 – 3%, в 2010 – 5%. Из общего числа случаев онлайн-агрессии 39% привели к стрессу в 2000 году, 38% – в 2005 и 44% – в 2010. От столкновения с нежелательным контентом в Сети в 2000 году были расстроены 6% опрошенных, в 2005 – 9% и в 2010 – 5%. Из общего числа подобных ситуаций к стрессу привели 23% случаев в 2000 году, 26% – в 2005 и 22% – в 2010.

Глядя на эти цифры нет оснований утверждать, что проблемы подростков в онлайн существенно отличаются от того, с чем они сталкивались во все времена в реальной жизни. В онлайн или в офлайн восприятие проблемных ситуаций определяется множеством факторов: физической силой, сексуальными успехами, чувством беспомощности, большим числом свидетелей и еще много чем. Хотя в онлайн проблемы могут усугубляться – например, за счет множества свидетелей или ощущения невозможности ничего изменить. Но, с другой стороны, жертвам в онлайн легче обратиться за помощью, например, к родителям или к кому-то еще, кто может поддержать в трудной ситуации.

Очевидно одно: проблемы, которые заставляют подростков переживать и страдать, не новы, они возникли не в эпоху технологий. И чтобы научить молодых людей преодолевать эти проблемы, необходимы усилия в разных

сферах жизни, включая и совершенствование защитных механизмов в онлайн.

Источник проблем – в офлайне

Данные исследования говорят о том, что домогательства и агрессия в Сети все чаще и чаще исходят не от онлайн-знакомых, а от тех, кого подростки знают в реальной жизни. За 10 лет эта тенденция серьезно усилилась. Вот данные: сексуальные домогательства исходили от онлайн-знакомых в 2000 году в 97% случаев, в 2005 эта цифра составила 83%, в 2010 – 68%. Доля случаев с участием людей, которых подростки знали в офлайне, напротив выросла: 3% в 2000 году, 14 % в 2005 и 32% в 2010. Все меньше и меньше подростки страдают от агрессии своих онлайн-собеседников (71% – в 2000, 55% – в 2005, 31% – в 2010), и все больше и больше – от своих школьных товарищей и знакомых (23%, 36% и 58% соответственно).

Данные нашего исследования и некоторые другие источники указывают на то, что онлайн-агрессия – это отображение проблем, существующих в офлайне и перенесенных в более публичное место. Мы видим, что чаще всего случаи агрессивного и оскорбительного поведения наблюдаются между одноклассниками. Но пока это только констатация фактов. Необходимы еще исследования, которые позволили бы выявить более широкий контекст онлайн-агрессии: как часто и при каких обстоятельствах случаи онлайн-агрессии становятся частью агрессивных действий в реальной жизни.

Очевидно, что решающая роль в борьбе с агрессией среди подростков принадлежит школам: им необходимо сосредоточиться на воспитании у ребят социальных и поведенческих навыков, таких, как эмоциональное саморегулирование, искусство общения, умение эффективно вмешаться в

ситуацию буллинга в качестве «третьей стороны». Эти навыки легко экстраполировать при необходимости и в онлайн-среду.

Младшие дети реже сталкиваются с негативом

Еще одна хорошая новость состоит в том, что дети 10–12 лет редко сталкиваются с домогательствами и агрессией в Сети. Среди младших подростков наблюдается особенно резкий спад за 10 лет случаев сексуальных домогательств (12% – в 2000 году, 9% – в 2005, 5% – в 2010), что не может не

радовать: ведь они, как правило, не знают, как поступить в подобных обстоятельствах и не всегда бывают готовы дать отпор.

За помощью – к друзьям

Еще один обнадеживающий факт: подростки все реже молчат, когда у них возникают проблемы в Сети, и все чаще обращаются за помощью к другим: 53% в 2010 против 39% в 2000 году. Сталкиваясь с агрессией, школьники теперь чаще говорят об этом учителям: в 2010 году они обратились за помощью в своей школе в

В реальной жизни подростки никогда не могли бы услышать о себе столько неприятных вещей, сколько их распространяют в социальных сетях.

Что подростки говорят о столкновении с нежелательным контентом

«Я пыталась зайти на сайт спортивных товаров DicksSportingGoods.com, а попала на dicks.com». *Девочка, 11 лет*

«Я кликнула ссылку, и там были два обнаженных человека, они ласкали друг друга. Это сильно обеспокоило меня, потому что я не знала, что можно вот так просто вляпаться». *Девушка, 15 лет*

«В школе я хотел найти один сайт и ошибся одной буквой – и сразу попал на порносайт». *Мальчик, 14 лет*

«Я собиралась зайти на сайт, куда ходят все девчонки, чтобы поиграть. Набрала адрес – и появились люди, которые занимаются сексом, целуются и тому подобное». *Девочка, 13 лет*

«Я бродил по Интернету и попал случайно на сайт, где были фильмы категории X. Посмотрев на этот сайт, я был в шоке». *Мальчик, 13 лет*

«Мой брат и его друзья как-то открыли такой сайт и заставили меня смотреть». *Мальчик, 13 лет*

12% случаев. Это, разумеется, немного, однако все же видно, что школы постепенно включаются в решение проблемы онлайн-буллинга. И все-таки по-прежнему на первом месте среди тех, к кому подростки обращаются в трудной ситуации, остаются друзья.

Столкновение с сексуальными материалами

И еще один позитив: сегодня все реже и реже подростки случайно наталкиваются в Сети на сексуальные материалы. В 2000 году такие случаи отметили 24% опрошенных, в 2005 это число возросло до 34% и вновь снизилось до 23% в 2010. Этому могли способствовать два фактора: улучшилось качество сетевых фильтров и сами подростки стали более осторожными — они не спешат кликать на непонятные ссылки или открывать неизвестно кем присланные письма.

Как же ведут себя подростки, если они все-таки случайно сталкиваются с сексуальным контентом?

- Большинство (78%) просто отвлекаются и забывают об этой ситуации.

- 40% говорят об этом с другими — обычно с родителями (59%) или с друзьями (41%).

- Из тех подростков, кто никому об этом не рассказывал, большинство отметили, что не считают этот инцидент серьезным, однако 32% сказали, что им было неудобно и стыдно об этом рассказывать.

- Почти половина (47%) случаев столкновения с сексуальным контентом произошли на домашних компьютерах, где была установлена блокировка всплывающих окон и спам-фильтры, 26% имели другие программы, которые блокировали, фильтровали спам или мониторили, как используется Интернет.

- После инцидента одна треть семей установила на домашних компьютерах дополнительное программное обеспечение, чтобы предотвратить повторение таких ситуаций.

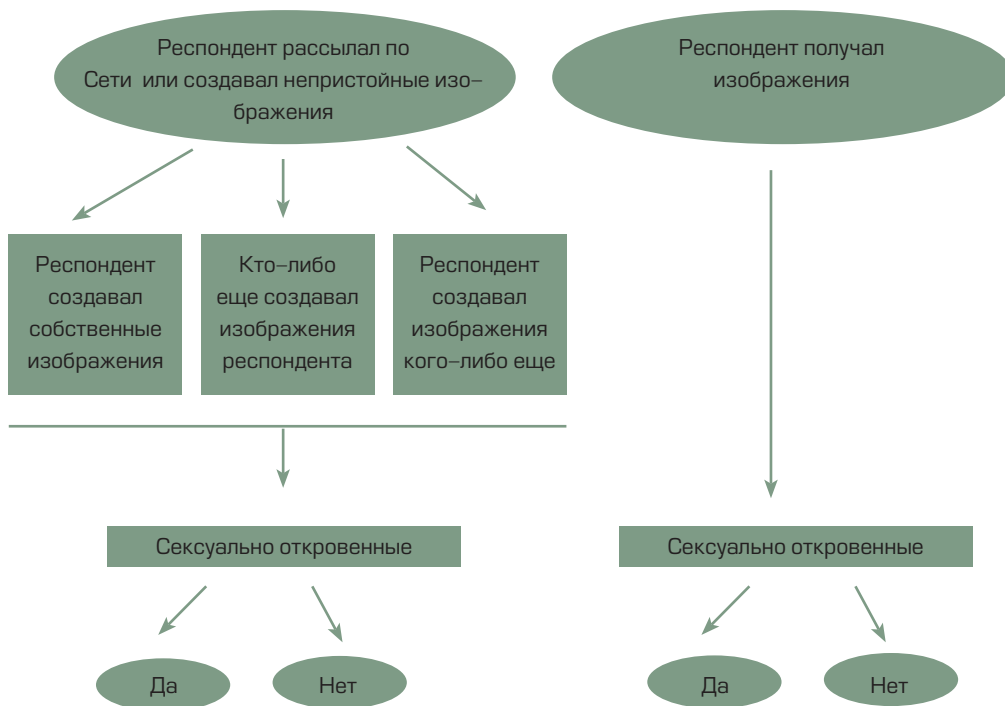


Секстинг

Сегодня среди родителей, педагогов и юристов горячо обсуждается тема секстинга (рассылка через электронные устройства сексуальных изображений и текстов). Считается, что это очень серьезная проблема, так как секстинг может представлять угрозу не только настоящему, но и будущему молодых людей. Во-первых, рассылка детской порнографии может повлечь серьезные неприятности с законом. Во-вторых, размещая в Сети откровенные собственные изображения, молодые люди не задумываются о том, что они могут быть доступны будущим работодателям, преподавателям и членам семьи.

Эти опасения подкрепляются статистикой Национальной кампании за предупреждение подростковой беременности, а также рядом исследований, которые говорят о том, что 20% молодых людей распространяли в Сети собственные откровенные фотографии. Однако это не совсем так. Во-первых, в число респондентов были включены взрослые молодые люди 18–19 лет. Больше того — сами вопросы были не вполне корректны. Респондентов спрашивали, снимались ли они «полуобнаженными», «почти обнаженными» — однако такие картин-

Типы секстинга



ки могут быть не более откровенными, чем мы видим на пляже. Кроме того, не во всех исследованиях делаются различия между получением и рассылкой непристойных изображений – а это все же большая разница.

Согласно опросу 2010 года, всего 1% респондентов в течение года создавали сексуальные изображения, которые могли бы считаться нарушением закона о детской порнографии. При этом в очень редких случаях эти фотографии распространялись по Сети или посылались. Но если понимать секстинг как создание, распространение и получение сексуального контента, то число участников секстинга составляет 9,6%. Эти достаточно серьезные цифры говорят о том, что необходимо просвещать подростков по

этим вопросам. Молодые люди должны понимать, что даже хранение у себя на компьютере сексуально откровенных фотографий – это криминальный случай, поэтому, получив подобное изображение, необходимо его немедленно стереть и никогда не распространять.

Процент тех, кто создает и распространяет сексуальные фото, невелик, однако общее количество подростков, которым случалось этим заниматься, не такое уж маленькое. В этой связи возникают вопросы к юристам. Можно ли наказывать детей за то, что после 18 лет уже не будет считаться преступлением? По этой причине некоторые штаты, например Вермонт, предприняли шаги для того, чтобы некоторые формы секстинга все же не считались криминалом.

Что подростки говорят о секстинге

«Я флиртовала
с одним парнем, и он просто
попросил мою фотографию,
и я ему послала».
Девушка, 17 лет

«Я сидел в своей комнате,
играл на гитаре. И тут получил сообщение.
Открыл его – а там фотографии груди, вагины.
Я сразу же его уничтожил».
Юноша, 15 лет

«Я одевалась в доме моего парня,
и там была девушка – она сфотографирова-
ла меня и послала кому-то, и это фото обошло всю
школу и где-то через месяц исчезло».
Девушка, 16 лет

«Кто-то прислал
мне фотографию моего бойфренда
и другой девушки – и с тех пор он мне уже не
бойфренд».
Девушка, 17 лет

«У меня не было
бойфренда в это время, и мне
стало интересно, понравится ли мое
тело другим.
И я сделала несколько фото».
Девушка, 17 лет

«У одного мальчика было
4 фотографии голых девочек – он
показывал их всем в классе».
Девушка, 16 лет

«Было 10 вечера,
мне не спалось,
и я сфотографировалась».
Девушка, 14 лет

«В раздевалке одна девоч-
ка спросила, хотим ли мы посмотреть
ее фото с бойфрендом.
Мы думали, что это будет тусовка, а оказалось,
что они были в постели».
Девушка, 14 лет

Безопасный Интернет: увлекательные уроки для школьников

❖ Мы продолжаем публикацию материалов из пособия для учителей средней школы «Интернет: возможности, компетенции, безопасность», подготовленного Фондом Развития Интернет, ФГАУ «Федеральный институт развития образования» Минобрнауки России и факультетом психологии МГУ имени М.В. Ломоносова при поддержке компании Google. Важной частью пособия является «Практикум» – серия уроков для школьников по каждой из тем пособия, состоящих из мини-лекций, игр, тренингов. Приведенные ниже упражнения посвящены теме потребления товаров и услуг в Интернете.



Тема:

Реклама в Интернете

Цель:

формирование у учащихся способности и готовности к оценке рисков, связанных с распространением рекламы в Интернете.

Упражнение «Нажми на кнопку!»

Задача:

формирование у учащихся представления о механизмах воздействия рекламы на пользователей Интернета.

Необходимые материалы: листы белой бумаги формата А4, цветные карандаши или фломастеры.

Время проведения: 15 минут.

Рекомендуемый возраст: 6–9 классы.

Процедура проведения:

Интернет — это огромная рыночная площадь, которую невозможно представить себе без рекламы. В Сети она бывает очень разной — явной и скрытой, навязчивой и приятной, простой и креативной. Одним из наиболее распространенных видов рекламы в Интернете являются баннеры.

Баннер — графическое изображение, содержащее информацию рекламного характера и являющееся гиперссылкой на сайт рекламодателя. Задача баннера — привлечь внимание пользователя, чтобы перенаправить его на другую страницу.

Баннеры — это указатели в мире интернета, но им можно доверять далеко не всегда. Что же побуждает пользователей кликать на баннеры, и куда они ведут на самом деле? Чтобы разобраться в этом ведущий предлагает группе выполнить следующее упражнение. Каждый участник получает карточку с заданием и лист белой бумаги формата А4, на котором он должен в соответствии с заданием изобразить баннер, любой ценой призывающий пользователей кликнуть по нему.

На выполнение отводится не более 10 минут.

После того, как все баннеры готовы, их развешивают в классе на стене в произвольном порядке. Ученикам дается время, чтобы внимательно рассмотреть баннеры. Каждый участник по очереди должен ответить на вопросы: на какой из представленных баннеров он бы нажал в первую очередь и почему? (На свой баннер нажимать нельзя).

Обсуждение:

- Что, по вашему мнению, привлекает пользователей в баннерах?
- Что, по вашему мнению, раздражает пользователей в баннерах?
- Всегда ли совпадают изображение на баннере и содержание ресурса, на который он ведет?
- Случалось ли вам попадать в неприятные ситуации при нажатии баннера, например перейти на сайт с негативным контентом, стать жертвой вирусной атаки и т. п.?

Подводя итоги:

Интернет как среда и средство потребления не может существовать без рекламы. Многие бесплатные сервисы

живут за счет рекламы, без которой не было бы ни бесплатных почтовых ящиков, ни социальных сетей, ни поисковиков.

Однако реклама в Интернете может быть довольно навязчивой и даже опасной. Например, она может содержать в себе искаженную или ложную информацию. Иногда баннеры могут вести на опасные сайты. Поэтому к рекламе в интернете стоит относиться осторожно: не нужно кликать на все красивые баннеры, а информацию, представленную в рекламных сообщениях, стоит перепроверять.



Тема:

Мошенничество в Сети

Цель:

формирование у учащихся способности и готовности к оценке рисков, связанных с мошенничеством в Сети.

Упражнение «Роман в письмах»

Задача:

формирование у учащихся способности оценивать риски, связанные с фишинговыми сообщениями.

Необходимые материалы: карточки с заданиями для группы (см. Приложение), ключи для ведущего (см. Приложение).

Время проведения: 25 минут.

Рекомендуемый возраст: 7–9 классы.

Процедура проведения:

Для того чтобы лучше разобраться в психологии интернет-мошенников и механизмах работы фишинговых схем, ведущий предлагает участникам группы представить себя частными детективами, которым предстоит разоблачить сетевых мошенников. Для этого группа делится на шесть подгрупп, каждая из которых получает свою карточку с заданием (см. Приложение). На карточках изложена настоящая история Ариэля

Липмана, который вступил в переписку с группой мошенников, возглавляемых мистером Бенсоном. В хитросплетениях этой истории предстоит разобраться участникам.

Задача каждой подгруппы внимательно изучить переписку, представленную в карточке, и найти все доказательства, позволяющие уличить мистера Бенсона и его коллег в мошенничестве. На выполнение этого задания отводится 5 минут.

Затем каждая подгруппа по порядку, начиная с первой карточки, зачитывает свою часть истории, указывая на все неточности и противоречия, которые вызвали подозрение. Другие участники группы могут дополнить ответы выступающих. На выполнение этого этапа упражнения отводится не более 20 минут.

В завершении ведущий, используя ключи, может еще раз зачитать список найденных противоречий. По результатам упражнения группа может определить самую профессиональную команду сыщиков.

Обсуждение:

- Какие чувства пытаются затронуть авторы письма у своих адресатов?
- Какая информация в письмах вызывает наибольшее подозрение?
- Как, по-вашему, чем обычно заканчивается переписка с мошенниками?

Подводя итоги:

В Интернете обитают не только добросовестные пользователи, но и мошенники, которые только и мечтают о том, как бы обокрасть доверчивых пользователей или добыть у них ценную информацию. Для того чтобы не стать жертвой кибермошенников следует соблюдать простые правила:

- Никогда не отвечайте на сообщения, которые приходят от незнакомых людей. Особенно осторожно следует относиться к письмам, которые приходят с неизвестных вам почтовых сервисов.

■ Если в письме вам сообщают о крупном выигрыше в лотерею, о том, что ваши близкие попали в беду, или о сборе средств на благотворительность, лучше всего такую информацию проверить с помощью другого канала информации, например по телефону или через поисковик.

■ Никогда не проходите по ссылкам, содержащимся в подозрительном сообщении, никогда не заполняйте формы во всплывающих окнах. Если автор сообщения просит вас сохранить содержания письма в тайне или совершить определенные действия в сжатые сроки, скорее всего, это мошенничество.

■ Даже если в сообщении содержится персональное обращение или оно написано вашим другом или приятелем, это не повод доверять письму. Личные данные можно украсть или подделать.

■ Если вам кажется, что вы стали жертвой интернет-мошенничества, поменяйте все пароли, свяжитесь с администрацией интернет-ресурса, на котором произошла кража личных данных, а лучше всего обратитесь к взрослому, например к учителю, он наверняка поможет вам и подскажет, что нужно сделать.

■ Никогда не пытайтесь бороться с мошенниками самостоятельно. Зачастую мошенники — это взрослые опытные люди, которые хорошо оценивают риски, на которые идут.

Приложение

Материалы публикуются на основе материалов <http://tross.livejournal.com/379639.html> и печатаются с разрешения автора оригинальной публикации Ромика Трасса.

Задание 1.

От кого: Питер Бенсон

Кому: Ариэль Липман

Дорогой друг!

Как Ваши дела? Надеюсь, все хорошо

с Вами и Вашей семьей. Меня зовут Питер Бенсон, мне 40 лет и я из Великобритании. Я люблю помогать людям с их проблемами, и поэтому я решил связаться с Вами. Я видел Ваш контакт в интернете, и я решил узнать, сколько Вам нужно, чтобы помочь в решении Ваших проблем. Я дал обещание Богу, что я помогу одному человеку из Интернета сегодня. Мне хотелось бы подарить деньги Вам, потому что я знаю, что у Вас много проблем, и для их решения необходимы деньги. Так что, мой дорогой друг, вышлите мне полную информацию о Вас, номер паспорта и домашний адрес, включая номер телефона, чтобы я мог общаться с Вами, а также общую сумму, которая вам нужна.

Питер Бенсон

От кого: Ариэль Липман

Кому: Питер Бенсон

Хэллоу!

Меня зовут Ариэль. Я получил сообщение от Вас и очень рад. Ниже полная информация обо мне: (скрыто)

Мне нужно 50 долларов.

Спасибо.

Ариэль Липман

От кого: Питер Бенсон

Кому: Ариэль Липман

Дорогой Ариэль,
Спасибо Вам за письмо. Честно говоря, я был в слезах, когда перечитывал его. Но я верю, что все будет хорошо с Вами и Вашей семьей, поскольку Бог услышал Ваши молитвы. Вытрите Ваши слезы, мой друг, потому что у меня есть хорошая новость для Вас. Я выписал чек на \$500 000 и вложил его на мой банковский счет в Нигерии для передачи его на Ваш счет. Вот контакт моего банка в Нигерии: oceanicbknigeria@rocketmail.com.

Вы должны отправить им информацию о Вашем банковском счете или о другом виде перевода денег.

Питер Бенсон

Задание 2.

На днях Ариэль Липман получил письмо от доктора Питера Бенсона из Великобритании, который пообещал ему в качестве безвозмездной помощи 500 000 долларов. Чтобы получить обещанные деньги, Ариэлю было необходимо обратиться в «Океаник Банк Нигерии».

От кого: Ариэль Липман

Кому: oceanicbknigeria@rocketmail.com

Добрый день!

На днях по электронной почте со мной связался подданный Великобритании и сообщил, что хотел бы безвозмездно передать мне 500 000 долларов. Также он сообщил мне, что выписанный на мое имя чек находится в вашем банке и вы можете мне помочь его получить! Спасибо.

Ариэль Липман

От кого:

oceanicbknigeria@rocketmail.com

Кому: Ариэль Липман

Дорогой Ариэль Липман,
Спасибо за обращение в Океаник Банк Нигерии. На Ваше имя был выписан чек на 500 000 от доктора Питера Бенсона из Великобритании. Все, что вам необходимо, — это сделать небольшой платеж для того, чтобы мы могли освободить этот чек и перевести его на Ваш счет. Вы должны уплатить 150 долларов как можно скорее. Как только мы получим оплату, мы сразу вышлем чек на Ваш домашний адрес.

С уважением, Мистер Браун,
Океаник Банк Нигерии

От кого: Ариэль Липман
Кому: oceanicbkigeria@rocketmail.com

Дорогой мистер Браун!
Я дико извиняюсь, но я так беден, что у меня нет 150 долларов. Могу ли я освободить чек, уплатив 100 долларов?

От кого:
oceanicbkigeria@rocketmail.com
Кому: Ариэль Липман

Дорогой Ариэль Липман,
Мы получили Ваше письмо и хотим Вам сказать, что Вы можете сделать платеж в 100 долларов, которые позволят нам открыть Ваш чек и перевести его на Ваше имя. Вы должны произвести платеж через Western Union на имя нашего бухгалтера.
RECEIEVERS NAME: OKEREKE JOHN
SENDERS NAME? ARIEL LIPMAN
QUESTION: BOOK
ANSWER? BOOK
DESTINATION: NIGERIA
После того, как Вы сделаете платеж, Вы должны выслать нам платежную информацию, подтверждающую перевод денег. Сделайте это как можно быстрее.

Мистер Браун,
Океаник Банк Нигерии

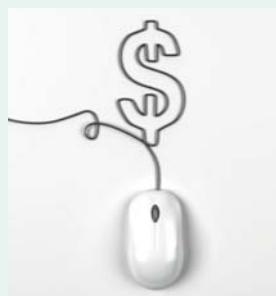
Задание 3.

На днях Ариэль Липман получил письмо от доктора Питера Бенсона из Великобритании, который пообещал ему в качестве безвозмездной помощи 500 000 долларов. Чтобы получить обещанные деньги, Ариэлю было необходимо обратиться в «Океаник Банк Нигерии». Сотрудник банка, мистер Браун, обещал выслать Ариэлю чек на его домашний адрес, как только он переведет 100 долларов на имя бухгалтера банка Джона Окереке.

От кого: Ариэль Липман
Кому: oceanicbkigeria@rocketmail.com

Мистер Браун,
Я сильно извиняюсь, но кто такой Джон Окереке, и почему я не должен высылать деньги напрямую в «Океаник Банк»?

Ариэль



От кого:
oceanicbkigeria@rocketmail.com
Кому: Ариэль Липман

Ариэль,
Мы хотим, чтобы ты знал, что Джон Окереке — бухгалтер в нашем банке. Пожалуйста, вышли деньги ему как можно скорее. Убедись, что ты правильно пишешь имя получателя.

С уважением, Мистер Браун

От кого: Ариэль Липман
Кому: oceanicbkigeria@rocketmail.com

Хорошо, я сделаю это быстро, как только возможно. Но у меня есть еще один вопрос: я нашел еще немного денег. Если я вышлю вам 200 баксов вместо 100, смогу ли я получить один миллион, вместо 500 000?

От кого:
oceanicbkigeria@rocketmail.com
Кому: Ариэль Липман

Ариэль,
Мы получили Ваше сообщение и предлагаем Вам уплатить банку 200 долларов. Как только Вы переведете деньги, мы отправим Вам требуемую сумму.

Доктор Питер Бенсон уже выписал на Ваше имя чек на один миллион долларов. Мы надеемся получить 200 долларов сегодня как можно скорее.

Мистер Браун

Задание 4.

На днях Ариэль Липман получил письмо от доктора Питера Бенсона из Великобритании, который пообещал ему в качестве безвозмездной помощи 500 000 долларов. Чтобы получить обещанные деньги, Ариэлю было необходимо обратиться в «Океаник Банк Нигерии». Сотрудник банка, мистер Браун, обещал выслать Ариэлю чек на его домашний адрес, как только он переведет 100 долларов на имя бухгалтера банка Джона Окереке. Ариэль написал в банк еще одно письмо, в котором сообщил, что готов переслать 200 долларов, если банк тоже удвоит обещанную сумму. Сотрудник банка пообещал Ариэлю миллион.

От кого: Ариэль Липман

Кому: oceanicbkigeria@rocketmail.com

Дорогой мистер Браун,
Несколько дней назад я нашел дополнительную сумму. Этого вполне достаточно, чтобы купить авиабилет и прилететь в Вашу замечательную страну, сделать необходимый вклад и получить чек. Пожалуйста, напишите мне точный адрес Вашего банка. Я смогу прилететь уже завтра. Надеюсь на скорейшую встречу.

Ариэль

От кого:

oceanicbkigeria@rocketmail.com

Кому: Ариэль Липман

Ариэль,
Мы хотим сообщить Вам, что срок действия чека истек, потому что Вы отказались вовремя внести платеж, о ко-

тором мы Вас просили. Мы не сможем сотрудничать с Вами в дальнейшем.

Мистер Браун

От кого: Ариэль Липман

Кому: oceanicbkigeria@rocketmail.com

Окей, окей, окей!

Я могу перевести Вам 400 долларов вместо 200.

На какую сумму я смогу рассчитывать в этом случае?

Ариэль

От кого:

oceanicbkigeria@rocketmail.com

Кому: Ариэль Липман

Ариэль,

Вы отказались перевести деньги на имя Джона Окереке, нашего бухгалтера. У нас нет времени, чтобы его тратить на Вас. Будьте любезны, пойдите и переведите требуемую сумму через Вестерн Юнион Джону Окереке и вышлите нам платежные реквизиты.

Как только мы получим 400 долларов, мы переведем Вам чек на один миллион в течение 24 часов.

Мистер Браун

Задание 5.

На днях Ариэль Липман получил письмо от доктора Питера Бенсона из Великобритании, который пообещал ему в качестве безвозмездной помощи 2 млн долларов. Чтобы получить обещанные деньги, Ариэлю было необходимо обратиться в «Океаник Банк Нигерии». Сотрудник банка, Мистер Браун, обещал выслать Ариэлю чек на его домашний адрес, как только он переведет 400 долларов на имя бухгалтера банка Джона Окереке. Ариэль, понимая, что имеет дело с мошенниками, нарочно написал неправильные реквизиты в платежной квитанции.

От кого:

oceanicbkigeria@rocketmail.com

Кому: Ариэль Липман

Ариэль,

Мы хотим, чтобы ты отсканировал квитанцию о переводе, с тем, чтобы мы могли убедиться, что ты произвел оплату. Мы думаем, что ты шутишь с нами, и не сделал никакого перевода, потому что информация, которую ты нам направил, была неверной. Мы предполагаем, что ты не отправил платеж, поэтому, пожалуйста, прекрати лгать нам, или мы никогда не переведем тебе 2 млн долларов. Ты должен заплатить нам в течение двух дней, поскольку срок действия чека истекает в конце этой недели. Как только ты переведешь деньги, будь любезен, вышли нам отсканированную квитанцию, которую ты получишь в Вестерн Юнион.

От кого: Ариэль Липман

Кому: oceanicbkigeria@rocketmail.com

Мистер Браун,

Могу ли я получить скан чека, прежде чем я переведу Вам 400 долларов?

Ариэль

От кого:

oceanicbkigeria@rocketmail.com

Кому: Ариэль Липман

Ариэль,

Мы получили твой мейл и хотим чтоб ты понял: если ты не переведешь нам 400 долларов, перестань контактировать с нами, потому что срок действия чека истекает сегодня, если ты не заплатишь. Мы не можем отсканировать чек, это противоречит нашим законам. Мы сможем отсканировать чек позже. Сначала нам необходимо собрать заседание, и, если руководство банка согласится на это, то мы так и сделаем. Ты хочешь получить деньги, не заплатив пошлину? Когда мы увидим реаль-

ную квитанцию, тогда мы тебе поверим. Перестань обманывать себя. Это банк, я, надеюсь, ты понимаешь, что ты не сможешь нас обхитрить.

Мистер Браун

Задание 6.

На днях Ариэль Липман получил письмо от доктора Питера Бенсона из Великобритании, который пообещал ему в качестве безвозмездной помощи 2 млн долларов. Чтобы получить обещанные деньги, Ариэлю было необходимо обратиться в «Океаник Банк Нигерии». Сотрудник банка, Мистер Браун, обещал выслать Ариэлю чек на его домашний адрес, как только он переведет 400 долларов на имя бухгалтера банка Джона Окереке. Ариэль, понимая, что имеет дело с мошенниками, нарочно написал неправильные реквизиты в платежной квитанции.

От кого: Питер Бенсон

Кому: Ариэль Липман

Дорогой мой,

Только что мне позвонили из банка и сказали, что ты требуешь перечислить тебе 3 млн. Что ты за человек такой?! Я прилагаю все усилия, чтобы помочь тебе и твоей семье, а ты идешь и просишь мой банк перечислить тебе 3 млн вместо двух. Ты хочешь, чтобы я оставил перевод, потому что ты эгоистичный и жадный человек? Если ты и дальше будешь настаивать на 3 млн, то я обещаю тебе, что ты не получишь вообще ничего.

Доктор Питер Бенсон

От кого: Ариэль Липман

Кому: Питер Бенсон

Дорогой Питер Бенсон,

Я очень сильно извиняюсь. Я обещаю быть хорошим мальчиком. Пожалуйста, не забирайте мои деньги. Мистер

Бенсон, пожалуйста, дайте мне 2,5 млн хотя бы, а?

От кого: Питер Бенсон

Кому: Ариэль Липман

Дорогой мой,

Ты хочешь 2,5 млн, а сам не получил 2 млн, которые я выслал тебе. Теперь ты хочешь два с половиной. Хорошо, я выпишу тебе другой чек, на 2,5, но обещаю, что, если ты не оплатишь перевод денег, то я никогда больше не буду выписывать тебе чеки.

Очень много людей сейчас беспокоят меня с просьбой выслать им денег. Ты пошел и рассказал им о моей помощи? Какая это глупость! Пожалуйста, прекрати рассказывать людям, что я хотел помочь тебе! Я позвоню сегодня в банк и попрошу их приготовить для тебя чек на 2,5 млн долларов. Что за работу ты делаешь в своей стране? Пожалуйста, не рассказывай никому обо мне. Иначе Бог накажет тебя и твою семью!

Доктор Питер Бенсон



Ключи для ведущего

Задание 1.

- Мистер Бенсон хочет помочь случайному незнакомому человеку из социальной сети.
- Мистер Бенсон обещает пожертвовать значительную сумму денег.
- Мистер Бенсон запрашивает персональную информацию.
- Мистер Бенсон предлагает 500 000 долларов на просьбу о 50.
- Мистер Бенсон, подданный Великобритании, хранит свои деньги в банке Нигерии, не самой благополучной и надежной стране на свете.

Задание 2.

- Подданный Великобритании хранит свои деньги в банке Нигерии, не самой благополучной и надежной стране на свете.
- Чтобы получить чек на 500 000 долларов нужно заплатить 150.
- Когда Ариэль сообщает, что у него нет 150 долларов, сотрудник банка соглашается на 100, хотя тарифы в банках фиксированные.
- Денежный перевод нужно совершить не в сам банк, а на имя сотрудника.
- Банк использует услуги Вестерн Юнион.

Задание 3.

- Денежный перевод нужно совершить не в сам банк, а на имя сотрудника.
- Когда Ариэль предлагает выслать 200 долларов, сотрудник с легкостью обещает выслать ему в ответ чек на миллион.

Задание 4.

- В ответ на предложение Ариэля приехать и лично забрать чек, сотрудники банка сообщают, что срок чека истек и прерывают все контакты.
- В ответ на предложение Ариэля заплатить 400 долларов у сотрудников банка сразу же возникает новый чек на миллион.

Задание 5.

- В ответ на запрос Ариэля выслать отсканированный чек, банк отвечает решительным отказом.
- Последнее письмо из банка содержит скрытую угрозу в адрес Ариэля.

Задание 6.

- Мистер Бенсон проявляет озабоченность из-за того, что Ариэль рассказывает о нем другим людям.
- Последнее письмо от мистера Бенсона содержит прямую угрозу в адрес Ариэля.



Тема:

Люди, которые играют в игры

Цель:

формирование у учащихся способности оценивать риски, связанные с онлайн-играми.

Упражнение «Что наша жизнь? Игра!»



Задача:

осознание учащимися возможностей удовлетворения потребностей в развлечении с помощью онлайн-игр.

Необходимые материалы: флип-чарт.

Время проведения: 15 минут.

Рекомендуемый возраст: 6–9 классы.

Процедура проведения:

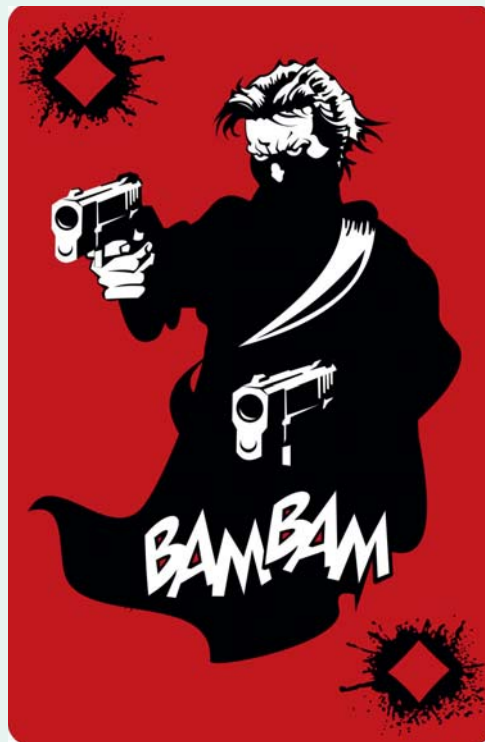
В начале упражнения ведущий может сказать, что игра — это очень важная часть жизни, особенно для детей и подростков. Некоторые игры, например салки, вырабатывают выносливость и ловкость, другие, например шахматы, развивают мышление. Однако современное поколение все чаще играет в онлайн-игры. В связи с этим ведущий дает участникам группы задание: назовите свою любимую онлайн-игру, объясните, что именно вам в ней нравится и какие полезные для жизни качества она у вас развивает?

Участники группы могут высказываться по очереди, а ведущий фиксирует их ответы на доске. Если у кого-то из участников группы нет любимой игры или он вообще не играет, он может предложить аргументы в пользу этой позиции.

Обсуждение:

- Какие качества и черты характера формируют онлайн-игры?
- Всегда ли онлайн-игра должна быть полезной? Достаточно ли того, чтобы она была интересной?
- Почему, по вашему мнению, люди играют в онлайн-игры? Каким бы стал мир без онлайн-игр?

Упражнение «Жестокие игры»



Задача:

формирование у учащихся способности оценивать риски, связанные с онлайн-играми.

Необходимые материалы: карточки с ситуациями (см. Приложение).

Время проведения: 30 минут.

Рекомендуемый возраст: 6–9 классы.

Процедура проведения:

Ведущий может сказать, что, к сожалению, не все онлайн-игры одинаково полезны и некоторые из них могут содержать скрытые риски и угрозы. Он предлагает учащимся разделить на четыре равные команды, каждая из которых получает карточку с заданием (см. Приложение). Участникам необходимо прочитать ситуацию, обсудить ее и ответить на вопросы. На выполнение задания отводится не более 10 минут.

После этого представители от каждой группы по очереди зачитывают свои ситуации и знакомят участников с ответами групп. Остальные участники могут высказывать свои замечания в процессе обсуждения.

После того как все ситуации будут проанализированы, ведущий задает вопрос: почему возникли ситуации, описанные в карточках? Связаны ли эти проблемы с индивидуальными особенностями игрока или с самой игрой? В конце ведущий может огласить правильные ответы, используя ключи к заданию (см. Приложение).

Обсуждение:

■ Знакомы ли вам ситуации, приведенные на карточках?

■ Случалось ли вам самим сталкиваться с подобными ситуациями? Если да, то как вам удалось справиться с ними?

■ Можно ли, на ваш взгляд, играть в онлайн-игры и вовремя остановиться? Что для этого нужно делать?

Подводя итоги:

Интернет-игры приносят много радости и детям, и взрослым, однако иногда игры затягивают нас против нашей воли и могут стать причиной серьезных проблем. Для того чтобы этого не произошло, следует соблюдать простые правила.

■ Приступая к игре, нужно внимательно ознакомиться с пользовательским соглашением: какие обязательства вы на себя принимаете, что вас ждет в самой игре, что может потребоваться в дальнейшем.

■ Полезно будет пообщаться с другими игроками на различных форумах, посвященных игре. Особое внимание уделите разделу, посвященному проблемам, с которыми сталкиваются пользователи, а также тому, как служба поддержки помогает их разрешить.

■ Если во время игры от вас требуется рассылать приглашения и другие сообщения друзьям по почте или в социальных сетях, не следует злоупотреблять терпением товарищей, так вы рискуете их потерять.

■ Если требования, предъявляемые со стороны игры, слишком высоки, например вам нужно тратить деньги для продвижения от уровня к уровню или регулярно заглядывать на страничку игры, самым разумным будет ее прекратить.

■ Чтобы с вами ни случилось, помните: игра — это всего лишь игра. Настоящая игра должна приносить радость и отличное настроение. Если игра вызывает у вас досаду, злость, раздражение, усталость, то, скорее всего, она не очень хороша.

■ Если вам по какой-либо причине трудно прекратить игру, используйте самый радикальный и эффективный метод: удалите игровой аккаунт или игровую программу вместе со всеми игровыми файлами. Сожгите за собой все мосты, чтобы вам было некуда возвращаться.

Приложение

Карточки для участников

Карточка 1

Однажды Лена увидела по телевизору рекламу новой многопользовательской ролевой онлайн-игры. Для того

чтобы ее начать, было достаточно зарегистрироваться на сайте и скачать бесплатную программу. Игра очень увлекла Лену своим интересным и красочным миром. Поначалу играть было довольно просто: убить монстров было легко, а переход с уровня на уровень занимал немного времени. Однако постепенно Лена стала замечать, что игра становится все сложнее, а чтобы двигаться дальше требовалось специальное снаряжение (оружие, доспехи, волшебные предметы), которые можно было купить в интернет-магазине. Благо снаряжение стоило недорого и Лене хватало карманных денег. Но ситуация продолжала усложняться с каждым днем, для выполнения игровых заданий Лене все чаще требовалось новое, более дорогое снаряжение, на которое карманных денег уже не хватало. Лене было жаль бросать игру, поскольку на развитие своего героя она потратила много времени и средств, но, чтобы оградить героя от атак других пользователей, ей нужны были дополнительные деньги. Однажды Лена не выдержала и украла небольшую сумму денег у родителей, но кража обнаружилась.

- Как бы вы поступили на месте Лены?
- Как бы вы поступили на месте Лениных родителей?
- Если бы Лена обратилась к вам за советом, что бы вы ей сказали?



Карточка 2

Паша играет в одну из многопользовательских сетевых игр «ВКонтакте».

Когда он только начинал игру, все было очень просто и интересно. Однако со временем Паша понял, что, если он хочет и дальше оставаться в игре, он должен привлекать в нее как можно больше своих друзей, так как от этого напрямую зависит его успех. Поначалу ему удалось уговорить нескольких близких друзей присоединиться к игре, и это дало положительный эффект, но на непродолжительный срок. Тогда Паша стал рассылать приглашения присоединиться к игре всем своим друзьям подряд. Некоторые его друзья приняли предложение, некоторые отказались. Паше этого показалось мало, и он стал высылать приглашения повторно раз за разом, пока его не начали удалять из списка контактов. Тогда Паша стал искать новых «друзей» из числа таких же игроков, как и он сам. В результате его «друзьями» стали совершенно незнакомые люди, а товарищи, которых он хорошо знал, удалили его из списка контактов, причем многие из них перестали общаться с ним и в реальной жизни.

- Как бы вы поступили на месте Паши?
- Как бы вы поступили на месте Паших друзей?
- Если бы Паша обратился к вам за советом, что бы вы сказали ему?

Карточка 3

Однажды подруга пригласила Зину поиграть в одну из многопользовательских сетевых игр на Facebook. Сначала Зине все очень нравилось: игра была интересной и очень красивой. Большое значение имела игровая валюта, получить которую можно было, выполняя задания. Но игровых денег часто не хватало на снаряжение и тому подобные вещи. К счастью, в игре существовали другие способы заработать. Например, если Зина открывала игру каждый час, то она получала за это небольшое количество денег. Поначалу Зина не слишком злоупотребляла этой возможностью, но чем дольше она играла, тем больше «денег» ей

было нужно. Зина старалась использовать каждую возможность, чтобы их получить. Она стала позже ложиться и раньше вставать, чтобы открыть игру в нужное время, стала плохо высыпаться, спала на уроках, ее успеваемость заметно ухудшилась. Но Зине и этого показалось мало, она стала опаздывать на занятия и сбегать с последних уроков, чтобы чаще открывать игру. В какой-то момент классной руководительнице надоели постоянные отговорки Зины, она вызвала ее родителей в школу.

■ Как бы вы поступили на месте Зины?

■ Как бы вы поступили на месте Зининой классной руководительницы?

■ Если бы Зина обратилась к вам за советом, что бы вы ей сказали?

Карточка 4

Вася всегда любил компьютерные ролевые игры, но однажды в гостях он увидел многопользовательскую ролевою онлайн-игру. Игровой мир и его возможности насколько поразили Васю, что он сразу же присоединился к этой игре. Поначалу Васе все очень нравилось: в новой игре можно было не только сражаться с монстрами, но и общаться с другими игроками, организовывать команды для охоты на драконов и штурма вражеских замков. Всего этого не было в играх, в которые Вася играл раньше. Однако со временем Вася стал замечать, что новая игра не имеет конца: битвы, штурмы, войны, охоты однообразно сменяют друг друга в замкнутом круге. В прежних играх всегда был логический конец: когда Вася проходил все уровни до конца, он с удовлетворением клал диск с игрой на дальнюю полку. В онлайн-игре этого не происходило, и он чувствовал, что ему трудно самостоятельно прекратить играть.

■ Как бы вы поступили на месте Васи?

■ Как бы вы поступили на месте Васиних родителей?

■ Если бы Вася обратился к вам за советом, что бы вы сказали ему?



Ключи к заданию для ведущего

В первой ситуации проблема была вызвана постепенным усложнением игры и увеличением денежных затрат на нее: начало игры не потребовало от Лены никаких существенных средств, но по мере игры затраты постепенно возрастали. Лене, безусловно, нужно сознаться в своем поступке родителям и объяснить, почему она так поступила, а в будущем осматрительнее подходить к выбору игр.

Во второй ситуации проблема была вызвана тем, что разработчики поощряют игроков, рассылающих приглашения присоединиться к игре. Паше стоит как можно скорее прекратить игру, очистить список своих контактов от случайных «друзей» и извиниться перед настоящими друзьями. Если друзья настоящие, они обязательно поймут Пашу.

В третьей ситуации проблема была вызвана тем, что разработчики игры поощряли зависимость Зины, так как за каждое открытие игры она получала небольшое вознаграждение. Зине нужно поговорить с родителями и классным руководителем, подробно объяснить ситуацию и причины ее возникновения. И, конечно, Зине нужно прекратить играть. Самым надежным способом в данном случае будет удаление игрового аккаунта или программы.

В четвертой ситуации проблема была вызвана тем, что в игре не было логического конца, все действия носили незавершенный характер, поэтому Вася не знал, когда нужно будет остановиться, и не мог это сделать. Поскольку Вася чувствует, что он не в состоянии самостоятельно справиться с проблемой, ему необходимо обратиться за помощью к взрослому, лучше всего к школьному психологу или учителю.

Формировать будущего абонента

Занимаясь образованием будущих «цифровых граждан», телекоммуникационные компании вкладывают в собственный бизнес

В телекоммуникационной сфере, как ни в какой другой, сегодня реализуется очень много социальных проектов — образовательных, воспитательных, научных. Практически все они, независимо от конкретной целевой аудитории, направлены на формирование людей, которые должны стать не только полноценными гражданами своей страны, но и цифрового мира. Почему наши ведущие компании постоянно вкладывают значительные средства и человеческие ресурсы в такие программы? Об этом рассказывает Елена Серегина, директор Департамента корпоративной социальной ответственности ОАО МТС.



— Елена Ильинична, расскажите, как политика МТС в сфере корпоративной социальной ответственности соотносится с коммерческими целями компании?

— В основе любой функциональной политики лежит бизнес-стратегия компании. В зависимости от различных акцентов и изменений в бизнесе также меняется и политика в области корпоративной социальной ответственности

(КСО), которая направлена на поддержку и сопровождение бизнеса. В стратегии компании МТС за последние несколько лет ключевым направлением является продвижение и поддержка так называемых дата-услуг — предоставление доступа в Интернет. Соответственно основные направления деятельности в области КСО также связаны с Интернетом. Это проекты «Дети в Интернете», «Сети все возрасты покорны», «Телеком Идея». Что касается первых двух проектов, то они направлены на обучение потенциальных абонентов навыкам безопасной работы с Интернетом, создание лояльной среды. Проект «Телеком Идея» позволяет применять инновационные разработки молодежи для создания новых приложений, для развития бизнеса в области передачи данных.

— Какую роль, по-вашему, должны играть ведущие телекоммуникационные

компании в развитии информационного общества в России и, в частности, в информатизации образования?

– Прежде всего, телекоммуникационные компании должны формировать этот рынок. Если рассматривать услуги, которые предоставляются обществу, то доля образования имеет огромный удельный вес. При этом именно в этой области отмечается интенсивный рост. Если компании связи не будут участвовать в формировании этого рынка, «считывать» его потребности и развивать, они могут просто потерять свой бизнес. Сейчас актуальные вопросы развития образования — дистанционное образование, оснащение школ телекоммуникационной инфраструктурой, создание новых форм образования.

– МТС много внимания уделяет работе с детьми — вашими будущими абонентами. Каким вам видится «абонент будущего»?

– Совершенно очевидно, что этот абонент будет иным, не таким, как сей-

час — это и другие скорости потребления и воспроизведения информации, совершенно иной способ мышления, иные ресурсы, которые он может задействовать. Мы как компания связи не только должны понимать, каким будет наш абонент через несколько лет, но и формировать его сами. Каким образом? Мы не образовательное учреждение, а оператор связи. Но оператор, имея в своем арсенале определенный перечень услуг, приложений, программ, уже сегодня может влиять на формирование культуры абонента в будущем. Сейчас в проекте «Телеком Идея» одну из номинаций выиграла инновация, предложенная для пожилых людей. Да, сейчас рынок различных гаджетов для пожилых людей не очень большой, но если такая программа будет в запасе у оператора, допустим, в виде образовательных приложений для пожилых людей, которые дают возможность детям учить своих бабушек и дедушек, это уже формирует сознание абонентов.

– Сегодня ведутся оживленные споры вокруг того, могут и должны ли дети использовать мобильные технологии.

Образовательно-выставочный проект «Дети в Интернете»

— это комплекс образовательных мероприятий, объединяющий в себе интерактивные выставки и серию обучающих уроков для младших школьников. Цель — информирование детей, родителей и учителей о потенциальных рисках при использовании Интернета, путях защиты от сетевых угроз и полезных возможностях глобальной Сети для образования, развития, общения и досуга. Проект реализуется оператором связи МТС совместно с Фондом Развития Интернет при поддержке Министерства связи и массовых коммуникаций Российской Федерации, Министерства образования и науки

Российской Федерации, Лиги Безопасного Интернета и при участии Google и ряда партнеров.

Основные цели проекта:

- формирование в обществе культуры безопасного и полезного использования Интернета;
- повышение уровня знаний граждан России о правилах безопасного поведения в Интернете.

Компания МТС совместно с сотрудниками факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова и Фонда Развития Интернет разработали урок по теме «Безопасный и полезный Интернет», рассчитанный на учащихся 2–4 классов. Тематика и методика урока спроектированы таким образом, чтобы дать школьникам

наиболее полное представление о разных сторонах использования сети Интернет — как положительных, так и отрицательных. Детей не только знакомят с существующими опасностями, но и научат действовать правильно в случае возникновения неприятных ситуаций. В игровой, интерактивной форме детям расскажут о полезных возможностях в Сети, вирусах и вредоносных программах, будет поднята проблема агрессивного общения, обмана, мошенничества и предоставления личной информации для открытого доступа.

Ссылка на проект:
<http://www.detionline.com/mts>

Федеральный проект «Сети все возрасты покорны» инициирован Группой МТС при поддержке Фонда Развития Интернет с целью популяризации современных информационных технологий и полезных онлайн-сервисов среди людей старшего возраста, помощи им в приобретении практических навыков использования Интернета для решения повседневных задач.

Бесплатная образовательная программа «Сети все возрасты покорны» призвана изменить привычный образ жизни пенсионеров — она помогает выпускникам адаптироваться в современном информационном обществе, открывает преимущества онлайн-общения и использования электронных сервисов и услуг.

Ссылка на проект: <http://www.svvp.ru>

А как вы относитесь к использованию технологий маленькими детьми?

— В моем детстве, когда были просто телевизоры, велись такие же дискуссии по поводу того, смотреть или не смотреть, и, если да, то сколько времени и т. п. Потом, когда я стала мамой, появились видеомэгафоны, и опять люди полемизировали о том, давать ребенку смотреть мультфильмы или не давать, а про телевизор уже все понимали, что он все равно его смотрит. Поэтому я считаю, что любое новое нужно воспринимать очень сдержанно и главное — дозированно, во всем должна быть мера. Нельзя его отрицать и нельзя ему полностью отдаваться. На последнем конкурсе «Телеком Идея» — а это как лакмусовая бумажка инноваций и нового видения — к нам поступил проект «Погремушка». Его предложила педагог-психолог и мама семимесячной девочки. Это образовательное приложение для мобильного телефона, которое предназначено для использования детьми с 0 до года. Приложение основано на том факте, что ребенок все равно берет в руки ту игрушку, в которую играют мама и папа, и рано или поздно начинает интересоваться

ее мобильным телефоном, поэтому лучше, если он будет использовать его в образовательных целях и вместе с родителями.

Приложения для детей часто воспринимаются негативно: люди видят в этом некое циничное отношение оператора к своим пользователям — якобы приучение к продукту с детства. Но мы считаем, что это, наоборот, некая миссия оператора — направить энергию и желание детей, чтобы они использовали гаджеты больше в образовательных целях, а использовать их просто так они начнут и без нашего участия.

— Каким образом социальные программы МТС соотносятся со слоганом компании «На шаг впереди»?

— Во-первых, на шаг впереди телекоммуникационной российской индустрии. Не все операторы могут похвастаться таким арсеналом программ в области КСО, какой есть у МТС. Во-вторых, наши проекты заведомо сориентированы на будущее. Кроме этого, мы структурно и очень глубоко подходим к нашим проектам и в чем-то идем более глубоко, чем другие операторы.

— Знакомы ли вы с программами КСО, реализуемыми зарубежными телекоммуникационными компаниями? Используете ли вы их опыт в своей работе?

— Исследования в области CSR свидетельствуют о высоком интересе мировых телекоммуникационных компаний к социальной деятельности. Интересны опыт Бритиш Телеком, Водафона и Дойч-Телекома. Интересен опыт в области КСО ведущих телекоммуникационных вендоров, например, Эрикссон, Нокia.

Мы участвуем в различных выставках, а также постоянно проводим мониторинги по всем операторским

Конкурс «Телеком Идея» организован компанией МТС при поддержке Министерства связи и массовых коммуникаций Российской Федерации, Министерства экономического развития Российской Федерации, Высшей школы экономики (НИУ ВШЭ), Торгово–промышленной палаты Российской Федерации, Федерального агентства по делам молодежи и ОПОРА России. Конкурс направлен на поиск, поддержку и продвижение на рынок инновационных проектов молодежи, предполагающих применение информационно–коммуникационных технологий в коммерческой, социальной и государственной сферах.

Основные цели конкурса:

■ развитие в России инноваци–

онной деятельности в отрасли телекоммуникаций и вовлечение в нее талантливой молодежи;

■ разработка методов оценки инновационных проектов;

■ поощрение разработчиков инновационных проектов и привлечение инвестиций в инновационные проекты;

■ поиск проектов, имеющих перспективы применения в бизнесе операторов связи, официальной и государственной сферах;

■ создание условий для внедрения передовых разработок;

■ формирование благоприятного общественного мнения об инновационном потенциале российского телекоммуникационного бизнеса.

В очередном конкурсе «Телеком Идея 2014» особое внимание уделялось проектам, способ–

ствующим развитию комфортной, экологичной и доступной для всех категорий граждан (в том числе детей, людей зрелого возраста и лиц с ограниченными возможностями) городской среды с использованием «умных» ИТ–решений на базе высокоскоростных мобильных сетей передачи данных. Основной тематикой конкурса стала разработка и применение «умных» и «зеленых» технологий для создания благоприятных условий развития городского хозяйства и управления, повышения качества и удобства жизни населения и развития бизнеса.

Ссылка на проект:

<http://telecomideas.ru>

компаниям — исследуем публичный рынок, примерно понимаем, кто и чем занимается, какие основные тренды в области КСО, и стараемся это внедрять в свою практику. Сейчас в МТС проводится оценка бизнес–процессов по международному стандарту ISO 26000. Не каждая зарубежная компания может похвастаться такой продвинуто–

– Каковы планы развития программ КСО МТС на ближайшее будущее?

– Во–первых — масштабирование всех проектов. У нас наработан огромный опыт практик, из них лучшие мы сейчас тиражируем в регионы присутствия оператора, а это практически вся наша страна и другие страны. Например, проект «Сети все возрасты покорны» и «Дети в Интернете» уже активно внедряются почти на всей территории Белоруссии. Сейчас мы выходим на другие страны присутствия, в том числе в Туркмению.

Во–вторых — выход на новые целевые аудитории. Например, новая для нас по проекту «Дети в Интер–

нете» — это учительская аудитория и аудитория родителей. Что касается проекта «Телеком Идея», то это выход на международные рынки. В этом году появилась индийская «Телеком Идея», в следующем году мы планируем охватить Белоруссию.

В третьих — это экологические программы. В этом году мы апробировали образовательные проекты, связанные с экологией, в следующем году будем тиражировать их также по странам присутствия.

Одно из интересных нам направлений — инклюзивная среда, работа с инвалидами. Это новые услуги, создание новых приложений, выход на новые целевые аудитории, огромная волонтерская работа.

Сейчас у нас активно работает кукольный театр, мы поставили уже четыре спектакля: «Дети в Интернете», «Морозко», «Уроки для бабушек». Сейчас появились два новых экологических спектакля — «Спасение планеты Земля» и «Приключения принца».

Беседовала Мария Лебешева

КНИГИ И О КНИГАХ

Электронные ресурсы Российской государственной детской библиотеки

Автор:

Марина Шабанова,
заместитель директора РГДБ
по информатизации и фондам

❖❖ Российская государственная детская библиотека — крупнейшая детская библиотека в мире. С 1969 года библиотека играет роль культурно-просветительского центра для детей, родителей и всех, кто работает с детьми. Сохраняя традиции книжной культуры в век технологий, РГДБ развивает новые направления библиотечно-информационной деятельности. На портале www.rgdb.ru представлены электронные ресурсы, интересные и детям, и взрослым.

Реализация проекта **«Национальная электронная детская библиотека»** началась в 2012 году. Мы поставили себе целью создать электронную коллекцию, которая бы в полной мере отражала этапы развития детской литературы и детской книги в России, представляла бы произведения для детей и произведения, вошедшие в круг детского чтения, начиная от зарождения детской книги в XVII веке до современных авторов, а также лучших отечественных художников-иллюстраторов. Работая над формированием Национальной электронной детской библиотеки, мы стремимся комплексно представить детскую книгу как:

■ часть историко-культурных процессов, проходивших в нашей стране;

■ объект книгоиздательского дела;
■ участника художественно-эстетических поисков в области искусства книги и книжной графики;

■ средство образования и воспитания детей;

■ неотъемлемую часть повседневной жизни ребенка.

Фонд электронных документов состоит из двух частей: произведения, адресованные детям до 16 лет, и произведения, адресованные специалистам и руководителям детского чтения. Оригиналы изданий, представленных в НЭДБ, могут находиться как в фондах РГДБ, так и в фондах других библиотек и частных коллекциях.

По степени доступности фонд НЭДБ делится на:

■ документы неограниченного сетевого доступа (материалы, доступные через глобальную Сеть);

■ документы ограниченного сетевого доступа (материалы, доступные в стенах библиотеки).

Для удобства навигации материалы, представленные в НЭДБ, сгруппированы по видам: книги, журналы, газеты, диафильмы. Наиболее многочисленна на сегодняшний день коллекция «Книги»: в ней более 5000 документов. Коллекция «Журналы» представлена пока несколькими экземплярами журналов «Жаворонок» (1914), «Задуманное слово» (1885–1889), «Золотое детство» (1916–1917), «Мурзилка», но в этом году мы собираемся значительно пополнить ее дореволюционными детскими журналами, которые представляют собой огромный, еще не до конца исследованный массив изданий для детей.

Национальная электронная библиотека обладает простой поисковой системой и удобными механизмами просмотра книг, позволяющими подробнейшим образом рассмотреть детали иллюстраций, которые иногда играют большую роль, чем текст.

Размещенные в библиотеке документы отображаются списком названий с мелкими картинками обложек. При выборе конкретного документа появляется окно с его библиографическим описанием и увеличенным изображением обложки. Из этого окна можно перейти к просмотру полного текста документа.

Чтобы поддерживать постоянный интерес пользователей к нашему ресурсу, в настоящее время пополнение коллекции «Книги» происходит два раза в месяц. Сейчас электронная библиотека пополняется уникальными изданиями XVIII–XIX веков из коллекции детской литературы редкого фонда Государственной публичной исторической библиотеки.

На портале РГДБ можно ознакомиться с детской книгой не только в

историческом аспекте. С 2002 года сотрудники отдела рекомендательной библиографии создают **электронный ресурс «Библиогид»**, на котором еженедельно размещаются новые материалы о книгах для детей — классических и современных, редких и хорошо знакомых, а также о тех, кто эти книги создает — о детских писателях и поэтах, художниках-иллюстраторах, издательствах.

На главной странице сайта «Библиогид» размещены последние новости, связанные с миром детской книги. Здесь же есть импровизированная полка с интересными книгами, а также постоянно меняющаяся информация из архива, потому что более чем за 10 лет на сайте скопились заметки и очерки о сотнях книг.

В верхней части главной страницы разместились 8 разделов: «Календарь», «Новые книги», «Писатели», «Художники», «Издательства», «Круг чтения», «Музей книги», «О нас».

Листая «Календарь», узнаешь о писателях, художниках, артистах, музыкантах, тем или иным образом связанных с миром детства. Краткая заметка о юбилеаре заканчивается подборкой ссылок на внешние ресурсы, где о нем, его творчестве можно узнать более подробно.

С «Новыми книгами», в зависимости от желания, можно познакомиться «Кратко» или «Подробно». В подразделе «Наш выбор» можно узнать, что из новинок рекомендуют создатели «Библиогид». Вот как они пишут о своих предпочтениях: «Надо сказать, что авторы «Библиогид», выбирающие для себя лучшие книги очередного сезона, так и норовят отметить что-нибудь такое, необычное: то лирику, рожденную астрофизикой, то энциклопедию механизмов от издателя, никогда в жизни не выступавшего на «детском» поле, то серию французских комиксов, то альбом британских карикатур. А потом вдруг у каждого обостряется тяга к прекрасной классике — и в списках по-

являются Пушкин, Андерсен и «Слово о полку...». Высчитать в этих рейтингах что-нибудь «среднеарифметическое» довольно трудно. Тем не менее — предлагаем вашему вниманию перечень книг, субъективно признанных лучшими...».

В разделе «Писатели» — интересные написанные миниатюры о детских писателях, классиках и современниках. В рубрике «Писатели о себе» — ответы детских писателей на вопросы анкеты и их рассказы о своем детстве, размышления о творчестве. Прочитаешь такую анкету — и человек перестает

роям от «Авантюристов» и «Бабушек» до «Чудовищ» и «Эльфов»; «Обзоры» — статьи и обзоры: на далекой Амазонке (о детской литературе Бразилии), «Разговор на равных» (о детских книгах англичанки Нины Боден), «ОГИ и его дети» (об издательстве ОГИ) и множество других.

Не менее интересен раздел «Музей книги». В нем несколько рубрик: «Портрет книги», где рассказывается о книгах, может быть, незаслуженно забытых, но не потерявших актуальности; «Любимые герои» — литературоведческие исследования и эссе о

На электронном ресурсе «Библиогид» еженедельно размещаются новые материалы о книгах для детей — классических и современных, редких и хорошо знакомых, а также о тех, кто эти книги создает — о детских писателях и поэтах, художниках-иллюстраторах, издательствах.

быть для тебя просто лицом на обложке. В рубрике «Писатели о писателях» — подборка эссе, где писатели рассказывают о других писателях, о книгах.

Большая рубрика посвящена чтению. Агата Кристи и Станислав Лем, Марсель Пруст и Сент-Экзюпери, Евгений Шварц и Корней Чуковский рассказывают о своем опыте чтения и о книгах, которые их поразили в детстве. В «Литературном салоне» — наряду с биографиями писателей — от хорошо известных до начинающих, расположены их произведения или отрывки из них. Художники-иллюстраторы детской книги, молодые и именитые, представлены в разделе «Художники».

Разнообразен раздел «Круг чтения» — аннотированные тематические библиографические указатели («10 книг о...», «Книги о детстве», «Приключения», «Фантастика» и др.); «Парад героев» — библиографические указатели, посвященные литературным ге-

роях книг — Сером волке, Незнайке, Дон Кихоте, Снегурочке; «Путешествия в пространстве» — рассказы о книгах путешественников, «Путешествия во времени» — отрывки из литературных произведений, повествующих о бытовых реалиях прошлого: «Как ели в старину», «Как одевались в старину», о «Старинных домах», «Старинных городах» и т. д.

В 2013 году РГДБ начала реализацию еще одного проекта, направленного на продвижение детского чтения и поддержку детских библиотек России — ежеквартальный **аннотированный каталог «Детям и о детях» издательства «Россия сегодня»**.

Сотрудники отдела рекомендательной библиографии РГДБ, библиографы, опираясь на собственный профессиональный и читательский опыт, рассказывают о тех изданиях для детей, на которые, по их мнению, стоит обратить внимание. Прежде всего, это:

- книги, изданные впервые;
- новые произведения знакомых авторов;
- знакомые произведения, но в новой редакции, в новом переводе или с новыми иллюстрациями;
- книги — лауреаты значимых российских и международных премий, конкурсов и выставок, отмеченные критикой и профессиональными сообществами;
- книги, демонстрирующие актуальные направления в современном отечественном и зарубежном книгоиздании для детей и подростков.

Первый выпуск каталога появился в начале 2013 года. Изначально он был рассчитан на детских библиотекарей, чтобы помочь им в условиях ограниченного финансирования приобретать в фонды библиотек самые лучшие новинки, но, как показала практика, каталог «Детям и о детях» оказался очень полезен и родителям. Под картинкой обложки в подробном описании издания расположены кнопки социальных сетей (Facebook, Twitter, ВКонтакте, Google+), с помощью которых можно разместить описание заинтересовавшего издания в своем профиле и поделиться информацией о понравившейся книге с друзьями. В каталоге можно искать книги по ключевым словам, по возрастной категории (0+, 6+ и т. д.) или по уточненной возрастной категории (например, возраст от 3 до 5 лет), по категории — по разделам/подразделам каталога.

Что же отличает этот проект от других похожих каталогов? Во-первых, качественный отбор и профессиональное описание выбранных изданий. Краткие, но емкие аннотации помогают посетителям составить первое впечатление о книге, а качественные библиографические описания готовы для использования в библиотечных системах. Во-вторых, каждое издание сопровождается картинкой обложки, и большинство изданий — дополнительными изображениями иллюстраций и/или фрагментов текста. Все изображе-

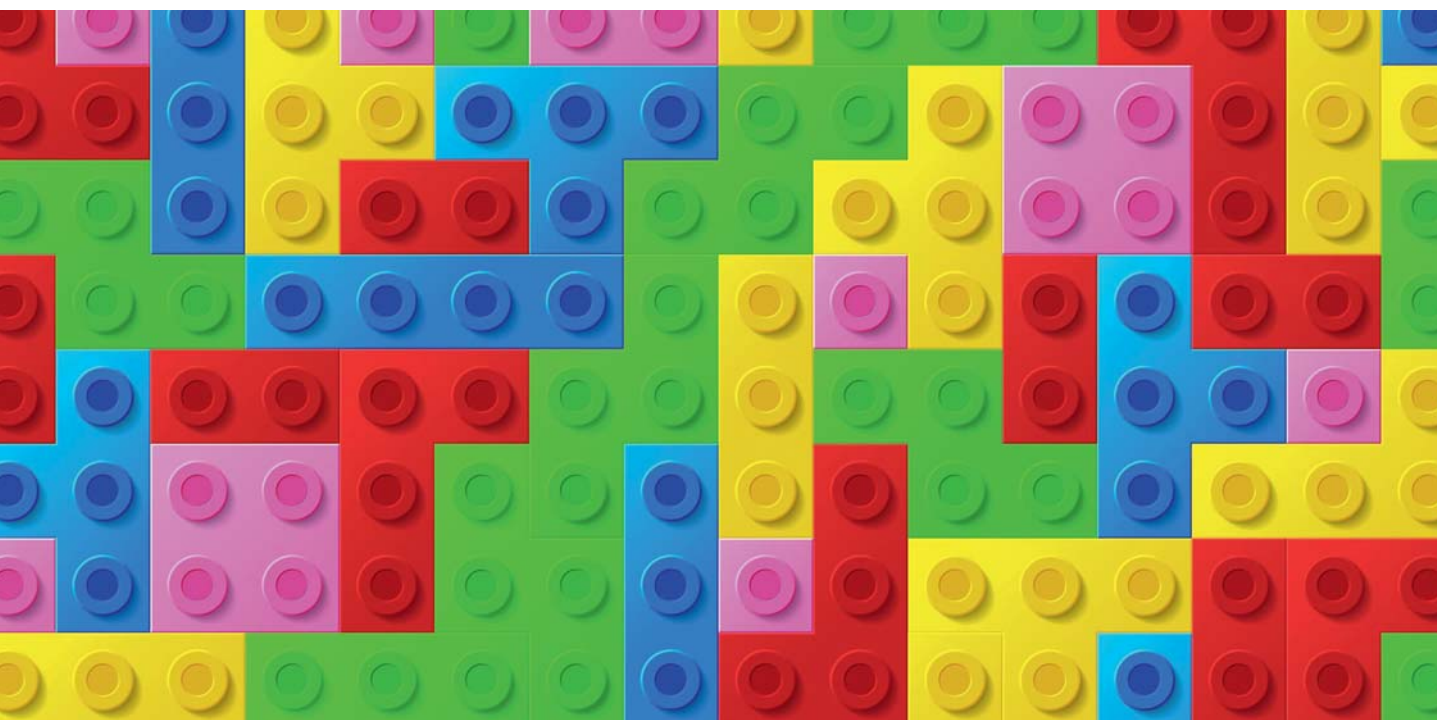
ния можно увеличивать, что позволяет виртуально «полистать» книгу и оценить качество оформления. Уникальная особенность этого каталога — наличие уточненной возрастной категории, которую проставляют составители после подробного ознакомления с изданием. Зачастую она сильно отличается от официальной, которую обязаны про- ставить издатели. Уточненная возрастная категория — незаменимый и современный инструмент для родителей при подборе литературы для ребенка определенного возраста.

И еще один электронный ресурс, полезный в основном специалистам — это **библиографическая электронная база данных «Детская книга России»**, которая отражает поток изданий детских книг, выпущенных в Российской Федерации на русском языке. Библиографические указатели «Детская литература», продолжавшие традиции И.И. Старцева и аккумулирующие книги за несколько лет, выходили до 1989 года, потом их издание прекратилось. Российская государственная детская библиотека взяла на себя инициативу возродить традицию сбора, систематизации и хранения информации об изданиях детской литературы. На сегодняшний день в базе данных около 90 тыс. записей. Главные источники ее пополнения — сборники «Книжная летопись», газета «Книжное обозрение», ежегодник «Книги Российской Федерации», центральная и региональная пресса.

Ежеквартально сайт РГДБ посещает около 200 тыс. пользователей. Стабильно увеличивается выдача книг в электронной библиотеке. Если в конце 2013 года она составляла 163,7 тыс., то за три квартала 2014 года из электронной библиотеки было выдано около 270 тыс. электронных документов. Создание разнообразных электронных ресурсов и размещение их на сайте помогает расширить просветительскую деятельность за пределами библиотеки и привлечь новых читателей.

ПРОГРАММИРОВАНИЕ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Математик и психолог Сеймур Пейперт придумал язык, который позволяет ребенку сказать компьютеру:
«Здесь я хозяин!»



❖❖ Несколькими десятилетиями ранее программирование служило научным целям и было доступно лишь небольшому количеству ученых и специалистов. Сегодня любой ученик начальной школы в процессе игры делает свои первые шаги в программировании, которое теперь доступно детям во многом благодаря Сеймуру Пейперту, одному из выдающихся современных теоретиков образования. Сеймур Пейперт — автор книг «Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи» (1980) и «Машина для детей: переосмысление школы в компьютерный век» (1992), а также многочисленных статей по математике, искусственному интеллекту, образованию, обучению и мышлению.

Математик и психолог, руководитель группы теории познания и теории обучения в Массачусетском технологическом институте, он получил мировую славу как автор наиболее серьезного и продолжительного эксперимента в области компьютеризации школы – проекта «Лого». По инициативе Пейперта в детском компьютерном языке стала использоваться так называемая «черепашка», обеспечивающая связь «объект – мысль» (сначала он использовал механическую черепашку, ползающую по полу, а затем ее условное изображение на экране). Так, по мнению Пейперта, компьютер может шаг за шагом вести ребенка за собой, а Лого убеждает его в том, что он способен управлять машиной и сказать: «Здесь я хозяин!».

Обучение как хобби

Сеймур Пейперт родился 1 марта 1928 года в Претории (Южная Африка), в семье еврейских эмигрантов из Литвы. Его отец, Джек Пейперт, был энтомологом, известным своими трудами по миграции мухи цеце. Еще в школьные годы Сеймур оказался вовлеченным в бурные политические события, участвуя в выступлениях против существовавшего в то время режима апартеида. Одно время он примыкал к коммунистической партии

к математике, я все же сохранил интерес к философии. Поиски ответов на какие-то глубокие вопросы привели меня к Жану Пиаже», – вспоминает Пейперт. Теория Пиаже, согласно которой ребенок учится в процессе игры с окружающими его предметами, оказала на Пейперта сильное влияние. «Я жил в альпийской деревне в Швейцарии, недалеко от Женевы, и работал вместе с Жаном Пиаже. Предметом моего внимания были дети, природа их мышления и то, как они становятся мыслящими людьми».

Пейперт всегда рассматривал процесс обучения как хобби. Следуя этому «хобби», он осваивал такие разные виды деятельности, как пилотирование самолетов, чтение на китайском языке, «ремесло» иллюзиониста. Вспоминая о своем детском увлечении автомобилями, Пейперт сделал вывод, что именно интерес к ним открыл ему связь «объект – мысль» и облегчил в дальнейшем постижение математических абстракций.

Язык, доступный детям

В 1964 году Сеймур Пейперт переехал в Америку и устроился на работу профессором математики в Массачусетский технологический институт. «Я сменил один мир на другой. Я прибыл

«Освоение языков – одно из увлекательнейших занятий для ребенка. Каждый нормальный ребенок учится разговаривать. Почему бы ему не научиться разговаривать с компьютером?»

ЮАР, однако вскоре отошел от нее, глубоко заинтересовавшись математикой и философией. В 24 года Пейперт становится студентом Кембриджского университета, где с 1954 по 1958 год активно занимается математическими исследованиями, а затем, получив ученую степень доктора математики, переезжает в Париж. «Это был конец 50-х годов. Несмотря на свою страсть

в урбанистический мир кибернетики и компьютеров. Предметом моего внимания по-прежнему оставалась природа мышления, но теперь меня больше интересовала проблема искусственного интеллекта» – вспоминает ученый.

Вместе с Марвином Минским Пейперт организует Лабораторию искусственного интеллекта, и в 1970 году в соавторстве они выпускают книгу



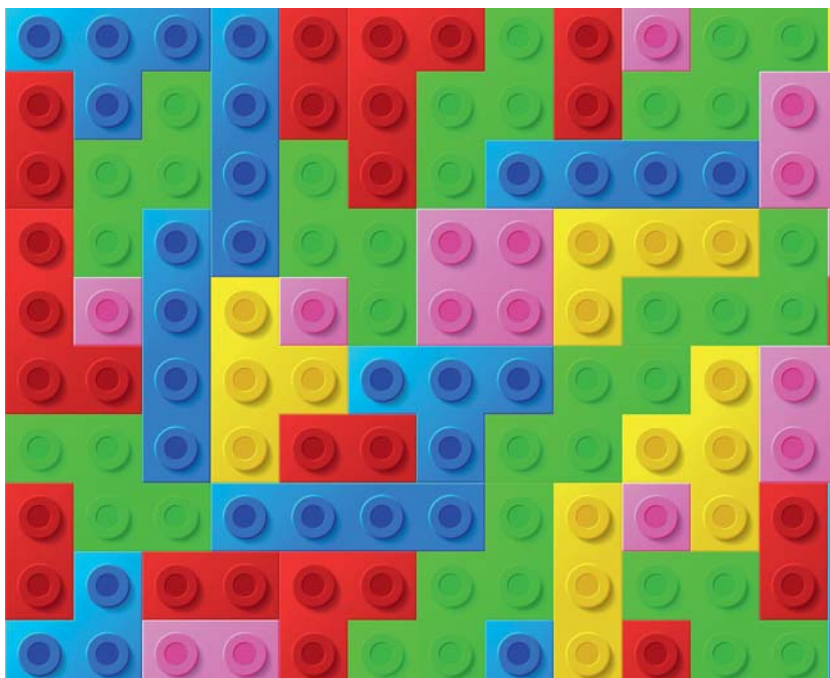
Жан Пиаже (1896–1980) – швейцарский психолог и философ, известен работами по изучению психологии детей, создатель теории когнитивного развития. Основатель женеvской школы генетической психологии, позднее Пиаже развил свой подход в науку о природе познания – генетическую эпистемологию. Согласно его концепции, функционирование и развитие психики совершаются вследствие адаптации индивида к среде – ассимиляции нового наличными схемами поведения индивида и приспособления этих схем к конкретным ситуациям. Высшей формой уравниvшивания субъекта и объекта является образование операциональных структур. Операцией по Пиаже называется «внутреннее действие» субъекта, производное от внешнего, предметного действия и скоординированное с другими в определенную систему. Пиаже выделяет четыре основные стадии развития интеллекта: сенсомоторную, дооперациональную, стадию конкретных операций и стадию формальных операций.

«Перцептроны» – критический анализ исследований нейромодельного на- правления искусственного интеллекта, проводимых в тот период. Параллельно с этим Пейперт руководит группой исследователей, занимающейся проблемами обучения детей с помощью компьютеров.

Пейперт был убежден, что учащиеся начальной школы и даже дошкольники могут научиться программировать. «Освоение языков – одно из увлекательнейших занятий для ребенка, – говорил он. – Каждый нормальный ребенок учится разговаривать. Почему бы ему не научиться «разговаривать» с компьютером? Детям необходимы компьютеры, увеличивающие их интеллектуальные силы, их способность действовать в мире и общаться друг с другом и быть активными членами общества». При этом Пейперт считал, что даже Бейсик, простейший компью-

терный язык того времени, слишком абстрактен для ребенка. Именно в эти годы Сеймур Пейперт и его коллеги также поняли, что компьютер должен обладать лучшей графикой, более гибким языком программирования и должен быть более доступным по цене школам. «В 1967 году, еще до того, как в Массачусетском технологическом институте была официально организована Детская лаборатория, я начал думать о создании языка программирования, который мог бы быть доступен детям», – писал Пейперт. И вскоре такой язык, построенный на основе функционального языка Лисп, был создан. Назвали его Лого, от греческого слова «логос», что в переводе означает «слово», «смысл», «понятие».

Лого – язык программирования, разработанный специально для развития мышления, творческих и исследовательских способностей детей и подростков. В основу Лого положена целая система педагогических идей. Например, то что ребенку изначально присущи любознательность, стремление к исследованию мира. Очень многое он постигает самостоятельно, в разнообразной деятельности. Так осваиваются родная речь или искусство езды на велосипеде. Но большую часть необходимых знаний и навыков подобным образом освоить нельзя,



так как для овладения ими в окружающей культурной среде нет подходящих материалов, а в повседневной жизни – стимулов. Ребенок получает такие знания в традиционной школе совершенно другим способом – в результате специально организованного обучения. С. Пейперт и его последователи показали, что различные качества мышления эффективно развиваются у детей и подростков, занимающихся программированием на Лого. Несколько упрощая, можно сказать, что Лого как язык программирования значительно ближе к человеческому образу мышления, чем к устройству компьютеров. Простой и естественный синтаксис



«Я был одержим и до сих пор остаюсь одержимым этой мыслью: детям необходимы компьютеры, увеличивающие их интеллектуальные силы, их способность действовать в мире и общаться друг с другом и быть активными членами общества».

плюс наглядность объектов и процессов позволяют работать с Лого всем, даже слабым ученикам. В то же время, используя Лого, можно целенаправленно формировать культуру мышления и познавательную самостоятельность школьников. При этом программирование рассматривается как искусство интеллектуального моделирования, а обучение программированию является средством формирования и развития эффективных способов мышления и учения. Все особенности языка Лого связаны именно с таким его предназначением.

Лого изначально проектировался как учебный язык. Это определяет ряд его особенностей. Во-первых, это расширяемость – Лого является открытой средой. То есть не программа определяет, чем должен заниматься

пользователь: выполнить некоторое упражнение, решить указанную задачу, – а пользователь (в нашем случае ученик совместно с преподавателем) выбирает, чем именно он планирует заниматься. Дело среды – предоставить пользователю удобные и естественные средства выполнения запланированной им работы. Например, на Лого учитель может сам написать ряд процедур, соответствующих своему предмету, и объявить их частью словаря учеников. При этом новые процедуры синтаксически не будут отличаться от встроенных команд. Во-вторых, Лого позволяет ученикам делать простую, но содержательную работу практически сразу после знакомства с компьютерной средой. Этому способствует режим прямого выполнения. Инструкция, написанная в специальном окне (поле команд), может быть немедленно выполнена; тут же, на экране, пользователь видит результат выполнения инструкции. В-третьих, Лого-синтаксис простой и удобный, что





1 ученик – 1 компьютер

Одна из самых важных идей Пейперта, на которой базируется современный подход к созданию информационной инфраструктуры школ – это повсеместность компьютеров. Впервые о необходимости построения ситуации, когда у каждого ученика был бы свой персональный компьютер, было заявлено в работе под названием платформа Капертона–Пейперта. Авторы подчеркивали, что необходимость персонального компьютера для каждого ученика связана не просто со стремлением к социальной справедливости.

– Ситуация, когда ребенок может пользоваться персональным компьютером постоянно, фундаментально отличается от ситуации, когда компьютер доступен ученику в школьном классе. Представьте себе страну, в которой уже есть школы, но еще не изобретена письменность. Наступил момент, когда карандаши, бумага и книги были изобретены. Педагоги пришли к заключению, что эти технологии могут помочь образованию. Наиболее решительные из них утверждают, что они могут позволить себе карандаши и книги в каждом классе. Карандаш в каждом классе доставит ученикам массу удовольствия, и творческие учителя изобретут массу занятий, связанных с его применением. Но эти инновации в образовании никак не коснутся того революционного воздействия, которое изобретение письменности оказывает на создание и распространение знания. Представьте себе, что Ваши дети, уходя из школы, сдают все учебники, книги, ручки и карандаши и получают их вновь, только возвращаясь в школу?

облегчает жизнь начинающему программисту, работающему с простыми программами.

Типичной частью языка и среды программирования Лого являются

средства черепашей графики, которые позволяют придать наглядность обучению программированию. Встроенная черепашка – треугольный значок на экране компьютера – возникает и движется в соответствии с командами, вводимыми с клавиатуры. Сначала новичок дает черепашке простые команды, наподобие ВПЕРЕД 100, что означает передвинуться вперед на 100 шагов, или ВЛЕВО 60, т.е. сделать поворот влево на 60 градусов. Такие команды можно использовать для составления небольших программ или процедур, формирующих геометрические фигуры – окружности, квадраты, треугольники, и эти процедуры в свою очередь можно объединять в более сложные процедуры и соответственно фигуры.

Сегодня Лого – обширное семейство языков и образовательных лого-сред – своеобразных компьютерных микромиров. В их число входят LogoWriter, MicroWorlds (ЛогоМиры), MSWLogo, Control-Lab (Лого-лаборатория), используемые и в российских школах, а также другие Лого-среды.

Например, среда ЛогоWRITER ориентирована на формирование представлений о программировании в самом общем смысле и позволяет ребенку продумывать отдельные шаги и их последовательность, чтобы достичь цели. Таким образом, ребенок сам управляет процессом обучения: сам себе ставит задачу и сам находит пути ее решения. Реализована также музыкальная версия Лого. Ее язык является хорошим средством для обучения музыке и сочинения новых мелодий, а также для развития образного мышления. Основные музыкальные понятия (тональность, высота, октава) реализованы здесь в виде процедур, а к компьютеру подключается синтезатор с усилителем и двумя стереофоническими динамиками. В настоящее время Лого широко применяется при раннем обучении программированию: существуют версии Лого, предназначенные



Компьютер – мост между культурами

Необходимо преуспеть в искусстве вписывания компьютеров в культуру таким образом, чтобы на их основе могли удачно объединиться, но не слиться в однородную массу сосуществующие в современном обществе и противостоящие друг другу субкультуры. Например, через бездну, разделяющую естественнонаучную, техническую культуру с культурой гуманитарной, необходимо перекинуть мост. И я думаю, что главным в конструкции такого моста может стать задача, как придать компьютерную форму плодотворным идеям, одинаково важным как поэту, так и инженеру. В моем понимании компьютер действует как переходный объект по установлению связей, которые в конечном счете оказываются связями между одной личностью и другой.

для использования в начальной школе. Одна из них – ПервоЛого, в которой программа записывается в виде последовательности специальных значков (иконок). Существуют также версии Лого, такие, как StarLogo, адресованные студентам университета и исследователям. Отдельную группу образуют версии языка, предназначенные для управления роботами. Примером подобного языка является CricketLogo, контролирующий поведение миниатюрного робота – Cricket'a.

ЛЕГО–профессор

С 1984 года Сеймур Пейперт стал одним из сотрудников компании LEGO и работал с группой по созданию интерфейса между компьютерным языком программирования Лого и кубиками LEGO. В 1988 году он даже удостоился звания ЛЕГО–профессора исследований по обучению, и специально для него была создана целая кафедра.

Рекомендации Пейперта по методам обучения, основанным на новейших достижениях технологии, были широко востребованы системами образования различных стран Европы, Азии, Африки и Америки. Его образовательные проекты действуют во всем мире, и не

только в крупных европейских и американских городах, но и в маленьких деревеньках развивающихся стран.

В Соединенных Штатах он часто выступает перед президентскими и парламентскими комитетами. Пейперт несколько раз приезжал в Россию, бывал в Москве и в Санкт–Петербурге, в последний раз – в мае 2005, выступал перед учителями и администраторами образовательных учреждений. Он пропагандирует использование новых технологий в образовании, считая, что прорыв в этой области способен стать средством преодолеть отставание в других сферах жизни.

Его деятельность в области образования была отмечена многочисленными наградами, включая престижную награду Смитсоновского института – Computer World Smithsonian Award.

Мария Лебешева по материалам:

<http://информатика.1сентября.рф/>,
<http://chernykh.net/>,
<https://ru.wikipedia.org>

Виртуальный (электронный) кошелек — система электронных денег— специальных денежных единиц, которые используют для покупок и других денежных операций в сети Интернет. Для совершения операций нужен личный счет, защищенный системой аутентификации, платежи проводятся по безопасному соединению. Кошелек может выполнять следующие функции: хранение электронных денег; пополнение электронными деньгами; выполнение платежа; пересчет имеющейся денежной стоимости; хранение истории операций.

Диафильм — последовательность из 30–50 диапозитивов размером 18х24 мм, отпечатанных на общем рулоне позитивной 35–мм перфорированной пленки. Кадры диафильма выстроены в определенном порядке и сопровождаются титрами, превращающими фильм в иллюстрированный рассказ. Просмотр диафильма осуществляется фильмоскопом.

Интернет вещей — концепция сети физических объектов («вещей»), оснащенных встроенными технологиями для взаимодействия друг с другом или с внешней средой. Предполагается, что организация таких сетей будет способна перестроить экономические и общественные процессы и исключить из части действий и операций необходимость участия человека.

Интернет-посредник — физическое лицо, оказывающее услуги по получению товаров на свой адрес и пересылке его дальше на адрес клиента.

Искусственный интеллект — технология создания интеллектуальных машин, особенно интеллектуальных компьютерных программ.

Многопользовательская игра — тип компьютерных игр, при котором одновременно играет несколько человек. Может осуществляться как на одном компьютере (участники играют по очереди), так и с использованием сети Интернет.

Онлайн-игра — компьютерная игра, использующая постоянное соединение с Интернетом. Следует разделять понятия «сетевые игры» и «онлайн-игры». Сетевая игра осуществляется с использованием локальной сети.

Пользовательское соглашение (англ. end-user license agreement — лицензионное соглашение с конечным пользователем) — договор между владельцем компьютерной программы/приложения и пользователем ее копии.

Ролевая игра — игра, отличительной особенностью которой является наличие у персонажей определенных навыков и характеристик, которые можно обрести, а впоследствии развивать, выполняя какие-либо действия.