

**КОМПЛЕКСНАЯ ПРОГРАММА
ФОРМИРОВАНИЯ У ШКОЛЬНИКОВ
ОСНОВ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ**

**«ФИНАНСОВАЯ
БЕЗОПАСНОСТЬ
В ЦИФРОВОМ МИРЕ»**

Материалы для проведения основного интерактивного урока
**«Осторожно, опасные онлайн-
игры»**

Время проведения: 40—45 минут.

Оптимальное число участников: 25—35 человек.

Виды деятельности: рассказ, обсуждение (обмен мнениями, выполнение заданий).

Задачи:

1. Дать ученикам первоначальные представления о опасностях, которые существуют в онлайн-играх.
2. Познакомить с основными схемами мошенничеств.
3. Обсудить необходимость защиты своих данных и финансовых инструментов.
4. Подвести детей к выводу о важности анализа.
5. Учить детей работать с информацией, анализировать материал, принимать финансовые решения и оценивать свою работу.

Методические рекомендации

Методическая разработка рекомендуется для проведения урока «Осторожно, опасные онлайн-игры» в 5-11 классах. Класс может быть выбран на усмотрение организаторов.

Перед проведением урока организаторам урока, ученикам старших (8-11) классов, рекомендуется ознакомиться со структурой и содержанием разработки, а также проверить техническое оснащение кабинета.

Структура урока:

№	Этап (содержание)	Примерное время
1	Организационный	5 минут
2	Вводный (Актуальность проблемы, количество участников онлайн-игр, увеличение числа мошенничеств в пространстве онлайн-игр)	5 минут
3	Основной (Мошеннические схемы в играх, финансовые пирамиды, замаскированные под онлайн-игры, игры с криптовалютами, примеры игр)	30 минут
4	Завершающий (Подведение итогов, домашнее задание)	5 минут

Сценарий урока «Осторожно, опасные онлайн-игры»

Организационный этап

ВЕДУЩИЙ

Здравствуйте, ребята!

Предлагаю вам стать участниками акции «Финансовая грамотность в цифровом мире».

Тема сегодняшнего урока – Осторожно, опасные онлайн-игры.

Задачей нашего сегодняшнего урока будет разобраться какие опасности встречаются в онлайн-играх и как научиться их избегать. (Слайд 2)

Вводный этап

ВЕДУЩИЙ

Для начала предлагаю подумать, что подразумевается под онлайн-играми?

Ответы учащихся.

Главная особенность онлайн-игр это постоянная необходимость находиться в сети. Игроки могут общаться между собой в чатах или специальных каналах. (Слайд 3)

Поднимите руки те, кто хоть иногда играет в онлайн-игры? Во всем мире в игры играет почти половина населения. Как вы думаете, почему они такие популярные?

ВЕДУЩИЙ

Онлайн игры появились не только что, им уже более сорока лет. Но, конечно, сравнивать те, которые были в конце 70-х годов и современные очень сложно. Первые многопользовательские игры были текстовые. Что бы совершать игровые действия нужно было писать текстовые команды. Персонажи и объекты были соединенными геометрическими фигурами. Первые графические появились уже в начале 90-х годов, но и с тех пор графика заметно изменилась. В конце 90-х – начале 2000-х годов выпускаются легендарные игры, названия которых вам наверняка известны. (Слайд 3)

Современные онлайн-игры можно разделить на две большие группы, браузерные, это те, которые не требуют дополнительных программ. Чтобы начать играть необходимо открыть браузер, запустить страницу и зайти в игру. Для клиентских игр, путь сложнее. Для начала игру необходимо скачать отдельным файлом-программой.

Игры действительно привлекают большое количество людей. Они красочные и интересные, и зачастую приносят положительные эмоции. Главное уделять играм адекватное количество времени и не переигрывать. Но игровая онлайн среда не такая безобидная, как может показаться на первый взгляд. С каждым годом увеличивается количество мошенничеств и появляются новые способы обмана игроков.

Знаете ли вы примеры?

Ответы учащихся.

ВЕДУЩИЙ

Сегодня наша задача узнать, какие онлайн-игры стоит избегать, а в каких быть бдительными и осторожными.

Основной этап

ВЕДУЩИЙ

Итак, давайте начнем с самых опасных онлайн-игр. (Слайд 4) Это необычные игры, а финансовые. Они заманивают игроков обещаниями увеличения вложенных денег. И строятся такие игры на принципах финансовых пирамид. Как узнать такую игру? Во-первых, по обещаниям «легко заработать». Если видите такое предложение в сети, остановитесь и подумайте, как она устроена. Помните, просто так деньги никто не раздаёт! Во-вторых, обратите внимание на предложения привести друзей и получить бонусы. Это тоже может указывать на финансовую пирамиду. Знаете ли вы, как работают финансовые пирамиды?

Ответы учащихся.

ВЕДУЩИЙ

Именно так, пирамида собирает финансовые вливания новых участников и распределяет их по предыдущему уровню участников. Важно помнить, что крах финансовой пирамиды неизбежен, участники не будут приходить постоянно. Поэтому самый важный признак финансовых пирамид в онлайн-играх – покупка «входного билета». Этот первоначальный взнос мошенники и обещают увеличить в разы. Как устроены такие игры: для начала игрок платит взнос и приобретает себе какой-то актив, например, персонажа, который будет совершать какие-то игровые действия и приносить прибыль. Обычно в таких играх действий игрока совсем нет, все делают его персонажи. Но игроку необходимо постоянно за ними следить и быть онлайн. Это еще один признак опасных игр, если в правилах говорится, что в игру надо заходить минимум раз в день.

В большинстве случаев, игроков ждет разочарование: заработанные в игре игровые валюты сильно уменьшаются при конвертации в реальные валюты, или вывести деньги из игры не представляется возможным, или игра заканчивается без объяснения причин и каких-либо выплат игрокам.

Как вы думаете, что привлекает людей в таких играх?

Ответы учащихся.

ВЕДУЩИЙ

Другим опасным вариантом онлайн-игр являются криптоигры. (Слайд 5) Их главная приманка тоже заработок, но только в криптовалютах. Вариаций таких игр много и популярность их тоже растет. В отличие от схем финансовых пирамид, в криптоиграх не всегда нужен первоначальный взнос (в большинстве случаев, но могут быть исключения). Действия в них тоже не сложные. Самые популярные игры – кликеры, в них задача игрока просто нажимать на экран и иногда прокачивать своего персонажа. Потеря денег в таких играх тоже возможна, например, когда мошенники предлагают дополнительно прокачать персонажа, берут деньги, а персонаж остается без изменений. Играть в такие игры не очень опасно, но важно помнить, что время, с большой вероятностью, будет потрачено в пустую. Производителям таких игр нужны только просмотры рекламы, которая зачастую встроена в процесс, и активные пользователи сайтов или приложений. В момент, когда криптовалюта должна быть заработана, могут случаться разные сценарии: обвал курса криптовалюты, большая комиссия за конвертацию или другие сценарии с похожим результатом.

Как вы считаете, чем опасны криптоигры?

Ответы учащихся.

ВЕДУЩИЙ

А сейчас предлагаю рассмотреть опасности, которые могут быть в абсолютно любых онлайн-играх. (Слайд 6). Давайте обозначим, какие элементы есть в многопользовательских онлайн- играх?

Ответы учащихся.

ВЕДУЩИЙ

Давайте зафиксируем: у игрока есть его аккаунт с аватаром/персонажем, есть игровое имущество, например, дома, одежда или другие атрибуты и есть внутриигровая валюта. Также важно заметить и то, что чем более прокаченный персонаж, тем дороже будет становиться аккаунт. Так как же мошенники здесь могут обманывать игроков? Начнем с внутриигровой валюты. Мошенники могут предлагать помощь с переводом реальных средств в игру. Пример, у игрока есть сложности с пополнением баланса, об этом узнает мошенник и предлагает быть посредником. Игрок переводит деньги мошеннику, после чего тот пропадает. Тоже самое может быть, например, с покупкой артефактов, бонусов или предметов в игре.

Самые распространённые виды мошенничества связаны с персональными данными игроков. Как мы уже говорили, прокаченный аккаунт может обладать высокой стоимостью. Поэтому именно они являются целью многих мошенников. Личный кабинет могут взломать, например с помощью фишингового сайта. Игроку присылают ссылку на

поддельный сайт с игрой, он проходит, вводит свои данные и его система «выбрасывает», не дает пройти дальше. Сайт с игрой внешне ничем не отличается от оригинала, но его главная задача запомнить данные входа игрока и передать их мошенникам. После кражи аккаунта мошенники могут продать его другим людям или запросить выкуп у бывшего владельца.

Утечка персональных данных может произойти и по вине сайта или программы онлайн-игры. Онлайн-игры не всегда заботятся о безопасности данных пользователей, поэтому важно не оставлять на них финансовую информацию (например, данные банковских карт или электронных кошельков).

Персональные данные могут быть интересны мошенникам и для других целей. Доступ к почте, социальным сетям, телефону и даже адресу игрока может быть использован для буллинга, вымогательства и угроз. Например, новым видом хулиганства можно назвать сваттинг. Злоумышленники получают персональные данные игрока (в частности адрес) и вызывают наряд полиции, сопровождая поступок сообщениями с травлей или запугиванием. Также персональные данные могут использоваться для доксинга – публикации такой информации в сети без разрешения.

Эти действия можно сравнивать и с кибербуллингом, во всех ситуациях злоумышленники пытаются вывести человека из эмоционального равновесия. Такое можно встретить и в чатах онлайн-игр. Главное помнить, что при столкновении с кибербуллингом важно как можно скорее прекратить контакт с тем человеком, который его устраивает.

К опасностям, которые есть в онлайн-играх можно отнести и вероятность получения/скачивания вредоносного программного обеспечения. К ним относятся и вирусы, и шпионы, и другие программы, которые делают наши устройства уязвимыми.

Итак, мы обсудили большинство угроз онлайн-пространства, но практически не называли примеров. Давайте это исправим. Предлагаю рассмотреть несколько примеров. Первый пример – общий. (Слайд 7).

ПРИМЕЧАНИЕ: познакомьте учеников с информацией на слайде, дайте рассмотреть изображение. Задайте им вопрос и выслушайте варианты ответов.

ВЕДУЩИЙ

А теперь предлагаю разделить на две группы и проанализировать разные примеры, а потом обсудить. (Слайд 8,9)

ПРИМЕЧАНИЕ: деление на группы – условное, можно выбрать другие способы деления в зависимости о количества учеников. Для группового обсуждения предлагаются слайды 8 и 9.

Ответы учащихся. Обсуждение.

ВЕДУЩИЙ

Предлагаю обобщить и ещё раз обратить внимание на то, какие мошеннические схемы встречаются в онлайн-играх. (Слайд 10)

ПРИМЕЧАНИЕ: познакомьте учеников с информацией на слайде, озвучьте все пункты самостоятельно или попросите ребят это сделать.

ВЕДУЩИЙ

А сейчас у нас осталась самая важная часть занятия – нам важно понять, что нужно делать, чтобы избегать опасностей онлайн-игр. (Слайд 11)

ПРИМЕЧАНИЕ: познакомьте учеников с информацией на слайде, озвучьте все пункты самостоятельно или попросите ребят это сделать. Обратите внимание на первый пункт и на ссылку, по которой можно проверять онлайн-игры в реестре финансовых пирамид Центрального Банка России.

ВЕДУЩИЙ

Сегодня вы узнали об опасностях, которые могут быть в онлайн играх, и наверняка сформировали свою точку зрения по многим вопросам, касающимся игр. Давайте некоторые обсудим.

(Слайд 12)

ПРИМЕЧАНИЕ: организуйте проведение дискуссии по вопросам, представленным на слайде. При нехватке времени количество вопросов можно сократить.

Завершающий этап

Предлагаю подвести итоги урока. Продолжите фразы:

На уроке я узнал(а) ...

На уроке я научился(ась) ...

Это мне обязательно пригодится, когда я ...

Учащиеся выполняют задание.

ВЕДУЩИЙ

Как вы считаете, все ли люди из вашего окружения знакомы с особенностями деятельности финансовых мошенников?

Обладая таким широким набором знаний по теме, вы быстро справитесь с заданием.

Представьте, что вам попалась новая онлайн-игра. На что вы будете обращать внимание при оценке ее опасности? Составьте свой чек-лист проверки игр. Выделите 3-5 пунктов

Пользуясь различными средствами оформления представьте результат своей деятельности.

Покажите его своим родственникам и друзьям.