

Цифровая грамотность (безопасность) подростков

Афонин Павел, Смирнов Матвей

(научный руководитель – к.ф.н. Н.Н. Бойцова)

Стремительный рост количества угроз, а также качественная трансформация методов воздействия на несовершеннолетних в цифровой среде актуализируют проблему низкой цифровой безопасности подростков и эффективных путей ее решения, направленных на снижение выявленных рисков.

Для решения данной проблемы нами поставлены задачи:

1) Проанализировать исследование по теме цифровой безопасности подростков.

2) Провести анкетирование среди подростков 15–18 лет г. Вологды, проанализировать его результаты и сформулировать проблемы, выявленные в ходе опроса.

3) Предложить практическое решение выявленных проблем.

В настоящее время в Российской Федерации действует Национальный проект «Экономика данных и цифровая трансформация государства», направленный на создание устойчивой цифровой инфраструктуры, усиление защиты данных, массовое развитие цифрового образования и отечественного ПО, а также формирование квалифицированного кадрового резерва, способного реализовывать сложные межведомственные задачи и двигать цифровую трансформацию государства.

В рамках нашего исследования мы хотели бы выделить такие цели: развитие кадрового потенциала и повышение уровня кибербезопасности, поскольку наш проект направлен именно на то, чтобы способствовать достижению этих целей.

Мы изучили результаты официальных исследований о цифровой грамотности подростков, проведенных Национальным агентством финансовых исследований и Высшей



«В этом году я участвовал в конкурсе проектов Смарт-Вологда. Я впервые принимал участие в таком мероприятии. Хочется отметить, что проведение конкурса было на высшем уровне, все очень понравилось. Также, во время подготовки проекта, было очень интересно изучать новые вопросы и узнавать новые факты по выбранной теме. Большое спасибо организаторам за предоставленную мне возможность участия в этом конкурсе».

Матвей Смирнов,

ученик 10 класса, школы № 37,

участник IX конкурса проектов «СМАРТ-Вологда»

школой экономики. По данным этих исследований цифровая грамотность подростков продолжает расти за счет увеличения владения базовыми цифровыми навыками и активного использования онлайн образования. При этом сохраняются значительные различия между регионами и социально экономическими группами, часть учащихся остается менее вовлеченной в цифровые образовательные практики.

Причины цифровой неграмотности у подростков 14–17 лет включают неравный доступ к устройствам и качественному интернету, отсутствие системных курсов цифровой грамотности и кибербезопасности в школах, нехватку учителей и методических материалов, ограниченную вовлеченность индустрии во внешкольные практики. Последствия касаются личной безопасности, образовательной эффективности и карьерных перспектив в цифровой экономике, усиливая региональное неравенство.

Мы провели опрос среди подростков в возрасте от 15 до 18 лет, в ходе которого респонденты отвечали на вопросы, касающиеся цифровой грамотности и безопасности. Мы интересовались, как часто подростки меняют пароли, проверяют ли они ссылки перед открытием, откуда они получают информацию о цифровой безопасности.

Результаты опроса позволили нам выявить следующие проблемы:

1. Большинство опрошенных меняют свои пароли очень редко или вообще не меняют.

2. Большинство подростков проверяют ссылки/вложения перед открытием лишь иногда, следовательно, высок риск попасться на уловки мошенников или заразить свое устройство вирусом.

3. Далеко не все подростки хорошо могут распознавать фишинг/мошенничество. Чтобы это исправить, нужно проводить беседы с детьми в школе, а также родителям обсуждать эту тему со своими детьми дома.

4. Большинство подростков не соблюдают правила цифровой безопасности из-за собственной лени или по причине неудобства. Это является ключевым фактором, поскольку даже при знании правил, их несоблюдение приводит к уязвимости.

5. Ни дома, ни в школе подростки не получают достаточной информации о цифровой безопасности.

6. Большинство подростков узнают информацию от блогеров или из соцсетей. Плюсы этого в том, что в этих источниках только актуальная информация, но опасность заключается в ее достоверности, полноте и компетентности, что может привести к пробелам в знаниях или неверным представлениям.

Главная проблема – это недостаточность знаний подростков в области цифровой грамотности. Чтобы это исправить нужно проводить больше бесед в школе, возможно ввести отдельный школьный предмет, который поможет заполнить пробелы в текущих знаниях школьников. Важно, чтобы родители тоже подключались к вопросам цифровой грамотности детей.

Цифровая эпоха принесла подросткам доступ к огромному объему информации и одновременно создала новые риски: кибербуллинг, мошенничество, нарушение приватности, манипуляции контентом, вредоносное ПО и зависимость от гаджетов. Традиционные форматы обучения кибербезопасности часто ограничены рамками уроков, поэтому необходимы инновационные подходы, учитывающие психологию подростка и особенности цифровой среды.

Поскольку наше исследование показало, что в школе сегодня уделяется мало внимания развитию навыков цифровой грамотности, то предлагаемое нами решение проблемы мы считаем важным внедрить именно в школы, например, в рамках уроков информатики или классных часов. Мы предлагаем организовать проведение игры под названием «КИБЕРПОЛИГОН: ПЕРЕХВАТ КОНТРОЛЯ».

Цель игры – формирование у старшеклассников базовых практических навыков выявления и предотвращения распространенных кибе-

ратак через погружение в симулированную рабочую среду специалиста по информационной безопасности.

По легенде участники игры – стажеры Центра реагирования на киберугрозы, куда поступил сигнал о взломе инфраструктуры НИИ «Альфа». Их задача: отразить атаки, восстановить данные и найти цифровые «флаги», оставленные злоумышленником. В ходе игры учащиеся перемещаются между станциями, где их ждут инструкции и задания. Участники игры не просто слушают лекцию, а проживают роль специалиста по кибербезопасности. Они прокачивают свои навыки в сфере цифровой грамотности и кибербезопасности и также пополняют свои портфолио именными сертификатами, подтверждающими полученные навыки.

Почему это понравится старшеклассникам?

- Это похоже на компьютерную игру (квест).
- Есть соревновательный момент.
- Они получают «артефакт» – сертификат, который можно положить в портфолио.