

«ПРАВИЛА ИГРЫ» В ИНТЕРНЕТЕ.

Памятка для родителей школьника.

#институтвоспитания
институтвоспитания.рф



ИНСТИТУТ
ВОСПИТАНИЯ

«ПРАВИЛА ИГРЫ» В ИНТЕРНЕТЕ.

Добавьтесь к ребенку в друзья,

1/9

так вам будет доступно больше информации на его страницах в соцсетях.

Объясните ему, что **вы не будете следить** за его постами.

Обсудите с ним возможность сделать его личный профиль закрытым,

2/9

чтобы только друзья могли отправлять ему сообщения.

Если это невозможно по каким-то причинам, **не настаивайте.**

Посмотрите, есть ли у ребенка в профиле персональная информация:

3/9

- телефон,
- почта,
- адрес,
- учебное заведение и другое.

Если да, объясните, что **это небезопасно.**



Аккуратно проговорите со школьником о том, какой контент он выкладывает:

4/9

- фото,
- видео,
- комментарии.

Расскажите, почему **важно не сообщать** лишние данные в интернете.

Объясните ребенку, что ...

5/9

если он размещает совместные фото с друзьями, то **будет не лишним спросить их разрешения.**

Объясните, что не стоит отправлять свои личные данные

6/9

или взрослых незнакомому человеку, даже если он представляется родственником или другом семьи, равно как не следует делиться с ним своими фото и другим личным контентом.



Предупредите ребёнка, что ...

7/9

если ему пишет незнакомый человек и предлагает встретиться вживую, то **об этом необходимо рассказать родителям.**

Объясните, что вы не против встреч в реальном мире, но на первую встречу будете рады пойти с ним и поддержать, если что-то вдруг пойдет не так.

Если общение в соцсетях с конкретным пользователем доставляет сыну или дочери дискомфорт

8/9

или появились признаки давления, шантажа или кибербуллинга (травли в интернете), то **можно заблокировать этого человека и подать жалобу в администрацию соцсетей.** Покажите, как это делается. Социальные сети, как правило, оперативно реагируют на контент, который выходит за рамки их политики, и могут заблокировать пользователя.

Подскажите, что стоит использовать сложные пароли и периодически менять их.

9/9

