

Методические рекомендации
для педагогических работников

Школа наставников
«Изучи интернет»

Интерактивные инструменты проекта «Изучи интернет - управляй им» в современной образовательной среде

2025 г.



Авторский коллектив

Лямцева Елена Валерьевна

Руководитель образовательных и специальных проектов АНО ДПО «Академия Инновационного образования и развития», аккредитованный эксперт Роскомнадзора

Рубцова Ольга Владимировна

Ректор АНО ДПО «Академии Инновационного образования и развития, к.п.н., магистр в области гуманитарного образования и искусства, руководитель комиссии по образованию и науке Европейской экономической палаты, аккредитованный эксперт Роскомнадзора, член-корреспондент Российской академии естественных наук, главный редактор журнала «Внешкольник»

Воробьев Андрей Александрович

Директор Координационного центра доменов .RU/.РФ

Рецензенты

Бунчук Виктория Валерьевна

Руководитель социальных проектов Координационного центра доменов .RU/.РФ

Яковлева Ольга Леонардовна

Начальник проектного отдела Координационного центра доменов .RU/.РФ

Школа наставников «Изучи интернет» (методические рекомендации для педагогических работников): методические рекомендации. – 169 с. (2-е изд, испр. и доп.)

В методическом пособии представлен инструментарий, позволяющий современному педагогу ориентироваться в актуальных тенденциях, направленных на повышение грамотности в сфере информационной безопасности детей и молодёжи, формирование навыков законопослушного и ответственного поведения в цифровой среде; совершенствование форм и методов обеспечения информационной безопасности детей и молодёжи в соответствии с целями государственной политики.

Методический инструментарий введения системы наставничества при организации образовательного и воспитательного процесса позволит не только организовать работу по наставничеству в рамках действующего законодательства, но и выбрать унифицированный подход (сценарий) к организации и использованию механизма наставничества в общеобразовательных организациях, используя ресурсы интерактивного проекта «Изучи интернет – управляй им», разработанного Координационным центром доменов .RU/.РФ при поддержке компании «Ростелеком». Среди задач проекта: повысить уровень цифровой грамотности школьников и студентов, познакомить их с устройством цифровых технологий, научить безопасному серфингу в интернете и эффективному использованию цифровых инструментов.

Методическое пособие предназначено для руководителей, методистов, педагогов образовательных организаций, родительской общественности, молодёжных и детских объединений.

Содержание

05

Введение

09

Цифровая трансформация образования

- Воспитание и социализация школьников в цифровой среде __ 09
- Нормативно-правовое обеспечение воспитания и социализации школьников в цифровой среде __ 11
- Современные цифровые инструменты в образовании __ 18
- Интерактивный проект «Изучи интернет – управляй им» как цифровой инструмент в образовании __ 21
 - *Онлайн-тренажер «Знания»* __ 26
 - *IT-урок* __ 29
 - *Знания незрячим* __ 32
 - *Знания в тестах* __ 34
 - *Викторина «Изучи интернет»* __ 35
 - *Словарь интернета* __ 39
 - *Другие ресурсы проекта* __ 40

42

Технология наставничества в рамках реализации проекта «Изучи интернет – управляй им»

- Основные подходы к организации наставничества в образовательной организации через реализацию проекта «Изучи интернет – управляй им» __ 42
- Роль и место наставника интерактивного проекта «Изучи интернет – управляй им» в системе образовательной организации __ 53

57

Проектирование занятия с использованием ресурсов проекта «Изучи интернет - управляй им» Примеры технологических карт занятий

- *Михайлова Е.С.* | Классный час «Безопасный интернет» __ 58
- *Куриленко Е.* | Воспитательное занятие в рамках летней оздоровительной кампании «Что мы знаем про интернет?» __ 64
- *Ведмедева Е.Н.* | Урок медиаграмотности для младших школьников по теме «Кибербуллинг» __ 69
- *Крошкина Л.Г.* | Библиотечный урок «Путешествие в мир IT-безопасности» __ 74
- *Диденко А.С.* | Доп. занятие «Разработчик игр – профессия будущего» __ 78
- *Рекун Е.Ю.* | Урок «Интернет-культура для детей» __ 81
- *Витоль Н.Л.* | Круглый стол «Безопасный интернет» __ 83
- *Пешкова Е.* | Дополнительный урок «Спс, пож, хай? Сетевой этикет» __ 86
- *Янин А.А.* | Урок-обобщение «IT-рулетка» __ 90
- *Арефьева Е.А.* | Внеклассное мероприятие «Интеллектуальная игра «Умники и умницы» __ 93
- *Ситенко В.С.* | Внеклассное мероприятие «Своя игра» на тему «Интернет безопасный, интересный, познавательный» __ 98
- *Бакутина Р.В.* | Комбинированное занятие «Сетевое общение как современное средство коммуникации» __ 102

- *Гришакова Т.Н.* | Внеклассное мероприятие в рамках Недели информатики «Экспедиция в Цифровую реальность» __ **106**
- *Дюбина-Лайкова А.Н.* | Финансовый квест «Миссия выполнима» __ **111**
- *Казак Ю.Н.* | Практическое занятие «Цифровое искусство как инструмент компьютерной графики» __ **116**
- *Сенькина И.А.* | Родительское собрание «Цифровое государство и школа» __ **123**
- *Мишина И.Ю.* | Семинар для педагогических работников «Информационная безопасность современного педагога» __ **127**
- *Колотаев Ю.Ю.* | Семинар для педагогических работников «Информационная грамотность и критическое мышление в интернет-среде» __ **136**
- *Калужская Е.М.* | Курсы компьютерной грамотности для пользователей 50+ «Устройство компьютера и интернет» __ **143**
- *Бонус от команды проекта «Изучи интернет – управляй им» | Урок безопасного интернета по комиксу «Имбовая ошибка: как я чуть не слил всё»* __ **146**

152 **Заключение**

153 **Список использованных материалов**

157 **Приложения**

- Возрастная периодизация по Эльконину Д.Б. __ **157**
- Пример Положения о проведении Семейного IT-марафона __ **162**
- Пример положения о проведении викторины «Изучи интернет» __ **168**

Введение

Цифровая грамотность – неотъемлемая часть современной образовательной программы. Она помогает развить у человека навыки работы с цифровыми технологиями, а также позволяет лучше понимать и критически оценивать информацию, получаемую из интернета. Особенно важно научиться отличать правдивую информацию от ложной в наше время, когда большое количество информации доступно в сети. Однако, несмотря на все преимущества цифровой грамотности, необходимо учитывать и негативные аспекты её развития. Например, угрозы личной информации, кибербуллинг, зависимость от гаджетов и технологий. Поэтому важно включать в образовательный процесс элементы обучения безопасности в сети и этике поведения в цифровом пространстве.

Цифровая грамотность становится ключевой компетенцией не только для учащихся, но и для преподавателей. Они должны уметь использовать цифровые технологии в своей работе, а также помогать детям и молодёжи развивать эти навыки.

В целом развитие цифровой грамотности в обществе помогает создать условия для успешной адаптации к современным технологиям, повысить качество жизни и эффективно функционировать в цифровом мире. Поэтому правительства и организации во всем мире активно поддерживают программы по развитию цифровой грамотности, в том числе в России.

В Указе Президента Российской Федерации от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» определена задача обеспечения ускоренного внедрения цифровых технологий в экономику в целях осуществления прорывного научно-технологического и социально-экономического развития Российской Федерации.

Для формирования цифровой грамотности как образовательного результата необходима цифровая образовательная среда. **Интерактивный проект «Изучи интернет – управляй им», организованный на портале по адресу <https://игра-интернет.рф/> и реализуемый с 2012 года Координационным центром доменов .RU/.РФ совместно с компанией «Ростелеком» при поддержке крупных представителей IT-отрасли, является ресурсом, который многогранно расширяет спектр доступных педагогу средств обучения и воспитания.**



Для обеспечения качественного сопровождения реализации в том числе задач проекта «Цифровая экономика», и в дальнейшем проекта «Экономика данных», в конце 2018 года был утверждён национальный проект «Образование». Наставничество играет одну из ведущих ролей в его реализации. Инициатива направлена на достижение двух ключевых задач:

- обеспечение глобальной конкурентоспособности российского образования и вхождение Российской Федерации в число 10 ведущих стран мира по качеству общего образования;
- воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций.

Чтобы понять, кто такой наставник в образовательной системе сегодня, в чем основная цель и задачи его деятельности, необходимо первоначально чёткое осознание в педагогическом сообществе позиции, что **нашим детям не суждено жить в мире SPOD**, когда родители и сами выпускники общеобразовательных организаций знали свою жизнь наперёд. **Сейчас мы и дети, с которыми мы выстраиваем образовательный процесс, живём в мире VUCA.**

SPOD

- Steady - устойчивый
- Predictable - предсказуемый
- Ordinary - простой
- Definite - определённый

VUCA

- Volatility - нестабильный
- Uncertainty - неопределённый
- Complexity - сложный
- Ambiguity - неоднозначный

В этих условиях помимо привычных контекстных и кроссконтекстных навыков поколению будущего крайне необходимы экзистенциальные навыки. Соответственно проблема, которую предстоит решать, не ограничивается определением нового набора грамотностей или своевременным обновлением передаваемых актуальных знаний.

Существующие реалии требуют экономической и социальной трансформации построения всей логики организации образовательного процесса. Вероятно, сегодня необходимо чтобы общеобразовательные организации, имели в основе структуры аналоги «образовательных хабов», где каждый желающий может получить образовательные услуги в различных образовательных форматах (например, онлайн-курсы и форумы, мобильные приложения и устройства, приложения дополненной реальности, массовые игры, кружки, секции).

Организации должны стать достаточно гибкими для образовательного предоставления опыта *различной длительности* (от очень краткого, составляющего часы или даже минуты, до очень длительного, длящегося годами, *различной интенсивности* (от очень высокой – как, например, живые ролевые игры, до низкой – как в созерцательных медитациях), *используя различные образовательные стили* (кооперативные и конкурентные, когнитивные и эмоциональные, практико- и теоретико-ориентированные, партисипативные и наблюдательные).

А самое главное, в наших образовательных организациях **должны быть созданы условия для предоставления возможностей множеству независимых «поставщиков навыков», которые смогут обеспечивать разнообразие передаваемого образовательного опыта** и которые смогут создать более сложные образовательные продукты через обмен и сотрудничество с обучающимися в рамках использования методологии наставничества.

Отталкиваясь от данной тенденции, педагоги должны осознать, что модель работы, когда педагог транслирует информацию, а обучающиеся её запоминают и воспроизводят в определённых, специально созданных ситуациях, уходит в прошлое. **Сегодня должна доминировать модель построения образовательного процесса, которая предусматривает постановку персональных целей для каждого обучающегося** и поиск наиболее подходящего (в условиях решаемых им образовательных проблем) способа проверки его знаний.

Наставничество в данном контексте может и должно рассматриваться как перспективная образовательная технология, которая позволяет передавать знания, формировать необходимые навыки и осознанность быстрее, чем традиционные способы.

контекстные навыки

специализированные навыки, которые развиваются и применяются в конкретном контексте (*например, профессиональные навыки программирования на конкретном языке или физические навыки вождения автомобиля и проч.*)

кроссконтекстные навыки

навыки, которые можно применять в более широких сферах социальной или личной деятельности (*например, навыки чтения, письма, тайм-менеджмента, навыки работы в команде и проч.*)

экзистенциальные навыки

навыки, которые можно универсально применять на протяжении всей жизни человека и в различных жизненных ситуациях, в том числе эти навыки включают способность ставить цели и достигать их: *сила воли, самосознание, способность к саморефлексии, осознанность, метапознание, саморазвитие (способность учиться / разучиваться / переучиваться)*

Основное содержание наставничества в образовании должно заключаться в развитии навыков в реализации проектной работы обучающимся, оказании ему же необходимой «профессиональной» поддержки с формированием потребности к труду как первой жизненной необходимости и главному способу достижения успеха.

Использование технологии наставничества в образовательной практике организаций должно стимулировать развитие потребности у современного ребёнка в самосовершенствовании, способствовать его личностной самореализации и профессионального становления при выборе профессиональной траектории.

В данном методическом пособии рассматриваются вопросы наставничества, определяется специфика её реализации в нормативно-правовом аспекте, а также разбираются особенности модели реализации целевой модели наставничества обучающихся через реализацию интерактивного проекта «Изучи интернет – управляй им».

Воспитание и социализация школьников в цифровой среде

Современное поколение молодых людей активно осваивает интернет и продолжает учиться. **Эти глобальные дети обладают неограниченными возможностями получения и обработки информации и знаний.** За счёт доступности всеобъемлющей информации в сети, дети стали практически независимы от взрослых, когда дело касается поиска интересующей их информации. Уже в дошкольном возрасте они имеют нетбуки, а в первом классе -- вступают в группы социальных сетей. Это требует от педагогов соответствующей мобильности и гибкости. В связи с развитием цифровых технологий эти дети стали поколением, которое выросло в цифровой среде и получает практически всю информацию из интернета. **Неограниченный доступ к информации делает их уверенными в своих взглядах, которые не всегда являются правильными.** Они отлично владеют работой с информацией, но они принадлежат к новой коммуникативной культуре. Для них важно знать не информацию напрямую, а путь доступа к ней. **У детей с цифровым мышлением развита кратковременная память, а долговременная память сегодня уже не требуется.** Современным подросткам важнее помнить не содержание, а место, где находится нужная информация. Раньше люди, хотя и пользовались записными книжками, могли запомнить большое количество телефонных номеров и адресов, но сейчас всю эту информацию можно сохранить в памяти мобильного телефона, который всегда с тобой, надобность в заучивании отпала.

У детей формируется новый тип памяти и процессов запоминания. **Они получают возможность добывать информацию по любому интересующему их вопросу в сети, и становятся все более эрудированными, но все меньше и меньше владеют знаниями. Сегодня необходимо учить детей навыкам и стратегиям, с помощью которых они смогут сами получать знания.** Целью учеников нового поколения является получение информации, которая будет иметь практическую пользу. Мотивация учащихся напрямую зависит от того, насколько хорошо они понимают, как и где они смогут применить свои знания. Они ориентируются на результаты в процессе обучения и не всегда наслаждаются им. Они лучше воспринимают визуальную информацию, чем представители других поколений, и это следует учитывать для успешного обучения.

Одной из отличительных особенностей нового поколения является **клиповое мышление. Это способность краткого и яркого восприятия окружающего мира через короткие видеоклипы, новости и другие аналогичные формы.** У подростков клиповое мышление выражено особенно ярко, и это связано с глобальной информатизацией общества и ускорением обмена информацией. В результате они часто ощущают уверенность в возможности быстро и просто решить сложную задачу: зачем идти в библиотеку, когда можно просто открыть браузер и загрузить поисковую программу найти и скачать экранизацию романа.

Необходимо найти эффективные способы использования клипового мышления в образовательном процессе путём выделения краткой информации и формирования на её основе фундаментальных знаний*.

Так, в аналитическом отчёте, составленном на основе результатов опроса, проведённого компанией Online Interviewer по заказу «Лаборатории Касперского» в 2022 году в России, в котором приняло участие 2008 респондентов — родители и их дети**, определены **психологические аспекты использования гаджетов детской аудиторией**. Результаты исследования подтверждают, что дети не представляют свою жизнь без гаджетов:

- 79% юных пользователей отмечают, что не могут обойтись без смартфона: от 60% среди малышей 3-6 лет и до 85% среди подростков 15-18 лет;
- заметная часть детей переживает отрицательные эмоции, когда телефон неожиданно отключается: 29% испытывает грусть, а 17% — сильную злость;
- две трети взрослых (67%) считают, что контент, который сегодня распространяется в интернете (игры, посты блогеров, сериалы и фильмы), по большей части негативно влияет на умственное развитие ребёнка.

В Приложении 1 пособия мы приводим сводную таблицу основных возрастных особенностей детей и подростков.

Роль учителя, свободно ориентирующегося в цифровой среде, становится все более сложной и многогранной, от его настроения, желания и профессиональных качеств зависит эффективность процессов воспитания и образования. Педагогу желательно:

знать основные возможности современных компьютерных и информационных технологий и уметь включать их в процесс воспитания

уметь вести поиск, оценивать, отбирать, адаптировать и включать в процесс воспитания средства новых информационных технологий

уметь разрабатывать/использовать методики воспитания, основанные на информационных технологиях

уметь подбирать материалы, воспитывающие характер, строить на их основе проблемные ситуации, разрешаемые средствами информационных технологий

* «Цифровое поколение в образовании» – научный доклад по результатам комплексного междисциплинарного исследования «Цифровое поколение. Портрет в контексте образования», 2017 г.

** «Взрослые и дети в интернете: аналитический отчет»: https://kids.kaspersky.ru/files/KIDS_Report_RU_2022_final_UPD.pdf

уметь подбирать варианты использования возможностей информационных технологий, которые способны привести к повышению эффективности процесса воспитания

уметь оптимально и целесообразно сочетать традиционные и компьютерные средства и методы на уроках при организации деятельности, направленной на воспитание учащихся

понимать закономерности и особенности протекания информационных процессов в педагогической деятельности, ориентированной на воспитание школьников

уметь использовать средства информационных технологий для отбора воспитательно-значимых информационных ресурсов

понимать особенности нормативно-правового регулирования и обеспечения воспитания и социализации школьников в цифровой среде

Вопросы и задания для самоконтроля

1. Какой новый тип памяти и процессов запоминания формируется у современных детей?
2. Дайте характеристику клиповому мышлению.
3. Какие профессиональные компетенции необходимы современному педагогу для организации эффективных воспитательных и образовательных процессов?
4. Познакомьтесь с аналитическим отчетом «Взрослые и дети в интернете», опубликованным «Лабораторией Касперского», назовите основные действия детей и подростков в интернете.

2

Нормативно-правовое обеспечение воспитания и социализации школьников в цифровой среде

В настоящее время в России реализуется ряд проектов, нацеленных на реализацию задач цифровой экономики в области образования. В основе проектов лежит документация, помогающая определить направления деятельности всех образовательных организаций и ведомств сферы образования для повышения конкурентоспособности страны и качества жизни граждан. Также действуют и приняты ряд законов и иные нормативно-правовые акты и официальные документы, обеспечивающие защиту информации.

Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы, утверждённая Указом Президента РФ от 09.05.2017 № 203*

Документ определяет цели, задачи и меры по реализации внутренней и внешней политики РФ в сфере применения информационных и коммуникационных технологий. Стратегия направлена на развитие информационного общества, формирование национальной цифровой экономики, обеспечение национальных интересов и реализацию стратегических национальных приоритетов. *Основные принципы стратегии:* обеспечение прав граждан на доступ к информации; обеспечение свободы выбора средств получения знаний при работе с информацией; сохранение традиционных и привычных для граждан форм получения товаров и услуг; приоритет традиционных российских духовно-нравственных ценностей и соблюдение основанных на этих ценностях норм поведения при использовании информационных и коммуникационных технологий; обеспечение законности и разумной достаточности при сборе, накоплении и распространении информации о гражданах и организациях; обеспечение государственной защиты интересов российских граждан в информационной сфере

Указ Президента Российской Федерации Владимира Путина от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»**

В документе определены следующие цели осуществления прорывного развития Российской Федерации, увеличения численности населения страны, повышения уровня жизни граждан, создания комфортных условий для их проживания, а также раскрытия таланта каждого человека: сохранение населения, здоровье и благополучие людей; возможности для самореализации и развития талантов; комфортная и безопасная среда для жизни; достойный, эффективный труд и успешное предпринимательство; цифровая трансформация

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 02.12.2019 № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды»***

Данный документ дает определение *Целевой модели цифровой образовательной среды*, определяет цели и задачи развития и регулирования цифровой образовательной среды в сфере общего образования, среднего профессионального образования и соответствующего дополнительного профессионального образования, профессионального обучения, дополнительного образования детей и взрослых, воспитания в рамках полномочий Минпросвещения России. Модель касается школ и вузов и регулирует отношения, связанные с созданием и развитием условий для реализации образовательных программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий с учётом функционирования электронной информационно-образовательной среды. Последняя включает в себя электронные информационные и образовательные ресурсы, совокупность информационных и телекоммуникационных технологий, соответствующих технических средств, обеспечивающих освоение образовательных программ обучающимися независимо от места их нахождения. Предусмотрены обеспечение высокоскоростным интернетом, оснащение компьютерами, ПО и презентационным оборудованием, создание и (или) модернизация структурированных кабельных систем, локальных вычислительных сетей, систем контроля и управления доступом, видеонаблюдения. Согласно федеральному проекту «Цифровая образовательная среда» модель должна быть внедрена во всех регионах к 2024 г.

* Указ Президента Российской Федерации от 09.05.2017 г. № 203: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/41919/page/1>

** Указ Президента Российской Федерации о национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 г.: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/45726>

*** Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 02.12.2019 №649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды»: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201912250047>

Федеральный проект «Цифровая образовательная среда»*

Проект направлен на создание и внедрение в образовательных организациях цифровой образовательной среды, а также на обеспечение реализации цифровой трансформации системы образования. В рамках проекта ведётся работа по оснащению организаций современным оборудованием и развитию цифровых сервисов и контента для образовательной деятельности. Основные результаты и показатели проекта должны быть достигнуты к концу 2024 года:

- 21 567 образовательных организаций, оснащённых оборудованием для внедрения цифровой образовательной среды
- 328 центров цифрового образования детей «IT-куб»
- 1035000 педагогов, подключённых к платформе цифровой образовательной среды
- 81% педагогов из не менее чем 33% школ будут использовать сервисы федеральной информационно-сервисной платформы цифровой образовательной среды
- 50 комплектов верифицированного цифрового образовательного контента, соответствующего ФГОС общего образования
- более 40% образовательных организаций из числа субъектов Российской Федерации, участвующих в эксперименте по модернизации начального общего, основного общего и среднего общего образования, будут оснащены компьютерным, мультимедийным, презентационным оборудованием и программным обеспечением

Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2020 № Р-44 «Об утверждении методических рекомендаций для внедрения в основные общеобразовательные программы современных цифровых технологий»**

Методические рекомендации содержат: цели и задачи интеграции цифровых технологий в деятельности общеобразовательных организаций (цифровой трансформации) на региональном и федеральном уровне; описание деятельности общеобразовательных организаций, требующих цифровой трансформации (с учётом упорядочения по степени первоочередности внедрения цифровых технологий); описание перспективных цифровых технологий, рекомендуемых для интеграции в деятельности общеобразовательных организаций; организационную схему интеграции цифровых технологий в деятельность общеобразовательных организаций (цифровой трансформации) на региональном федеральном уровне с указанием участников интеграции, их функций, этапов и мероприятий интеграции; ожидаемые результаты и эффекты интеграции цифровых технологий; описание возможных рисков интеграции цифровых технологий и рекомендаций по управлению рисками

Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации»

Данный закон устанавливает основные гарантии прав ребёнка в Российской Федерации. Он направлен на обеспечение защиты прав и интересов детей, создание условий для их полноценного развития, образования и воспитания. Закон также определяет полномочия государственных органов в области защиты прав детей и устанавливает меры ответственности за нарушение этих прав.

* Федеральный проект «Цифровая образовательная среда»: <https://edu.gov.ru/national-project/projects/cos/>

** Распоряжение Минпросвещения России от 18.05.2020 N Р-44 «Об утверждении методических рекомендаций для внедрения в основные общеобразовательные программы современных цифровых технологий». Указ Президента Российской Федерации о национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 г.: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/45726>

Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»*

- Закон регулирует оборот не предназначенной для детей или отдельных возрастных категорий несовершеннолетних продукции средств массовой информации, печатной продукции, аудиовизуальной продукции на любых видах носителей, программ для ЭВМ и баз данных, а также информации, распространяемой посредством зрелищных мероприятий, размещаемой в информационно-телекоммуникационных сетях и сетях подвижной радиотелефонной связи.
- Закон запрещает распространение среди детей информации, побуждающей к совершению действий, представляющих угрозу их жизни или здоровью (в том числе, к самоубийству и причинению вреда своему здоровью); информации, способной вызвать у детей желание употребить наркотические средства, психотропные или одурманивающие вещества, табачные изделия, алкогольную и спиртосодержащую продукцию, пиво и напитки, изготавливаемые на его основе, принять участие в азартных играх, заниматься проституцией, бродяжничеством или попрошайничеством; информации, обосновывающей или оправдывающей допустимость насилия или жестокости, либо побуждающей осуществлять насильственные действия по отношению к людям или животным; информации, отрицающей семейные ценности и формирующей неуважение к родителям или другим членам семьи; информации, оправдывающей противоправное поведение; информации, содержащей нецензурную брань; информации порнографического характера.
- Закон ограничивает распространение среди детей определённых возрастных категорий информации, представляемой в виде изображения или описания жестокости, физического или психического насилия, преступления или иного антиобщественного действия; информации, вызывающей у детей страх, ужас или панику, в том числе представляемой в виде изображения или описания в унижающей человеческое достоинство форме ненасильственной смерти, заболевания, самоубийства, несчастного случая, аварии или катастрофы или их последствий; информации, представляемой в виде изображения или описания половых отношений между мужчиной и женщиной; информации, содержащей бранные слова и выражения, не относящиеся к нецензурной брани.
- Закон регламентирует оборот продукции, содержащей указанную информацию.
- Закон позволяет гражданам, а также организациям в соответствии с их уставами, вправе осуществлять мониторинг оборота информационной продукции и доступа детей к информации, в том числе посредством создания «горячих линий», и обращаться в федеральный орган исполнительной власти, уполномоченный Правительством Российской Федерации, для проведения экспертизы информационной продукции.**

Федеральный закон от 13 марта 2006 г. № 38-ФЗ (ред. от 24.07.2023) «О рекламе»***

Целями настоящего Федерального закона являются развитие рынков товаров, работ и услуг на основе соблюдения принципов добросовестной конкуренции, обеспечение в Российской Федерации единства экономического пространства, реализация права потребителей на получение добросовестной и достоверной рекламы, создание благоприятных условий для производства и распространения социальной рекламы, предупреждение нарушения законодательства Российской Федерации о рекламе, а также пресечение фактов ненадлежащей рекламы.

* Федеральный закон от 29.12.2010 г. № 436-ФЗ: <http://government.ru/docs/all/99850/>

** Прокурор разъясняет: https://epp.genproc.gov.ru/web/proc_50/activity/legal-education/explain?item=4982879

*** Федеральный закон от 13.03.2006 N 38-ФЗ (ред. от 24.07.2023) О рекламе. <https://sudact.ru/law/federalnyi-zakon-ot-13032006-n-38-fz-o/>

Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»*

Новая редакция вступила в силу 1 марта 2023 года. Закон регулирует отношения, возникающие при: осуществлении права на поиск, получение, передачу, производство и распространение информации; применении информационных технологий; обеспечении защиты информации.

Закон РФ от 27 декабря 1991 г. № 2124-1 «О средствах массовой информации»**

Закон о СМИ - это основной законодательный акт, регулирующий деятельность средств массовой информации в стране. Он устанавливает правила, которым должны следовать СМИ, такие как регистрация, лицензирование, содержание публикаций и т.д. Закон также защищает свободу слова и право на получение информации, регулирует отношения между журналистами, издателями и аудиторией, а также определяет ответственность за нарушение его положений

Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных»***

Регулирует отношения, связанные с осуществляемой органами государственной власти и местного самоуправления, юридическими и физическими лицами обработкой персональных данных, под которыми понимается любая информация, относящаяся прямо или косвенно к физическому лицу (субъекту персональных данных).

Федеральный закон от 27 декабря 2018 г. № 501-ФЗ «Об уполномоченных по правам ребёнка в Российской Федерации»

Устанавливает институт уполномоченных по правам ребёнка, определяет их полномочия, регламентирует порядок назначения и снятия с должности, а также создаёт условия для взаимодействия уполномоченных с государственными органами и общественными организациями. Основные цели закона – усиление защиты прав и интересов детей и улучшение координации деятельности в этой области.

Федеральный закон от 23 июня 2016 г. № 182-ФЗ «Об основах системы профилактики правонарушений в Российской Федерации»

Федеральный закон от 25 июля 2002 г. № 114-ФЗ «О противодействии экстремистской деятельности»

Федеральный закон от 26 сентября 1997 г. № 125-ФЗ «О свободе совести и о религиозных объединениях»

Федеральный закон от 1 июля 2021 г. № 236-ФЗ «О деятельности иностранных лиц в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" на территории Российской Федерации»

Федеральный закон от 09 ноября 2024 г. № 381-ФЗ: дополнение в 55 главу Трудового кодекса РФ – ст. 351.8 «Особенности регулирования труда работников, выполняющих работу по наставничеству в сфере труда»

* Федеральный закон от 27.07.2006 N 149-ФЗ (ред. от 12.12.2023) «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»: <https://sudact.ru/law/federalnyi-zakon-ot-27072006-n-149-fz-ob/>

** Закон Российской Федерации «О средствах массовой информации» (с изменениями на 13 июня 2023 года): <https://docs.cntd.ru/document/9003299>

*** Федеральный закон от 27.07.2006 N 152-ФЗ (ред. от 06.02.2023) «О персональных данных»: <https://sudact.ru/law/federalnyi-zakon-ot-27072006-n-152-fz-o/>

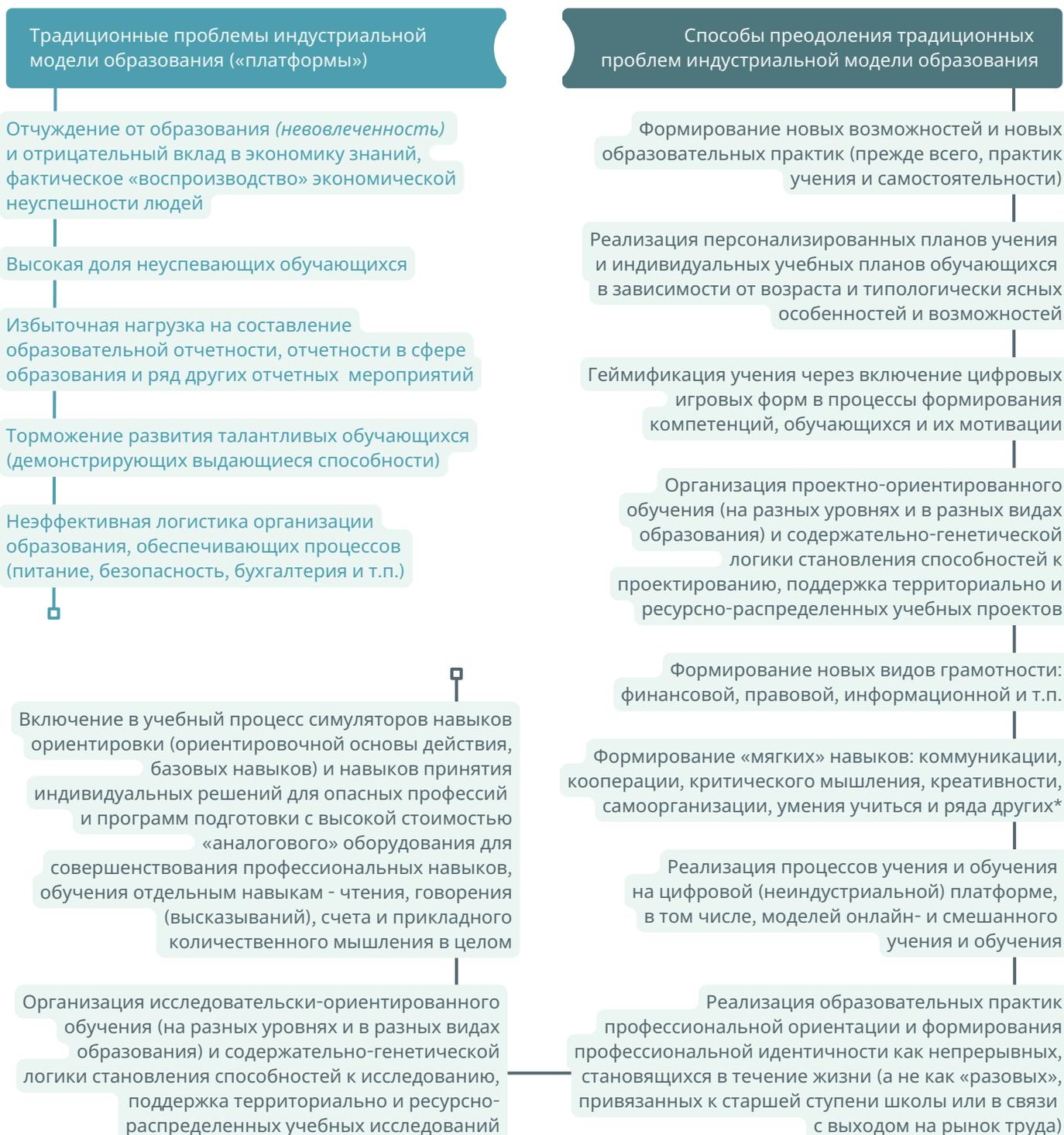
Документы стратегического планирования и иные концептуально-программные документы

- Стратегия национальной безопасности Российской Федерации (утв. Указом Президента Российской Федерации 2 июля 2021 г. № 400)
- Доктрина информационной безопасности Российской Федерации (утв. Указом Президента Российской Федерации от 5 декабря 2016 г. № 646)
- Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы (утв. Указом Президента Российской Федерации от 9 мая 2017 г. № 203)
- Основы государственной политики Российской Федерации в области международной информационной безопасности (утв. Указом Президента Российской Федерации от 12 апреля 2021 г. № 21)
- Стратегия комплексной безопасности детей в Российской Федерации на период до 2030 года (утв. Указом Президента Российской Федерации от 17 мая 2023 г. № 358)
- Стратегия противодействия экстремизму в Российской Федерации до 2025 года (утв. Указом Президента Российской Федерации от 29 мая 2020 г. № 344)
- Комплексный план противодействия идеологии терроризма в Российской Федерации на 2019–2023 годы (утв. Президентом Российской Федерации 28 декабря 2018 г. № Пр-2665)
- **Концепция информационной безопасности детей в Российской Федерации (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 28 апреля 2023 г. № 1105-р)**
 - Концепцией предлагается *объединить усилия государства и родительского сообщества в этих вопросах, сформировать и внедрить в образовательный процесс уроки информационной безопасности, научить школьников безопасному поведению в интернете, повысить их цифровую грамотность.*
 - Планируется проводить на постоянной основе просветительские мероприятия для родителей, учителей, работников детских и юношеских библиотек и других специалистов, которые связаны с воспитанием, обучением и организацией досуга детей.
 - *Предполагается развивать социально значимые проекты для детей и подростков в печатных и электронных СМИ.*
 - Концепция будет действовать бессрочно. Региональным властям рекомендовано учитывать её положения при формировании перечней региональных мероприятий по обеспечению информационной безопасности детей и ежегодно направлять в Минцифры информацию о реализации таких мероприятий. Также ежегодно Минцифры будет представлять в Правительство доклад о ходе реализации новой концепции.

В основном эти нормативные акты нацелены на достижение главной цели текущих и планируемых изменений, связанных с цифровой трансформацией образования, а именно перехода к массовому качественному образованию, направленному на всестороннее развитие учащейся личности.

Однако ключевой особенностью формирования запроса на трансформацию общего образования в России является описание трансформируемых и новых видов образовательной деятельности, включая их проекты, а также компетенции персонала образовательных организаций и органов управления образованием – особенно когда речь идёт об управлении образовательными программами.

Иными словами, проблематика цифровизации образования должна быть рассмотрена в широком контексте, который включает в себя проекты использования цифровых решений как в рамках традиционных, так и в рамках новых образовательных практик, а также оценку их влияния на преодоление традиционных проблем индустриальной модели образования.



Примером решения вышеуказанных вызовов может стать интерактивный образовательный проект «Изучи интернет – управляй им».

* Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2020 № Р-44 «Об утверждении методических рекомендаций для внедрения в основные общеобразовательные программы современных цифровых технологий»

Вопросы для самоконтроля

1. Какие национальные цели определены в Указе Президента Российской Федерации Владимира Путина от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»?
2. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» вводит ограничение на распространение среди детей определённых возрастных категорий следующий информации... Назовите виды и типы информации, которые причиняют вред здоровью и развитию детей.
3. Какие традиционные проблемы индустриальной модели образования необходимо переосмыслить при использовании цифровых решений в современном образовании?

3

Современные цифровые инструменты в образовании

Как создать (разработать, подготовить) занятие по цифровой грамотности? Чтобы ответить на этот вопрос, нужно определить базовые понятия.

Проектирование образовательной деятельности педагога

деятельность по разработке решения проблемы того, как эффективно организовать учебную деятельность обучающихся в зависимости от поставленных целей образования, имеющихся условий и ресурсов

Цифровая грамотность

набор знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и IT-ресурсов

Формирование цифровой грамотности у обучающихся

образовательная деятельность, направленная на создание педагогических, психологических и организационно-технических условий для освоения обучающимися цифровой грамотности на определённом (заданном) уровне

Из этих определений следует, что цель проектирования в данном контексте заключается в том, чтобы после педагогического воздействия на обучающегося, у него были сформированы знания и понимания, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов интернета.

Следуя данной логике, педагог, проектирующий образовательную деятельность, может ответить на главный вопрос: как эффективно (то есть с наименьшими затратами времени и ресурсов) построить свою деятельность и деятельность обучающихся.

Мы выделим следующие компоненты проектирования занятия:

Определение оснований

того, что методологически и содержательно определяет деятельность педагога и всю конструкцию занятия по цифровой грамотности

Постановка целей и планируемых результатов занятия

в контексте программы обучения (в рамках отдельного курса или обязательного предмета, программы воспитания, дополнительной общеобразовательной программы и др.) и возраста обучающихся

Подбор методов контроля и оценки образовательных результатов

Подбор содержания и образовательной технологии

а также методов обучения, педагогических приёмов и образовательных ресурсов

Анализ условий проведения занятия

в частности психолого-педагогических и организационно-технических

Подготовка презентации, дидактических материалов и технических средств

Проработка структуры занятия

и наполнение планируемого занятия описанием деятельности педагога, обучающихся в заданных методическим инструментарием рамках

Цель проектирования занятия – модель конечного результата.

Цель образовательной деятельности – формирование (развитие) у учащихся каких-либо социальных новообразований. Так, **в контексте занятий по цифровой грамотности** – это:

- медиаграмотность;
- навыки поиска нужной информации и инструментов работы с ней, умение быстро освоить эти инструменты (информационная грамотность);
- навыки общения с другими пользователями (коммуникативная компетентность);
- навыки производства информации в её разнообразных формах и форматах (креативная компетентность).

Цель и планируемые результаты должны:

- быть конкретны (их достижение должно быть проверяемо с помощью простых диагностических и контрольных средств);
- быть минимальны / оптимальны (не может быть много целей, например, на 45 минут);
- соотноситься с формой проведения образовательных мероприятий и системой образования, через которую планируется обучение;
- иметь прямую увязку с содержанием образования с тчк. зр. знаний и деятельности;
- отражать суть предмета и его назначения.

Результаты проектирования должны отражаться в технологической карте занятия, включающей план занятия или его сценарий. При разработке технологической карты используется педагогическая система:



Технологическая карта занятия представляет собой инновационную методическую форму, которую используют в качестве инструмента педагогического планирования. Это сценарий урока, выраженный графически в виде таблицы, который позволяет спланировать деятельность не только педагога, но и учащихся. Многокомпонентный документ содержит подробное описание каждого этапа занятий, список планируемых образовательных результатов и способы их достижения, и служит своеобразным навигатором в проведении урока. *Один из видов технологической карты, отражающей все описанные выше компоненты проектирования, представлен ниже.*

Технологическая карта занятия «*Название занятия*»

Общая информация

- Автор ___
- Вид образовательной деятельности *(например, учебная деятельность, внеурочная деятельность, дополнительное образование, воспитательное занятие, семинар (мастер-класс) для педагогических работников, тематическое родительское собрание)* ___
- Предметная область ___
- Возраст или класс ___
- Тема занятия ___
- Цель занятия ___
- Задачи занятия ___
- Планируемый результат ___
- Основные понятия ___
- Форма проведения ___
- Оборудование ___

| Этап | Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | Продолжительность |
|--------------------------|----------------------|--------------------------|-------------------|
| Этап актуализации знаний | | | |
| Этап основной | | | |
| Этап заключительный | | | |

Ход мероприятия (сценарный план)

Список использованных материалов, интернет-ресурсов, литературы

Важнейшим элементом проектирования занятия является подбор дидактического материала, что делает эти занятия интересными для обучающихся, разнообразными и эффективными.

Дидактический материал – это все дополнительные образовательные инструменты, которые могут быть использованы в ходе обучения



4 Интерактивный проект «Изучи интернет – управляй им» как цифровой инструмент в образовании

Проект «Изучи интернет – управляй им» (<https://игра-интернет.рф/>) заработал в 2012 году, благодаря Координационному центру доменов .RU/.РФ и компании «Ростелеком». С тех пор он вырос из онлайн-тренажера по повышению цифровой грамотности для начинающих пользователей интернета в экосистему, участниками которой могут стать школьники, студенты, их наставники и родители.



Цель проекта – повысить уровень цифровой грамотности интернет-пользователей, сократить цифровой разрыв в обществе и повысить интерес молодежи к ИТ как области будущей профессиональной деятельности.

«Изучи интернет» включает разнообразные просветительские формы, на его базе проводятся образовательные мероприятия, уроки в школах и вузах России, онлайн-соревнования в масштабах страны и локально – в черте регионов, городов, отдельных образовательных учреждений и библиотек. Информационные материалы и печатные издания проекта используются в методических и воспитательных целях.

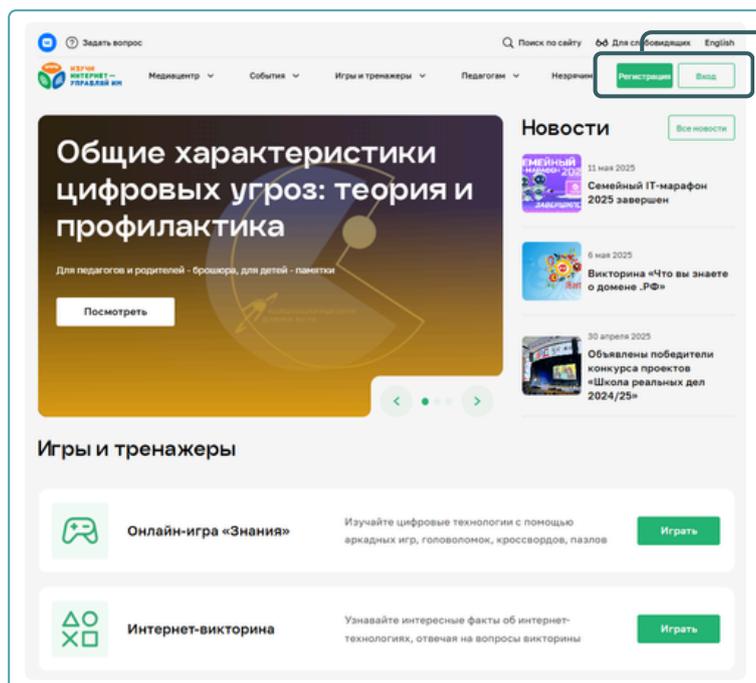
Проект включает:

- *онлайн-игру «Знания»*: изучение устройства цифровых технологий, правил безопасного поведения в сети и особенностей интернет-культуры происходит с помощью игр, головоломок, кроссвордов, пазлов и других интерактивных механик;
- тренировочный *раздел «Знания в тестах»*;
- онлайн-тренажер для пользователей с нарушениями зрения *«Незрячим»*;
- *викторину* с короткими фактами из мира интернет-технологий;
- *словарь интернета*;
- конструктор занятий по теме цифровых технологий *«IT-урок»*;
- *онлайн-турниры различного масштаба*: локальные, всероссийский чемпионат и IT-марафон для семейных команд
- настольную игру, комикс и памятки с правилами безопасного поведения в сети;
- партнерские проекты: Школа наставников «Изучи интернет», конкурс проектов «Школа реальных дел», обучение основам интернета и программирования «Секреты кода».

Рассмотрим проект «Изучи интернет – управляй им» с позиции конструирования образовательной деятельности современного учителя (преподавателя) по формированию цифровой грамотности у обучающихся.

Для начала работы на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» необходимо придерживаться следующих **организационно-технических рекомендаций**, относящихся к рабочему месту пользователя и к уровню его подготовки:

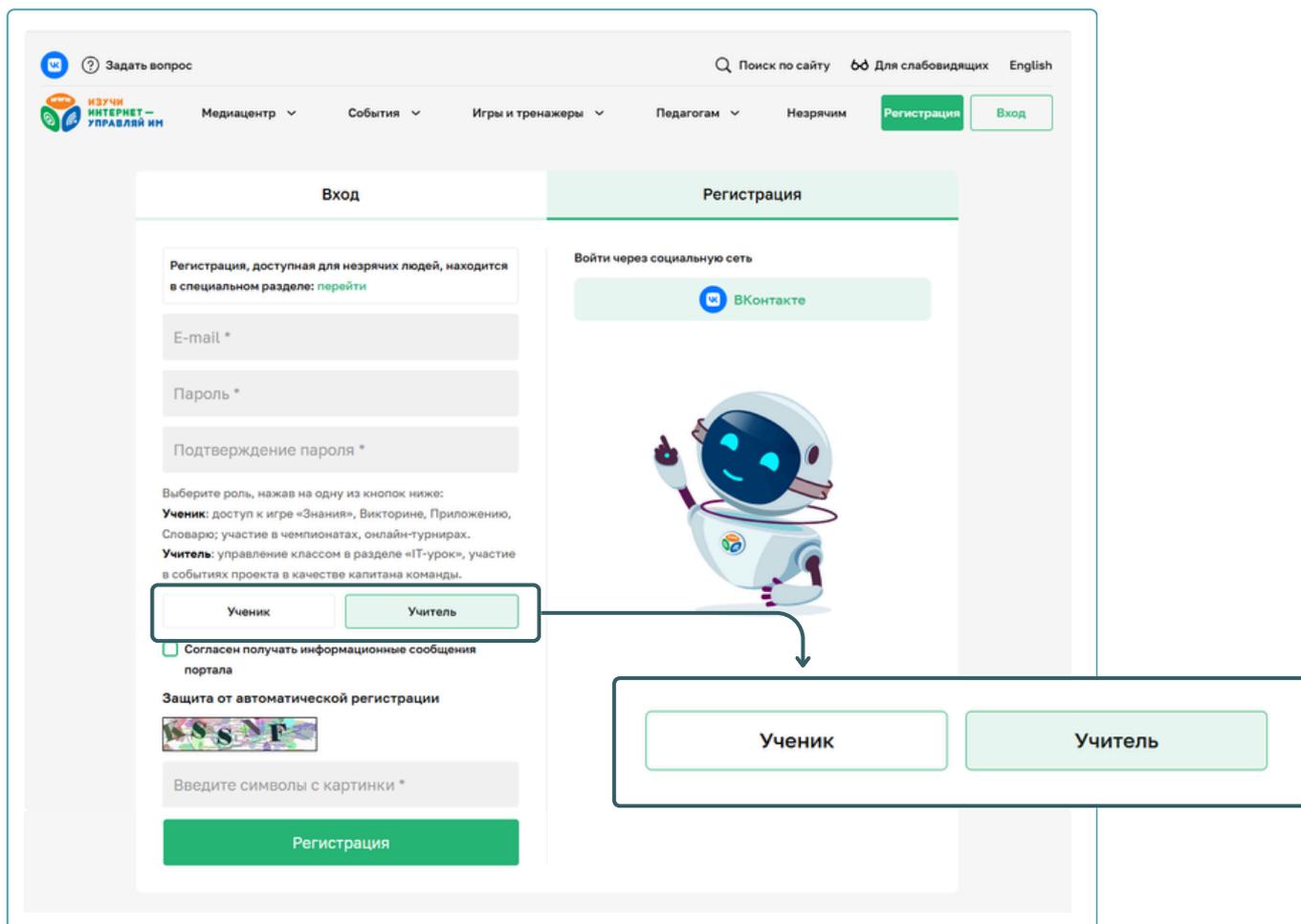
- *требования к рабочему месту*: интернет-браузер (например, Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Yandex Browser) не старше последних трёх версий
- *для работы на портале пользователь должен иметь следующий уровень подготовки*:
 - навыки работы на персональном компьютере под управлением операционной системы Windows или Linux, а также базовые навыки работы с интернет-браузерами;
 - понимание общих процессов работы с различными типами контента (текст, видео, инфографики, таблицы, тестовые задания), учебными программами и курсами.



Для входа на сайт интерактивного проекта «Изучи интернет – управляй им» пользователю необходимо в адресной строке браузера набрать адрес <https://игра-интернет.рф/>.

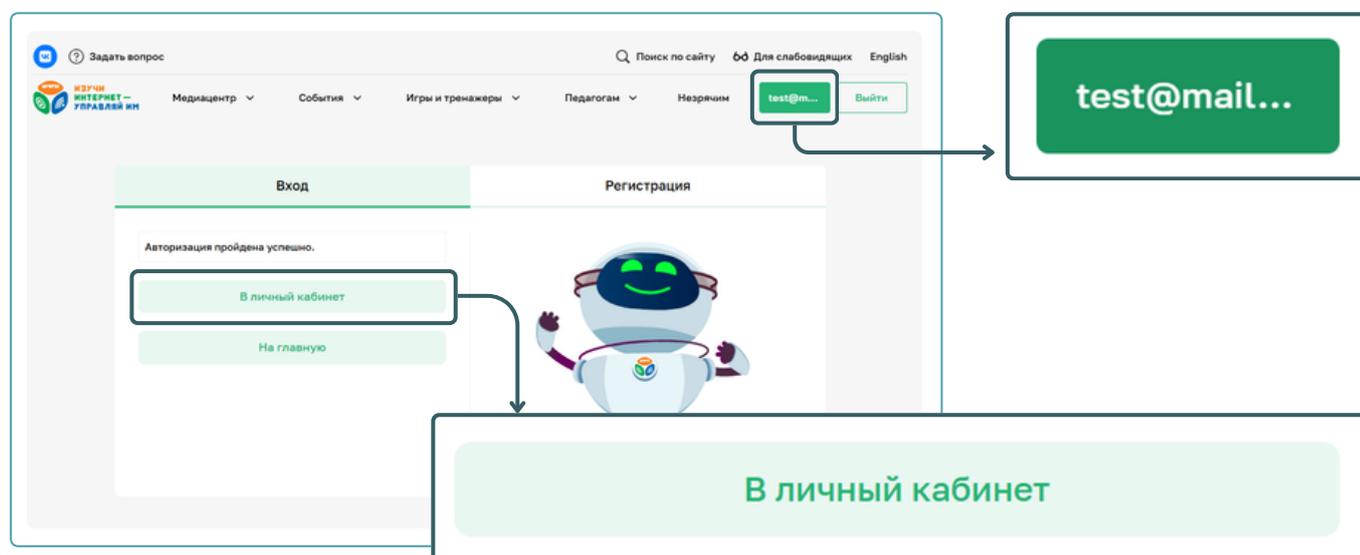
Главная страница до авторизации представлена на скриншоте слева.

Для **регистрации на сайте** проекта необходимо нажать кнопку «Регистрация».



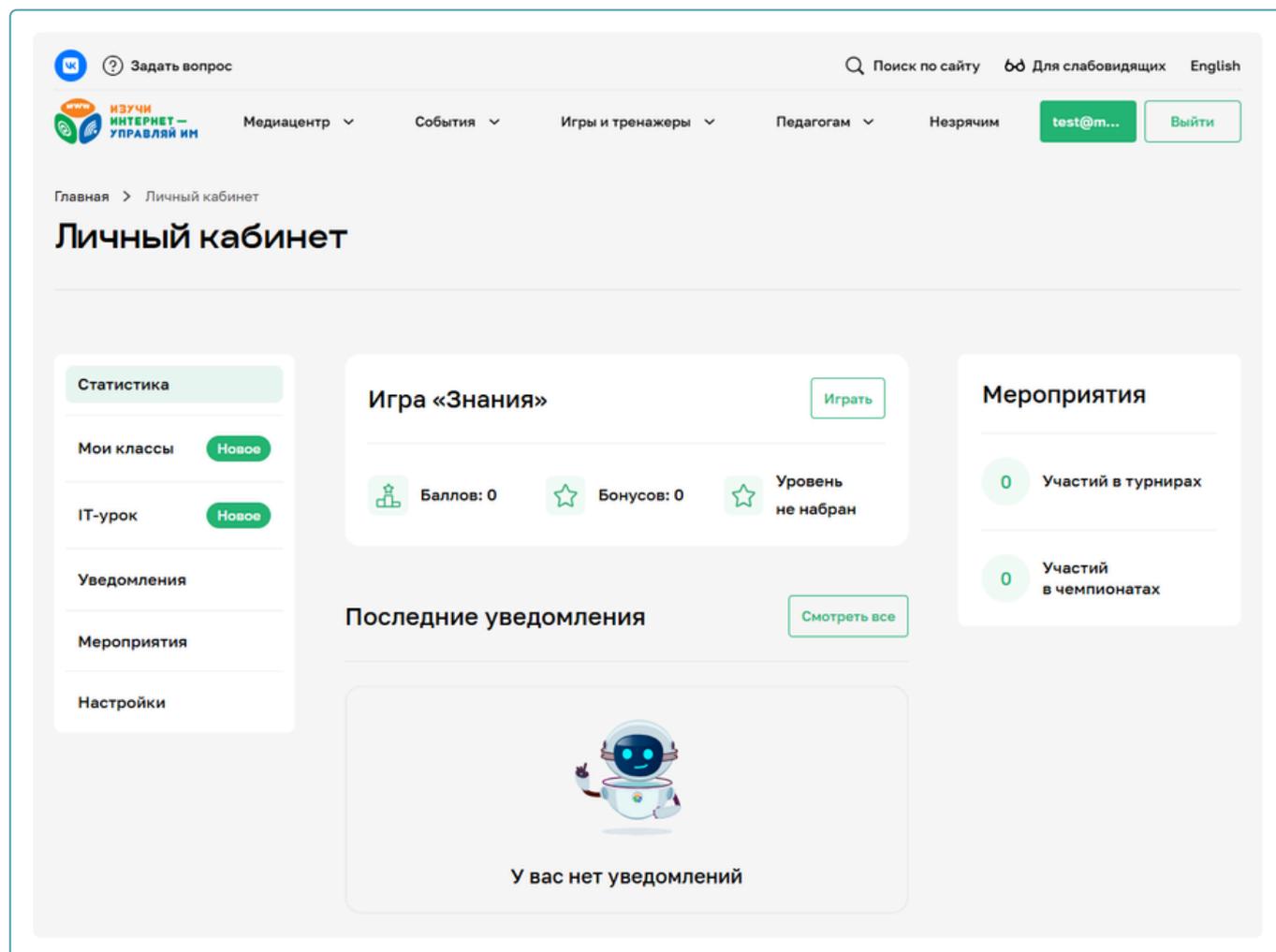
Регистрируясь на сайте, пользователю необходимо указать в поле «E-mail» адрес своей электронной почты, далее придумать пароль, состоящий не менее, чем из 8 символов, и ввести его в следующем поле; в поле «Подтверждение пароля» – повторить пароль. Далее необходимо выбрать вашу роль на портале проекта: «Ученик» или «Учитель» (*эта функция понадобится при использовании раздела «IT-урок», подробнее – в следующих главах*). В поле «Защита от автоматической регистрации» – ввести символы, изображенные на картинке ниже, и далее - кликнуть на кнопке «Регистрация».

Ниже представлена страница успешной регистрации / авторизации. Она же является входом в **личный кабинет участника** проекта «Изучи интернет – управляй им».



На зеленой кнопке в правом верхнем углу сайта отображается имейл, который пользователь указал в анкете, регистрируясь на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». **Этот же имейл является логином пользователя на сайте проекта.**

Чтобы попасть в личный кабинет, необходимо нажать соответствующую кнопку на странице успешной авторизации.



В личном кабинете отображаются активности и достижения участника проекта, например: количество баллов и бонусов, заработанных за выполнение заданий в онлайн-игре «Знания», а также соответствующий этим показателям уровень «мастерства»; мероприятия, в которых участвовал пользователь, количество участия в турнирах и чемпионатах.

В разделах **«Мои классы»** и **«IT-урок»** можно создавать интерактивные занятия на основе игр и теоретического материала онлайн-тренажера «Знания», собирать и распускать виртуальные классы из учеников, для которых создаются эти интерактивные занятия, следить за их прогрессом.

В разделе **«Настройки»** пользователь портала может изменить пароль, а также **заполнить анкету для участия в онлайн-мероприятиях проекта** «Изучи интернет – управляй им» (например, во Всероссийском чемпионате по цифровой грамотности или Семейном IT-марафоне).

Важно отметить, что **данные, предоставленные участником проекта (данные анкеты), и его имейл подлежат удалению в следующих случаях:**

- моментально при отзыве согласия на обработку персональных данных или на участие в чемпионатах и турнирах;
- по истечении 30 дней с даты завершения последнего Чемпионата или Турнира, в котором пользователь, предоставивший данные, принимал участие;
- по истечении 30 дней с даты последней авторизации пользователя на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им».

После удаления данных анкету можно заполнить повторно, например, перед участием в Чемпионате или Турнире.

Задать вопрос

Поиск по сайту

Для слабовидящих English

Медиацентр События Игры и тренажеры Педагогам Неярчим test@m... Выйти

Основные настройки

Логин: ut-20250514234223778 | Последнее изменение профиля: 14.05.2025 23:43:52 | Последний вход: 14.05.2025 23:46:30

Если аккаунт не совершал действий более 30 дней, будут удалены данные анкеты. Результаты участия в событиях и игре «Знания» не удаляются. Доступ к аккаунту сохранится через e-mail, логин и пароль. Логин указан в данном блоке и в регистрационном письме.

test@mail.ru

Выберите роль, нажав на одну из кнопок ниже:

Ученик: доступ к игре «Знания», Викторине, Приложению, Словарю; участие в чемпионатах, онлайн-турнирах.
Учитель: управление классом в разделе «IT-урок», участие в событиях проекта в качестве капитана команды.

Ученик Учитель

Даю согласие оператору АНО «Координационный центр национального домена сети Интернет» на обработку моих персональных данных в объеме и на условиях, определенных «Политикой в отношении обработки персональных данных в АНО «Координационный центр национального домена сети Интернет»

Сохранить

Все поля обязательны для заполнения.

IT-урок Новое

Уведомления

Мероприятия

Настройки

Данные анкеты, а также e-mail подлежат удалению:

- Моментально при отзыве согласия на обработку персональных данных или на участие в чемпионатах и турнирах.
- По истечении 30 дней с даты завершения последнего чемпионата или турнира, в котором вы принимали участие.
- По истечении 30 дней с даты последней авторизации.

После удаления вы сможете заполнить анкету повторно перед участием в предстоящем Чемпионате или Турнире.

Ваши данные успешно изменены.

Как тебя зовут Откуда ты Где учишься / работаешь

Имя: * Введите область / край Номер или название школы

Фамилия: * Введите город Номер класса или факультета

Даю согласие оператору АНО «Координационный центр национального домена сети Интернет» на обработку моих персональных данных в объеме и на условиях, определенных «Политикой в отношении обработки персональных данных в АНО «Координационный центр национального домена сети Интернет»

Участвовать в чемпионатах и турнирах

Если педагогу необходимо подобрать образовательный контент для проектирования образовательной деятельности по теме цифровых технологий, безопасности и культуры, то можно воспользоваться всеми доступными инструментами проекта «Изучи интернет – управляй им». Рассмотрим каждый отдельно и подробно в контексте образовательной деятельности.



Онлайн-игра «Знания» игра-интернет.рф/game_list

Это интерактивная и **центральная часть проекта, представленная десятками игровых модулей**, количество которых ежегодно пополняется. Модули, реализованные на заре проекта, также регулярно модернизируются, что позволяет актуализировать информацию в соответствии с изменениями в отрасли.

Каждый модуль состоит из 4-5 заданий разной сложности. «Классический» состав задания - теоретическая и практическая части. Первая – объясняет / раскрывает тему, вторая – заточена на запоминание полученной только что информации с помощью игр: пазла, филворда или кроссворда, теста, сопоставления, «данетки» и прочих интерактивных форм.

На момент подготовки данных методических рекомендаций (май 2025 года) онлайн-тренажер «Знания» содержит 34 модуля или 158 заданий по следующим темам:

| | | | |
|---|--|---|--------------------------------|
| Адреса сайтов, доменные имена | Большие данные | Вредоносные программы | Геймдев |
| Дистанционное образование | Защита личной информации и персональные данные | | Интернет вещей |
| Интернет – глобальная сеть | Интернет-культура | Информационные ресурсы | Искусственный интеллект |
| Как компьютеры находят друг друга | Как компьютеры понимают друг друга | Как устроен компьютер | Как устроена всемирная паутина |
| Конфиденциальность и безопасность в интернете | | Криптовалюта | Криптография |
| Кто управляет интернетом | Общение онлайн | Подключение к сети интернет | Поиск информации в интернете |
| Реклама | Сетевое общение | Современная информационная безопасность | |
| Создание сайта | Универсальное принятие | Файлообменные сервисы | Фишинг SEO |
| Цифровое государство | Цифровое искусство | Электронная коммерция | Электронная почта |

Если педагогу необходимо подобрать образовательный контент для проектирования образовательной деятельности по теме цифровых технологий, безопасности и культуры, то можно воспользоваться всеми доступными инструментами проекта «Изучи интернет – управляй им». Рассмотрим каждый отдельно и подробно в контексте образовательной деятельности.

The image displays the interface of the project «Изучи интернет – управляй им». It features a main grid of educational tasks, each with a title, a difficulty level (100, 200, 300, 400, 500), and a progress indicator (0%). A callout window provides a detailed view of a specific task.

Main Grid of Tasks:

| Тема | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | Прогресс |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|----------|
| Цифровое искусство | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 0% |
| Современная информационная безопасность | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 0% |
| Криптография | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 0% |
| Как устроена клавиатура | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 0% |
| Криптовалюта | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 0% |
| Мониторинг данных | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 0% |
| Архивные программы | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 0% |
| Цифровое искусство | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 0% |
| Интернет-культура | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 0% |

Callout Window (Detailed View of a Task):

| Рейтинг | Получено | Статус | Название | Сложность |
|---------|----------|--------|---------------|-----------|
| 10 | 6100 | NEW | Новичок | 400 |
| 10 | 12200 | 👍 | Любитель | 400 |
| 10 | 18400 | 👤 | Перспективный | 400 |
| 10 | 24500 | 🏆 | Опытный | 400 |
| 10 | 30600 | 👑 | Компетентный | 400 |
| 10 | 36200 | 🌟 | Знаток | 400 |
| 10 | 42300 | 🌟 | Профессионал | 400 |
| 10 | 46900 | 🌟 | Эксперт | 400 |

Task Details:

- Электронная почта:** Сложность 200, Бонусы 300, 400, 500.
- Как устроена всемирная паутина:** Сложность 100, Бонусы 300, 400, 500.
- Подключение к сети интернет:** Сложность 100, Бонусы 200, 300, 400, 500.
- Кто управляет интернетом:** Сложность 100, Бонусы 300, 400, 500.
- Как компьютеры понимают друг друга:** Сложность 100, Бонусы 200, 300, 400, 500.
- Как компьютеры находят друг друга:** Сложность 100, Бонусы 200, 300, 400, 500.
- Адреса сайтов, доменные имена:** Сложность 100, Бонусы 200, 300, 400, 500.
- Интернет - глобальная сеть:** Сложность 100, Бонусы 200, 300, 500.

Участник проекта может выбирать уровень сложности в каждой теме, тем самым собирая баллы и повышая свой игровой статус. Максимальный уровень, которого может достичь игрок, набрав не менее 46 900 баллов, «Эксперт» (данные актуальны на момент подготовки методического пособия – май, 2025 года). Другие возможные статусы:

- Новичок – от 6 100 баллов
- Любитель – от 12 200 баллов
- Перспективный – 18 400 баллов
- Опытный – от 24 500 баллов
- Компетентный - 30 600 баллов
- Знаток – от 36 200 баллов
- Профессионал – от 42 300 баллов
- Эксперт – от 46 900 баллов

Содержание онлайн-тренажера «Знания» можно использовать в курсе «Информатика» на двух уровнях общего образования в разделах: «Цифровая грамотность» и «Информационные технологии». Например:

- теоретические материалы и задания модулей *«Как устроена всемирная паутина»* и *«Электронная почта»* позволят обеспечить содержание таких тем, как «Компьютерные сети» и «Информационная безопасность»;
- тема *«Электронная почта»* наглядно при помощи игровых технологий раскрывается в одноимённом модуле онлайн-тренажера «Знания»;
- тема «Служба World Wide Web» раскрыта в модулях *«Поиск информации в интернете»*, *«Подключение к сети интернет»*, *«Кто управляет интернетом»*, *«Как компьютеры понимают друг друга»*, *«Как компьютеры находят друг друга»*, *«Адреса сайтов»*, *«Доменные имена»*, *«Интернет - глобальная сеть»*, *«Как устроена всемирная паутина»*, каждое задание сопровождается теоретической базой и упражнениями.

Далее рассмотрим тему «Информационная безопасность», на которую выделено 7 часов учебного времени. Учтём, что в тему «Информационная безопасность» входят и вопросы шифрования данных, которые ранее в курс информатики не входили, но часто изучались за счёт дополнительных часов внеурочной деятельности, например при подготовке к олимпиадам. Основные понятия и термины данной темы также отражены в онлайн-игре «Знания» в модулях *«Вредоносные программы»*, *«Фишинг»*, *«Конфиденциальность и безопасность в интернете»*, *«Защита личной информации / Персональные данные»*, *«Современная информационная безопасность»*.

Обратим внимание на модуль *«Цифровое государство»*. В содержание модуля входят следующие темы: «Государственные услуги», «Умный город», «Цифровая экономика», «Цифровая медицина», «Электронные выборы». **Данные темы также содержатся в курсе «Обществознание» («Цифровая трансформация экономики государства», «Избирательная система»).** Включение элементов онлайн-игры «Знания» в образовательный процесс позволит учащимся более полно оценить трансформационные процессы происходящие в нашей стране.



IT-урок учи-ит.рф

The screenshot shows the main page of the 'IT-урок' platform. At the top, there is a navigation bar with a search bar and language options. Below this, a large orange banner features a robot character and the text: 'IT-урок. Инструмент для учителя, с помощью которого можно организовать и провести занятие на основе теоретических материалов и заданий из онлайн-игры «Знания».' Below the banner are two buttons: 'IT-урок' and 'Мои классы'. A section titled 'Позволяет учителю:' contains six cards with icons and text describing features: 'Изменить традиционный сценарий урока', 'Принимать зачеты в зависимости от набранных учениками баллов', 'Создавать задания для выбранных групп учеников, определяя дату и время на выполнение', 'Расширить содержимое базовой программы по информатике', 'Организовать индивидуальную работу с дифференцированным подходом за счет выбора сложности заданий', and 'Оптимизировать и разнообразить процесс подготовки и проведения мероприятий'. At the bottom, there is a section for 'IT-темы' and 'Задания' with a 'Посмотреть задания' button.

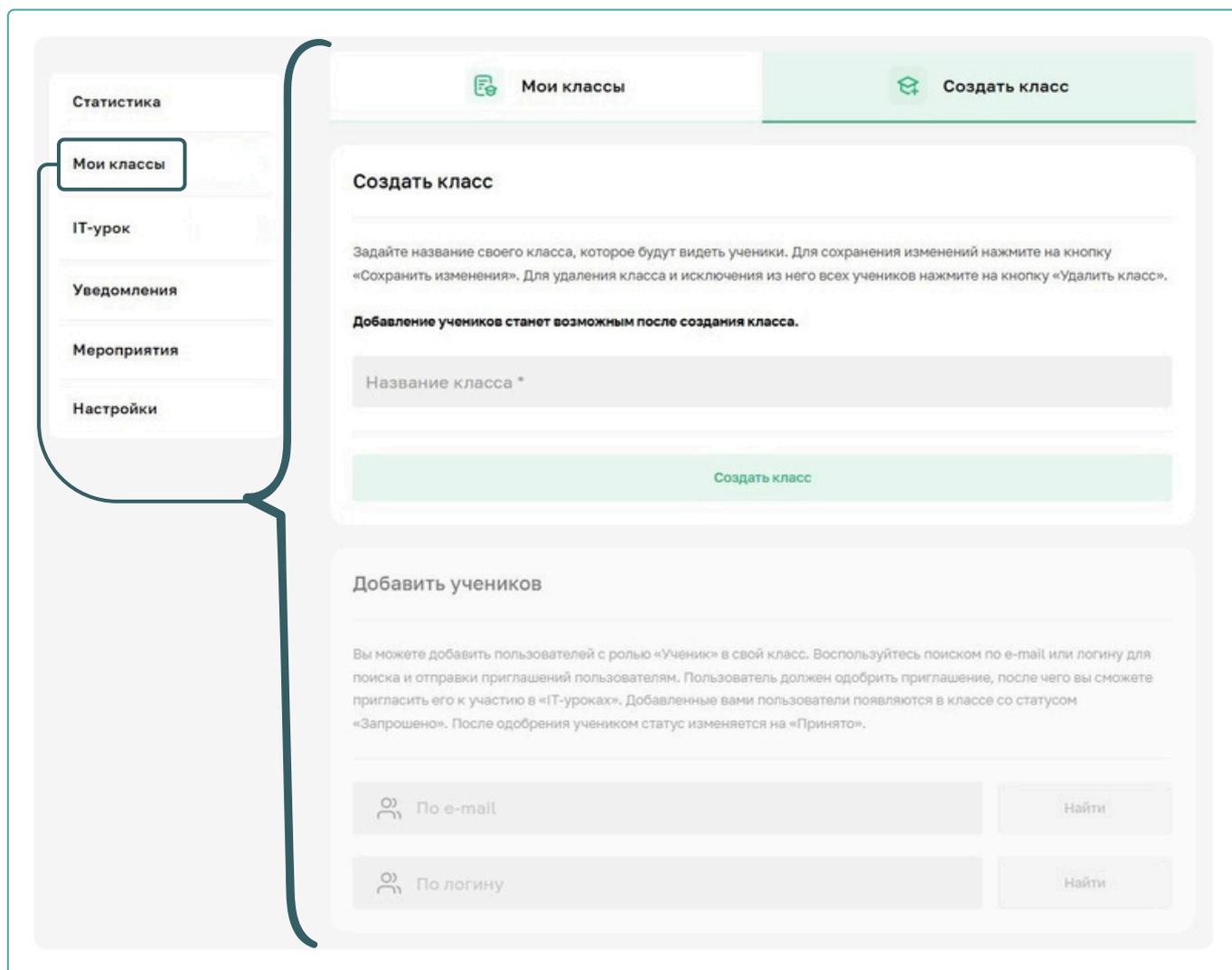
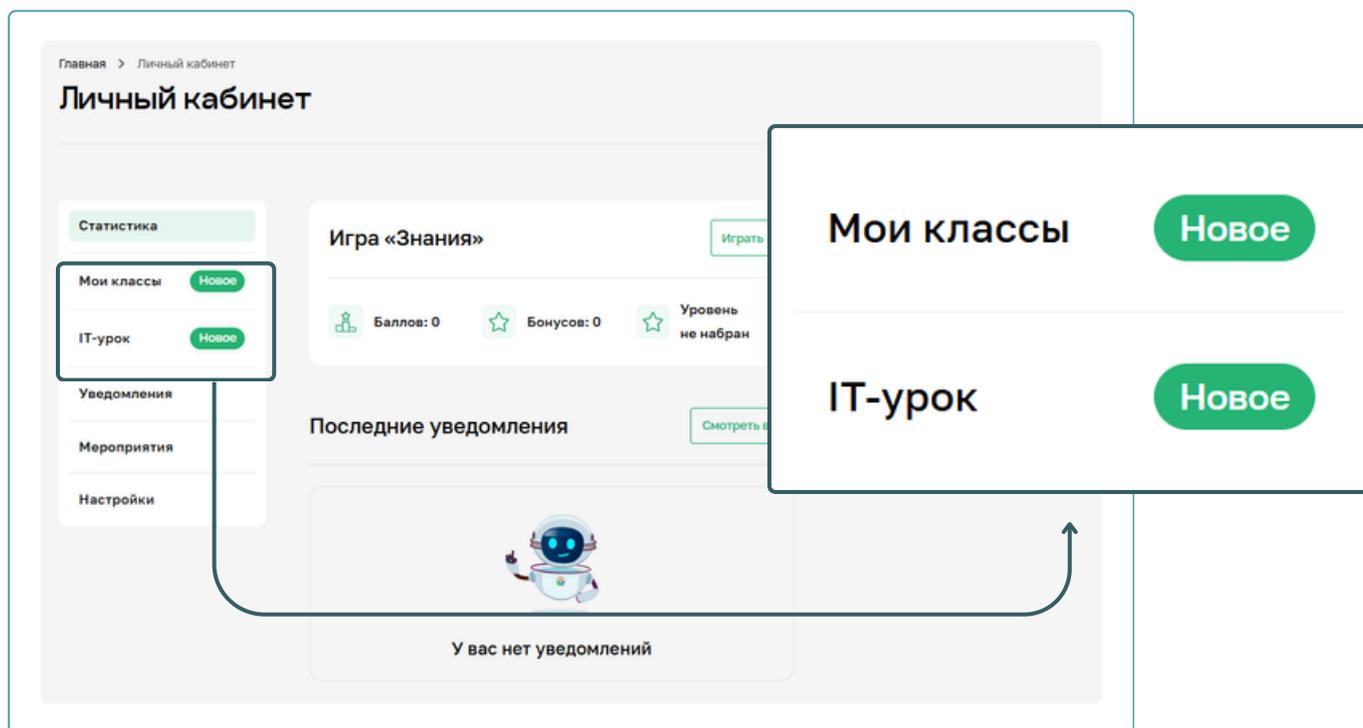
Инструмент для **наставника**, с помощью которого можно организовать и провести занятие на основе теоретических материалов и заданий из онлайн-игры «Знания».

педагога, преподавателя колледжа или вуза, педагога дополнительного образования и других специалистов, работающих с детьми, подростками, молодежью

«IT-урок» позволяет наставнику:

- изменить традиционный сценарий урока;
- расширить содержимое базовой программы по информатике и другим предметам, в которых также находят применение цифровые технологии (*например, в рамках биологии и/или химии можно обратиться к образовательному модулю «Большие данные», на математике – к заданиям о шифровании данных и криптографии; на обществознании и/или истории – к «Цифровому государству»; на экономике – к цифровой финансовой грамотности; на изобразительном искусстве – к «Цифровой живописи»*);
- ставить оценки и/или принимать зачеты в зависимости от набранных учениками баллов;
- создавать задания специально для выбранных групп учеников, определяя дату и время на выполнение;
- организовать индивидуальную работу с дифференцированным подходом за счет выбора сложности заданий;
- оптимизировать и разнообразить процесс подготовки и проведения занятий.

Создать виртуальный класс и организовать занятие можно в Личном кабинете на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» в разделах «IT-урок» и «Мои классы».



Урок можно составить двумя способами:

1. Из заданий одного модуля – по темам. Например, для изучения темы «Архитектура интернета», в IT-урок можно добавить образовательные модули со всеми заданиями в них «Как устроена всемирная паутина» и «Адреса сайтов, доменные имена».

2. Из заданий разных модулей – в произвольном количестве и разной сложности. Например, для закрепления информации по теме «Киберкультура» можно выбрать следующие задания:

- на 500 баллов из модуля «Цифровое искусство» («Цифровые музеи»);
- на 300 баллов из модуля «Современная информационная безопасность» («Кибербуллинг»);
- на 200 и 300 баллов из модуля «Интернет-культура» («Цифровые субкультуры», «Цифровая трансформация профессий»);
- на 100 и 300 баллов из модуля «Защита информации / Персональные данные» («Что такое персональные данные и какие типы персональных данных бывают», «Почему нужно защищать личную информацию и каким рискам ведет утечка персональных данных»);
- задания на 400 и 500 баллов из модуля «Общение онлайн» («Меметика», «Сетевой сленг»);
- задания на 200 и 500 баллов из модуля «Сетевое общение» («Социальные сети», «Нетикет»).

Статистика

Мои классы **Новое**

IT-урок **Новое**

Уведомления

Мероприятия

Настройки

Список уроков

Создать урок

Создать урок

Создание урока состоит из трех шагов: задания настроек, составления списка заданий и списка участников. После внесения изменений нажмите на кнопку «Сохранить» в соответствующей секции.

Задайте название урока. Укажите даты начала и завершения: в этот период пользователи смогут выполнять задания. Если вы хотите, чтобы общее время выполнения заданий пользователями было ограничено, включите ограничитель и укажите лимит времени в минутах.

Добавление заданий и участников станет возможным после создания урока.

Название урока *

Выберите тип урока, нажав на одну из кнопок ниже:

По заданиям: произвольный набор заданий, выдача сертификата за общий результат по всем заданиям.

По темам: набор заданий тематическими блоками, выдача сертификата за каждый блок.

По заданиям По темам

Даты проведения урока. На сайте используется время по Москве (UTC +3). Если вы находитесь в другом часовом поясе, сделайте корректировку.

Дата начала *

Дата завершения *

Время на прохождение:

Создать урок



Подробная видеоинструкция по настройке IT-урока и созданию классов доступна на официальном канале проекта «Изучи интернет – управляй им» на VK Видео



Знания незрячим

незрячим.дети

Раздел «Незрячим» позволяет детям и подросткам с нарушениями зрения изучать устройство интернета и цифровые технологии с помощью специально адаптированных игр из онлайн-тренажера «Знания».

The screenshot shows the website interface for 'Незрячим'. At the top, there is a navigation bar with a search bar, a language selector (English), and buttons for 'Регистрация' and 'Вход'. Below the navigation bar, there are several menu items: 'Медиацентр', 'События', 'Игры и тренажеры', 'Педагогам', and 'Незрячим'. The 'Незрячим' menu item is highlighted with a callout box. Below the navigation bar, there is a main banner with the text 'Изучать интернет с нами – это просто. Просто интересно!' and a button 'Нам 13 лет!'. To the right of the banner, there are two news items: 'О «первооткрывателях» нашего комикса' dated 5 июня 2025 and another item dated 4 июня 2025. Below the banner, there is a section titled 'Модули игры' with a list of modules: 'Модуль №1. Как устроен компьютер', 'Модуль №2. Сетевое общение', and 'Модуль №3. Как устроена всемирная сеть'. Each module has a list of tasks with associated scores. Below the 'Модули игры' section, there is a section titled 'СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ' with a quiz question: 'Вопрос №1. Что такое персональный компьютер?'. The quiz has four multiple-choice options. Below the quiz, there is a button 'ВЕРНУТЬСЯ К ТЕОРИИ' and a link 'К списку заданий'. At the bottom of the page, there is a section titled 'Модуль №7. Интернет-культура' with a list of tasks and scores.

Дизайн раздела максимально лаконичный: здесь почти нет интерактивных элементов и изображений. Он сверстан по современным стандартам, *то есть содержит правильную разметку структуры страниц и контента, звуковое и текстовое описание картинок и т.п.*, а значит совместим со скринридерами. Раздел прошел добровольную сертификацию и получил знак доступности для людей с ОВЗ.

На момент подготовки методических рекомендаций (июнь 2025 года) раздел «Незрячим» состоит из **15 образовательных модулей**:

| | | |
|---|--|-----------------------------------|
| Большие данные | Защита личной информации и персональные данные | Интернет вещей |
| Интернет-культура | Искусственный интеллект | Как компьютеры находят друг друга |
| Как устроен компьютер | Как устроена всемирная сеть | Кибербуллинг |
| Криптография | Кто управляет интернетом | Сетевое общение |
| Современная информационная безопасность | Цифровое государство | Цифровая медицина |

Количество модулей ежегодно пополняется. Каждый модуль состоит из четырех заданий разной сложности. Выбирать модули и/или задания можно в произвольном порядке. **Каждое задание содержит вступительную теоретическую и практическую части.** Тексты теории упрощены для лучшего восприятия на слух. Практические задания представляют собой тесты – набор вопросов по теме с вариантами ответа, один из которых верный. За выполненные задания участник получает баллы: от 100 до 400.

Безусловно, модуль можно использовать и в работе с обучающимися без нарушений зрения: теория и тесты полезны для изучения любой категорией пользователей.

Для доступа к заданиям регистрация на сайте не требуется. Однако, если пользователь хочет следить за своим прогрессом, получать новые уровни и сертификаты, авторизация понадобится.

Авторизация для незрячих пользователей

После прохождения авторизации вам станет доступно получение уровней и сертификата.

Вход

Логин или e-mail

Пароль

Запомнить меня на этом компьютере

ВОЙТИ

[Войти через VK](#)
[Забыли пароль?](#)

Регистрация

Почта

Пароль (не менее 6 символов)

Подтверждение пароля

Введите ответ на пример 23 + 37 =

Введите ответ

Согласен получать информационные сообщения портала

РЕГИСТРАЦИЯ

[Регистрация через VK](#)

Нажимая кнопку «Регистрация» вы соглашаетесь с условиями Положения о Всероссийском онлайн-чемпионате «Изучи интернет – управляй им» и Политикой в отношении обработки персональных данных

Форма регистрации и авторизации также легко читается программами экранного доступа.



Знания в тестах

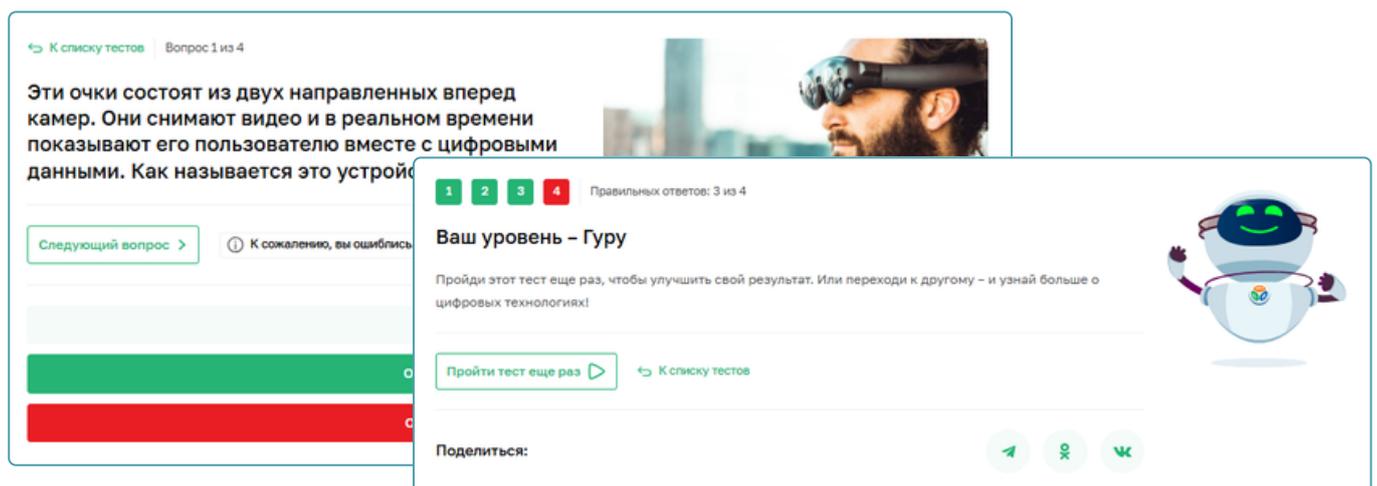
игра-интернет.рф/tests/

Это тренировочный раздел проекта «Изучи интернет – управляй им», с помощью которого можно проверить персональный уровень цифровых знаний, а также узнать новые факты из мира цифровых технологий, чтобы развить эрудицию.

На момент подготовки методических рекомендаций (июнь 2025 года) раздел содержит 27 тестов по следующим темам (в таблице ниже). Каждый состоит из разного количества вопросов, всего таковых 440.

| | | | |
|--|-------------------------------------|---|------------------------------|
| Большие данные | Браузеры и интернет-сервисы | Виртуальная реальность | Всё о многоязычном интернете |
| ДЕТИ: вопросы для самых юных пользователей интернета | | Инвестиции и инновации | Интернет в России |
| Интернет вещей | Интернет-гиганты | Интернет-культура | История интернета |
| Кибербезопасность | Компьютерные вирусы | Криптовалюта | Нейросети |
| Облачные сервисы | Робототехника | Рунет: история, развитие, факты и цифры | |
| Сайты и сервисы | Техно: вопросы повышенной сложности | Технологии и здоровье | Технологии и общество |
| Устройство интернета | Факты и цифры | Цифровая грамотность | Цифровое государство |

Раздел адаптирован для использования на мобильных устройствах, поэтому тестирование одинаково удобно проходить, как на компьютере, так и на смартфоне. Время на выполнение теста не ограничено. Каждый тест можно пройти неограниченное количество раз. Отвечая на вопрос пользователь сразу получает обратную связь: верный или нет ответ он дал. В финале каждого теста определяется уровень знаний отвечающего по конкретной теме.





Викторина «Изучи интернет» игра-интернет.рф/vic2

Один из офлайн-инструментов проекта «Изучи интернет – управляй им». Можно использовать в качестве интерактива на заключительном этапе занятия или разминки на основном этапе занятия.

Одновременно в одном раунде Викторины могут участвовать 3 игрока или 3 команды по несколько человек (последнее условие определяется ведущим викторины в зависимости от количества обучающихся на занятии и целей Викторины). В этом случае суть игры – отвечать на вопросы разной сложности, чтобы опередить соперников.

В зависимости от количества обучающихся на занятии и задач занятия, Викторина может использоваться и как блиц-опросник одновременно для всех слушателей, находящихся в аудитории. Ответ принимается от первого поднявшего руку. В случае правильного ответа – участник выбирает следующий вопрос (категорию и сложность). В случае неправильного ответа – право ответить на вопрос переходит к другому участнику.

Рассмотрим элементы Викторины:

The screenshot shows the quiz interface with the following elements:

- 1**: Points to the logo and title 'ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ – УПРАВЛЯЙ ИМ! ВИКТОРИНА'.
- 2**: Points to the navigation bar with 'ГЛАВНЫЙ ЮН ДЕТИ ЕН ТЕХНО' and a 'НОВЫЙ ТУР' button.
- 3**: Points to the question level selector (1-9).
- 4**: Points to the category list on the left, including 'История интернета', 'Как устроен интернет', 'Браузеры и интернет-сервисы', 'Интернет-сайты', 'Цифровая грамотность', 'Интернет-культура', and 'Безопасность в интернете'.
- 5**: Points to the difficulty level grid (100, 200, 300, 400).
- 6**: Points to the team selection area on the right, showing 'КОМАНДА 1' with a score of 200, 'КОМАНДА 2' with 0, and 'КОМАНДА 3' with 0.
- 7**: Points to the 'ПЕРЕНАЧИСЛ' (Reset) button.

1

Разделы Викторины:

- «*Главный*» содержит основную массу вопросов преимущественно по следующим темам: история интернета, устройство интернета, браузер и интернет-сервисы, цифровая грамотность, интернет-культура, безопасность в интернете, технологии и общество. Состоит из 9 туров по 28 вопросов каждый;
- «*IDN*» содержит вопросы о языковом и культурном разнообразии в сети, нелатинских доменных именах (собственно, IDN – Internationalized Domain Names), универсальном принятии и кириллическом национальном домене России .РФ. Состоит из 3 туров по 28 вопросов каждый;
- вопросы раздела «*ДЕТИ*» адаптированы для младших школьников, то есть детей 7-10 лет; темы вопросов: сайты и сервисы, около компьютера, онлайн-игры, Microsoft Office, гаджеты и девайсы, онлайн-образование, социальные сети и мессенджеры, онлайн-образование, интернет-безопасность и другие. Состоит из 4 туров по 28 вопросов каждый;
- «*EN*» предназначен для проверки знаний об устройстве интернета и цифровых технологий на английском языке; состоит из 6 туров по 28 вопросов каждый;
- «*Техно*» содержит вопросы для профессионалов IT-отрасли и пользователей, глубоко погруженных в технические аспекты функционирования интернета, других сетевых технологий, программ и приложений, оборудования разного уровня. Состоит из 4 туров по 28 вопросов каждый.

2

Туры любого раздела Викторины. Туры обозначаются цифрами / номерами. Начать игру можно с любого представленного в разделе тура. Каждый тур состоит из 7 тем по 4 вопроса.

3

Кнопка «Новый тур». Обнуляет результаты любого тура в разделе. После обнуления результатов, тур можно начать заново.

4

Темы вопросов. Отличаются в зависимости от раздела Викторины и *могут* отличаться в зависимости от номера тура внутри раздела.

5

Вопросы тура. Серым цветом отмечены еще не сыгранные вопросы, белым – вопросы, на которые участники уже ответили. Вопросы расположены в порядке возрастания сложности: от 100 баллов за самый легкий до 400 баллов за самый сложный. Вопросы в разных турах не повторяются.

6

Игроки / Команды, участвующие в Викторине с табло для начисления баллов и полем, в которое можно вписать название команды.

7

Кнопка «Переначислить». Позволяет обнулить баллы одного игрока / одной команды, ошибочно полученные за только что сыгранный вопрос, и начислить их другому игроку / другой команде, ответившей на этот вопрос верно.

Планируя Викторину в рамках занятия, организаторы могут вносить изменения в правила*. Рассмотрим типовую **Инструкцию по организации Викторины «Изучи интернет»** (<https://игра-интернет.рф/vic/guide.pdf>).



Общая информация

В викторине могут принимать участие все желающие без ограничения по возрасту. Модуль викторины доступен только авторизованному пользователю портала игра-интернет.рф. Ведущий викторины не участвует в ответах на вопросы.

Вопросы викторины разделены по темам и начисляемым за верный ответ баллам. Для ответа на вопрос отводится 15 секунд. Для наглядности ведущий может включить секундомер, кликнув по соответствующей иконке. По истечении времени игрок обязан предоставить ответ. Если ответ неверный, то право хода переходит к игроку, давшему правильный ответ. Если никто из игроков не дал верного ответа, право хода переходит к следующему участнику по очереди. За верный ответ на вопрос начисляются баллы.

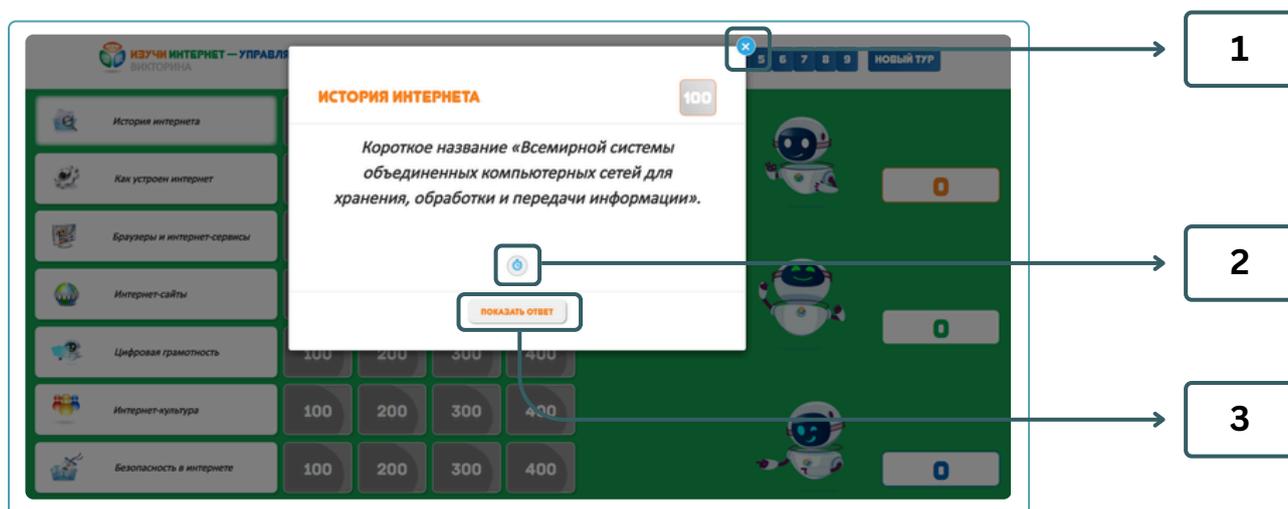
Максимально возможное количество баллов указано на кнопках выбора вопросов. Баллы суммируются в рамках выбранного тура. При переходе из тура в тур баллы не суммируются.

При необходимости начать туры заново (все сразу или один конкретный), необходимо нажать на кнопку «Новый тур» в правом верхнем углу игрового поля. В этом случае баллы обнулятся во всех турах.

Ведение Викторины

Чтобы стать ведущим викторины, достаточно зарегистрировать или авторизоваться на сайте игра-интернет.рф. Модуль Викторины доступен в разделе «Игры и тренажеры».

Для начала игры необходимо выбрать раздел Викторины, в разделе – тур, а игрока / капитана команды попросить выбрать тему вопроса и сложность в баллах. После того, как игрок озвучил тему и сложность вопроса, ведущий нажимает: сначала – на тему вопроса, а затем – на плитку с требуемым количеством баллов. *Выполнение этого алгоритма открывает окно с вопросом:*



* Пример Положения о проведении Викторины «Изучи интернет» доступно в Приложении 3 данного пособия (стр. ???)



1

Крестик позволяет закрыть вопрос, например, в том случае, если ни один из участников Викторины не дал правильного ответа, т.к. в случае закрытия окна нажатием на крестик к вопросу нельзя вернуться, баллы начислить невозможно.

2

Иконка секундомера включает таймер – отсчет времени для участников; на размышление отводится 15 секунд. Отсчет времени визуализируется с помощью синего « бегунка». Также на фоне звучит музыка

5

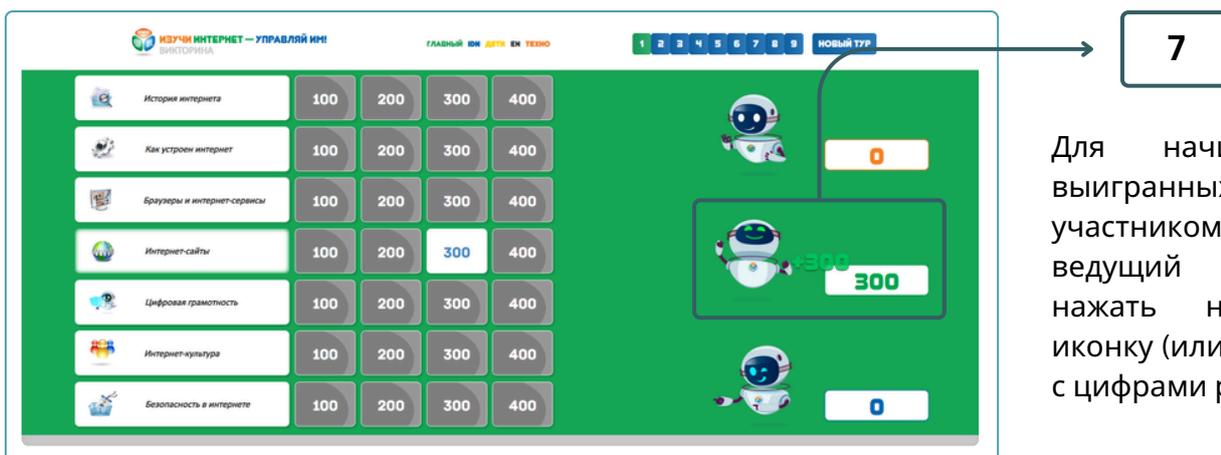
3

Кнопка «Показать ответ» позволяет проверить правильность ответа, который дал участник. Ответ появляется в окне с вопросом, непосредственно под ним, обозначается более светлым шрифтом.

4

6

Кнопка «Начислить баллы». Ведущий нажимает на эту кнопку, если участник ответил на вопрос правильно.



7

Для начисления выигранных участником баллов ведущий должен нажать на его иконку (или табло с цифрами рядом).

Следует отметить достаточно простой и интуитивно понятный интерфейс Викторины. Это делает её использование удобным как на занятиях, так и при самостоятельной работе. Раздел может стать помощником для педагога в процессе изучения нового материала, закреплении и оценке сформированных компетенций.



Словарь интернета

игра-интернет.рф/games/glossary/

В разделе представлены понятия, определения, термины, аббревиатуры предметных областей, так или иначе связанных с интернетом и цифровыми технологиями. **Всего в арсенале словаря 338 определений.**

Словарь представляет собой интерактивную клавиатуру с набором кириллических и латинских букв, а также одного спецсимвола и одной цифры. После нажатия на любой символ (кроме букв русскоязычного алфавита Е, Ё, Й, Щ, Ъ, Ы, Ь, Я и букв англоязычного алфавита J, K, O, Q, X, Y, Z), пользователю демонстрируется перечень определений, терминов, понятий, разъяснений, начинающихся с выбранного символа.

Расширенный запрос - Поисковый запрос, использующий дополнительные возможности языка запросов. Может содержать логические выражения и дополнительную информацию, например, о языке искомого документа, адресе сайта, которым следует ограничиться в поиске, и так далее. Такой запрос можно выполнить и без знания языка запросов, зайдя

Релевантность (в который ввел по

Релизная группа раздачи фильмов, музыки, компьютерных программ, игр и т.п. в соответствии с определенными нормами (критериями, качеством, скоростью). Как правило, деятельность таких сообществ находится вне закона.

Роутер = Маршрутизатор - Специальное устройство, отвечающее за пересылку пакетов данных между различными сегментами сети на основе правил и таблиц маршрутизации.

Рунет - Название совокупности всех русскоязычных ресурсов глобальной сети Интернет. Большая часть Рунета географически находится на территории РФ и бывших союзных республик, но отдельные русскоязычные ресурсы могут находиться за рубежом. Использование национальных доменов .ru и .рф также не является обязательным, хотя большая часть Рунета находится в этих доменах верхнего уровня.

Интернет (англ. Interconnected Networks - взаимно соединённые сети) - Всемирная сеть, объединяющая миллионы устройств посредством кабелей, спутников и других средств связи - для хранения и передачи информации.

Руткит - Вид троян. Часто их основная цель – предотвратить обнаружение вредоносного ПО, чтобы увеличить время его работы на зараженном компьютере.

РФ (.РФ) - Кириллический национальный домен Российской Федерации; делегирован 12 мая 2010 года; имена второго уровня в домене .РФ пишутся исключительно кириллицей.

В словаре размещены профессиональные и общепринятые сленговые термины. Ресурс словаря рекомендуется использовать как для изучения новых тем, так и для подготовки проектных и исследовательских работ в различных предметных областях, связанных с информатикой, ИКТ, цифровыми технологиями, кибернетикой и проч.

Другие ресурсы проекта «Изучи интернет - управляй им», рекомендуемые для использования в рамках образовательной деятельности



Памятки | игра-интернет.рф/memos/

Серия памяток для школьников о безопасном поведении при использовании цифровых технологий. Иллюстрации и схемы разъясняют, как сохранить персональные данные в целостности, как могут обидеть в сети, как распознать фейк и какие действия предпринять, если некий пользователь нарушает правила нетикета. *Еще одна памятка обращает внимание детей и родителей на роль интернета как помощника в трудных жизненных ситуациях, в частности, даёт совет, как использовать цифровые инструменты, если ты потерялся.*



Комикс | игра-интернет.рф/comics/

История в картинках о важности цифровой грамотности «Имбовая ошибка: как я чуть не слил всё». Главные герои комикса – подросток Андрей и его робот-помощник RUBI, прототипом которого стал маскот проекта «Изучи интернет - управляй им». Мальчик хорошо учится, увлекается компьютерными играми в жанре «гача» и робототехникой, при этом достаточно беспечный, редко использует навыки т.н. «критического мышления». RUBI восполняет эти недостатки, а также приходит Андрею на выручку в сложных интернет-ситуациях. Персонажи сталкиваются в своей реальности с вредоносными, разными видами фишинга, троллингом, и вместе справляются с трудностями. *Комикс дополнен «Бинго для кибербезопасности», которое можно заполнять прямо во время занятия по цифровой грамотности, и страницей с телефонами доверия, ссылками на приложения и сервисы, куда детям и подросткам можно обратиться за советом или помощью, если они столкнутся с любой опасностью в сети.*



Настольная игра | игра-интернет.рф/board-game/

Онлайн-тренажер «Знания» и «Викторина» в формате настольной игры. Игроки отвечают на вопросы о цифровых технологиях и выполняют усложненные задания на логику, чтобы обойти соперников и первыми оказаться у «главного сервера». Проходить испытания можно на одном из 4 «маршрутов»: устройство интернета, кибербезопасность, интернет-культура и цифровые технологии будущего, – или в «песочнице», вопросы которой подойдут для начинающих пользователей интернета. *Для организации настольной игры в учебном заведении, необходимо обратиться напрямую к организаторам проекта: Info@igra-internet.ru.*

Также рекомендуется использовать: материалы из разделов «Медиацентр» (инфографики, презентации) и «Методика» (пособие «Основы технологий в сети Интернет», брошюра «Общие вопросы цифровых угроз: теория и профилактика», книга «Международное управление интернетом», учебно-методическое пособие «Практическая психология безопасности: управление персональными данными в интернете» и другие), участвовать вместе с подопечными в онлайн-чемпионатах или организовать для подопечных онлайн-турниры на платформе проекта (для организации можно обратиться по имейлу Info@igra-internet.ru).

Вопросы и задания для самоконтроля

1. Дайте определение понятию «Проектирование образовательной деятельности педагога».
2. Дайте определение понятию «Цифровая грамотность».
3. Перечислите все принципы использования дидактических материалов.
4. Какие темы представлены в онлайн-игре «Знания»?
5. Какие темы представлены в разделе Викторины «ДЕТИ»?
6. Сколько терминов в арсенале интерактивного ресурса «Словарь интернета»?
7. Какое количество тестов содержит раздел «Знания в тестах»?
8. Изучите интерактивный ресурс «Словарь интернета» и дайте определение термину «Универсальное принятие».
9. Перечислите другие ресурсы проекта «Изучи интернет - управляй им», которые рекомендуется использовать в рамках образовательной деятельности.

1

Основные подходы к организации наставничества в образовательной организации через реализацию проекта «Изучи интернет - управляй им»

Сегодня в России период радикальных изменений, необходимость которых продиктована сменой мышления и целеполагания, а также вызовами со стороны реального экономического сектора. Национальный проект «Образование» ставит задачу перед всей образовательной системой, связанную с обеспечением российской экономики современными кадрами, которые уже сейчас должны формироваться в современных школах. **В данной ситуации наиболее эффективной возможно считать стратегию применения методологии наставничества, в рамках которой возможна комплексная поддержка учащихся в вопросах профессионального самоопределения на разных ступенях и формах обучения.**

В образовательных организациях сегодня целесообразнее понимать под наставничеством универсальную технологию передачи опыта, знаний, формирования навыков, компетенций и ценностей через неформальное взаимообогащающее общение, основанное на доверии и партнёрстве.

Под формами наставничества возможно понимать конкретные способы организации работы наставнической пары / группы, участники которой находятся в определённой ролевой ситуации, определяемой основами образовательной деятельности, в которую они включаются в рамках реализации образовательного и воспитательного процесса.

Сегодня в методологии (целевой модели) наставничества обучающихся выделяются пять наставнических пар:

- «ученик – ученик»,
- «учитель – учитель»,
- «студент – ученик»,
- «работодатель – ученик»,
- «работодатель – студент».

Из них в рамках реализации проекта «Изучи интернет – управляй им» мы предлагаем применять:

- «ученик – ученик»,
- «студент – ученик»,
- «работодатель – ученик».

Каждая из названных форм предполагает решение определённого круга задач и проблем с использованием разработанной единой методологии наставничества, которая может быть частично видоизмененной с учётом уровня обучения / профессиональной деятельности*.

Наиболее значимыми решаемыми проблемами учащегося при использовании методологии наставничества в общем и дополнительном образовании могут стать:

низкая мотивация к учёбе и саморазвитию, неудовлетворительная успеваемость, отсутствие качественной саморегуляции

отсутствие осознанной позиции, необходимой для выбора образовательной траектории и будущей профессиональной реализации

невозможность качественной самореализации в рамках стандартной школьной программы

отсутствие условий для формирования активной гражданской позиции

низкая информированность о перспективах самостоятельного выбора векторов творческого развития, карьерных и иных возможностей

конфликтность, неразвитые коммуникативные навыки, затрудняющие горизонтальное и вертикальное социальное движение

высокий порог вхождения в образовательные программы, программы развития талантливых школьников

падение эмоциональной устойчивости, психологические кризисы, связанные с общей трудностью подросткового периода на фоне отсутствия четких перспектив будущего и регулярной качественной поддержки

Не менее ценна практика внедрения наставничества для муниципалитета или региона в контексте решения проблем кадрового голода. Внедрение практики наставничества в образовательные программы, осуществляемую через взаимодействие образовательных организаций и предприятия региона.

* Методология (целевая модель) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися. – URL: https://kobr.spb.ru/media/content/docs/5701/Целевая_модель_5.12.2019_для_рассылки.pdf (дата обращения: 10.06.2025)

Рассмотрим выбранные формы наставничества с позиции решения выше представленных проблем, в рамках представления информации об участниках взаимодействия, их целях и задачах, а также измеримых результатах и формах оценки эффективности программы в соответствии с разработанной методологией (целевой моделью) наставничества по отношению к реализуемым ресурсам проекта «Изучи интернет – управляй им».

Форма наставничества «ученик – ученик»*

Предполагает взаимодействие обучающихся, осваивающих одну и ту же образовательную программу или разные, которые взаимосвязаны в рамках организации сетевого обучения. При этом один из учащихся находится на более высоком уровне образования и обладает организаторскими и лидерскими качествами, позволяющими ему оказать весомое влияние на наставляемого, лишённое, тем не менее, строгой субординации.

Целью такой формы наставничества является разносторонняя поддержка обучающегося с особыми образовательными / социальными потребностями либо временная помощь в адаптации к новым условиям обучения (включая детей с ОВЗ).

Среди основных задач взаимодействия наставника с наставляемым:

- помощь в реализации лидерского потенциала,
- развитие гибких навыков и метакомпетенций,
- оказание помощи в адаптации к новым условиям среды,
- создание комфортных условий и экологичных, устойчивых коммуникаций внутри детского объединения.

В высшем понимании наставником может стать наставник-выпускник, который способен помочь обучающимся определиться с образовательными и карьерными траекториями, развить необходимые навыки и компетенции.

Результатом правильной организации работы наставников будет высокий уровень включенности наставляемых во все социальные, культурные и образовательные процессы организации, что окажет несомненное положительное влияние на эмоциональный фон в детском коллективе, лояльность учеников и будущих выпускников к образовательной организации. Подростки-наставляемые получают необходимый в этом возрасте стимул к культурному, интеллектуальному, физическому совершенствованию, самореализации, а также развитию необходимых компетенций.

Среди оцениваемых результатов, значимых для системы дополнительного образования, возможно выделить:

- улучшение психоэмоционального фона внутри детского коллектива;
- стабильность детского коллектива;
- количественный и качественный рост успешно реализованных проектов;
- снижение числа подростков, входящих в группы риска.

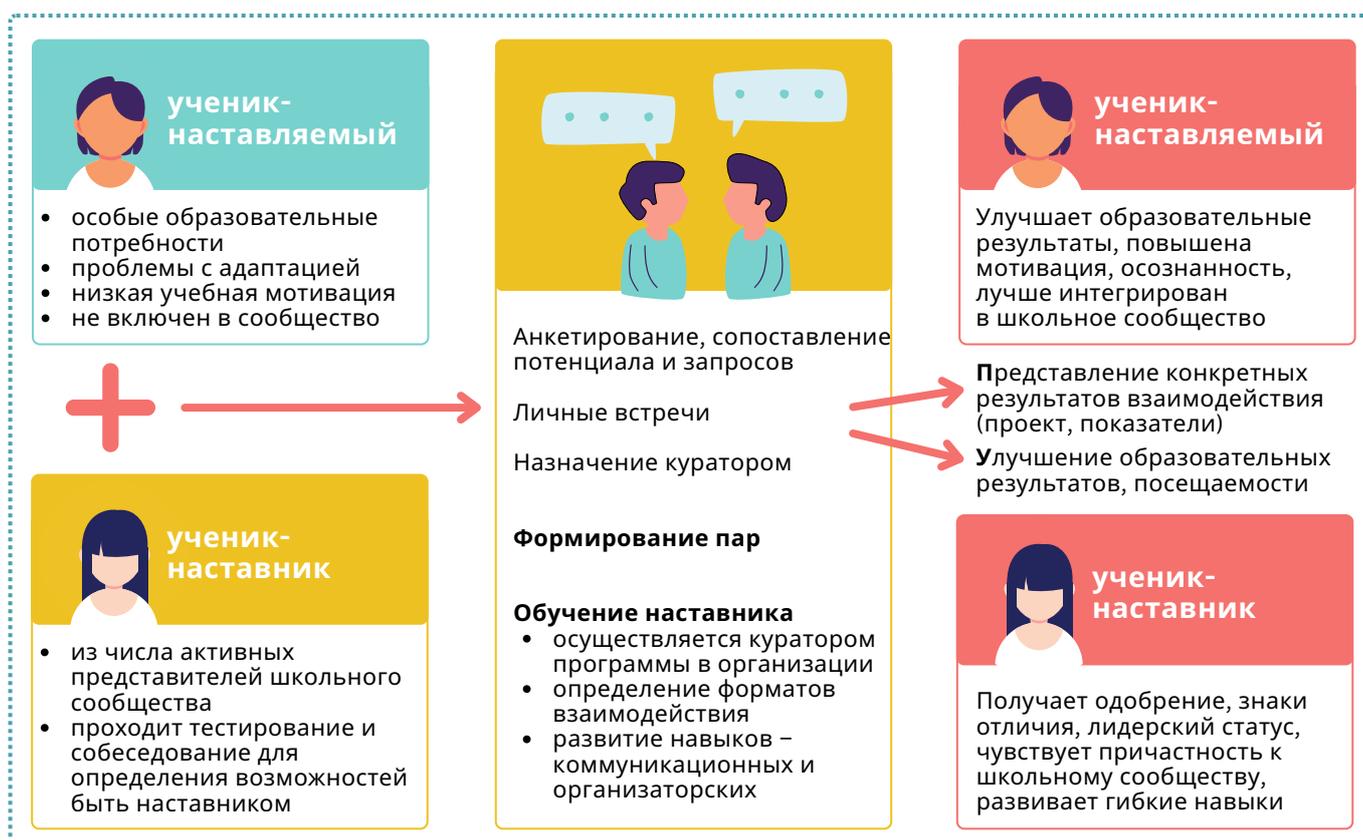
* Методология (целевая модель) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися. – URL: https://k-obr.spb.ru/media/content/docs/5701/Целевая_модель_5.12.2019_для_рассылки.pdf (дата обращения: 10.06.2025)

Портрет наставника: активный учащийся старшей ступени, обладающий лидерскими и организаторскими качествами, нетривиальностью мышления, демонстрирующий высокие образовательные результаты, победитель школьных и региональных олимпиад и соревнований, лидер класса/параллели, принимающий активное участие в жизни образовательной организации (конкурсы, театральные постановки, общественная деятельность, внеурочная деятельность). Возможный участник всероссийских организаций или объединений с активной гражданской позицией, в т.ч. участник мероприятий проекта «Изучи интернет – управляй им».

Портрет наставляемого: учащийся низшей по отношению к наставнику ступени, возможно социально/ценностно дезориентированный, демонстрирующий неудовлетворительные образовательные результаты или проблемы с поведением, отстранённый от коллектива, это учащийся с особыми образовательными потребностями – например, увлечённый определенным предметом ученик, нуждающийся в профессиональной поддержке или ресурсах для обмена мнениями и реализации собственных проектов.

Вариации ролевых моделей внутри формы «ученик – ученик»:

- взаимодействие «отличник – двоечник», классический вариант поддержки для достижения лучших образовательных результатов;
- взаимодействие «лидер – тихоня/скромник», психоэмоциональная поддержка с адаптацией в коллективе или развитием коммуникационных, творческих, лидерских навыков;
- взаимодействие «равный – равному», в течение которого происходит обмен навыками, например, когда наставник обладает критическим мышлением, а наставляемый – креативным; взаимная поддержка, совместная работа над проектом. Взаимодействие наставника и наставляемого: проектная деятельность, создание клуба по интересам с лидером-наставником, проектное волонтерство, участие в мероприятиях проекта «Изучи интернет – управляй им».



Форма наставничества «студент – ученик»*

Предполагает взаимодействие обучающихся общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций, при которой *студент оказывает весомое влияние на наставляемого, помогает ему с профессиональным и личностным самоопределением и способствует ценностному и личностному наполнению, а также коррекции образовательной траектории.*

Актуальность данной формы наставничества для подростка вытекает из возрастной психолого-педагогической характеристики. Для успешного развития как цельной личности подросткам необходима переориентация общения с родителей на сверстников, которые чуть старше по возрасту. Успешные студенты следующей ступени образования смогут стать проводниками для подобной коммуникации, а качественный отбор, осуществляемый внутри программы, уже становится необходимым смысловым и поведенческим барьером. Наставничество школьников студентами *позволит снизить негативные проявления подросткового кризиса* и помочь проявить свои способности, а также определиться с выбором дальнейшей траектории обучения.

Целью такой формы наставничества является успешное формирование у школьника представлений о следующей ступени образования, улучшение образовательных результатов, метакомпетенций и мотивации, а также появление ресурсов для осознанного выбора будущей личностной, образовательной и профессиональной траекторий развития.

Среди основных задач взаимодействия наставника с наставляемым:

- помощь в определении личных образовательных перспектив, осознании своего образовательного и личностного потенциала,
- осознанный выбор дальнейших траекторий обучения,
- развитие гибких навыков: коммуникация, целеполагание, планирование, организация,
- укрепление связи между региональными образовательными организациями и повышение процента успешно перешедших на новый уровень образования.

Результатом правильной организации работы наставников будет:

- повышение уровня мотивированности и осознанности школьников среднего и старшего подросткового возраста в вопросах образования, саморазвития, самореализации и профессионального ориентирования
- снижение доли ценностно дезориентированной молодежи,
- активное развитие гибких навыков, необходимых для гармоничной личности,
- улучшение образовательных, культурных, спортивных и иных результатов.

Среди оцениваемых результатов, значимых для системы образования:

- повышение успеваемости и улучшение психоэмоционального фона внутри образовательной организации,
- количественный и качественный рост успешно реализованных образовательных и культурных проектов учащихся,

* Методология (целевая модель) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися. – URL: https://k-obr.spb.ru/media/content/docs/5701/Целевая_модель_5.12.2019_для_рассылки.pdf (дата обращения: 10.06.2025)

- снижение числа социально и профессионально дезориентированных подростков, в том числе из группы «риска»,
- увеличение числа студентов, поступающих на охваченные наставнической практикой факультеты и направления, снижение кадрового голода региона.

Портрет наставника:

- ответственный, социально активный студент с выраженной гражданской и ценностной позицией, мотивированный к самосовершенствованию и преобразованию окружающей среды;
- участник образовательных, спортивных, творческих проектов;
- увлекающийся и способный передать свою «творческую энергию» и интересы других;
- образец для подражания в плане межличностных отношений, личной самоорганизации и профессиональной компетентности.

Портреты наставляемого:

- *Пассивный:* низко мотивированный, дезориентированный школьник средних/старших классов, не имеющий желания самостоятельно выбирать образовательную траекторию, плохо информированный о карьерных и образовательных перспективах, равнодушный к процессам образовательной деятельности.
- *Активный:* мотивированный к получению большего объема информации о карьерных и образовательных возможностях школьник, желающий развить собственные навыки и приобрести метакомпетенции, но не обладающий ресурсом для их получения.

Вариации ролевых моделей (взаимодействия) внутри формы «студент – ученик»:

- «*отличник – двоечник*»: классический вариант поддержки для улучшения образовательных результатов и приобретения навыков самоорганизации и самодисциплины;
- «*лидер – равнодушный*»: психоэмоциональная и ценностная поддержка с развитием коммуникативных, творческих, лидерских навыков, мотивация на саморазвитие, образование и осознанный выбор траектории, включение в школьное сообщество;
- «*равный – другому*»: обмен навыками, например, когда наставник обладает критическим мышлением, а наставляемый – креативным; взаимная поддержка, активная внеурочная деятельность;
- «*куратор – автор проекта*»: совместная работа над проектом (творческим, образовательным, предпринимательским), при которой наставник выполняет роль куратора и коуча, а наставляемый – на конкретном примере учится реализовывать свой потенциал, прокачивая и совершенствуя навыки.

Область применения данной формы наставничества: проектная деятельность, создание клуба по интересам с лидером-наставником, создание продукта, выездные мероприятия, экскурсии в место обучения наставника, присутствие на занятиях, организация школьных чемпионатов проекта «Изучи интернет – управляй им».



Форма наставничества «работодатель – ученик»*

Предполагает взаимодействие учащихся 8-9 классов основной школы и 10-11 классов средней школы и представителя регионального предприятия/организации, при которой наставник активизирует профессиональный и личностный потенциал школьника, усиливает его мотивацию к учёбе и самореализации. *В процессе взаимодействия наставника с наставляемым в зависимости от мотивации самого наставляемого (личная, общепрофессиональная или конкретно профессиональная) может происходить прикладное знакомство с профессией.*

Актуальность реализации данной формы наставничества определяется позицией, что взаимодействие специалистов из реального сектора экономики со школьникам позволяют последним в процессе конкретной деятельности и/или встречи с устойчивыми в плане ценностей и карьеры людьми определить реальную степень интереса к определённому направлению будущей карьеры и деятельности, исследовать свой потенциал, разработать навыки коммуникации, планирования, субординации,

* Методология (целевая модель) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися. – URL: https://k-obr.spb.ru/media/content/docs/5701/Целевая_модель_5.12.2019_для_рассылки.pdf (дата обращения: 10.06.2025)

после чего более осознанно приступить к выбору собственного образовательного профессионального маршрутов. *Осознанность приведёт к мотивированному выбору средств дополнительного образования, а также улучшению текущих образовательных результатов («я знаю, что мне нужно, и знаю, что для этого делать»).*

Целью такой формы наставничества является успешное формирование у обозначенной выше группы обучающихся осознанного подхода к реализации личного потенциала, рост числа заинтересованной в развитии собственных талантов и навыков молодёжи.

Среди основных задач деятельности наставника-работодателя в отношении ученика:

- помощь в раскрытии и оценке своего личного и профессионального потенциала,
- повышение осознанности в вопросах выбора профессии, самоопределения, личного развития, формирования ценностных и жизненных ориентиров,
- развитие лидерских, организационных, коммуникативных навыков и метакомпетенций,
- помощь в приобретении опыта и знакомство с повседневными задачами внутри профессии.

Результатом правильной организации работы наставников будет:

- повышение уровня мотивированности и осознанности школьников старшего подросткового возраста в вопросах образования, саморазвития, самореализации и профессионального ориентирования,
- создание устойчивого сообщества предпринимателей и образовательных организаций, занимающихся всесторонней поддержкой талантливой молодёжи и образовательных инициатив,
- рост числа образовательных и стартап-проектов,
- улучшение экономического и кадрового потенциала региона.

Среди оцениваемых результатов, значимых для системы образования:

- повышение успеваемости и улучшение психоэмоционального фона в основной и средней школе;
- количественный и качественный рост успешно реализованных образовательных проектов учащимися, направленных на решение проблем реального сектора экономики в рамках решения задач предпрофессиональной подготовки;
- увеличение процента учеников, успешно прошедших профориентационную программу;
- численный рост планирующих трудоустройство на региональных предприятиях выпускников средней школы;
- увеличение процента учеников с осознанной позицией, необходимой для выбора образовательной траектории и будущей профессиональной реализации;
- развитие эмоциональной устойчивости, снижение психологических кризисов у обучающихся, связанных с общей трудностью подросткового периода на фоне отсутствия чётких перспектив будущего и регулярной качественной поддержки.

Портрет наставника:

- неравнодушный профессионал с большим (от 5 лет) опытом работы в реальном секторе экономики, активной жизненной позицией, наличием свежего взгляда на бизнес- или производственные процессы;

- высокая квалификация (возможно, подтвержденный соревнованиями, премиями);
- обладает развитыми коммуникативными навыками, гибкостью в общении, умением отнестись к ученику как к равному в диалоге и потенциально будущему коллеге;
- возможно, выпускник того же образовательного учреждения, член «сообщества благодарных выпускников».

Портреты наставляемых:

- *Активный:* социально активный школьник с особыми образовательными потребностями, мотивированный к расширению круга общения, самосовершенствованию, получению новых навыков.
- *Пассивный:* плохо мотивированный, дезориентированный школьник старших классов, не имеющий желания самостоятельно выбирать образовательную траекторию, мало информированный о карьерных и образовательных перспективах, равнодушный к процессам внутри школы и ее сообщества.

Вариации ролевых моделей (взаимодействия) внутри формы «работодатель – ученик»:

- *«преобразователь – равнодушный»:* мотивационная и ценностная поддержка с развитием коммуникативных, творческих, лидерских навыков, стимулирование идей саморазвития, осознанного выбора образовательной и карьерной траектории;
- *«коллега – молодой коллега»:* совместная работа по развитию творческого, предпринимательского или социального проекта, в процессе которой наставляемый делится свежим видением и креативными идеями, которые могут оказать существенную поддержку наставнику, а сам наставник выполняет роль организатора и куратора;
- *«работодатель – будущий сотрудник»:* профессиональная поддержка, направленная на развитие определенных навыков и компетенций, необходимых для будущего трудоустройства.

Базой для формирования метакомпетенций в системе взаимодействия, когда наставником становится опытный профессионал, становится ведущая форма организации учебного процесса – самостоятельная работа учеников. Она всегда носит динамический характер и может предполагать ситуации, когда ученик управляет большинством этапов своей деятельности, а оставшиеся курирует либо полностью контролирует наставник.

В практике наставничества выделяется пять уровней самостоятельной работы, каждый из которых наставляемый может пройти вместе с наставником:

1. Дословное и преобразующее воспроизведение информации
2. Самостоятельная работа по демонстрируемому образцу (продукта, процесса, задачи)
3. Реконструктивно-самостоятельные работы
4. Эвристические самостоятельные работы
5. Творческие или исследовательские самостоятельные работы



Область применения данной формы наставничества – проектная деятельность, выездные мероприятия, экскурсии на предприятия, конкурсы, гранты от предприятий. Проецируя данную форму наставничества на реализацию проекта «Изучи интернет – управляй им», можно отметить, что наставником выступает Координационный центр доменов .RU/.РФ, организуя следующие мероприятия: Всероссийский онлайн-чемпионат, разработка практических кейсов ежегодного конкурса прикладных исследований для школьников и студентов «Школа реальных дел», Всероссийский Семейный IT-марафон (совместно АНО ДПО «АИОР»).

Организация работы в рамках рассмотренных трёх форм наставничества – это структурный контур методологии, которая является сегодня одной из задач современного российского образования.

Её решение вначале не потребует большого вливания ресурсов и финансирования, так как изначально все реализуемые процессы в образовательной деятельности предполагают использование внутренних ресурсов (кадровых, профессиональных и т.д.) образовательных организаций, за исключением привлечения наставников для проведения первичного обучения наставников.

Каждая из рассмотренных форм решает конкретный круг задач всех акторов наставнического взаимодействия:

- на индивидуальном уровне (наставляемый и наставник),
- на уровне организации (образовательная организация или предприятие)
- и на уровне региона.

Планируемые результаты реализации наставнических программ закрывают почти все ключевые проблемные зоны современной системы – от образовательных задач до вопросов благосостояния и экономического развития региона.

Процесс выбора модели реализации программы наставничества в образовательных организациях должен включать описание общих условий и организационной структуры деятельности, в соответствии с которыми обучающийся в рамках освоения общеобразовательной программы вступает во взаимодействие с наставником, а именно описание процесса передачи опыта наставника наставляемому, требования к этому процессу и к субъектам наставнической деятельности, которыми могут выступать как конкретные лица (наставники), так и представители структур, организующих наставническую деятельность и сами наставляемые.

В рамках реализуемых моделей наставничества могут быть совмещены несколько моделей, что позволяет выбрать наиболее эффективные пути влияния на развивающуюся личность.

Необходимо учесть, что в старших классах наставничество лучше выстраивать в рамках решения задач профессионального самоопределения, т.к. основную цель формирования системы наставничества для подрастающего поколения в России сегодня возможно определить как развитие муниципальной и региональной экономик и предпринимательства посредством местного наставничества и воспитания у школьников предпринимательского мышления, предприимчивости как интегрального качества всех успешных людей.

Вопросы и задания для самоконтроля

- 1.** Какие проблемы учащегося могут быть решены при использовании методологии наставничества?
- 2.** Опишите результаты формы наставничества «ученик - ученик».
- 3.** Опишите область эффективного применения формы наставничества «студент - ученик».
- 4.** Приведите примеры реализации модели наставничества «работодатель - ученик».

Роль и место наставника интерактивного проекта «Изучи интернет – управляй им» в системе образовательной организации

Согласно Проекту Профессионального стандарта «Наставник»*, основная цель данного вида профессиональной деятельности заключается в следующем:

- профессиональная поддержка обучающихся – при освоении профессии в период практики в профильной организации, молодых рабочих и специалистов – при вхождении в профессию (должность), иных работников – в процессе профессионального и карьерного роста;
- введение наставляемых в корпоративную культуру, развитие мотивации, ответственного отношения к трудовой деятельности, стремления к профессиональному и карьерному росту;
- профессиональная поддержка учащихся и студентов в проектной и исследовательской деятельности, профессиональном самоопределении;
- социально-психологическая поддержка детей и молодежи, находящихся в сложной жизненной ситуации, их социальная адаптация и содействие освоению навыков успешного самостоятельного жизнеустройства.

В контексте реализации проекта «Изучи интернет - управляй им» в системе образовательной организации нам интересна функция профессиональной поддержки учащихся и студентов в проектной и исследовательской деятельности, профессиональном самоопределении.

Для реализации событий проекта «Изучи интернет - управляй им» наставникам проекта необходимо обладать следующими компетенциями:**

- определять уровень подготовки и мотивации наставляемых, их образовательные достижения и дефициты, социально-психологические особенности;
- формулировать цели наставничества (требования к умениям, знаниям, компетенциям) в проектной, исследовательской, профориентационной деятельности в соответствии с уровнем подготовки, мотивацией, индивидуальными особенностями наставляемых;
- определять этапы и критерии достижения целей наставничества;
- определять содержание наставнической деятельности, работы, которые должны выполнять наставляемые для достижения целей, их последовательность, объем, условия выполнения, требования к качеству;

* Проект Профессионального стандарта «Наставник» от 31.07.2023 г. – URL: https://k-obr.spb.ru/media/content/docs/5701/Целевая_модель_5.12.2019_для_рассылки.pdf (дата обращения: 11.06.2025)

** Примеры событий / итогов событий проекта «Изучи интернет – управляй им» опубликованы на портале проекта в разделе «События» – подраздел «Итоги событий», <https://ирпа-интернет.рф/records/>

- разрабатывать тематику и сценарии встреч (занятий) с наставляемыми в рамках проектной, исследовательской деятельности; мастер-классов, профессиональных проб и консультаций;
- выбирать способы организации обратной связи с наставляемыми, методы и приёмы развития мотивации наставляемых.

Для реализации программы наставничества проекта «Изучи интернет - управляй им» слушателями Дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Школа наставников «Изучи интернет»

был разработан Чек-лист наставника, в который вошли все этапы подготовки наставляемых к участию в событиях проекта «Изучи интернет - управляй им».

Чек-лист - контрольный список

Помогает разбить большую задачу на отдельные подпункты и контролировать их выполнение. После завершения каждого этапа, он помечается как выполненный. *Задача состоит в закрытии всех или максимально возможного количества пунктов.* Чек-лист может применяться многократно для повторяющихся процессов.

| | | | |
|---|---|---|--|
| событие | Семейный IT-марафон | Онлайн-чемпионат «Изучи интернет – управляй им» | Школа реальных дел |
| сроки | март – май | сентябрь – декабрь | ноябрь – апрель |
| инструменты проекта | Онлайн-тренажер «Знания» Словарь интернета | Онлайн-тренажер «Знания» Словарь интернета Раздел «Медиацентр» Сайт учебного заведения Социальные сети | Онлайн-тренажер «Знания» (изучить темы модулей, механику игр, определиться с темой для работы над кейсом) |
| компетенции наставника | Мотивация обучающихся IT-компетенции (чаты, соцсети) Тайм-менеджмент Поиск информации, умение работать с ней Взаимодействие с семьёй | Тайм-менеджмент Работа с генеративными нейросетями, фото- и видеоредакторами Поиск информации, её критическая оценка Работа в коммуникационном поле соцсетей IT-компетенции | Планирование деятельности Проектная деятельность Мотивация обучающихся Критерии оценивания Методы и приёмы работы с участниками Организация деятельности наставляемых |
| деятельность наставляемых | Определяют цели, ставят задачи, обсуждают Подготовка творческого задания Навыки работы с фото- и видеоредакторами | Определяют цели, ставят задачи, обсуждают Работа с интернет-ресурсами Медиа- и цифровая грамотность | Работа в команде Поиск информации, её критическая оценка Работа над проектом Творческая деятельность Редакторские навыки |
| место проекта в образовательной и воспитательной деятельности организации | Онлайн-турнир – кабинет информатики в рамках внеурочной работы Ресурсы медиакласса/кабинета информатики для подготовки творческого задания Урок безопасности «Знаатоки» | Привязать к календарю IT-событий (День программиста, День интернета в России) Проведение онлайн-игры на базе кабинета информатики (командное участие) «Кибердружины», исследования | Организация исследовательской работы Кружок по информатике (внеурочная деятельность) Серия тематических акций, связанных с IT-безопасностью Дополнительное образование |

Чек-лист наставника проекта «Изучи интернет - управляй им» позволяет составить план работы по сопровождению событий, распределить ресурсы во времени и успешно подготовить обучающихся к «Семейному IT-марафону», «Онлайн-чемпионату «Изучи интернет - управляй им», решению кейсов «Школы реальных дел». Пример Положения о проведении Всероссийского Семейного IT-марафона представлен в Приложении №2.



При формировании программы наставничества рекомендуем использовать материалы раздела «Медиацентр» проекта «Изучи интернет - управляй им». Рассмотрим содержание нескольких подразделов

Рекламные материалы

| | | | |
|---|---------|--|----------|
|  Логотип Архив с растровым форматом | Скачать |  Логотип Архив с векторным форматом | Скачать |
|  Персонаж Архив с растровым и векторным форматами | Скачать |  Листовки, рекламные модули Архив с версиями для печати (.pdf) | Скачать |
|  Баннеры Архив иллюстраций (.jpg) | Скачать |  Видеоролик Ссылка на VK Видео | Смотреть |

О проекте

В разделе представлена информация о проекте «Изучи интернет - управляй им», короткое описание и ссылки на основные тренажеры и события, размещены отзывы участников проекта, рекламные материалы (логотипы, маскот, листовки и проч.). В нижнем фрейме раздела размещена Форма обратной связи

Маскоты для проекта «Изучи интернет - управляй им»: работы участников X Всероссийского онлайн-чемпионата «Изучи интернет - управляй им», 2021

Параллельно



Работы участников 5-го Всероссийского Семейного IT-марафона, 2021

Параллельно



Работы участников IX Всероссийского онлайн-чемпионата "Изучи интернет - управляй им", 2020

Параллельно



Презентации | Инфографики

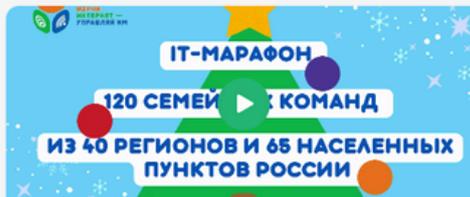
В разделах представлены результаты творческой работы участников событий проекта. При подготовке занятий по цифровой грамотности могут стать основой для дидактического материала. Также можно использовать в работе с родителями, чтобы мотивировать родительскую общественность на участие в событиях проекта

Видеогалерея



Изучаем интернет «Библионочью» | Российская государственная детская библиотека 26 апреля '25

Видеосюжеты



«Изучи интернет» подводит итоги 2024 года

Видео

Представлен двумя вкладками «Видеогалерея» и «Видеосюжеты». В «Видеогалерее» хранятся информационные и презентационные материалы о реализации проекта «Изучи интернет - управляй им», во вкладке «Видеосюжеты» – творческие работы участников образовательных событий проекта. Материалы подраздела помогут наставнику обеспечить наглядное сопровождение своей деятельности, а также мотивировать наставляемых на участие в образовательных событиях проекта

Вопросы и задания для самоконтроля

1. Перечислите основные цели наставничества, согласно проекту Профессионального стандарта «Наставник».
2. Перечислите компетенции, которые необходимы наставникам проекта «Изучи интернет - управляй им».
3. Дайте определение термину «Чек-лист».
4. Контент каких подразделов «Медиацентра» проекта «Изучи интернет – управляй им» можно использовать для подготовки дидактических материалов для использования на занятиях или воспитательных мероприятиях?

Проектирование занятия с использованием ресурсов проекта «Изучи интернет – управляй им»

В разделе «Цифровая трансформация образования» (с. 8) мы уже говорили о проектировании образовательной деятельности педагога. **В этой части пособия представлены технологические карты занятий, разработанные участниками дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Школа наставников «Изучи интернет» (<https://изучи-интернет.рф/>) на основе материалов и использованием инструментария проекта «Изучи интернет - управляй им».**

Разработки для публикации были подобраны таким образом, чтобы максимально раскрыть потенциал ресурса «Изучи интернет – управляй им» для системы образования и воспитания и помочь педагогическим работникам успешно и максимально комфортно использовать ресурс в профессиональной деятельности.

Так, в рамках учебной деятельности ниже представлены разработки занятий* для младших и старших школьников, студентов СПО, учеников с ОВЗ, родителей, педагогических работников, библиотекарей, пользователей 50 плюс** и проч.

Таким образом, ресурс «Изучи интернет – управляй им» позволяет качественно и профессионально интегрировать в образовательную и воспитательную деятельность педагога и вовлекать в познавательный процесс всех участников образовательного процесса.

Задания для самоконтроля

1. Детально изучить ресурс «Изучи интернет – управляй им» (разделы и онлайн-тренажеры).
2. Разработать занятие с использованием материалов и инструментов проекта.

* Авторский стиль сохранен. Иллюстративный материал сохранен. Грамматические ошибки исправлены.

** Технологические карты опубликованы по порядку возрастных групп (от младших школьников до аудитории 50+)

Классный час | Урок информационной грамотности «Безопасный интернет»

Автор: Михайлова Екатерина Сергеевна

Предметная область: информатика

Возраст или класс: с 1 по 6 класс (7-12 лет)

Продолжительность: 40 - 45 минут

Цель мероприятия: помочь овладеть эффективными способами грамотного использования интернета в рамках познавательной деятельности школьников младшего и среднего звена

Задачи мероприятия:

- систематизировать знания детей в области интернет-безопасности
- формировать у детей навыки безопасного использования интернета, в частности донести до учащихся информацию об опасности взаимодействия с незнакомцами в интернете и напомнить им, что люди в сети не всегда говорят правду; объяснить, что пароли предназначены для защиты от таких вещей, как кража личных данных

Основные понятия:

- **Интернет** – это всемирная телекоммуникационная система, обеспечивающая подключение миллионов других, более мелких сетей
- **Сетевая безопасность** – это набор действий, направленных на защиту работоспособности и целостности сети и данных

Форма проведения мероприятия: групповая

Оборудование: ноутбук, проектор, экран

Технологическая карта занятия

| № | Этапы мероприятия | Действия наставника | Действия учащихся |
|---|---|--|--|
| 1 | Организационные моменты | <ul style="list-style-type: none"> • сообщить тему мероприятия • объявить цель мероприятия • выделить основные правила, которые надо соблюдать при работе в сети Интернет | <ul style="list-style-type: none"> • приветствуют наставника • устно отвечают на вопросы, приводят примеры |
| 2 | Просмотр видеоролика «Безопасность в интернете» | ставит перед учащимися задачу: выявить основные правила безопасной работы в сети Интернет | просмотр видеоролика, обсуждение |

| | | | |
|---|--|---|--|
| 3 | Игра «Безопасный интернет» по станциям | <p>Станция 1: Осторожно ВИРУСЫ! Станция 2: Запутанные термины Станция 3: Филворд Станция 4: Компьютерный крокодил Станция 5: Ребусы Станция 6: Прояви фантазию – формулирование правил интернета по картинке Станция 7: Собери компьютер</p> | <ul style="list-style-type: none"> • отвечают на вопросы викторины; • разгадывают филворд, ребусы • формулируют правила интернета • сопоставляют слова с их определением |
| 4 | Викторина «Безопасность в интернете» | <p>Викторина «Изучи интернет – управляй им» (раздел «Дети»). Категории вопросов:</p> <ul style="list-style-type: none"> • сайты и сервисы • около компьютера • онлайн-игры • Microsoft Office • гаджеты и девайсы • онлайн - образование • словарь интернета <p>https://игра-интернет.рф/vic2/</p> | Быстро и правильно отвечают на вопросы викторины, зарабатывают баллы |
| 5 | Подведение итогов | <ul style="list-style-type: none"> • определяем победители игры по наибольшему количеству смайликов • благодарим за участие, раздаем памятки «Безопасность в интернете» | <ul style="list-style-type: none"> • проверяют, насколько хорошо усвоили правила безопасного поведения в интернете • формулируют основные правила безопасной работы в сети |

Сценарный план занятия (ход мероприятия)

Здравствуйтесь, ребята! Сейчас я загадаю загадку, а отгадав ее вы узнаете тему нашего мероприятия.

*Он знает всё и даже больше,
И к нам на помощь поспешит.
Любой вопрос, пусть очень сложный,
Мгновенно с лёгкостью решит.
Плетёт свою он паутину,
Хотя, по сути, не паук.
Он видит всё. Вы догадались?
А, ну-ка, что это за друг?*

Ответ: Интернет

Правильно! И тема сегодняшнего нашего классного часа «НЕДЕЛЯ БЕЗОПАСНОГО РУНЕТА». Сегодня мы с вами поговорим о ПРАВИЛАХ БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ. Мы живем в обществе, и очень многое в нашем поведении обусловлено правилами. Есть правила поведения на улице и в школе, транспорте, правила этикета. Надо ли их выполнять?

Ответ: Конечно, надо

Что происходит, если нарушаются правила? Приведите примеры.

Дети отвечают и приводят примеры

Среди множества правил существуют особые правила – «ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ». На свете есть опасности, которые могут не только испортить нам жизнь, но даже отнять её у нас. Чтобы такого не случилось, надо обязательно уметь предвидеть эти опасности и знать способы, как избежать их. Ведь народная мудрость гласит: «Берегись бед, пока их нет!».

Сделаем вывод: чтобы избежать опасных ситуаций, следует слушать советы взрослых и действовать по правилам безопасности.

Интернет – интересный и многогранный мир, который позволяет узнавать много нового, общаться с людьми на разных концах света, играть в игры и делиться с другими своими фотографиями. Как вы думаете, какие опасности могут поджидать нас в интернете? Давайте выделим основные правила, которые нам надо соблюдать при работе в сети.

Правило 1: ЛИЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Никогда не рассказывай о себе незнакомым людям в интернете: где ты живешь и учишься, не сообщай свой номер телефона. Не говори никому о том, где работают твои родители и номера их телефонов. Эта информация может быть использована во вред тебе и твоим родным.

Правило 2: НЕ ОТПРАВЛЯЙ СМС

Если в интернете ты решил скачать картинку, игру или мелодию, а тебя просят отправить смс – не делай этого! СМС на короткие номера могут стоить несколько сотен рублей. Ты потеряешь деньги, которые мог бы потратить на что-то другое.

Правило 3: ОСТОРОЖНО, НЕЗНАКОМЕЦ

Никогда не отвечай на сообщения от незнакомцев в интернете и не отправляй им смс. Если незнакомый человек предлагает встретиться или пишет тебе оскорбительные сообщения – сразу скажи об этом взрослым! Не все люди являются теми, за кого себя выдают в интернете.

Правило 4: НЕ ЗАБУДЬ ВЫЙТИ

При использовании чужих компьютеров или мобильных устройств, не забывай выходить из своего ящика электронной почты или профилей в социальных сетях. Иначе следующий пользователь этого устройства сможет просмотреть твою личную информацию.

Правило 5: СЛОЖНЫЙ ПАРОЛЬ

Если ты регистрируешься на сайте, в социальной сети или в электронной почте, придумай сложный пароль, состоящий из цифр, больших и маленьких букв и знаков. Чем сложнее пароль, тем сложнее взломать твой аккаунт. Помни, что твой пароль может знать только ты.

Правило 6: ЗАЩИТА КОМПЬЮТЕРА

Попроси родителей или сам установи систему фильтрации на сайте. Она защитит тебя от потери денег и кражи паролей, а также будет блокировать большую часть рекламы, ускоряя загрузку страниц в интернете.

Правило 7: БЕСПЛАТНЫЙ WI-FI

При выходе в интернет через общедоступную сеть, не совершай никаких покупок и оплаты, не проверяй личную электронную почту и не передавай конфиденциальную почту и не передавай информацию. Злоумышленники могут похитить ваши пароли и данные.

Правило 8: СОВЕТ ВЗРОСЛЫХ

Всегда спрашивай взрослых о непонятных вещах, которые ты встречаешь в интернете: ты не знаешь, какой выбрать пункт, на какую кнопку нажать, как закрыть программу или окно. Они расскажут тебе, как поступить – что можно делать, а что нет.

Давайте теперь проверим, насколько хорошо Вы усвоили правила безопасного поведения в Интернете. **Поиграем в игру «Безопасный интернет».**

Первая станция «Осторожно ВИРУСЫ!»: необходимо уничтожить злой вирус стрелами антивируса, попав в него с расстояния. Число попаданий = числу смайликов. Для этого предложенную измененную поговорку вы должны переделать в русскую народную поговорку. За каждый правильный ответ вы получаете смайл. Перед вам на столе лежат поговорки, вытягивайте любую (всего можно вытянуть 5 штук).

| Задания | Ответы |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты 2. Компьютер памятью не испортишь. 3. Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают 4. В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят 5. Утопающий за F1 хватается 6. Бит байт бережет 7. Что из Корзины удалено, то пропало 8. Вирусов бояться – в интернет не ходить 9. За одного хакера семь кандидатов наук дают 10. Всяк веб-дизайнер свой сайт хвалит | <ol style="list-style-type: none"> 1. Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты 2. Кашу маслом не испортишь 3. Дареному коню в зубы не смотрят 4. В Тулу со своим самоваром не ездят 5. Утопающий за соломинку хватается 6. Копейка рубль бережет 7. Что с возу упало, то пропало 8. Волков бояться – в лес не ходить 9. За одного битого семь небитых дают 10. Всяк кулик свое болото хвалит |

Вторая станция «Запутанные термины». Ребята, перед вами слова и их определения, к сожалению они перепутались. Ваша задача, соединить термин с его определением.

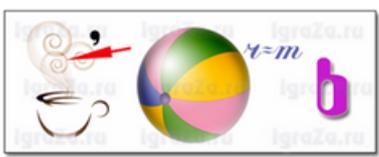
| | |
|---------------------------|--|
| Интернет | Всемирная компьютерная сеть, соединяющая вместе тысячи сетей |
| Гиперссылка | Графическое изображение или текст на сайте, в письме электронной почты или в каком-либо электронном документе, выделяется, синим цветом и подчеркиванием |
| Поисковые системы | Сервисы, предназначенные для поиска информации в сети |
| Электронная почта | Технология и предоставляемые ею услуги по пересылке и получению электронных сообщений (писем) |
| Браузер | Программа для просмотра веб-страниц |
| Сетевой этикет | Нравственные правила поведения в компьютерных сетях |
| Компьютерный вирус | Разновидность компьютерных программ или вредоносный код, отличительной особенностью которых является способность к размножению |
| Антивирус | Программа для обнаружения компьютерный вирусов, а также нежелательных программ и восстановления зараженных такими программами файлов |

Третья станция «Филворд». Перед вами поле с засекреченными словами, ваша задача найти как можно больше слов связанных с интернетом. *Ответы: вирус, интернет, информация, браузер, сайт, спам, домен.*

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| И | О | М | И | Я | Р | У | С | М |
| Н | Д | Т | Ц | В | И | С | П | А |
| Т | Е | Е | А | Б | З | А | Д | О |
| С | Р | Н | М | Р | А | К | Д | М |
| А | И | Н | Р | А | К | Л | А | Е |
| Й | Т | Ф | О | У | С | Е | Р | Н |

Четвертая станция: «Компьютерный крокодил». Ответственный по станции загадывает слово одному участнику команды. Его задача с помощью мимики и жестов объяснить слово. Команде нужно отгадать как можно больше слов от простых к сложным (*ноутбук, вирус, телефон, пароль, социальная сеть, блогер, паутина*).

Пятая станция «Ребусы». Нужно отгадать ребусы по теме игры.

| | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| компьютер | дисплей | память |
|  |  |  |
| клавиша | сканер | клавиатура |
|  | интернет |  |
| | драйверы | |

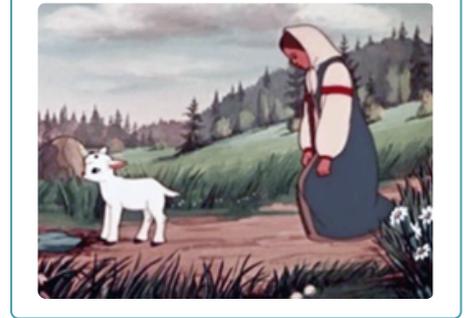
Шестая станция «Прояви фантазию»: сформулируй правила безопасного поведения в сети по картинке из сказки.



Красная шапочка
Не разговаривай
с незнакомцами



Волк и семеро козлят
Под маской виртуального друга
может скрываться злой человек



**Сестрица Алёнушка и братец
Иванушка**
При встрече с неприятной
информацией, выйди из сети



Мойдодыр
Проверяй компьютер
на вирусы, пользуйся
антивирусами



**Золотой ключик, или
Приключения Буратино»**
Опасайся мошенников. Не
сообщай никому свои пароли



Морозко
Будь вежливым при общении
в сети, не груби, тогда и к тебе
будут относиться так же

Седьмая станция «Собери компьютер». Ребята, выберите из слов, напечатанных на карточках, только те, которые обозначают части (детали) компьютера (*клавиатура, системный блок, дисковод, проигрыватель, усилитель звука, колонки, экран, компьютерный стол, выключатель, монитор, коврик для мышки, мышь*).

Подведение итогов игры «Безопасный интернет»: Определяются победители игры по наибольшему количеству смайликов, заработанных на станциях. Вот и подошла к завершению наша игра «Безопасный интернет». Благодарим вас за участие и дарим вам памятки «Безопасность в интернете».

Проведение Викторины «Безопасность в интернете». Подведение итогов Викторины.

Заключение: наставник предлагает сформулировать основные правила безопасной работы в сети интернет и предлагает познакомиться с инфографикой по теме, опубликованной на сайте проекта «Изучи интернет - управляй им» (<https://игра-интернет.рф/>).

Воспитательное занятие в рамках летней оздоровительной кампании «Что мы знаем про интернет?»

Автор: Куриленко Елена, учитель информатики МБОУ «СОШ №18» города Обнинска Калужской области

Предметная область: информатика

Продолжительность: 60 минут

Возраст или класс: начальная школа (1-4 классы) и вожатые (9-10 классы)

Цель занятия: формирование у детей навыков безопасного поведения в интернете, развитие критического мышления и осознания рисков, связанных с использованием цифровых технологий

Задачи занятия:

- Познакомить детей с основными понятиями, связанными с сетевыми технологиями
- Расширить понимание того, что такое интернет и как он работает
- Сформировать у детей мотивацию к более глубокому изучению тем, связанных с интернетом

Планируемые результаты:

- *Знать:* основные понятия, связанные с сетевыми технологиями, как работает Интернет
- *Уметь:* на уровне командной работы высказывать и аргументировать свой мнение, соблюдать временные рамки при обсуждении

Форма проведения: до 6 команд от каждого отряда по 5 человек в каждой; работа в отрядах

Оборудование: ноутбуки с доступом в интернет, мультимедийный проектор; мероприятие проводится в актовом зале: в центральной зоне устанавливаются столы для команд (на каждом столе – один ноутбук), по периметру – размещаются зрители.

Список использованной литературы и интернет-источников:

- Ресурсы сайта «Изучи интернет – управляй им»:
 - Словарь (<https://игра-интернет.рф/games/glossary>)
 - Игра «Знание» (https://игра-интернет.рф/game_list/)
 - Памятки (<https://игра-интернет.рф/memos/>)

Сценарный план занятия (ход занятия)

Ведущий: Здравствуйте, дорогие ребята! Сегодня мы собрались, чтобы поговорить об очень важной теме – безопасности в интернете. В наше время интернет стал неотъемлемой частью жизни. Мы используем его для общения, учебы, игр и многого другого. Но, как и в реальной жизни, в интернете есть свои правила и опасности, о которых нужно знать.

На нашем мероприятии мы будем играть, обсуждать и учиться вместе, чтобы стать более уверенными и безопасными пользователями интернета. Давайте сделаем это мероприятие увлекательным и познавательным! Готовы? Тогда начнем наше путешествие в мир безопасного интернета!

Ведущий: Приглашаю за наши центральные столы команды, участников которых вы уже определили в своих отрядах. Капитан, представьте нам, пожалуйста, название команды и ее участников.

Команды: капитан представляет участников и говорит название команды

Ведущий: Спасибо командам! А теперь первое задание. Я уверена, что каждый из вас хорошо знаком с большинством базовых понятий, связанных с интернетом, и сейчас я предлагаю вам их вспомнить. На ваших столах лежат карточки со словами. Составьте определение для каждого. Задание можно выполнять вместе с вожатыми. На задание отводится 5 минут.

Дай определения интернет-терминам

| | | |
|-------------------|-----------------|-----------------------|
| авторизация | браузер | веб-адрес |
| веб-сайт | веб-страница | вредоносная программа |
| всемирная паутина | интерактивность | интернет-культура |
| логин | нетикет | персональные данные |
| поисковый запрос | учетная запись | |

Команды вместе с вожатыми работают с заданием.

Ведущий: Вижу, что все справились с заданием, а теперь давайте себя проверим. Обменяйтесь пожалуйста, листами с ответами между командами. У команд на столах есть ноутбуки, где открыт «Словарь» сайта «Изучи интернет - управляй им». Вожатые помогут перейти в словарь и зрителям.

На экран выводится qr-код и веб-адрес «Словаря интернета». Вожатые открывают раздел на своих гаджетах, помогают выполнить эти же действия ребятам.



Словарь интернета

игра-интернет.рф/games/glossary/

Ведущий: Теперь необходимо найти в Словаре определения наших слов и оценить ответы данные другими ребятами. Если смысл подходит ставим «10», если нет – «0», если не уверены – «5». В конце посчитайте, пожалуйста, результат суммы. На это у вас есть 5 минут.

После того, как время вышло, работы собираются.

Ведущий: В процессе игры мы не только проверим ваши знания, но и познакомимся с новой информацией. В игре есть вопросы по 3 направлениям:

- посвященные интернету и тому, как он устроен
- об интернет-сервисах и поиске информации в сети
- по правилам сетевого общения

Вопросы оцениваются разным количеством баллов. Для каждого задания будет определено время выполнения. Результат вы вносите в лист ответа и передаёте его помощнику ведущего.

Зрители тоже будут думать над вопросами. У вожатых есть листы для фиксации ответов в командах зрителей. В течение 1 минуты вожатые будут фиксировать ответ и, если он будет правильным, команде отряда будет начислен результат, составляющий 50% от баллов вопроса. Данные баллы по окончании игры также будут влиять на общий результат.

ЧТО ТАКОЕ ИНТЕРНЕТ, И ОТКУДА ОН ВЗЯЛСЯ?

Чтобы объединять несколько компьютерных сетей в одну, были придуманы специальные серверы — «маршрутизаторы» или «шлюзы».

Их задачей стало принимать данные, приходящие из одной сети, при необходимости обрабатывать их и передавать в другую сеть.

КОМ **КОМПЬЮТЕР 2**

ПРОДОЛЖИТЬ

Но прежде, чем выполнить задание, посмотрите инфографику о том, что такое интернет и как он появился.

Ведущий открывает раздел «Игра «Знания» на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» и переходит к модулю «Интернет – глобальная сеть». Запускает игру на 100 баллов. Весь процесс демонстрируется командам и зрителям на большом экране.

СОПОСТАВЬТЕ НАЧАЛА И ОКОНЧАНИЯ УТВЕРЖДЕНИЙ **ОТВЕТИТЬ**

Для объединения компьютерного оборудования в сеть

Через соединение по сети

При помощи коммутатора

Без использования дополнительного оборудования, при помощи предназначенного для этого провода

Два компьютера со встроенными сетевыми картами можно объединить в сеть...

Три и более компьютеров можно объединить в сеть...

Передать данные между компьютерами можно...

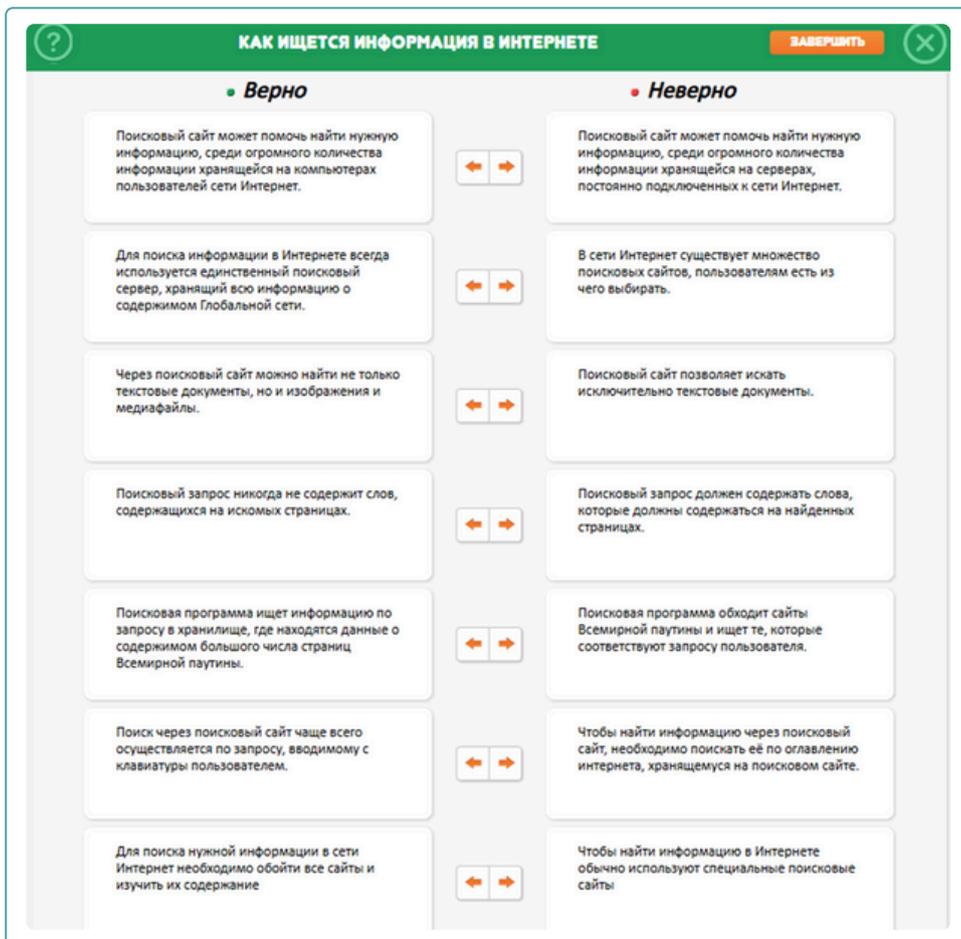
Коммутатор – оборудование предназначенное...

Ведущий: Переходим к первому заданию. Вам необходимо сопоставить начало и окончание предложений. На задание отводится 1 минута, максимальное количество баллов – 100.

Компьютерная сеть – это некоторое количество компьютеров или компьютерного оборудования, соединенных между собой линиями связи, или беспроводным оборудованием, обеспечивающим передачу информации или совместное использование каких-либо ресурсов.

Ведущий: А теперь поговорим о компьютерных сетях.

Ведущий открывает раздел «Игра «Знания» на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» и переходит к модулю «Интернет – глобальная сеть». Запускает игру на 300 баллов. Весь процесс демонстрируется на экране.

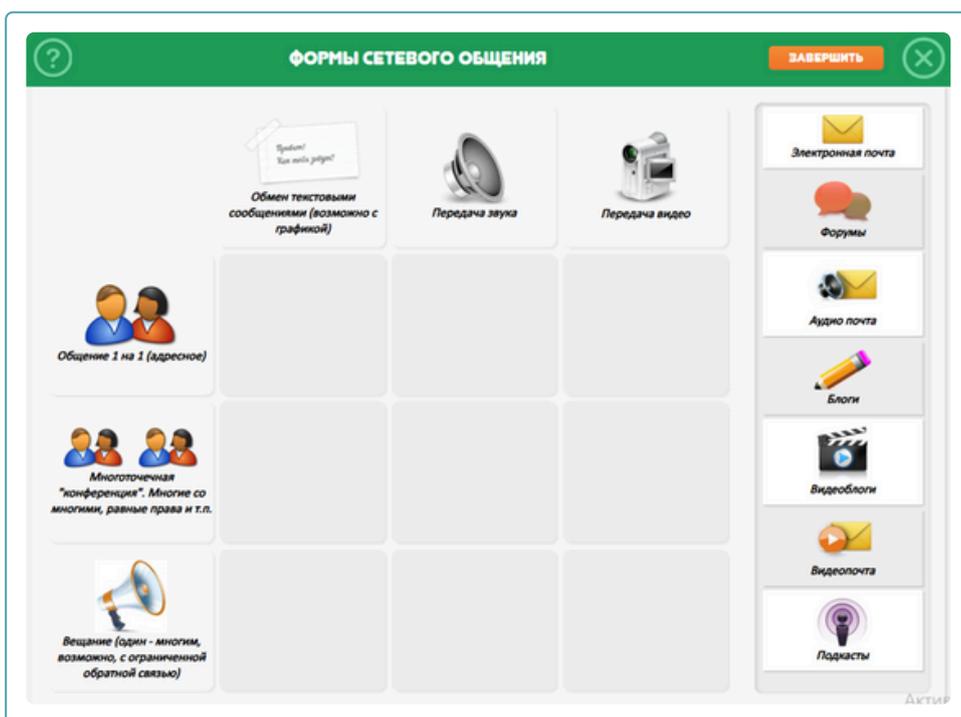


Ведущий: Чаще всего каждый из нас использует интернет, чтобы найти нужную информацию. Сейчас Вам необходимо прочитать и определить верные и неверные высказывания о том, как ищется информация в интернете. На выполнение этого задания дается 3 минуты, за полностью выполненное задание вы можете получить 200 баллов.

Ведущий открывает раздел «Игра «Знания» на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Переходит к модулю «Поиск информации в интернете» и нажимает на ячейку 100. Весь процесс демонстрируется на большом экране.

Ведущий: А зачем мы еще используем возможности интернета? Конечно, для общения. Существует много видов общения в интернете. Давайте вспомним их.

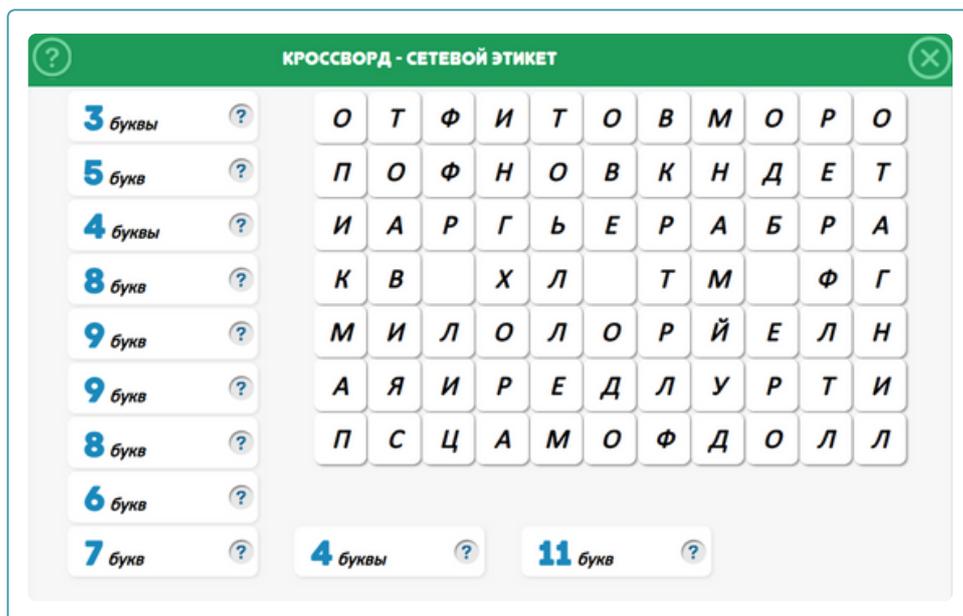
Ведущий открывает раздел «Игра «Знания» на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» и переходит к модулю «Сетевое общение». Запускает игру на 100 баллов.



Ведущий: Переходим к третьему заданию. Определите, какие сервисы могут быть использованы для различных целей общения. На выполнение задания отводится 2 минуты. За полностью выполненное задание команда может получить 300 баллов.

Ведущий открывает раздел «Игра «Знания» на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Переходит к модулю «Сетевое общение» и нажимает на ячейку 400.

Для команд и зрителей весь процесс демонстрируется на большом экране.



Ведущий: Ну и, конечно, общаясь с людьми на расстоянии, необходимо соблюдать правила сетевого этикета. Переходим к последнему заданию. Вам необходимо найти 11 слов, связанных с сетевым этикетом. На выполнение задания отводится 5 минут. За полностью выполненное задание команда может получить 500 баллов.

Ведущий открывает раздел «Игра «Знания» на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Переходит к модулю «Сетевое общение». Запускает игру на 500 баллов. Для команд и зрителей весь процесс демонстрируется на большом экране.

Вожатые обрабатывают задания с командами и среди зрителей.

Ведущий: Итак, мы завершили игру. К результатам, которые вы получили за выполненные задания, будут приплюсованы баллы, полученные за «Карту слов», и за ответы в командах зрителей. И вот наши результаты (*называет места*).

Капитаны команд получают грамоты и сладкие призы на отряд.

Ведущий: Поздравляю! Все отлично себя проявили во время игры! Я уверена, что за время нашей игры вы узнали что-то новое! А для того, чтобы ваши знания стали еще более прочными, вожатые раздадут вам памятки по защите персональных данных и сетевому этикету! И если у вас будут возникать вопросы я и вожатые всегда готовы на них ответить. До новых встреч!

Урок медиаграмотности для младших школьников по теме «Кибербуллинг». Проводит команда старшеклассников «Дай пять»

Автор: Ведмедева Елена Николаевна

Предметная область: информатика и ИКТ

Возраст или класс: с 1 по 5 класс

Цель занятия:

- *образовательная:* обучение детей основам безопасного поведения в интернете, формирование понимания угрозы кибербуллинга и развитие умения распознавать признаки травли онлайн;
- *развивающая:* развитие критического мышления, коммуникативных навыков и эмоционального интеллекта, необходимых для предотвращения и реагирования на ситуации кибербуллинга;
- *воспитательная:* формирование уважительного отношения к другим людям, воспитание толерантности и эмпатии, повышение уровня ответственности за собственное поведение в виртуальном пространстве.

Планируемые результаты

- *Личностные:* учащиеся осознают важность уважения и доброжелательного общения в интернете, понимают последствия негативных действий в сети.
- *Метапредметные:* дети учатся анализировать ситуации, возникающие в виртуальной среде, выбирать адекватные способы защиты и поддержки сверстников.
- *Предметные:* ребята знакомятся с понятием кибербуллинга, узнают о видах сетевого насилия, получают практические рекомендации по защите личной информации и предотвращению негативного воздействия интернета.

Таким образом, занятие направлено на создание безопасной среды для учеников начальной школы, способствующей формированию грамотного и осознанного взаимодействия в цифровой среде.

Основные понятия: кибербуллинг, травля, жертва, агрессор, персональные данные.

Форма проведения: фронтальная, индивидуальная.

Оборудование: АРМ учителя, мультимедиапроектор, экран, АРМ учащихся (по количеству учащихся), памятки, наборы пазлов, клубок нитей, мягкая игрушка.

Сценарный план занятия (ход мероприятия)

Здравствуйте, ребята! Мы участники команды «Дай пять!», сегодня познакомим вас с понятием «Кибербуллинг», его видами, ответственностью и выработаем стратегию эффективного поведения в случае столкновения с «кибербуллингом».



Хлопните в ладоши те, кто пользуется интернетом. **Возьмите за руку соседа** те, кто делает это каждый день. **Улыбнитесь соседу** те, кто отслеживает информацию в социальных сетях. **Топните ногой** те, кто хоть раз писал комментарии. **Встаньте** те, кто сталкивался с резкими комментариями в социальных сетях (писал или получал их).

Посмотрим вместе **видеоролики «Кибербуллинг» и «Интернет-травля»** просветительского проекта «Цифровой ликбез», который помогает повысить цифровую грамотность и узнать больше о кибербезопасности в сети:

- «Кибербуллинг» <https://digital-likbez.datalesson.ru/videos/15/>
- «Интернет-травля» <https://digital-likbez.datalesson.ru/videos/3/>

Мы также подготовили для вас **Памятки**. Давайте их изучим.

5 шагов, чтобы помочь человеку, ставшему жертвой кибербуллинга

Попытка договориться
Попробуйте прийти с агрессором к соглашению об удалении оскорблений, предупредив, что иначе обратитесь в полицию

Смена пароля
В случае если обидчик использует личную информацию, фото и видео, поменяйте все пароли

Игнорирование
Не получая реакции от жертвы, агрессор потеряет интерес к травле

Жалоба
Обратитесь в службу поддержки платформы, на которой столкнулись с агрессором
Также вы можете отправить жалобу на публикацию в суд или РОСКОНАДЗОР

Звонок на телефон доверия
8-800-2000-122

дети.ру

Кибербуллинг — травля в интернете.
Цель мошенников – психологическое давление или причинение морального вреда жертве.
Как противостоять агрессии

- Помните, что травля может случиться с каждым, и вашей вины в этом нет.
- Найдите того, кто вас поддержит. Больше общайтесь с теми, кто рядом с вами.
- Не отвечайте обидчикам и не вступайте в споры.
- Заблокируйте всех, кто пишет вам неприятное.
- Пожалуйтесь на контент с угрозами и оскорблениями, используя инструменты соцсети.
- Если вам угрожают, сделайте скриншоты таких сообщений.

Если вы столкнулись с кибербуллингом

- Сохраняйте спокойствие и не вините себя.
- Помните, что есть люди, которые готовы вам помочь.
- Поговорите с родными, близкими друзьями или с психологом на линии помощи подросткам «Твоя территория» 8 (800) 200-01-22. |
- Постарайтесь сохранить все подтверждения агрессивного общения: скриншоты, фото, видео.
- Пожалуйтесь на публикации службе поддержки, модераторам.
- Если сообщения с угрозами продолжают, важно попросить взрослых обратиться в полицию и предоставить скриншоты, которые подтверждают ваши опасения.

Чему нужно учиться:

- соблюдать спокойствие в любой ситуации,
- ни с кем не делиться интимными фотографиями,
- общаться вежливо в любой ситуации,
- не обижать и не оскорблять других.

Ключевые правила:

- помните, что в сети есть агрессивно настроенные пользователи,
- если есть сомнения, советуйтесь со старшими родственниками, друзьями или родителями,
- не публиковать персональные данные
- не поддаваться агрессии и не вестись на провокации,
- не делиться личной информацией, которая может быть использована против вас,
- не участвовать в травле, даже если друзья предлагают вам это.

Я – жертва

- Уходи с сайта/приложения, где тебе обидели
- Не отвечай, если это не поможет, в случае травли администраторам
- Если дело касается оскорблений для жизни/здоровья, обратись в полицию (взрослым, которые ты доверяешь, помогут это сделать)
- Если обидчик тебе знаком, расскажи об этом родителям, классному руководителю или школьному психологу

Я – тролль

- Тебе забавно на сайте, форуме, в социальной сети
- Тебе грозит штраф или уголовная ответственность
- Твои близкие карты заблокируют
- Тебе могут искорнить на работе / школе

Я – администратор сайта

- Если травля очевидна, реагируй быстро
- Не вводи обидчик, он не просто унижает человека, но и снижает репутацию ресурса для твоего сообщества

Когда от интернета грустно Как могут обидеть в сети?

Кибербуллинг

одни пользователи высмеивают других и унижают их по отношению к другим. Ты пытаешься выжить, но ты не можешь выжить

Кибертравля

группа пользователей намеренно обижает одного человека

Киберпреследование

пользователи преследуют на нескольких ресурсах, рассылают сообщения, навязывают контакты и следят за его жизнью, чтобы найти причину для травли

Троллинг

умышленное нарушение правил и провокация, направленная на вызов агрессии и эмоциональные волнения

Инструменты интернет-мошенников

- Агрессия**
Некоторые люди могут агрессивно себя вести, оскорбляя других без какой-либо цели. Они ждут реакции на свои оскорбления. Для них это главная мотивация и интерес.
- Шантаж**
Мошенники под предлогом более близкого знакомства могут попросить интимные фотографии, чтобы использовать и скриншоты личной переписки для вымогательства и масштабной травли.
- Подмена личности**
Злоумышленники могут представляться знакомыми и друзьями, обещая решить проблему за деньги и остановить травлю.
- Технические угрозы**
Использование уязвимости устройств для получения доступа к конфиденциальной информации
- Вредоносное ПО**
Предоставляют тайный доступ к устройству без ведома его владельца (в том числе банкам и электронным счетам)
- Шифровальщики данных**
Зашифровывают данные пользователя с требованием выкупа
- Поддельные сайты**
Компрометируют данные пользователя (аккаунты/реквизиты банковских карт)
- Социальная инженерия**
Получение доступа к личной информации либо денежным средствам пользователя путем обмана/манипуляции минуя системы защиты
- Фишинг**
Злоумышленники по средствам связи распространяют вредоносное ПО либо компрометируют персональные данные пользователя
- Средства распространения**
Телефон, почта, сообщения. Также частым средством распространения являются публичные точки доступа Wi-Fi

А теперь повторим ключевые правила:

- помните, что в сети есть агрессивно настроенные пользователи,
- если есть сомнения, советоваться со старшими родственниками, друзьями или родителями,
- не публиковать в интернете персданные: домашний адрес, телефон, паспортные данные,
- не поддаваться агрессии и не вестись на провокации,
- не делиться личной информацией, которая может быть использована против вас,
- не участвовать в травле, даже если друзья предлагают вам это.



Давайте поиграем! Выполним задание по теме «Кибербуллинг», которое является частью онлайн-тренажера «Знания» из интерактивного проекта «Изучи интернет – управляй им», и, отвечая на вопросы, узнаем, как защитить себя от травли в сети.

ЗАЩИТА ЛИЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ

Вопрос 2 из 5

Что делать, если ты столкнулся с травлей в интернете? Выбери правильное действие.

Нужно ли отвечать обидчикам и как?

Постарайся сохранить спокойствие и не отвечать обидчику. Как правило, его цель – вывести на эмоции.

Обязательно вкюжис в спор и уверен, что сможешь пересорить.

Помни, твой обидчик распускает слухи, оскорбляет тебя не потому, что на самом деле считает тебя таким, а потому, что у него самого серьезные проблемы (возможно даже с психологического характера).

ЗАЩИТА ЛИЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ

Вопрос 1 из 5

Что делать, если ты столкнулся с травлей в интернете? Выбери правильное действие.

Стоит ли рассказать о кибербуллинге родителям или учителям?

Никогда не обсуждай проблемы травли с родителями или учителями, они все равно не смогут помочь, а тебе будут обзывать слабым.

Поговори с родителями или учителем, которому доверяешь, об этой ситуации. Они не оставят тебе одного и помогут наилучшим способом разрешить любую ситуацию.

Расскажи родителям или учителю, которому доверяешь, что ты воспринимаешь эту ситуацию серьезно, объясни, какие чувства испытываешь. И не опасайся просить о помощи, травли обычно сами боятся вмешательства взрослых и пытаются взять на «слабо».

ЗАЩИТА ЛИЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ

Вопрос 3 из 5

Что делать, если ты столкнулся с травлей в интернете? Выбери правильное действие.

Нужно ли фиксировать факты травли в интернет?

Интернет помнит все, нужно собрать доказательства и скриншоты.

Это бесполезно: обидчик удалит все доказательства и будет отрицать все случаи кибербуллинга.

Вместе с родителями собери доказательства: сделай скриншоты переписки, скопируй ссылки на аккаунты обидчика, тебе это может пригодиться в случае обращения в полицию, если ситуация добдет до нарушения закона.

ЗАЩИТА ЛИЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ

Вопрос 4 из 5

Что делать, если ты столкнулся с травлей в интернете? Выбери правильное действие.

Блокировать обидчика или нет?

Конечно, блокировать, не стоит общаться с «посочинивши» людьми, за внешне не стоит мстить, чтобы дальше озорничать.

Не блокировать, я должен знать и видеть, что пишет. Мало не знает, но зато я смогу ответить.

« Не кормите тролля, конечно, лучше заблокировать обидчика и внести его в черный список, чтобы у него больше не было возможности оскорбить тебе или задеть ложными и неприятными высказываниями. Есть люди, чье мнение ценно, но они к ним не относятся!»

ЗАЩИТА ЛИЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ

Вопрос 5 из 5

Что делать, если ты столкнулся с травлей в интернете? Выбери правильное действие.

Можно ли поддержать жертву кибербуллинга?

Нет, к сожалению, это личная проблема, другим не стоит вмешиваться и рисовать.

Да, конечно, в такой ситуации может оказаться любой человек. Но нельзя использовать ситуацию кибербуллинга – это можно спутать его же уровнем «трояки».

Попробуй пообщаться с жертвой травли и поддержать ее. Если жертвой травли стал твой знакомый, расскажи об этом учителю или его родителю. Тем самым ты можешь помочь человеку, который самостоятельно не видит выхода из сложившейся ситуации и страдает.

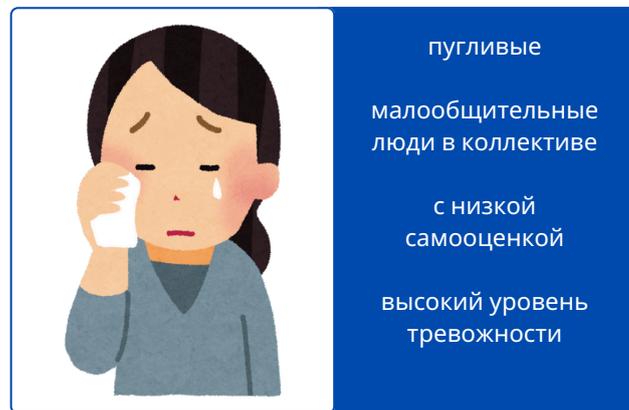
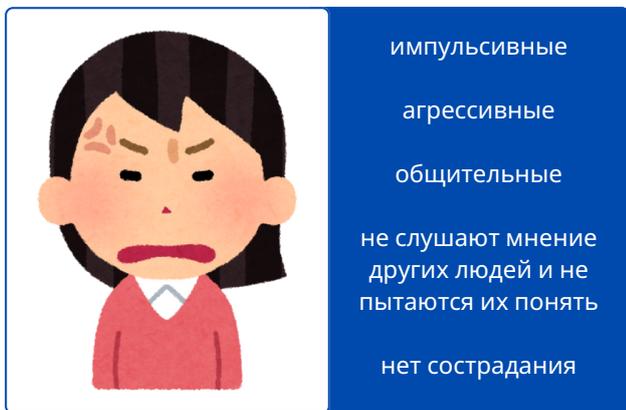


А теперь разделимся на 2 группы; задача каждой:

- собрать пазл-портрет одной из ролей в кибербуллинге;
- из набора карточек с характеристиками выбрать те, которые подходят для выбранного портрета участника кибербуллинга.

Группам выдаются портреты Агрессора и Жертвы. Группы отбирают характеристики и по окончании выполнения задания озвучивают их.

Примеры карточек с портретами и характеристиками:



Ведущий комментирует, поправляет и дополняет ответы детей:

«Агрессорами» чаще выступают импульсивные и агрессивные люди, которые осознают свой круг общения и понимают свое место в социуме, свое влияние на других. Они достаточно общительны и коммуникабельны, у них много знакомых. Они более авторитетные, чем остальные участники. Это помогает им воздействовать на других людей, на так называемых «помощников агрессоров». Также они авторитарны, что позволяет им оправдывать себя при травле своих «жертв», а также создает чувство бездоказательной правоты к тому, что они делают. **В то же время, «агрессоры» считают себя дружелюбными и милыми по отношению к другим, что таковым не является.** Они не слушают мнение других людей и не пытаются его понять, у них нет сострадания. У них завышенные требования к окружающим. При этом у них отмечается заниженная самооценка и чувство собственного достоинства. **Посредством кибербуллинга они пытаются самоутвердиться.**

«Жертвами» кибербуллинга часто становятся пугливые, тревожные и малообщительные люди в коллективе. У них может быть мало знакомых, которые могли бы их поддержать и за них заступиться. «Жертвы» чаще всего обладают низкой самооценкой, они не принимают себя. Считают, что большинство окружающих их людей лучше них, а они же обладают только наихудшими качествами. **Но при этом они ничего не пытаются в себе изменить.** У них высокий уровень тревожности и конфликтности при общении с другими людьми. «Жертвы» обычно «тихие» и незаметные люди в коллективе.

Стоит отметить, что **«жертвой» может стать не только обладающий данными личностными особенностями человек, но и любой пользователь электронных устройств в целом, что связано с особенностями кибербуллинга.**



Упражнение «Круг защиты»

Ребята, проведем упражнение-эксперимент. Для этого нам нужен один смельчак, который выйдет в коридор пока остальным будут даны инструкции.

Ученику, который согласился принять участие в эксперименте, завязывают глаза и выводят в коридор.

Ребята, ваш товарищ, который вызвался на нашу просьбу, исполнит, сам того не зная, роль «жертвы». Возьмите по одному листу и скомкайте; когда наша «жертва» войдет в комнату, нужно будет по моему сигналу бросать в него скомканную бумагу и произносить такие фразы:

- «Какой ты лузер! Зачем ты вообще участвуешь в игре, если так плохо играешь?»
- «Да, с таким лицом только и выкладывать фотки... Нос, как у гуся!»
- «Какая дурацкая у тебя аватарка! Наверное, мама тебя фоткала?»
- «Ллоооол, ты что, дурак совсем?»
- «Так и знал, что ты трус!»

Затем по моей команде 2 человека (определить, кто именно) подойдут и приобнимут участника тренинга, образуя «круг защиты» (показать, как нужно обнять жертву).

После того, как упражнение-эксперимент завершено, «жертве» задают вопросы:

- что чувствовал в начале, когда в тебя «летели» обидные слова?
- что изменилось, когда понял, что тебя приобняли?
- важна ли поддержка со стороны окружающих – «круг защиты» – тому, кто терпит нападки?
- кто в реальной жизни может организовать этот «круг защиты»?
 - взрослые (родители, школьный психолог, учитель)
 - телефон доверия, горячая линия
 - законы (Уголовный кодекс РФ, Ст. 130 «Об унижении чести и достоинства другого лица, в т.ч. в средствах массовой информации»)



Упражнение «Паутинка»

Давайте встанем в круг и «сплетем» из ниток паутину. Это будут не просто нитки, а наши с вами связи, наши отношения. И насколько они прочные, настолько мы готовы оказать поддержку нуждающемуся в ней, мы сейчас узнаем.

А теперь я предлагаю проверить наши отношения на прочность. Сейчас я положу в центр паутины вот этого плюшевого Зайку. Сегодня он слаб и беспомощен, сегодня – он жертва. Выдержит ли эту нагрузку наша паутина, сумеем ли мы поддержать Зайку в трудную минуту?

Ведущий кладет в центр «паутины» Зайку.

Наш Зайка получил поддержку от каждого из нас. Теперь у него все будет хорошо!



Наша встреча подошла к завершению. И пусть девиз нашей команды поможет вам в трудную минуту:

Дай пять – давай играть!
Дай пять – давай дружить!
Вместе веселее жить!

Источники:

1. Видеоролик «Кибербуллинг», <https://digital-likbez.datalesson.ru/videos/15/>
2. Видеоролик «Интернет-травля», <https://digital-likbez.datalesson.ru/videos/3/>
3. Памятка проекта «Изучи интернет – управляй им» «Киберунижение», <https://играинтернет.рф/memos/>
4. Ресурсы проекта «Изучи интернет – управляй им»: онлайн-тренажер «Знания», https://играинтернет.рф/game_list/

Библиотечный урок «Путешествие в мир интернет-безопасности»

Автор: Крошкина Любовь Геннадиевна, Веселоярская детская библиотека (Алтайский край)

Возраст: 8 – 13 лет, посетители детской библиотеки

Цель занятия: формирование у читателей навыков и умений безопасного и ответственного поведения в интернете, а также знаний о возможных угрозах и способах их предотвращения.

Задачи занятия:

- расширить знания детей о факторах риска и опасности, поджидающих их в интернете
- познакомить с основными правилами безопасного общения в социальных сетях
- развивать мышление, внимание, сообразительность
- сформировать представление об ответственности и бдительности в цифровом пространстве
- воспитывать потребность быть внимательными при работе с интернет-источниками и сайтами

Основные понятия: интернет, вредоносные программы, угрозы информационной безопасности, защита личной информации, персональные данные, конфиденциальность.

Планируемый результат: формирование у ребят базовых знаний, навыков и умений безопасного поведения в интернете, а также знаний о возможных угрозах и способах их предотвращения. Умение понимать важность соблюдения правил безопасности в Интернете, желания продолжить осваивать и соблюдать данные правила.

Оборудование: ноутбук, мультимедиапроектор, экран

Форма проведения: информационно-игровой час

| № | Этапы | Действия наставника | Действия учащихся |
|---|---|---|--|
| 1 | Актуализация знаний [2 минуты] | <ul style="list-style-type: none"> • Приветствие читателей • Мотивация к деятельности | Настраиваются внимательно слушать, отвечать на вопросы |
| 2 | Этап основной [30 минут] | <ul style="list-style-type: none"> • [5 минут] Сообщение темы, цели урока; чтение сказки • [15 минут] Знакомство с понятиями и определениями, связанными с безопасностью в интернете; применение игры «Знания» • [5 минут] Беседа по сказке и объяснение «Семь золотых правил безопасного поведения в интернете» | Слушают сказку, отвечают на вопросы, запоминают определения и отвечают на вопросы игры, знакомятся с правилами |
| 3 | Физкультминутка [дети и педагог разминаются, 3 минуты] | | |
| 4 | Заключение [10 минут] | <ul style="list-style-type: none"> • [5 минут] Для усвоения правил безопасного поведения в сети играют в викторину «Изучи интернет» • [5 минут] Подведение итогов | Делятся на две команды, отвечают на вопросы викторины, делятся впечатлениями от урока |

Сценарный план занятия (ход занятия)

Этап актуализации знаний (2 минуты)

Библиотекарь: Здравствуйте, ребята! Сегодня в библиотеке пройдёт информационно-игровой час.

Этап основной (30 минут)

Библиотекарь: Сейчас я прочитаю вам одну очень интересную сказку, а вы слушайте ее внимательно.

В некотором царстве, интернет-государстве жил-был **Смайл-царевич**, который правил виртуальным городом. И была у него невеста – прекрасная **Стикер-царевна**, день и ночь, проводившая, в интернет-забавах.

Сколько раз предупреждал её царевич об опасностях, подстерегающих в сети, но не слушалась его невеста.

Не покладая рук трудился Смайл-царевич: заботился об охране своих границ и обучал жителей города основам безопасности жизнедеятельности в интернет-государстве. И не заметил он, как интернет-паутина всё-таки затянула Стикер-царевну в свои коварные сети. Погоревал – да делать нечего: надо спасать невесту.

Собрал он королевскую дружину. Стали думать головы мудрые, как вызволить царевну из плена виртуального. И придумали они **«Семь золотых правил безопасного поведения в интернете»**, отправили по смс Смайл-царевичу, и двинулся он в путь на поиски невесты.

Вышел на поисковую строку, кликнул по ссылкам поганым, а они тут как тут: сообщества **Змея-искусителя-Горыныча**, стрелялки-убивалки **Соловья-разбойника**, товары заморские **бабушки Яги**, сети знакомств-зазывалок **русалочки...** Как же найти-отыскать Стикер-царевну?

Крепко задумался Смайл-королевич, надел щит антивирусный, взял в руки меч кодовый, сел на коня богатырского и ступил в темную сеть непролазную. Долго бродил он, и остановился на распутье игры трехуровневой, стал читать надпись на камне: на первый уровень попадёшь – время потеряешь, до второго уровня доберёшься – от родных-близких отвернёшься, а на третий пойдёшь – имя своё забудешь. И понял Смайл-царевич, что здесь надо искать невесту.

Взмахнул он своим мечом праведным и взломал код игры страшной! Выскользнула из сетей Стикер-царевна, осенила себя паролем честным и бросилась в объятия своего суженого. Обнял он свою невесту горемычную и протянул ей смс волшебное со словами поучительными: «Вот тебе оберег от козней виртуальных, обязательно соблюдай правила безопасные!».

Библиотекарь: Ребята, вы догадались, о чем мы сегодня с вами будем разговаривать?

Дети: О безопасности в интернете!

Библиотекарь: Молодцы, вы правы. Сегодня мы поговорим о «Безопасность в интернете». Ещё несколько десятков лет назад компьютер был диковинкой, а сегодня он стал доступен обычной семье. Ребята у кого дома есть компьютер? Кто им пользуется? А как вы пользуетесь компьютером?

Дети: Слушаем музыку, играем, выполняем задания, готовим сообщения.

Библиотекарь: Ребята, где вы видели компьютер?

Дети: В школе, банках, магазинах, поликлинике, на работе у родителей.

Библиотекарь: Мы живем в век информационных технологий, достаточно много времени проводим в сети в поисках информации, готовясь к занятиям, или просто отдыхая. Мы общаемся с друзьями, участвуем в дискуссиях, обсуждаем новости, оставляем комментарии, выкладываем фотографии. Очень важно научиться правильно вести себя в сети Интернет, знать правила безопасности и этичного поведения. Сегодня мы с вами об этом и поговорим.

Библиотекарь: Давайте познакомимся с базовыми понятиями и определениями, связанным с безопасностью в интернете. А поможет нам в этом увлекательная игра «Знания», доступная на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им».

Библиотекарь: Переходим по ссылке [https://игра-интернет.рф/game list/](https://игра-интернет.рф/game_list/). Выбираем категории: «Интернет - глобальная сеть», «Современная информационная безопасность», «Защита личной информации/персональные данные». Изучаем теорию и закрепляем практикой в игре.

Дети запоминают определения и отвечают на вопросы игры в каждой категории из перечисленных.

Библиотекарь: Молодцы, ребята, справились. Теперь вернемся к нашей сказке, вспомните, как же называются правила, которые придумала королевская дружина, чтобы вытащить царевну из сетей?

Дети: Семь золотых правил безопасного поведения в интернете.

Библиотекарь: Верно! Прочитаем их.

1

Не публикуй и не сообщай в сети свое настоящее имя, адрес, школу, класс, номер телефона. Информация может попасть в руки незнакомцев, которые захотят вас обидеть.

2

Не соглашайся на личную встречу с людьми, с которыми познакомился в сети: под маской друга может скрываться злой человек. О подобных предложениях расскажи родителям

3

Никому не сообщай свои пароли, не отправляй СМС в ответ на письма от неизвестных людей. Будь осторожен с вложениями и ссылками в сообщениях электронной почты

4

Сообщай взрослым обо всех случаях в интернете, которые вызвали у тебя смущение или тревогу.

5

Чтобы избежать встречи с неприятной информацией в сети, установи в свой браузер фильтр

6

Не скачивай и не открывай подозрительные файлы. Если всё же решили что-то скачать, проверьте файл с помощью антивирусной программы перед тем, как его открыть

7

Общаясь в интернете, будь дружелюбным с другими пользователями. Никого не оскорбляй, не публикуй чужие фотографии и сведения без разрешения хозяина.

Библиотекарь: Ребята, если вы будете соблюдать эти правила, то интернет станет для вас верным помощником, ведь в интернете можно искать информацию, читать книги, посещать виртуальные музеи, играть, общаться с друзьями и, конечно, учиться.

Библиотекарь: Правила, мы с вами разобрали, а теперь давайте немного разомнемся. Вставляйте с ваших мест. В интернете для общения мы используем лайки (*руки вперед и показываем «класс»*), печатный текст (*волна руками*) и *смайлики* (присед, руки вверх). Сейчас я буду говорить эти слова, а ваша задача не запутаться и повторить все правильно [...] Молодцы, отлично размялись!

Этап заключительный

Библиотекарь: Предлагаю проверить, насколько хорошо вы усвоили правила безопасного поведения в интернете и поиграть в викторину. Делимся на три команды, переходим по ссылке <https://игра-интернет.рф/vic2/>. Выбираем категорию вопросов «Безопасный интернет».

Дети: отвечают на вопросы викторины.

Закрепление материала

Библиотекарь: Какую информацию нельзя разглашать в Интернете?

Дети: Свои увлечения, домашний адрес

Библиотекарь: Чем опасен интернет?

Дети: Личная информация может быть использована кем угодно в разных целях.

Библиотекарь: Виртуальный собеседник предлагает встретиться, как следует поступить?

Дети: Посоветоваться с родителями и ничего не предпринимать без их согласия.

Библиотекарь: Ребята, сегодня мы узнали о том, что такое безопасный интернет и зачем он нужен. Ознакомились с основными определениями, сыграли в игру и поучаствовали в викторине. Помните, интернет может быть прекрасным и полезным средством для обучения, отдыха или общения с друзьями. Но, как и реальный мир, сеть тоже может быть опасна!

Список использованных материалов, интернет-ресурсов и литературы

- В.П.Леонтьев. Компьютерная энциклопедия. М., 2002.
- Интернет-ресурсы. Википедия.
- Сайт «Изучи интернет – управляй им!». Игра «Знания» https://игра-интернет.рф/game_list/
- Сайт «Изучи интернет – управляй им!». Викторина <https://игра-интернет.рф/vic2/>

Дополнительное занятие «Разработчик игр – профессия будущего»

Автор: Диденко Анастасия Сергеевна, ХКДБ им. Н. Д. Наволочкина

Предметная область: информатика.

Возраст или класс: 10 - 12 лет.

Цель занятия: знакомство учащихся с одной из сфер IT-разработкой компьютерных игр (геймдев).

Задачи занятия:

- познакомить учащихся с основными понятиями сферы «Геймдев», этапами создания видеоигр, профессией разработчика компьютерных игр;
- продемонстрировать возможности интерактивного проекта «Изучи интернет – управляй им»;
- дать возможность учащимся попробовать себя в роли разработчика.

Основные понятия: геймдев, уровни разработки компьютерных игр, англицизмы в игровой сфере.

Оборудование: интерактивная доска, ПК с доступом в интернет.

Сценарный план занятия (ход занятия)

Организационный момент. Здравствуйте, ребята! Рада вас приветствовать в электронном зале нашей библиотеки. Сегодня у нас будет необычное занятие – мы познакомимся с одним из направлений в IT-сфере, а также с одной из самых интересных и востребованных профессий современности.

Актуализация знаний. Игры бывают разные. Какие, например? (*предполагаемые ответы учащихся: подвижные, настольные, спортивные, компьютерные*) Верно. А чем отличаются компьютерные игры от всех остальных? (*ответы учащихся*) Да, компьютерные игры интерактивные и в них можно играть только на особых устройствах – приставках и компьютерах. А кто знает, как называется процесс создания компьютерных игр? (*ответы учащихся*). Верно, он называется «разработка» или по-другому «геймдев», и именно об этом мы сегодня и будем говорить. Давайте сформулируем тему занятия (*ответы учащихся*).

Постановка целей и задач. Что самое важное на ваш взгляд в теме сегодняшнего урока? Чем будем сегодня заниматься? (*ответы учащихся*)

Первичное усвоение новых знаний. Поскольку тема нашего занятия касается игр, то и изучать мы их будем в игровой форме на специальном портале «Изучи интернет – управляй им». Я предлагаю вам поиграть в онлайн-игру «Знание» и пройти задания по теме «Геймдев» (*на интерактивной доске открыта игра «Знание»*).

Давайте познакомимся с этапами разработки компьютерной игры (*учитель вместе с учениками изучает теоретический материал первого блока*).

Итак, сколько стадий разработки компьютерной игры существует? (ответы учащихся). Давайте проверим, правильно ли мы их запомнили.

Как проходит процесс разработки компьютерных игр?
Расставьте порядковые номера и составляющие каждого этапа.

| | | | | | | | |
|---------------|-------------|---------------------------|--------------------------------|-------------------|------------|-------------|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | демонстрация игры | маркетинг | звук/музыка | информационная стратегия |
| идея | уровни игры | рекламная кампания | корректировка дизайн-документа | тестирование | обновления | | |
| выпуск патчей | диалоги | создание дизайн-документа | презентация руководству | программирование | графика | | |

Учащиеся расставляют порядковые номера и составляющие этапов, а затем проверяют вместе с учителем

| | | | | | | |
|---|---------------------|---------------------------|-------------------|--------------------------------|--|--|
| 4 | Поддержка | выпуск патчей | обновления | | | |
| | | | | | | |
| 3 | Продвижение | рекламная кампания | маркетинг | информационная стратегия | | |
| | | | | | | |
| 1 | Подготовка | идея | демонстрация игры | презентация руководству | | |
| | | создание дизайн-документа | | | | |
| 2 | Производство | программирование | графика | уровни игры | | |
| | | звук/музыка | тестирование | корректировка дизайн-документа | | |
| | | | диалоги | | | |

ТЕРМИНЫ ЗАВЕРШИТЬ

| | | | | | | | | |
|---------|---|-------|--|------|----------|--------|---------|----------|
| обложка | аддон | арт | бета-тест | бот | гайд | гамать | геймлей | демо |
| локация | мод | откат | паскална | патч | прошивка | сэб | шара | эмулятор |
| | секрет, скрытый разработчиком в игре; обычно не связан с сюжетом | | специальное ПО, которое позволяет запускать консольные игры на ПК, а старые компьютерные игры на современных платформах | | | | | |
| | дополнительный материал к игре, например, новые уровни, умения, оружие, скины и др. (от англ. «add on») | | часть (отдельная территория) игрового мира | | | | | |
| | внесение небольших правок в игровой процесс; чаще всего производится пользователями (англ. «modification») | | загрузка последней сохраненной версии сервера игры после его падения; при этом всё, что геймер заработал после сохранения и до падения, обнуляется | | | | | |
| | специальная программа, выступающая в роли оппонента в видеоигре; позволяет тренироваться, если нет реального противника | | условно бесплатное ПО для компьютерной игры (от англ. «shareware») | | | | | |
| | ПО игровой консоли / приставки (от англ. «firmware») | | навыки, способности персонажа игры (от англ. «ability») | | | | | |
| | файл, который содержит обновление для игры | | «вылаживание» базов в уже готовой игре перед началом официальных продаж; проводится как разработчиками, так и геймерами | | | | | |
| | игровой процесс – как игрок взаимодействует с виртуальным миром и как этот мир реагирует на действия игрока | | руководство, помогающее освоить игровой процесс; иногда содержит пошаговую инструкцию по прохождению игры (от англ. «guide») | | | | | |
| | демонстрационная версия игры, ограниченная несколькими начальными уровнями | | сохранение игрового процесса / прогресса в прохождении игры | | | | | |
| | играть в компьютерную или видеоигру (от англ. «game») | | изображение-прототип игрового мира и населяющих его персонажей | | | | | |

i Перетяните ячейку с термином к его определению / расшифровке. Если вы ошиблись, перетяните ячейку в другую строку или замените правильным вариантом.

Молодцы, все этапы назвали верно! А теперь задание посложнее.

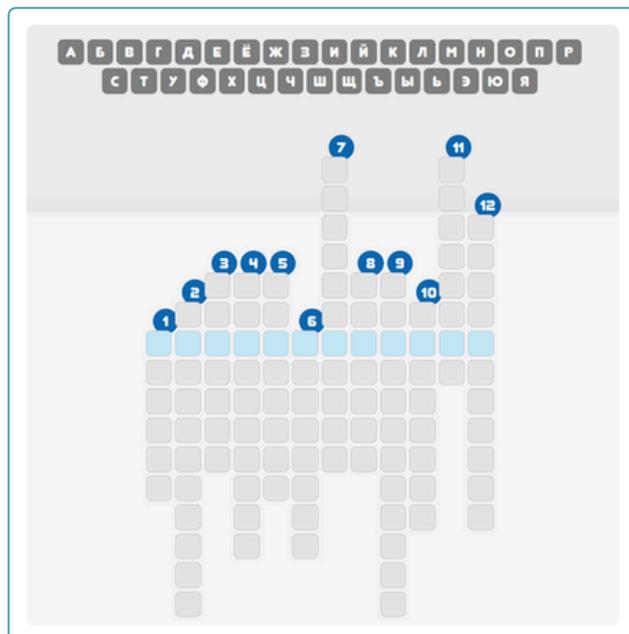
Вместе с индустрией компьютерных игр в Россию пришло много новых англоязычных терминов.

Давайте вместе подберем правильный термин к определению

(учащиеся подбирают правильные термины, затем проверяют вместе с учителем)

Молодцы, правильно подобрали все термины! Мы уже больше знаем об индустрии компьютерных игр и сейчас перейдем к главному – узнаем о профессиях людей, которые создают игры, разгадав кроссворд (учащиеся читают теоретический материал, решают кроссворд, затем проверяют вместе с учителем).

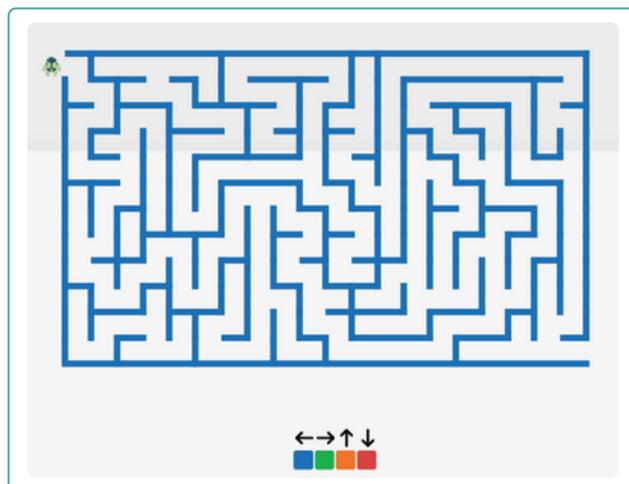
1. Человек, который увлекается компьютерными играми (*геймер*)
2. Выявляет дефекты и ошибки компьютерной игры, контролирует ее качество (*тестировщик*)
3. Короткий аналог термина «разработка компьютерной игры» (*геймдев*)
4. Отвечает за создание саундтрека компьютерной игры (*композитор*)
5. Специалист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



Первичное закрепление. Ну что ж, мы уже многое узнали на сегодняшнем занятии – пополнили свой лексикон новыми терминами, познакомились с этапами создания компьютерных игр, поговорили о разных профессиях.

А сейчас я предлагаю вам попробовать себя в роли геймдизайнера и написать строчку кода, чтобы провести персонажа по лабиринту.

Тот, кто быстрее всех справится с заданием, получит приз.



Рефлексия. Победителем стал (*имя ученика*), поздравляю! (*учитель вручает сувенирную продукцию с логотипом библиотеки*).

Ребята, а всех остальных я хочу похвалить за отличную работу. Что нового узнали на занятии? Чему научились? (*ответы учеников*).

Вы наверняка заметили, что одно задание осталось невыполненным. Я предлагаю вам дома зарегистрироваться на портале «Изучи интернет - управляй им» и выполнить третье задание - викторину на знание компьютерных игр. Вы можете выполнить и другие задания на портале и узнать много нового не только об играх, но и об устройстве цифровых технологий и стать настоящим продвинутым интернет-пользователем!

Урок «Интернет-культура для детей»

Автор: Рекун Елена Юрьевна

Возраст или класс: 5-7 класс

Цель урока: формирование навыков безопасного и ответственного поведения в интернете.

Задачи урока:

- познакомить с понятием интернет-культуры
- научить распознавать киберугрозы и правильно реагировать на них
- развить навыки критического восприятия информации в сети
- закрепить знания через интерактивные задания

Сценарный план урока (ход урока)

Организационный момент (5 мин)

- Приветствие, постановка целей урока.
- Вопрос для активизации внимания: «Как вы думаете, что такое интернет-культура?» (Обсуждение в мини-группах)

Теоретический блок (10 мин)

Источники:

- Материалы онлайн-игры «Знания» (разделы «Безопасность в сети», «Этикет в интернете»).
- Инструмент «IT-урок» (модуль «Основы цифровой грамотности»).

Ключевые тезисы:

- Что такое интернет-культура? (Уважение, вежливость, защита личных данных)
- Основные угрозы: фишинг, кибербуллинг, фейки
- Правила безопасности: надежные пароли, проверка источников

Форма подачи: Интерактивная презентация с примерами (можно использовать слайды из «IT-урока»)

Практическая часть (20 мин)

Примерные вопросы для обсуждения на уроке

1. Вводная дискуссия (5 мин)

- Как вы понимаете термин «интернет-культура»?
- Какие правила поведения в интернете вы уже знаете?
- Были ли у вас ситуации, когда кто-то вел себя грубо или странно в сети? Как вы поступили?

2. Обсуждение киберугроз (5 мин)

- Что такое кибербуллинг? Как на него реагировать?
- Как отличить фейковую новость от правдивой?
- Что делать, если тебе пришло сообщение от незнакомца с подозрительной ссылкой?

3. Анализ кейсов (5 мин)

- Ситуация 1: Твой друг публикует в чате твою фотографию без разрешения. Как ты поступишь?
- Ситуация 2: В игре тебя оскорбляют из-за проигрыша. Твои действия?
- Ситуация 3: Тебе предлагают "легкий заработок" в интернете за личные данные. Что ты сделаешь?

4. Рефлексия (5 мин)

- Какое правило интернет-безопасности для тебя самое важное?
- Что нового ты узнал сегодня?
- Как ты будешь применять эти знания в жизни?

Дополнительные вопросы (для углубленного обсуждения):

- Почему важно не распространять личную информацию в сети?
- Как вежливо ответить на грубость в интернете?
- Можно ли доверять всем подписчикам в соцсетях? Почему?

Эти вопросы помогут вовлечь учеников в диалог и закрепить материал через реальные примеры.

Задания

Кейс-анализ (10 мин):

- Разбираем ситуации из игры «Знания» (например, «Как реагировать на оскорбления в чате?»).
- Обсуждение в группах + выводы.

Интерактивный квиз (10 мин):

- Использование платформы «Знания» для прохождения теста по теме.
- Пример вопроса: «Что делать, если тебе пришло письмо с просьбой перевести деньги?»

Рефлексия (10 мин)

- Метод «3-2-1» (из методички Школы наставников):
 - 3 идеи, которые запомнились
 - 2 вопроса, которые остались
 - 1 действие, которое применю в жизни
- *Финальный совет*: Показать ученикам, где они могут самостоятельно продолжить обучение (ссылки на ресурсы проекта).

Домашнее задание

- Пройти мини-курс в игре «Знания» по теме «Цифровой этикет»
- Нарисовать памятку «5 правил поведения в интернете»

Методические рекомендации (по материалам Школы наставников):

- Принцип наставничества: Поддержка инициативы детей, а не жесткое руководство
- Геймификация: Использование элементов игры для вовлечения
- Обратная связь: Поощрение дискуссии, а не просто «правильные ответы».

Инструменты для учителя:

- Готовые материалы проекта «Изучи интернет – управляй им»
- Чек-лист из методички Школы наставников для оценки вовлеченности

Результат: Ученики осознают важность сетевой культуры и применяют знания на практике.

Примечание: Для адаптации под возраст можно упростить/усложнить кейсы. Для младших классов добавить больше визуализации (комиксы, мультфильмы из ресурсов проекта).

Круглый стол «Безопасный интернет»

Автор: Витоль Нина Леонидовна, учитель ГБОУ «Центр специального образования № 3» (Псковская область, Невельский район, Столбово)

Предметная область: информатика.

Возраст или класс: 12 – 13 лет, 6 класс, дети с ОВЗ (обучающиеся с умственной отсталостью, интеллектуальными нарушениями).

Цель занятия: формирование информационной культуры детей, обеспечение информационной безопасности учащихся путем привития им навыков ответственного и безопасного поведения в сети.

Задачи занятия:

- систематизировать знания детей в области интернет-безопасности по направлениям: раскрытие персональных данных; мошенничества, в том числе мобильные; заражение компьютера и мобильных устройств; общение в сети; общая компьютерная грамотность;
- формирование навыков и осознанных подходов к противодействию интернет-угрозам;
- показ важности взаимодействия детей с учителями и родителями, особенно в критических и неприятных ситуациях.
- развивать логическое мышление, внимание, умение прогнозировать свое поведение в сети в процессе выполнения различных видов заданий.

Оборудование: раздаточный материал (карточки с ребусами, таблицы для заполнения регистрационной формы), воздушные шарики с пословицами, конверты с ситуациями, компьютер, экран, мультимедийный проектор, столы, стулья по количеству участников.

Сценарный план занятия (ход занятия)

Основная часть. Итак, мы начинаем. (Читает стихотворение Бацановой Н.)

На беду компьютер Мишка раздобыл,
 Что такое свежий воздух позабыл!
 И теперь он дни и ночи напролет
 С виртуальным хулиганом бой ведет.
 Он с компьютером играет в дурака
 И раскладывает карты «паука».
 Позовёт к себе невидимых гостей
 И играет с ними в карты, дуралей!
 На охоту он давно не выходил,
 Запах пищи, вкус воды совсем забыл!
 Он осунулся и очень похудел -
 Игровой азарт медведя одолел.
 Не осталось у него медвежьих сил
 И сейчас его бы заяц победил!
 Как с компьютером беднягу развести?
 Как Мишутку от напасти нам спасти?

А что означают слова: авторизация, браузер, бан, всемирная паутина, веб-страница, веб-сайт, антивирусная программа, интернет-зависимость, интернет-культура, кибербуллинг, тролль, спам? Воспользуйтесь сайтом <https://игра-интернет.рф/games/glossary/> и найдите к ним определения.

Внимательно рассмотрите на получившийся пазл и подумайте, что будет за тема урока?

Теперь, как в «Поле Чудес» называйте по одной букве, чтобы отгадать слово. (Задание подготовлено с использованием ресурса LearningApps <http://learningapps.org/watch?v=pwwwi6fz201>)

Итак, тема сегодняшнего круглого стола «Безопасный Интернет». Современный ребёнок, как наш Мишка в стихотворении, рано знакомится с компьютером. Мы радуемся, глядя, как ловко малыш нажимает на кнопки домашней техники. Многим родителям нравится, что дети не балуются, не носятся по улице, а мирно сидят дома за компьютером. В результате взрослые порой не подозревают, какую информацию черпает их ребёнок из интернета. Они не догадываются, что машина становится для ребёнка не только «няней» или источником знаний, но и начинает эмоционально заменять ему родителей. Постепенно ребёнок проводит за компьютером всё больше времени.

Определение термина «информационная безопасность детей» содержится в Федеральном законе № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», регулирующем отношения, связанные с защитой детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию». Согласно данному закону, «информационная безопасность детей» – это состояние защищённости, при котором отсутствует риск, связанный с причинением информацией вреда их здоровью и (или) физическому, психическому, духовному, нравственному развитию. В соответствии с Федеральным законом №436-ФЗ информацией, причиняющей вред здоровью и (или) развитию детей, является: информация, запрещенная для распространения среди детей; информация, распространение которой ограничено среди детей определенных возрастных категорий.

Игра № 1 «Защититесь от угроз». Перечислите, чего же нужно опасаться при работе в интернете? Используем ресурсы сайта «Изучи интернет – управляй им»:

- Персональные данные <https://игра-интернет.рф/games/v2/games/index.php?ID=81>
- Защита личных данных <https://игра-интернет.рф/games/v2/games/index.php?ID=82>
- Уловки злоумышленников <https://игра-интернет.рф/games/v2/games/index.php?ID=83>
- Отличие безличных данных от персональных данных <https://игра-интернет.рф/games/?ID=22&v=&item=14>

Игра № 2 «Как правильно?»

- Электронная почта <https://игра-интернет.рф/games/?ID=45&v=&item=9>

Игра № 3 «Сетевой этикет»

- Социальная сеть <https://игра-интернет.рф/games/?ID=2&v=&item=10>
- Сетевое общение <https://игра-интернет.рф/games/?ID=33&v=&item=10>, <https://игра-интернет.рф/games/?ID=15&v=&item=10>

Игра № 4 «Правила»

Задание подготовлено с использованием ресурса LearningApps <http://LearningApps.org/watch?v=prjppww1cj01>

| Я всегда буду: | | Я никогда не буду: | |
|--|---|------------------------------------|---|
| участвовать в платных играх, конкурсах, лотереях | общаться в сети с незнакомыми людьми | открывать подозрительные сообщения | рассказывать родителям о проблемах в сети |
| выставлять свое настоящее имя, адрес, телефон | обновлять антивирусную программу | облекать других в соцсетях | скрывать информацию о себе |
| хранить свой пароль в тайне | открывать и пересылать «письма счастья» | показывать нехорошие веб-сайты | вести себя в соцсетях вежливо |

Игра № 5 «Правда или ложь». Вызывается 1 человек-пользователь сети, 3 человека - неизвестные пользователи сети. Задача Пользователя, задавая ряд стандартных вопросов, познакомиться, а потом угадать – правду или ложь говорит Неизвестный. В конце диалога Неизвестный предлагает встретиться. Пользователь – может согласиться, если поверил, или отказаться, если нет. По результатам игры участник и зрители видят, что определить, с кем ты ведешь диалог на самом деле, очень сложно.

| Вопросы, которые пользователь задает в сети | Ответ неизвестного 1 | Ответ неизвестного 2 | Ответ неизвестного 3 |
|--|-------------------------|----------------------|-----------------------------|
| Привет | Привет | Приветик | Здравствуй |
| Давай поболтаем | Давай | Ок | Хорошо давай поговорим |
| Меня зовут ... а тебя? | Меня Артём | Меня человек-паук | Меня Наталья Алексеевна |
| Я учусь в 9 классе, а ты? | Я тоже учусь в 9 классе | Я уже закончил школу | Я работаю |
| Я живу в Великих Луках, а ты? | Я в Пскове | Я в Нью-Йорке | Я тоже в Великих Луках живу |
| Я занимаюсь спортом, а ты чем занимаешься в свободное время? | Я рисую | Я прыгаю с парашютом | Я работаю в саду |
| | Давай встретимся | Давай встретимся | Давай встретимся |

Итак, ребята, соблюдайте правила поведения в сети, и вы будете работать в безопасном интернете! А сейчас посмотрите мультфильм. (После верного выполнения задания «Правила» возможен просмотр мультфильма «Тысяча друзей» https://vkvideo.ru/video-138572651_456239386) Вам понравился мультфильм?

Подведение итогов. Вот и подошел к концу наш круглый стол «Безопасный интернет». Что вы запомнили? Посмотрите – к каждому стулу привязан воздушный шарик. Нарисуйте на нем фломастерами символ Безопасного интернета. Спасибо вам, ребята, за отличную игру!

Закрепляем правила, которые сформулировали в ходе игры: вот памятки, которые вам помогут безопасно покорять интернет.

Список использованных интернет-ресурсов:

1. <https://игра-интернет.рф/>
2. <https://learningapps.org/>

Дополнительный урок «Спс, пож, хай? Сетевой этикет»

Автор: Елена Пешкова, учитель физики МАОУ «Лицей № 82», г. Нижний Новгород

Возраст или класс: 8 - 11 класс

Цель занятия: способствовать формированию у обучающихся знаний о сетевом этикете и умений общаться в виртуальном пространстве

Задачи занятия:

1. Знакомство учащихся с базовыми понятиями культуры в интернете
2. Формирование у учащихся понимания важности соблюдения правил сетевого этикета, грамотного общения в сети
3. Развитие у обучающихся навыков анализа, умения делать выводы, формулировать собственное мнение
4. Создание условий для развития навыков совместной работы и обмена знаниями в области сетевого этикета между участниками образовательного события

Планируемый результат: формирование у обучающихся основных знаний и навыков культурного общения в интернете; принятие норм сетевого этикета и следование этим нормам при общении в мессенджерах

Основные понятия: сетевое общение, сетевые сообщества, нетикет, сетевой сленг

Форма проведения занятия: смешанная (дискуссия, игра)

Оборудование: ноутбук (3 шт.), листы А4 (9 шт., по 3 шт. на группу), листочки красного, синего и белого цвета (сигнальные листы), листы для записи (черновики), компьютер учителя, проектор

Технологическая карта занятия

| Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | Время |
|--|---|--------|
| Этап актуализации знаний | | |
| Приветствие. Подготовка детей к работе на занятии, мотивация деятельности. Сообщение темы, цели учебного занятия | Настраиваются на работу. Отвечают на вопрос: «Что такое нетикет?» в их понимании. Предлагают варианты ответов. Работают со словарем | 3 мин. |
| Этап основной | | |
| Организует работу в группах по обсуждению вопросов, связанных с сетевым общением | Отвечают на вопросы. Формулируют особенности сетевого общения и общения офлайн. Заполняют Диаграмму Венна в группах | 9 мин. |

| | | |
|---|---|---------|
| Организует работу в группах по изучению особенностей сетевого общения | Изучают особенности различных форм сетевого общения с помощью прохождения игр в группах | 5 мин. |
| Организует дискуссию по вопросам сетевого этикета. Знакомит учащихся с терминами информационной культуры | Участвуют в дискуссии. Совместно с учителем выполняют задания игры «Культура в интернете» | 5 мин. |
| Формирует у учащихся понимание ситуаций неэтичного поведения в сети | Придумывают ситуации неэтичного поведения в сети (по аналогии), обсуждают | 5 мин. |
| Создает условия для развития навыков совместной работы и обмена знаниями в области интернет-культуры среди участников занятия | Участвуют в викторине, отвечают на вопросы категории «Интернет-культура» | 10 мин. |
| Этап заключительный | | |
| Способствует формированию культуры поведения в сети. Организует работу в группах | Формулируют правила нетикета и принимают их общим решением | 5 мин. |
| Подводит итоги занятия | Участвуют в рефлексии | 3 мин. |

Сценарный план урока (ход мероприятия)

Этап актуализации знаний

Учитель: Здравствуйте, ребята! Я очень рада встрече с вами! Сегодня мне хотелось бы поговорить с вами о нетикете. Как вы думаете, что это такое? Попробуйте сформулировать свои мысли на листочках.

Ученики: формулируют определение «нетикет» на листочках.

Учитель: А теперь, проверьте себя по словарю <https://игра-интернет.рф/games/glossary/?letter=%D0%9D> Правильно ли вы определили это слово? Кто сделал это правильно, поднимите красный сигнальный лист. Молодцы!

Учитель: Ребята, сколько примерно часов в день вы проводите в интернете? Если меньше 2 часов поднимите белый сигнальный лист. Если от 2 до 5 часов – синий. Если больше 5 часов – красный.

Ученики: отвечают.

Учитель: На каких сайтах вы «зависаете» больше всего?

Ученики: предлагают варианты.

Этап основной

Учитель: Посмотрите, в основном это сервисы для сетевого общения (ВКонтакте, Телеграм). А что такое «Сетевое общение»? Предлагаю вам рассмотреть инфографику: <https://игра-интернет.рф/upload/iblock/2a6/2a6e8d75b56ada0a87fd5eede97c7424.jpg> и заполнить Диаграмму Венна.

Ученики: работают в группах по 7-8 человек. Каждая заполняет на листе А3 Диаграмму Венна (отличительные черты сетевого общения, отличительные черты офлайн-общения, общие черты)

По итогам работы диаграммы вывешиваются на доску, происходит обсуждение результатов.

Учитель: Поговорим о формах сетевого общения. Какие вы знаете?

Ученики: предлагают варианты.

Учитель: Продолжим работать в группах. Каждой группе нужно выполнить задание онлайн-тренажера «Знания» за отведенное время (5 минут) и допустив как можно меньше ошибок. Приступаем!

- Группа 1: Характеристики сетевых сервисов: <https://игра-интернет.рф/games/?ID=12&v=&item=10>
- Группа 2: Формы сетевого общения: <https://игра-интернет.рф/games/?ID=33&v=&item=10>
- Группа 3: Характеристики сервисов онлайн-общения: <https://игра-интернет.рф/games/?ID=13&v=&item=11>

Ученики: обсуждают в группах, выполняют задание.

Учитель: консультирует, проверяет результат, подводит итоги.

Учитель: Вернемся к теме нашего занятия. Вы уже заметили, что некоторые формы сетевого общения не предполагают возможность редактирования сообщения. А значит, мы не имеем права на ошибку. Или имеем?

*Нам не дано предугадать
Как слово наше отзовется,-
И нам сочувствие дается,
Как нам дается благодать...*

Федор Тютчев

Конечно, поэт имел в виду не сетевое, а офлайн-общение. Но, как вы думаете, важно ли соблюдать этикет онлайн? Нужно ли приветствовать собеседника? Допустимо ли сокращения: спс, пож и т.п.?

Ученики: обсуждают, высказывают свое мнение.

Учитель: А вы замечали, что есть особые термины, которые мы используем при разговоре, характеризуя сетевое общение? Проверим, насколько хорошо вы ориентируетесь в терминах. Выполним задание «Культура в интернете»: <https://игра-интернет.рф/games/v3/games/index.php?ID=136>. *Учитель выводит задание на экран проектора и отмечает ответы, обсуждая их с детьми.*

Учитель: А теперь каждая группа получает листочек с описанием ситуации, в которой участники вели себя не этично в обычной жизни. Придумайте аналогичную ситуацию неэтичного поведения онлайн.

Группа 1:

Маша пришла в гости к новой подруге Ире. Ира показала ей свою комнату, на что Маша недовольно заметила: «Какие у тебя яркие обои, я ни за что бы в своей комнате такие не поклеила. И ламинат не люблю, мне больше нравится ковролин. Ну, в принципе, и так понятно. Судя по тому, как ты безвкусно одеваешься, я другого и не ожидала»

Группа 2:

В гости к Пете пришли друзья. Сначала пришел Игорь, не разуваясь прошел в комнату, и начал разбрасывать там игрушки. Потом зашел Саша, пообедал с Петей и Игорем прямо в комнате и не убрал за собой посуду. Потом пришел Коля, и поддержал ребят, раскидав оставшиеся вещи по всей комнате. Ребята устроили бардак.

Группа 3:

Сегодня не 1 апреля, но кто-то в классе любит пошутить. Подложил учителю на стул кнопку, испачкал чернилами портфель Лере, утащил у Васи со стола яблоко. Кто этот инкогнито? Никто не знает. Но шутки у него вовсе не шутки, очень неприятные.

Ученики: выполняют задание, высказываются, обсуждают.

Учитель: А теперь давайте обсудим, что у вас получилось.

Ученики: один из группы озвучивает ситуацию, поясняет, в чем заключается неэтичное поведение.

Учитель: Как же вести себя правильно? Давайте проверим, какая группа лучше осведомлена о культуре поведения в сети. Ответим на вопросы Викторины: <https://игра-интернет.рф/vic2/> по теме «Интернет-культура».

Ученики: группы по очереди выбирают сложность вопроса и отвечают. Начисляются баллы.

Учитель подводит итоги. Молодцы! Вы все много знаете о поведении в сети, но победила команда ...! Поздравим ребят!

Этап заключительный

Учитель: Сегодня мы обсудили вопросы, связанные с сетевым общением. Осталось сформулировать правила сетевого этикета. Каждая группа на листе А4 сейчас сформулирует не менее 5 правил, которые им кажутся самыми важными.

Ученики: обсуждают в группах, выполняют задание.

Учитель: Молодцы! Посмотрим, что у вас получилось. Вывешивает результаты на доску, обсуждает какие общие правила получились у групп, какие отличаются. Давайте примем эти правила и будем им следовать!

Учитель: Завершилось наше с вами несетевое общение, и мне очень хочется узнать ваши впечатления от занятия. Если вам все понравилось, возьмите красный сигнальный лист. Если не понравилось вообще ничего, возьмите синий лист. Если можете отметить как положительные, так и отрицательные моменты, возьмите белый лист. Напишите на листе, что вам понравилось, или что не понравилось. Сдайте, пожалуйста, листочки.

Ученики: участвуют в рефлексии.

Учитель: Я очень надеюсь, что наше занятие прошло продуктивно и хочу поблагодарить вас за работу. До новых встреч!

Список использованной литературы

1. Аксак В. А. Общение в сети Интернет. Просто как дважды два. М.: Эксмо, 2006
2. Лямцева Е.В, Рубцова О.В. Инструментарий, позволяющий современному педагогу ориентироваться в актуальных тенденциях, направленных на повышение личной цифровой грамотности и цифровой грамотности обучающихся. Школа наставников «Изучи интернет» (методические рекомендации для педагогических работников): методические рекомендации, 2024. – 131 с.
3. Максименко О.И. Энциклопедия этикета. М.: АСТ: Астрель, 2002
4. Федор Тютчев. Избранное. Всемирная библиотека поэзии. Ростов-на-Дону, «Феникс», 1996.

Список использованных материалов и интернет-ресурсов

1. Игра «Знания»(теория+практика) https://игра-интернет.рф/game_list/
2. Викторина <https://игра-интернет.рф/vic2/>
3. Словарь интернета <https://игра-интернет.рф/games/glossary/>
4. Инфографики <https://игра-интернет.рф/infographics/>

Урок-обобщение «IT-рулетка»

Автор: Янин Алексей Анатольевич, учитель информатики школы при Посольстве России в Болгарии

Предметная область: информатика

Возраст или класс: 8 - 11 класс

Цель занятия: обобщить и закрепить полученные знания по предмету в игровой и соревновательной форме

Задачи занятия: проверка, обобщение и закрепление знаний по предмету, воспитание навыков работы в команде и принятия общего решения

Планируемый результат: повышение уровня цифровой грамотности у обучающихся

Форма проведения занятия: очная, игровая

Оборудование: компьютеры у обучающихся и педагога с доступом в интернет, проекционное оборудование

Технологическая карта занятия

| Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | Время |
|---|--|--------|
| Этап актуализации знаний | | |
| Вступительное слово | Слушают учителя | 1 мин. |
| Деление на команды и регистрация на сайте https://игра-интернет.рф | Разбиваются на примерно равные команды по количественному и качественному составу, выбирают капитана, который регистрируется (авторизуется) на сайте https://игра-интернет.рф | 4 мин. |
| Этап основной | | |
| Разъясняет правила «IT-рулетки», показывает листинг программы на Python, разбирает алгоритм выбора случайного вопроса из списка | Слушают правила, задают вопросы, разбираются в программе | 5 мин. |
| Выбирает с ребятами от 4 до 6 тем для соревнования, комментирует, о чем будут вопросы | Называют темы, которые им знакомы при контроле педагога | 2 мин. |

| | | |
|---|---|---------|
| Начало соревнований. Учитель запускает программу и объявляет 1 задание, выпавшее на «IT-рулетке», объявляет время на выполнение | Команда выполняет задание за отведенное время, если не успевает, то остальные её не ждут. Каждая команда работает с одинаковыми выпавшими вопросами | 30 мин. |
| Повторяет предыдущий пункт, пока до конца занятия не останется 3 минуты | Повторяют предыдущий пункт | |
| Этап заключительный | | |
| Подводит итог. Объявляет и награждает команду победителя | Делятся впечатлениями. Обсуждают что получилось, а что вызвало затруднение | 3 мин. |

Сценарный план занятия (ход мероприятия)

Вступительное слово, посвященное важности Цифровой грамотности для обучающихся и мотивации к сегодняшнему занятию (показ призов, грамот и т.п.).

Деление на команды. В каждой команде должны быть одинаково сильные в IT-знаниях обучающиеся, количественный состав от 2 до 4 учащихся в команде в зависимости от материальной базы кабинета.

Каждая команда выбирает капитана, который регистрируется (авторизуется) на сайте <https://игра-интернет.рф> и заходит на страницу игры «Знание» (https://игра-интернет.рф/game_list/).

Объявление правил «IT-рулетки». Каждая команда зарабатывает баллы (по номиналу), правильно ответив на указанный учителем вопрос. Вопрос выбирается случайным образом из 4-6 тем. Темы выбирают сами учащиеся, при совете с педагогом. Побеждает команда, набравшая по итогу максимальное число баллов. Чтобы убедиться в честности случайного выбора педагог и учащиеся разбирают листинг программы на Python (можно с обучающимися 9-11 класса заранее написать эту программу или воспользоваться готовой).

| | |
|--|--|
| <pre>import random a = ["Криптовалюта","Большие данные"] #Вводим нужные разделы из Игры "Знания" через запятую b = [i for i in range(100,501,100)] c=[] #данный список будет содержать разделы указанные выше + стоимость вопроса for i in a: for j in b: c.append(i+" "+str(j)) while len(c)>0: #пока остались вопросы они выпадают случайным образом при нажатии клавиши ENTER random_q = random.choice(c) print(random_q) c.remove(random_q) input() print("Задания кончились!") #данная фраза появляется на экране, когда вопросы закончились</pre> | <p>Пример работы программы</p> <pre>>>> [evaluate main.py] Большие данные 100 Криптовалюта 200 Большие данные 500 Криптовалюта 400 Большие данные 200 Большие данные 300</pre> <pre>Большие данные 200 Большие данные 300 Криптовалюта 500 Большие данные 400 Криптовалюта 300 Криптовалюта 100 Задания кончились! >>> </pre> |
|--|--|

Начало соревнований. Учитель запускает программу и объявляет задание №1, выпавшее на «IT-рулетке» и время на его выполнение (время может меняться в зависимости от сложности вопроса, например, вопрос за 100 баллов – 1 мин, за 200 баллов – 1,5 мин и т.п.).

После окончания времени на ответ, учитель объявляет задание №2 и время на его выполнение. Команды не ждут друг друга.

Так повторяется пока не останется 3 минут до конца занятия.

Конец соревнований. Объявление победителя, вручение призов и/или грамот. Анализ совместно с учащимися, какие вопросы вызвали затруднение. Возможно, им следует посветить больше внимания при изучении информатики.

Список использованных материалов и интернет-ресурсов

- Портал «Изучи Интернет – управляй им» (<https://игра-интернет.рф/>)
- Страница «Python 3 для начинающих. Функции и методы списков» (<https://pythonworld.ru/typy-dannyx-v-python/spiski-list-funkcii-i-metody-spiskov.html>)

Внеклассное мероприятие «Интеллектуальная игра «Умники и умницы»

Автор: Арефьева Елена Александровна

Предметная область: информатика

Возраст или класс: 9 - 11 класс

Цель занятия: формирования навыков и систематизации знаний в области организации и использования сети Интернет

Задачи занятия:

- *образовательные:* способствовать формированию общего представления об интернете, систематизации знаний в области использования интернета; познакомить обучающихся с инструментами и ресурсами проекта «Изучи интернет – управляй им»;
- *развивающие:* формирование навыков и систематизация знаний в области организации и использования интернета на основе имеющегося у обучающихся опыта;
- *воспитательные:* способствовать воспитанию информационной культуры и толерантного общения при работе в сети Интернет; формирование у обучающихся информационной и коммуникативной компетенции.

Планируемый результат:

- принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность
- использовать ИКТ в профессиональной деятельности
- самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации

Форма проведения занятия: игра «Умники и умницы»

- *участники*
 - агонисты – по 3 участника
 - теоретики – участники, набравшие больше всего медалей
 - зрители – все обучающиеся 9-11 классов
 - заумник – ведущий
 - богиня Минерва – помощница ведущего
 - Высокий ареопаг – жюри, в состав которого входят 3 учителя математики
- *порядок проведения*
 - 1-й отборочный тур – отбор теоретиков из числа зрителей
 - 2-й отборочный тур – отбор агонистов из числа теоретиков
 - 3-й тур – «Пролог» (определение дорожки)
 - 4-й тур - «I агон»
 - 5-й тур - «II агон»
 - 6-й тур - «III агон»
 - 7-й тур - «Блиц-турнир» (по необходимости)
 - 8-й тур - «Эпилог»

Примечание: если в процессе движения по дорожкам, агонисты не отвечают на вопрос, то данный вопрос задается сначала теоретикам, а затем зрителям. Так во время игры теоретики могут получать ордена, а зритель может стать теоретиком.

Оборудование: 3 дорожки (желтого, красного и зеленого цвета), медали и ордена, ноутбук, мультимедийный проектор, слайдовое сопровождение мероприятия

Сценарный план занятия (ход игры)

Заумник: Здравствуйте, уважаемые друзья! Сегодня мы проводим первую встречу в интеллект-шоу. «Умники и умницы». Для участия в игре мы пригласили учащихся 9-11 классов. Помогать мне будет Богиня точных наук – Минерва (*выходит девушка, одетая древнегреческой богиней*). Судить игроков будет уважаемый ареопаг, в состав которого вошли: (*представление членов жюри*). Удачи!

Первый отборочный тур

Заумник: В первом туре участвуют все обучающиеся – зрители. Отборочный тур состоит из 29 вопросов, за каждый правильно ответенный вопрос ученик получает «Медаль». В первом туре побеждают несколько участников игры, набравшие наибольшее количество «Медалей». Все, у кого есть «медали», становятся «теоретиками». Ответы должны даваться очень быстро.

Вопросы:

1. Сокращённое название «Всемирной системы объединённых компьютерных сетей для хранения, обработки и передачи информации» (*Интернет*)
2. Сейчас практически везде установлены Wi-Fi-роутеры для раздачи интернета. Какое устройство использовали раньше: стационарный телефон, модем или факс? (*Модем*)
3. Как называется программа для просмотра веб-страниц / сайтов? (*Браузер*)
4. Назовите самый популярный браузер в мире (*Google Chrome*)
5. Назовите три интернет-браузера (*Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, Opera, Яндекс.Браузер и проч.*)
6. Какая клавиша в ОС Windows отвечает за обновление страницы сайта, открытой в браузере? (*F5, Ctrl + F5*)
7. Назовите самый популярный поисковый сайт в мире (*Google*)
8. Чтобы посмотреть все видео этого популярного интернет-сервиса, потребуется более 100 000 лет (*YouTube*)
9. Что такое Microsoft Excel? (*Редактор электронных таблиц*)
10. Как называется основная фотография человека, установленная в его профиле в социальной сети? (*Аватар*)
11. Как называют пользователя, который намеренно разжигает конфликты в сети? (*Тролль, интернет-тролль*)
12. Как называют разновидность компьютерных программ или вредоносный код, отличительной особенностью которых является способность к размножению? (*Вирус, интернет-червь, сетевой червь*)
13. Почему важно регулярно обновлять программное обеспечение и антивирус? (*Обновления ПО содержат исправления уязвимостей, а антивирус обновляет свои антивирусные базы. Всё это помогает защитить компьютер от новых угроз*)
14. Назовите первый и самый популярный язык для общения в интернете (*Английский язык*)
15. Когда и где появился первый в мире кириллический домен верхнего уровня? (*Домен .РФ появился в 2010 году в России*)
16. Сколько бит в одном байте? (*8*)
17. Назовите базовую единицу измерения скорости передачи информации (*Бит в секунду*)
18. Маруся, Афина, Алиса, Джой, Салют, Сири - что у них общего? (*Все они виртуальные помощники*)
19. Интернет-сервис, самое обширное место скопления знаний в истории человечества (*Википедия*)
20. Назовите синоним слова «искать», который произошел от названия известного поискового сайта (*Гуглить*)
21. Какую эмоцию выражал первый смайлик, переданный электронным путем в 1979 году? (*Радость, улыбку*)
22. В современном сетевом общении используется термин «хайп». Что он означает? (*Ажиотаж, шумиха, нечто модное в данный момент*)
23. Как называется массовая рассылка электронных писем лицам, не выразившим желания её получать? (*Спам*)
24. Как называют компьютерного взломщика, который проникает в закрытые системы, чтобы заразить их вирусом или получить доступ к секретной информации? (*Хакер, киберпреступник*)
25. В какой стране была осуществлена первая передача данных по сети между компьютерами? (*США*)
26. В июле 2001 года эта страна первой в мире признала киберспорт – индивидуальные или командные соревнования на основе компьютерных игр. О какой стране речь? (*Россия*)
27. Как называют избранную ссылку или страницу в браузере? (*Закладка*)
28. Какой из видов анимации - GIF или Flash - может содержать элементы интерактива и, главное, звуковое сопровождение? (*Flash*)
29. Этот российский интернет-сервис (приложение) поможет распознать музыкальную композицию по отрывку и быстро найти ее в сети. О каком сервисе речь? (*Яндекс.Музыка + Алиса*)

Заумник: Настало время подсчитать свои медали, и зрителей с наибольшим количеством медалей я приглашаю на ступень теоретиков. Напоминаю, что во время игры у вас у всех будет возможность ответить на вопросы и любой зритель может стать теоретиком.

Второй отборочный тур

Заумник: В этом туре «Медали» меняются на «Ордена». В третий тур (игра на дорожках) выходят три участника – «агониста», набравшие наибольшее количество «Орден».

Вопросы:

1. Сюжет первого в истории фильма, снятого по компьютерной игре: «Братья-водопроводчики из Бруклина попадают в параллельный мир, где спасают принцессу от кровожадного монстра». Как называется эта игра? (*Super Mario Bros.*)
2. Британский ученый Тим Бернерс-Ли придумал термин WWW. Что он означает? (*World Wide Web / Всемирная паутина / Глобальная сеть*)
3. Как называется первый в Рунете интернет-магазин, идея которого была скопирована с преуспевающего американского аналога Amazon.com? (*Ozon*)
4. Как называют перемещение по гиперссылкам на страницах интернет-сайтов в ознакомительных целях? (*Веб-серфинг, интернет-серфинг*)
5. Чем тег отличается от хештега? Кроме знака решетки, конечно :) (*Тег - это ключевое слово, которое выделяет ключевой смысл в тексте, их используют исключительно для описания. Хештег - ключевое слово или фраза с расширенным функционалом, по нему можно кликнуть и перейти в выдачу похожих публикаций*)
6. В самой западной части России есть памятник браузеру Internet Explorer. Назовите город. (*Калининград*)
7. В каком году была предложена концепция современной Всемирной паутины? (*1989*)
8. В каком году произошло первое в истории подключение к интернету при помощи телефонной линии? (*1990*)
9. Рамблер – это...? (*Медийно-сервисный портал*)
10. Как часто должен обновляться антивирус? (*Автоматически - ежечасно, в ручном режиме - ежедневно*)
11. Как называется интернет-браузер, предустановленный на всех устройствах Apple? (*Safari*)
12. Как называют избыточное цитирование при ответе на форуме? (*Оверквотинг*)
13. Как расшифровывается название российской поисковой системы Yandex? («ещё один индексатор») или «Языковой индексатор»)
14. Благодаря какому насекомому ошибку в программе или системе, из-за которой она выдает неожиданное поведение, стали называть багом? (*Мотыльку*)
15. Как называется выделенный фрагмент текста, который связывает данный документ с другим, опубликованным в интернете? (*Гиперссылка*)

Пролог

Проводится между тремя агонистами. Богиня Минерва выдает каждому лист с терминами, в которых допущены ошибки: Автарезация, Инстоляция, Копча, Модератор, Ацефровка, Правайдер, Хештег, Мессенджер

Агонисты должны за минуту найти и исправить ошибки.

Заумник: Исправьте ошибки в словах, если они имеются.

Пока агонисты исправляют ошибки, проводится математическая игра. Богиня Минерва дает задачи на смекалку теоретикам. За правильный ответ можно получить «Орден». Если теоретики не могут ответить, то им помогают зрители и зарабатывают «медали».

Вопросы:

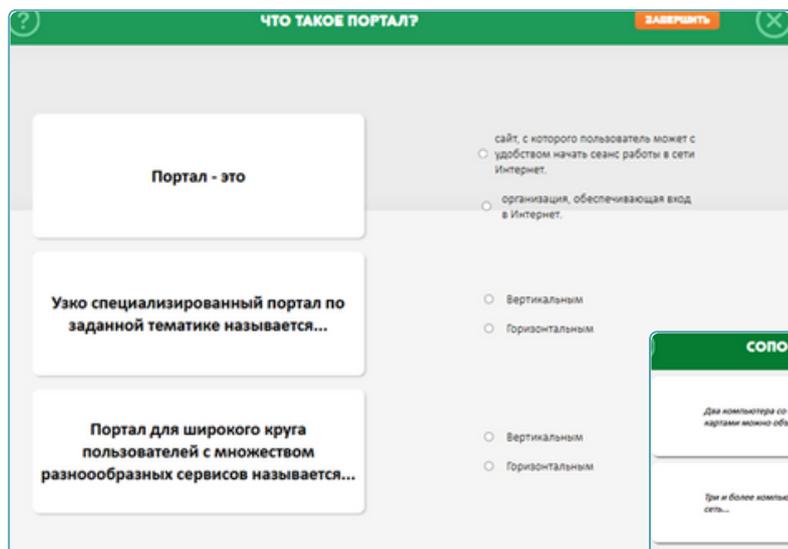
1. Как называется рекламное объявление или изображение на веб-странице, которое ведет на рекламируемый сайт? (*Баннер*)
2. Как расшифровывается аббревиатура ЧаВо? (*Часто задаваемые ВОпросы*)
3. Как называется процедура подтверждения подлинности пользователя при входе в личный кабинет на сайте или в приложение? (*Авторизация*)
4. Назовите второе имя роутера (*Маршрутизатор*)

Игра на дорожках

Агонисты выбирают игровую дорожку. Первым выбирает тот, кто правильно и быстрее остальных исправил ошибки в терминах:

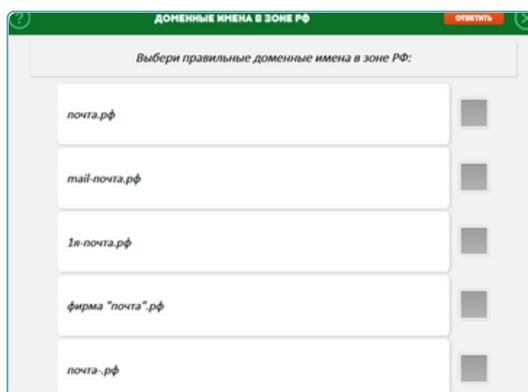
- зеленая дорожка: состоит из 4 заданий, дважды можно ошибиться
- желтая дорожка: состоит из 3 заданий, ошибиться можно только 1 раз
- красная дорожка: состоит из 2 заданий, ошибаться нельзя

1 агон: на экране появляется список из 3 заданий; первым выбирает агонист на зеленой дорожке, вторым – на желтой, третьим – на красной.

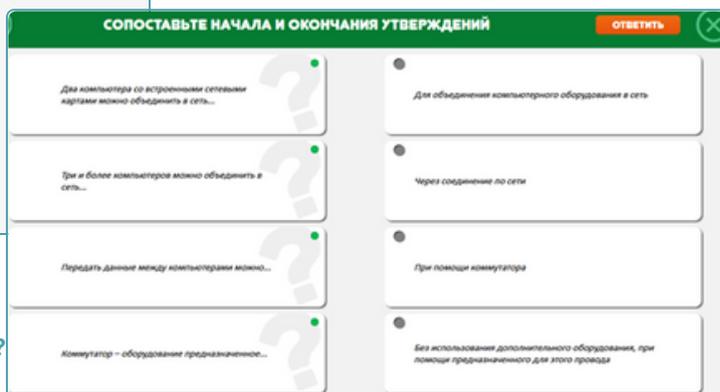


Как устроена Всемирная паутина

Кто управляет интернетом?

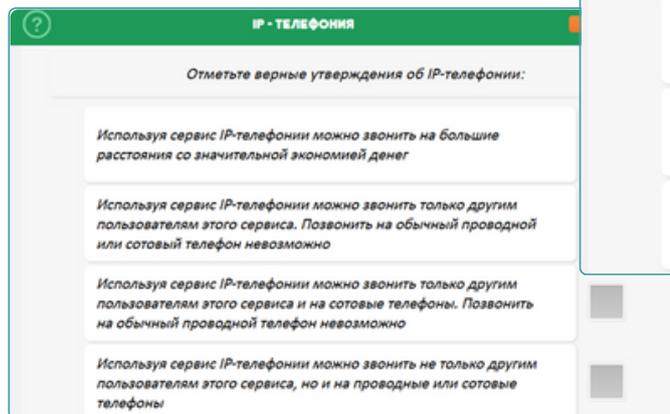


Интернет – глобальная сеть

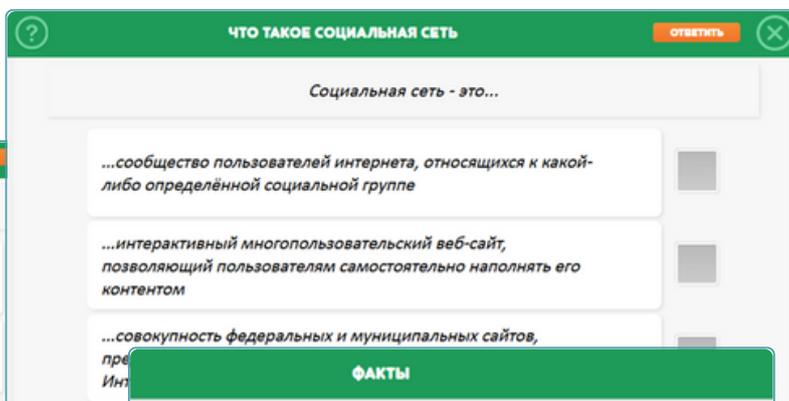


Сетевое общение

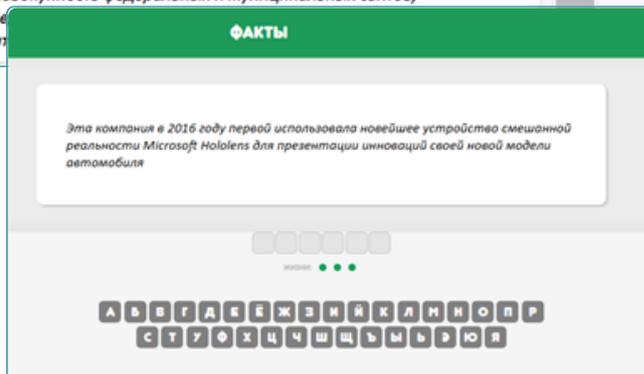
2 агон: на экране задания из 1 агона сменяются новыми



Общение онлайн

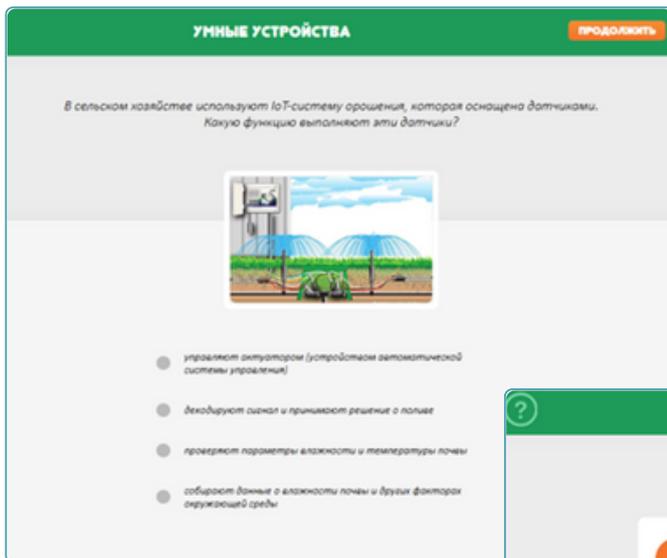


Интернет-культура



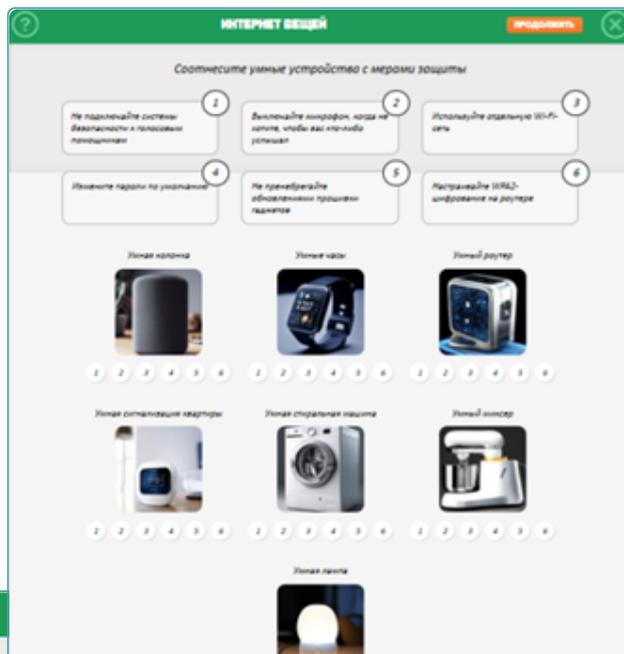
3 агон: на экране задания из 2 агона сменяются новыми

Современная информационная безопасность



Цифровое государство

Интернет вещей



ЦИФРОВАЯ ЭКОНОМИКА – ЭТО

- 1 деятельность, непосредственно связанная электронной коммерцией: интернет-магазины, онлайн-банкинг, электронные платежи, интернет-реклама, компьютерные и онлайн-игры и проч.
- 2 деятельность компаний, которые предлагают электронные или цифровые продукты и услуги, включая покупку, обработку, доставку, загрузку, предоставление доступа к удаленному серверу и проч.
- 3 использование веб-процессов в деятельности компаний; экономическое производство с использованием цифровых технологий.

Примечание:

Если по результатам 3 агонов не определился победитель, то проводится «Блиц-турнир», в котором агонистам предлагается догадаться о каком предмете идет речь. Выигрывает то агонист, кто первым угадает предмет.

Пример задания

- История этого научного направления начинается в середине XX века, когда зародилась теория алгоритмов (фундамент математической теории вычислений) и появились первые компьютеры
- Впервые об этом заговорил в 1950 году английский математик, криптограф
- Это умение компьютерных программ самообучаться и выполнять творческие задачи, воссоздавать разумные рассуждения и действия
- Предпосылкой для появления научного направления стал вопрос, каковы границы возможностей компьютеров и достигнут ли машины уровня развития человека?

Эпилог

Подведение итогов. Выступление представителей ареопага. Интервью лучшего игрока. Награждение призами всех агонистов и теоретиков.

Источники

1. Видео «Как появился интернет? История Всемирной Паутины» <https://rutube.ru/video/d0083237b05b97cfdaebb13094d44443/>
2. Викторина «Изучи интернет – управляй им» <https://игра-интернет.рф/vic2/>
3. Онлайн-игра «Знания», проект «Изучи интернет – управляй им» https://игра-интернет.рф/game_list/

Внеклассное мероприятие «Своя игра» на тему «Интернет безопасный, интересный, познавательный»

Автор: Ситенко Виктория Сергеевна

Возрастная группа: 14-17 лет

Цель занятия: создать условия для формирования у обучающихся базовых представлений о работе компьютера и возможностях сети Интернет.

Задачи занятия:

- способствовать развитию у обучающихся навыков безопасной работы в интернете;
- способствовать воспитанию информационной культуры и культуры общения в сети;
- расширить представления детей о возможностях искусственного интеллекта;
- закрепить знания о внутреннем и внешнем устройстве компьютера.

Предметные результаты:

Знать:

- основную информацию о внешнем и внутреннем устройстве компьютера;
- историю развития интернета;
- основные принципы информационной безопасности.

Уметь:

- базовые возможности искусственного интеллекта;
- принципы сетевого этикета.

Основные понятия: информационная безопасность, искусственный интеллект, сетевой этикет, цифровая грамотность.

Оборудование: проектор, доступ к интернету и сайту «Изучи интернет - управляй им», презентация.

Технологическая карта занятия:

| Этап | Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | Время |
|-----------------|---|---|---------------------------------|
| Приветствие | Приветствует учащихся | Приветствуют учителя | 1 мин. |
| Правила игры | Рассказывает о теме занятия, объясняет правила игры | Слушают правила, задают вопросы, делятся на 3 команды | 3 мин. |
| Введение в игру | Ведущий знакомит с участниками игры с категориями заданий | Участники первой команды выбирают категорию и «стоимость» вопроса | 1 мин. |
| Соревнования | Ведущий зачитывает выбранный командой вопрос | Отвечает первая команда. За правильный ответ получают баллы. Ход переходит ко 2 команде | 30 мин. (1,5 мин. на вопрос) |

| | | | |
|-----------------------------------|--|--|--------|
| Подведение итогов игры. Рефлексия | Награждает победителей. Задаёт наводящие вопросы по типу: «Что понравилось?», «Какие вопросы показались наиболее простыми/сложными?» «Какой вопрос больше всего запомнился?» | Отвечают на вопросы, делятся впечатлениями об игре | 5 мин. |
|-----------------------------------|--|--|--------|

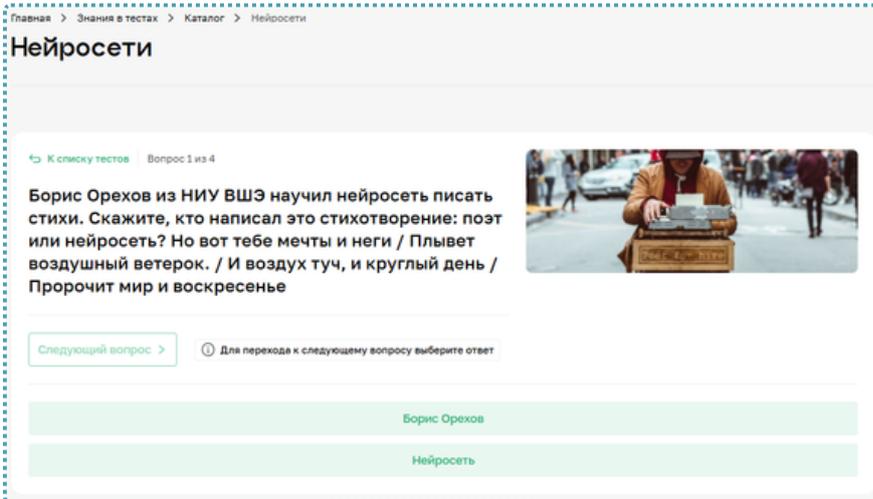
Категории вопросов и заданий для игры

| Категория | Баллы | | | |
|-------------------------------|-------|-----|-----|-----|
| | 100 | 200 | 300 | 400 |
| Словарь интернета | 100 | 200 | 300 | 400 |
| Загадочный ИИ | 100 | 200 | 300 | 400 |
| Культура онлайн | 100 | 200 | 300 | 400 |
| Как это устроено | 100 | 200 | 300 | 400 |
| Информационная (без)опасность | 100 | 200 | 300 | 400 |

Вопросы и задания для игры

| Словарь интернета | | |
|-------------------|---|------------------------------|
| 100 | Фоновый рисунок на «Рабочем столе» компьютера с графической операционной системой. В более широком смысле – любой фоновый рисунок в программе или на веб-странице | <i>Обои</i> |
| 200 | Компьютер, получающий и обрабатывающий запросы от клиента и выдающий в ответ запрошенные данные или результаты запрошенных вычислений | <i>Сервер</i> |
| 300 | Специальное устройство, отвечающее за пересылку пакетов данных между различными сегментами сети на основе правил и таблиц маршрутизации | <i>Маршрутизатор, роутер</i> |
| 400 | Вспомогательная компьютерная программа, которая помогает решать специализированные задачи, задачи по настройке, оптимизации, автоматизации, улучшению работы программного обеспечения и оборудования. Могут входить в состав ОС, идти в комплекте со специализированным оборудованием или распространяться отдельно | <i>Утилита</i> |

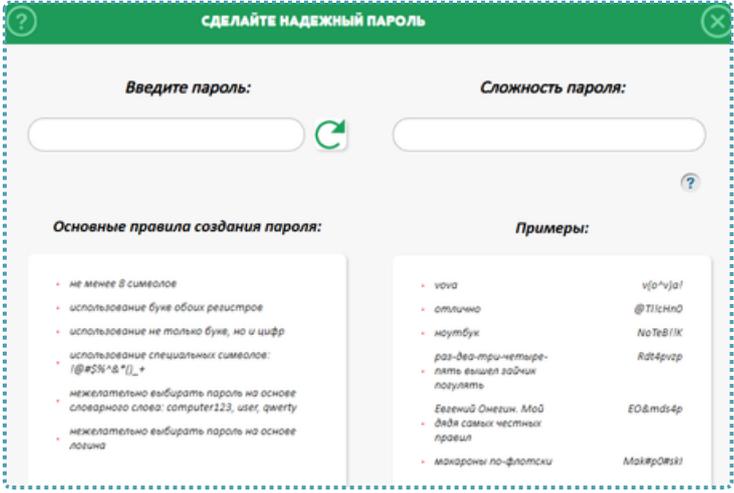
| Загадочный ИИ, или Возможности искусственного интеллекта | | |
|--|---|---------------------------|
| 100 | В какой период начинается история искусственного интеллекта как научного направления? | <i>В середине XX века</i> |

| | | |
|-----|---|---|
| 200 | «Набор программ и алгоритмов, которые используются в компьютерных играх, чтобы создать иллюзию интеллекта в поведении персонажей, управляемых компьютером». О каком термине идёт речь? | <i>игровой искусственный интеллект</i> |
| 300 | В 1950 году в философском журнале Mind была опубликована статья «Вычислительные машины и разум», где автор задается вопросом, о возможности мыслительной деятельности машины. Впоследствии его именем был назван метод оценки «умственных» возможностей искусственного интеллекта. Назовите фамилию этого английского математика и исследователя в области информатики? | <i>Алан Тьюринг</i> |
| 400 | <p>КОТ В МЕШКЕ</p> <p>Команде необходимо ответить на вопросы мини-теста «Нейросети» https://игра-интернет.рф/tests/play/?ID=51</p> <p>За каждый правильный ответ можно получить 100 баллов</p> |  |

| Культура онлайн, или Культура общения в интернете | | |
|--|---|---|
| 100 | С английского языка это слово переводится как запрещение. Представляет собой процедуру наложения на пользователя санкций запрещения доступа или просмотра (за спам, плохое поведение на форуме и т.п.). | <i>Бан</i> |
| 200 | Как называется интерактивный многопользовательский веб-сайт, позволяющий пользователям самостоятельно наполнять его контентом | <i>Социальная сеть</i> |
| 300 | Как называется контроль соблюдения норм сетевого этикета пользователями сервиса, пресечение ненормативной лексики, оскорбительных высказываний, спама, флуда, флейма и прочих негативных или запрещённых правилами ресурса явлений? | <i>Модерация</i> |
| 400 | Ждун задумывался как персонаж, ожидающий своей очереди на приеме у врача. Но благодаря мемам стал символом ожидания в самом широком смысле слова. Скульптор из какой страны придумал этого персонажа? | <i>Маргрит ван Бреворт из Нидерландов</i> |

| Как это устроено? или Внутреннее и внешнее устройство компьютера | | |
|---|--|-------------------|
| 100 | Устройство для ввода информации в компьютер, представляющее собой набор клавиш, расположенных в определённом порядке | <i>Клавиатура</i> |

| | | |
|-----|--|-------------------------|
| 200 | Какое название носит совокупность программ, необходимых для обеспечения функционирования компьютера и обработки данных различных типов? | Программное обеспечение |
| 300 | Эти специальные программы, управляют работой внешних устройств, подключенных к компьютеру | Драйверы |
| 400 | Как называется устройство для долговременного хранения информации, основными параметрами которого являются скорость чтения и записи данных | Оперативная память |

| Информационная (без)опасность | | |
|-------------------------------|---|---|
| 100 | Как называется нежелательная, массовая рассылка почтовых и других сообщений? | Спам |
| 200 | <p>КОТ В МЕШКЕ</p> <p>Играет один участник команды.</p> <p>Игроку необходимо перейти в раздел «Знания» на сайте проекта «Изучи интернет - управляй им» и выбрать игру по ссылке https://игра-интернет.рф/games/?ID=36&v=&item=14</p> <p>Задача: составить надежный пароль</p> |  <p>СДЕЛАЙТЕ НАДЕЖНЫЙ ПАРОЛЬ</p> <p>Введите пароль: <input type="password"/> Сложность пароля: ■■■■■</p> <p>Основные правила создания пароля:</p> <ul style="list-style-type: none"> не менее 8 символов использование букв обоих регистров использование не только букв, но и цифр использование специальных символов: !@#%&*^&quot;()_+&#x27; нежелательно выбирать пароль на основе словарного слова: computer123, user, qwerty нежелательно выбирать пароль на основе логики <p>Примеры:</p> <ul style="list-style-type: none"> чочка vjo^*yja! отлично @T1cHnD ноутбук NoTbB1IK раз-два-три-четыре-пять вышел зайчик погулять Rdt4rvzr Евгений Олегич. Мой EO&mds4r двадцать самых честных правил макароны по-флотски Makp0Bck! |
| 300 | На экране представлен ряд признаков «поведения» вашего персонального компьютера. В каком случае возможно проявление подобных реакций со стороны ПК? | <p>При заражении компьютера вредоносной программой</p>  <ul style="list-style-type: none"> На экране компьютера появляются неожиданные сообщения, изображения или звуковые сигналы Программы без вашего участия запускаются и/или подключаются к интернету Друзьям на почту или через мессенджер приходят сообщения от вас, но вы их не отправляли При включении компьютера операционная система не загружается Браузер зависает или ведет себя неожиданным образом. Например, вы не можете закрыть вкладку Всплывает множество системных сообщений об ошибке Файлы и папки исчезают или меняются их содержимое Компьютер работает медленно или часто зависает |
| 400 | Ознакомьтесь с памяткой, представленной на экране. И ответьте на вопрос: какое название носит процедура подтверждения подлинности пользователя при входе в систему? | <p>(Двухфакторная) аутентификация</p>  <p>Как сохранить персональные данные</p> <p>Ты всегда, без объяснения причин, можешь отозвать согласие на использование своих персональных данных или направить их оператору требования об уничтожении.</p> <p>Если реакция не последует - обратись в Роскомнадзор, правоохранительные органы или прокуратуру.</p> <p>«Право на забвение» позволяет удалить ссылки на контент с твоими данными в поисковиках.</p> <p>Если тебе нет 18 лет, форму заполняет родитель.</p> <p>У российских поисковиков есть специальные веб-формы для поисковых жалоб.</p> <p>Не публикуй и не передавай личные данные без необходимости.</p> <p>Не публикуй в сети скан-копии документов и билетов.</p> <p>Если на фотографии, которую ты планируешь выложить в сеть, есть другие люди - спроси их согласия.</p> <p>Воздержись от чужих: так ты дашь знать, где находишься, не только друзьям, но и возможным злоумышленникам.</p> <p>Интернет ничего не забывает: ладный, прежде чем публиковать любую информацию, фото или видео в интернете. Сождавай все это несут использовать против тебя.</p> |

Комбинированное занятие «Сетевое общение как современное средство коммуникации»

Автор: Бакутина Римма Владимировна, учитель информатики КГБ ПОУ «Хабаровский колледж водного транспорта и промышленности»

Возрастная группа: 1 курс СПО (15-17 лет).

Цель занятия: формирование представления о многообразии сетевых сервисов коммуникации и важности сетевого этикета.

Задачи занятия:

- систематизировать представления обучающихся о сетевых коммуникациях в сети Интернет;
- познакомиться с основными угрозами в сетевом общении;
- сформировать правила сетевого этикета;
- содействовать развитию познавательного интереса и внимания.

Предметные результаты:

Знать:

- виды и формы сетевых сервисов коммуникации и их характеристики (электронная почта, форумы, телеконференции, чаты, госуслуги);
- возможные сетевые угрозы и что они за собой влекут.

Уметь:

- различать виды информационных ресурсов и сервисов компьютерных сетей;
- уметь определять характеристики сетевых сервисов и разделять формы сетевого общения по различным параметрам;
- выбрать необходимый сервис в зависимости от решаемой задачи и обосновывать свой выбор.

Основные понятия: социальные сети, интернет, коммуникации, онлайн-общение, офлайн-общение.

Оборудование: АРМ преподавателя, проектор, колонки для демонстрации учебного материала, компьютеры обучающихся (15 компьютеров для выполнения практических заданий).

Технологическая карта занятия:

| Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | Время |
|--|---|--------|
| Этап организационный. Актуализация знаний | | |
| Приветствует студентов, предлагает подготовиться к занятию | Приветствуют преподавателя, готовятся к занятию | 3 мин. |

| | | |
|---|--|----------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • На экране тема занятия «Сетевое общение как современное средство коммуникации» • Сегодня на занятии мы постараемся систематизировать имеющиеся у вас знания и узнать новое о таком широком понятии как интернет-сервисы коммуникации. • Как Вы понимаете фразу «Сетевое общение» и так уж оно необходимо? • Почему сегодня важно об этом говорить? | <p>Студенты высказывают свои варианты основываясь на пройденном материале (игра «Изучи интернет-управляй им», тема «Сетевое общение», задание № 1), и личный опыт</p> | <p>7 мин.</p> |
| <p>Этап основной. Формы сетевого общения и характеристика интернет-сервисов. Конспектирование нового материала и закрепление с помощью интерактивных заданий.</p> | | |
| <p>Сетевое общение может принимать множество разнообразных форм, но нужно выделить три основных критерия:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Онлайн- и офлайн-общение 2. Сетевое общение по охвату аудитории: адресные сервисы, многоточечные (каждый – каждому) 3. Сервисы интернет-вещания | <p>Студенты конспектируют основные тезисы по новой теме.</p> <p>Выполняют задания игры «Изучи интернет-управляй им» из раздела игра «Знания»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Классификация форм общения • Формы общения • Характеристики сетевых сервисов | <p>35 мин.</p> |
| <p>Перерыв</p> | | <p>5 мин.</p> |
| <p>Этап основной. Знакомство с сетевым сленгом. Сетевой этикет</p> | | |
| <p>Для закрепления разговора о сетевом интернет общении нельзя не поговорить об особенном сетевом сленге для общения постоянных пользователей и о сетевом этикете</p> <p>Для этого необходимо выполнить Задание «Сетевой сленг» из темы «Общение онлайн» и задание «Сетевой этикет» из темы «Сетевое общение»</p> | <p>Студенты выполняют задания. Во время ответов студенты записывают новые слова</p> | <p>30 мин.</p> |
| <p>Этап заключительный. Закрепление материала. Подведение итогов</p> | | |
| <p>Итак,</p> <ul style="list-style-type: none"> • с какими основными понятиями вы сегодня познакомились? • назовите основные сервисы для коммуникации людей между собой • что такое сетевой этикет? <p><i>Домашнее задание: составить глоссарий сетевого сленга</i></p> <p>Оценивание работы студентов в баллах за выполнение практических заданий</p> | <p>Студенты отвечают на поставленные вопросы. Записывают домашнее задание</p> | <p>15 мин.</p> |

Сценарный план занятия (ход занятия)

*Интернет, он не сближает. Это скопления одиночества.
Мы вроде вместе, но каждый один.
Иллюзия общения, иллюзия дружбы, иллюзия жизни...*

Януш Леон Вишневский

Организационный этап. Преподаватель приветствует студентов. Отмечает присутствующих на занятии.

На экране тема занятия «Сетевое общение как современное средство коммуникации».

Уважаемые студенты, обратите внимание на тему нашего занятия. Как вы понимаете фразу «Сетевое общение»? Какие формы сетевого общения вы знаете? Скажите, пожалуйста почему сегодня нужно говорить о сетевом общении и существуют ли правила сетевого общения? *(Выслушивает варианты ответов студентов)*

Как вы думаете, какая может быть цель нашего занятия? *(Студенты высказывают свои предположения)* Правильно: формирование представления о многообразии сетевых сервисов коммуникации и важности сетевого этикета.

Основной этап. Давайте рассмотрим подробнее формы сетевого общения. Сетевое общение может принимать множество разнообразных форм, но нужно выделить три основных критерия.

Во-первых – это онлайн- и офлайн-общение.

- Онлайн-общение, это когда оба пользователя подключены к какому-либо сервису и отправленное одним пользователем сообщение сразу будет доступно другому (или другим) пользователю.
- Офлайн-общение подразумевает передачу сообщений вне зависимости от нахождения его в сети и сообщение будет получено при следующей проверке наличия новых сообщений.

Во-вторых – сетевое общение по охвату аудитории можно разделить на адресные сервисы, многоточечные (каждый каждому) и сервисы интернет-вещания.

- Адресные – у сообщения есть конкретный адресат или список адресатов. Другие пользователи не получают адресованное не им сообщение.
- Многоточечным типом общения является общение, когда сообщение каждого пользователя не имеет конкретных адресатов и может быть прочитано остальными пользователями данного сервиса.

В-третьих – это интернет-вещание. Сервис, в котором пользователь публикует сообщение, а прочие пользователи читают его и могут оставить отзыв. В отличие от многоточечных сервисов, где равные права и возможности, в интернет-вещании автор имеет привилегии: он ведущий обсуждения, а остальные – рядовые участники.

(Студенты записывают в конспект основные понятия из лекционного материала)

В задании №1 «Классификация форм общения» можно узнать, с помощью каких форм передаются эти сообщения, в задании №4 «Формы сетевого общения» - распределить формы по параметрам. Это задание оценивается в 400 баллов.

Сейчас давайте выделим основные сервисы онлайн-общения и рассмотрим их характеристики. Например, электронная почта: кому и как можно отправлять сообщение, какая форма сообщения может быть? *(Студенты пытаются самостоятельно дать характеристику сервиса. После обсуждения - давайте выполним задание и определим характеристики других видов сетевого общения. Но некоторые сервисы имеют одинаковые характеристики)*

Сейчас необходимо выполнить задание №3 «Характеристики сетевых сервисов» в теме «Общение онлайн» в игре «Изучи интернет-управляй им». В задании даны пять основных онлайн-сервисов и необходимо, прочитав характеристику, перетащить красную метку на зеленую соответствующего блока.

После выполнения задания смотрим количество набранных баллов.

Сейчас пятиминутный перерыв, после перерыва продолжим работу.

Для закрепления материала о сетевом интернет-общении нельзя не поговорить об особенном сетевом сленге для общения постоянных пользователей и о сетевом этикете. Для этого необходимо выполнить Задание №5 «Сетевой сленг» из темы «Общение онлайн» и задание №5 «Сетевой этикет» из темы «Сетевое общение». Оба эти задания выполнены в виде кроссворда и имеют наивысший балл оценивания – 500 баллов.

Заключительный этап. Сегодня у нас был очень интересный и актуальный разговор о сетевом общении. Давайте подведем итог:

- с какими основными понятиями вы сегодня познакомились?
- назовите основные сервисы для коммуникации людей между собой
- какие формы сервисов для интернет-общения вы знаете?
- для чего нужен сетевой сленг?
- что такое сетевой этикет?

(Слушаем ответы студентов)

Молодцы, а теперь давайте посмотрим количество баллов, которые вы заработали, выполняя практические задания.

Критерии оценки обговариваем заранее. Для наглядности они на слайде. => 80% = «5»; 60% - 79% = «4»; 40% - 59% = «3». Оценивание работы студентов и выставляются оценки.

Домашнее задание: составить глоссарий сетевого сленга.

Спасибо за активную работу, до свидания!

Список использованной литературы и интернет-источников:

- **Информатика.** Поляков К.Ю., Еремин Е.А. (10-11) (Базовый/Углублённый), Просвещение, 2023
- **Школа наставников изучи интернет.** Методические рекомендации, 2024
- **Ресурсы сайта «Изучи интернет - управляй им!»** www.игра-интернет.рф (Словарь интернета, онлайн-игра «Знания»)

Внеклассное мероприятие в рамках Недели информатики «Экспедиция в Цифровую реальность»

Автор: Гришакова Татьяна Николаевна

Предметная область: информатика и ИКТ

Возрастная группа: студенты 1 курса СПО

Цель собрания: закрепление и расширение знаний студентов первого курса СПО о сети Интернет, её архитектуре, возможностях и связанных с ней технологиями, а также развитие навыков командной работы, логического мышления и творческого подхода к решению задач в контексте современных информационных технологий.

Задачи собрания:

- систематизировать и закрепить базовые знания студентов об истории развития сети Интернет, её архитектуре, основных понятиях и принципах функционирования;
- расширить кругозор студентов в области информационной безопасности, этики поведения в сети Интернет и осознанного использования цифровых ресурсов;
- совершенствовать навыки командной работы, эффективной коммуникации, распределения ролей в группе и принятия совместных решений;
- развивать и стимулировать творческий подход к решению задач, умение находить нестандартные решения, применять знания на практике и адаптироваться к изменяющимся условиям;
- формировать ответственное отношение к использованию интернета, осознание потенциальных рисков и угроз, а также активную гражданскую позицию в цифровом пространстве.

Планируемые результаты:

- студенты демонстрируют уверенное владение базовыми понятиями, связанными с интернетом, его архитектурой, протоколами и сервисами;
- студенты умеют логически мыслить, анализировать информацию, выявлять закономерности и решать проблемы в контексте сетевых технологий и кибербезопасности;
- студенты умеют находить, обрабатывать и использовать информацию из различных источников для решения задач;
- студенты умеют творчески подходить к решению задач и находить нестандартные решения.

Форма проведения: квест по виртуальным станциям

Оборудование:

- компьютеры со стабильным доступом в интернет;
- доступ к онлайн-игре «Знания» на сайте <https://игра-интернет.рф/>;
- проектор и экран (для приветствия, инструктажа и подведения итогов);
- музыкальное сопровождение (фоновая музыка во время выполнения заданий).

Этапы подготовки:

- формирование оргкомитета (преподаватели и старшекурсники);
- изучение ресурсов сайта «Изучи интернет – управляй им» и выбор подходящих заданий для каждой станции;
- разработка маршрутных листов;

- подготовка необходимых материалов (распечатки, бланки, призы);
- организация виртуальных станций;
- проверка работоспособности интернет-соединения на всех компьютерах;
- информирование студентов о мероприятии;
- проведение мероприятия;
- подведение итогов и анализ результатов.

Сценарный план занятия (ход занятия)

Организационный момент

Приветствие преподавателя (ведущего): Добрый день, будущие IT-специалисты, разработчики и инноваторы! Добро пожаловать на долгожданную «Неделю информатики!» В ближайшие дни вас ждет захватывающее погружение в мир цифр, алгоритмов и технологий. Приготовьтесь прокачать свои знания, развить логику и креативность. У нас впереди мастер-классы, конкурсы и, конечно же, наш сегодняшний квест! Готовы взломать этот мир знаний? Тогда поехали!



Приветствие сопровождается презентацией, содержащей слайды с названием мероприятия



Правила квеста-игры демонстрируются на слайде презентации

Слова преподавателя (ведущего): Внимание, команды «Экспедиции в Цифровую реальность»! Сейчас мы откроем вам секретные протоколы нашего путешествия! Это не просто правила, это – карта, компас и руководство по выживанию в цифровом мире! Итак, слушайте внимательно, ведь от этого зависит ваш успех и судьба всей экспедиции:

Правила квеста-игры:

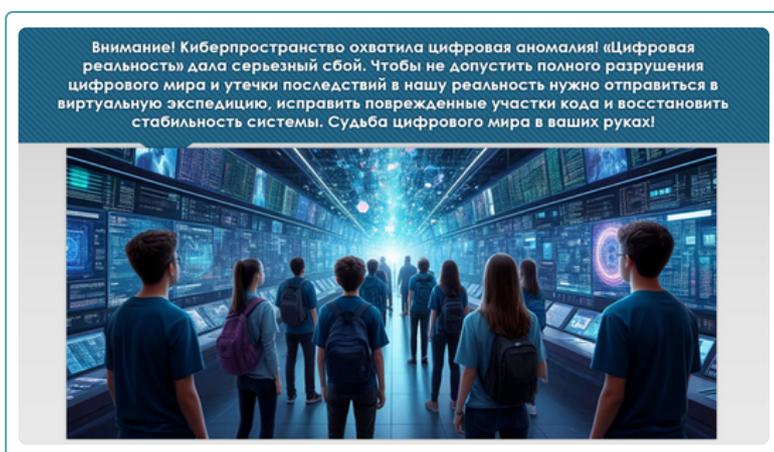
- Команды перемещаются по виртуальным станциям, выполняя задания, расположенные на сайте «Изучи интернет – управляй им» в разделе «Онлайн-тренажер «Знания».
- Каждая станция посвящена одной из проблем цифрового мира и включает несколько тем.
- На каждой станции команда, ознакомившись с темами, распределяет задачи между участниками и стремится выполнить максимальное количество заданий правильно за отведенное время.
- За каждое правильно выполненное задание участники команды получают баллы. В конце игры баллы участников суммируются.
- Команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам прохождения всех станций, считается победителем.

Затем представляются члены жюри (преподаватели информатики) и ассистенты (старшекурсники). Осуществляется деление студентов на команды (3-5 человек в команде; количество человек в каждой команде должно быть одинаковым). Каждая команда получает название и маршрутный лист.

Участники команд заходят на сайт «Изучи интернет – управляй им» в разделе «Знания».

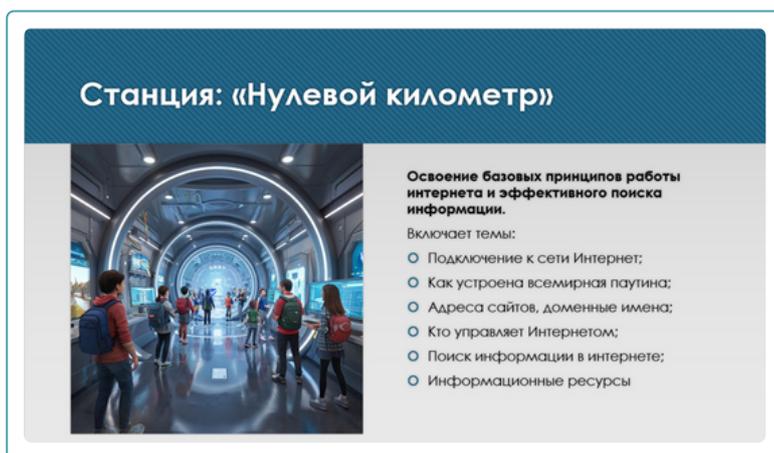
Завязка сюжета

Слова преподавателя (ведущего): Внимание, студенты! Киберпространство охватила цифровая аномалия! «Цифровая реальность» – сложная система и она дала серьезный сбой. Чтобы не допустить полного разрушения этого цифрового мира и утечки последствий в нашу реальность, вам, как лучшим представителям молодого поколения IT-специалистов, предстоит отправиться в виртуальную экспедицию. Ваша задача – проникнуть в «Цифровую реальность», изучить инструкции, выявить и устранить все проблемы, исправить поврежденные участки кода и восстановить стабильность системы. Помните, каждая виртуальная станция в вашей экспедиции – это важный участок «Цифровой реальности», требующий вашего внимания, знаний и командной работы. Судьба цифрового мира в ваших руках!



На экране продолжение презентации и завязка сюжетной линии.

После озвучивания завязки сюжета – включить музыкальное сопровождение, имитирующее телепортацию.



Станция «Нулевой километр» (начало путешествия)

Слова преподавателя (ведущего): Приветствуем вас на «Нулевом километре», участники «Экспедиции в Цифровую реальность»! Здесь начинается ваше путешествие в мир IT. Как говорится, «Без прочного фундамента не построишь дом». Ваша задача – освоить базовые принципы интернета.

Темы для изучения вы видите в маршрутных листах и на экране. Распределите задачи, сконцентрируйтесь! Ваша цель – за отведенное время выполнить как можно больше заданий и набрать максимум баллов. Удачи!

Все темы отображаются в маршрутном листе команд и на слайде презентации. Участники видят список и имеют возможность распределить темы между игроками.

По истечении времени работы на станции – включить музыкальное сопровождение, имитирующее телепортацию.

Станция: «Цифровой перекресток»



Изучение правил поведения, особенностей общения и обмена информацией в цифровой среде

Включает в темы:

- Интернет-культура;
- Сетевое общение;
- Общение онлайн;
- Файлообменные сервисы;
- Электронная почта

Станция «Цифровой перекресток»

Слова преподавателя (ведущего):

Внимание, команды! Вы прибыли на станцию «Цифровой перекресток» – самое оживленное место «Цифровой реальности»! Здесь все движется, все меняется, все общаются! Но для того, чтобы общение было эффективным и приятным, важно знать правила. На «Цифровом перекрестке» вы изучите: *[перечислить темы].*

Узнайте, как правильно вести сетевой этикет, как использовать файлообменные сервисы, как писать электронные письма, которые дойдут до адресата. Работайте вместе, общайтесь, делитесь информацией и покажите, что вы – настоящие мастера коммуникации!

Задача: за отведенное время правильно выполнить наибольшее количество заданий и набрать максимальное количество баллов. По истечении времени – включить звук телепортации.

Станция: «Бастион защиты»



Освоение методов защиты информации и борьбы с киберугрозами, от фишинга до шифрования.

Включает темы:

- Современная информационная безопасность;
- Вредоносные программы;
- Фишинг;
- Защита личной информации / Персональные данные;
- Конфиденциальность и безопасность в интернете;
- Криптография.

Станция «Бастион защиты»

Слова преподавателя (ведущего):

Добро пожаловать на станцию «Бастион защиты»! Здесь вы станете экспертами в области кибербезопасности. На этой станции вам предстоит освоить самые важные навыки и знания, необходимые для защиты от современных киберугроз.

Вы узнаете, как распознавать фишинговые письма, как защитить свои личные данные, как использовать криптографию для защиты информации и как бороться с вредоносными программами. Работайте в команде, решайте задачи и докажите, что вы – настоящие профессионалы в области кибербезопасности! Удачи, и пусть ваши знания помогут вам защитить себя и других!

По истечении времени – включить музыкальное сопровождение, имитирующее телепортацию.

Станция: «Гражданин Цифровой реальности»



Изучение цифровых услуг, принципов универсального дизайна, онлайн-торговли и эффективной рекламы.

Включает темы:

- Цифровое государство;
- Универсальное принятие;
- Электронная коммерция;
- Реклама.

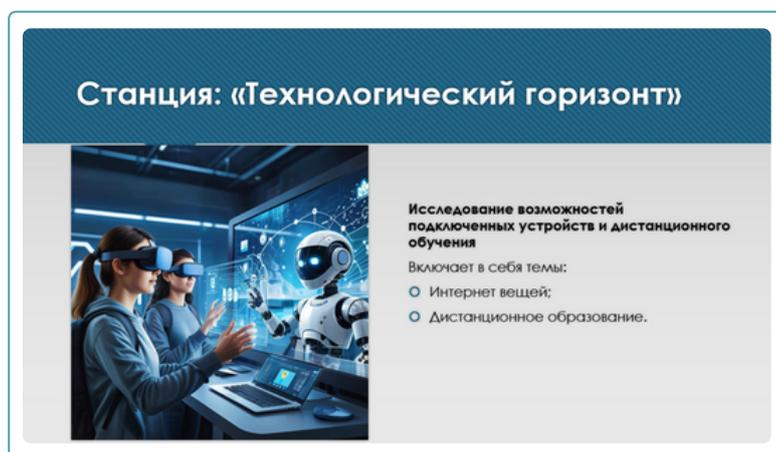
Станция «Гражданин Цифровой реальности»

Слова преподавателя (ведущего):

Внимание, команды «Экспедиции»! Вы прибыли на станцию «Гражданин Цифровой Реальности» – сердце цифрового общества! Здесь мы поговорим о том, как сделать Цифровую реальность комфортной, безопасной и доступной для каждого.

На этой станции вы станете настоящими архитекторами цифрового будущего! Вам предстоит изучить: *[перечислить темы]*. Работайте вместе, анализируйте проблемы, предлагайте решения и покажите, что вы – настоящие граждане «Цифровой реальности»!

По истечении времени – включить музыкальное сопровождение, имитирующее телепортацию.



Станция «Технологический горизонт»

Слова преподавателя (ведущего):

Приветствую вас на станции «Технологический Горизонт» – последней остановке нашей «Экспедиции в Цифровую Реальность»! Здесь мы не просто завершаем квест, мы закладываем фундамент для вашего будущего успеха. На этой станции вы не только познакомитесь с передовыми технологиями *[перечисляет темы]*, но и

задумаетесь о том, как они изменят нашу жизнь в ближайшие годы. Покажите всё, на что вы способны, и завоюйте последние баллы! Распределите обязанности, работайте слаженно и помните: командный дух – залог успеха! Удачи, и пусть победит сильнейший!

По истечении времени – включить музыкальное сопровождение, имитирующее телепортацию.

Подведение итогов и награждение

В конце экспедиции команды представляют свои результаты, и жюри оценивает их вклад в восстановление порядка в Цифровой реальности.

- **Жюри** подсчитывает баллы (на основе суммы баллов каждого участника команды с сайта «Изучи интернет – управляй им») и объявляет победителей;
- **Ведущий** благодарит участников за участие и активность;
- **Победители** получают призы.

Рефлексия: предложить студентам поделиться своими впечатлениями от мероприятия и оценить полезность ресурса «Изучи интернет – управляй им».

Финансовый квест «Миссия выполнима»

Автор: Дюбина-Лайкова Ангелина Николаевна, Самарская область, город Кинель

Возрастная группа: 16+

Цель занятия: повышение уровня финансовой грамотности среди молодежи в возрасте от 16 до 18 лет(включительно).

Задачи собрания:

- Изучение и закрепление на практике основных финансовых понятий.
- Повышение уровня финансовой грамотности учащихся.
- Развитие наблюдательности и навыков командной работы.
- Знакомство с ресурсами проекта «Изучи интернет-управляй им».

Планируемые результаты:

- **Образовательные:** понимание базовых финансовых понятий и терминов; умение отличать фишинговые сайты от обычных; понимание фишинга и его механизмов действия; умение распознавать фейковую информацию; понимание механизмов защиты от финансового мошенничества
- **Личностные:** развитие навыков принятия самостоятельных финансовых решений; способность критически оценивать финансовые предложения; навыки прогнозирования финансовых последствий своих действий.
- **Социальные:** развитие навыков взаимодействия в группе при решении финансовых задач; формирование ответственного отношения к общим(коллективным финансам); развитие навыков принятия коллективного решения.

Основные понятия: учетная запись, персональные данные, скамер, спам, фишинг, смишинг, вишинг, антивирусная программа.

Оборудование: ПК, подключенный к интернету, телевизор с hdmi-кабелем/проектор, ручки, чистые листы, таймер на любом устройстве.

| Технологическая карта занятия | | |
|--|---|-------------------|
| Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | Продолжительность |
| Этап актуализации знаний | | |
| Приветственные слова ведущего. Знакомство с капитанами команд | Делятся на 4 равные команды. Выбирают себе название и капитана. | 10 минут |
| Этап основной | | |
| Непосредственное проведение квеста из 5 уровней: зачитывание заданий, контроль времени, выдача подсказок | На каждом уровне: знакомятся с заданием и проходят их. | 45 минут |
| Этап заключительный | | |
| Подведение итогов игры, награждение победителей | Делятся своим мнением об игре и команде победителя | 5 минут |

Сценарный план занятия (ход занятия)

Ход мероприятия (сценарный план)

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ: УРОВНИ ИГРЫ

(открыть слайд 24: **ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА.УРОВНИ**)

Ведущий: Наш квест будет состоять из 5 уровней. Вы из видите на экране. 1 уровень – Это-база. 2 уровень – удочка мошенника. 3 уровень – пруд фишера. 4 уровень –заскамили мамонта. И заключительный уровень – фишинговая ссылка.

Ну что начнём. Всем удачи!

Вводная часть

Ход мероприятия (сценарный план)

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ: ПРИВЕСТВИЕ

(включить слайд презентации с названием игры –слайд 1 **Финансовый квест: миссия выполняма**)

Ведущий: Добрый день участники квеста. Сегодня мы с вами окупёмся в мир финансовой грамотности, киберпреступности и мошенничества. Опережая ваш вопрос, я сразу отвечу почему мою была выбрана именно данная тема.

Сегодня мы рука об руки идём с нашими гаджетами. Мы просыпаемся с ними и засыпаем с ними. Практически все наши финансовые действия перешли в интернет, многие из нас стали забывать, то ощущение когда держишь бумажные деньги в руках(показать рукой словно трогаешь банкноту) И в век цифровизации в цифру вошли и мошенники. Преступные группировки стали теперь формироваться не на улицах а в сети. И каждый недобропорядочный гражданин хочет откусить лакомый кусочек денежного торта, который естественно принадлежит не им.

И мне хочется донести вам простые истины, золотые советы не просто нудной лекцией, а игрой. Мы сегодня будем с вами лутать уровень и повышать свой скилл. И из нуба превратимся в настоящего олда. Вопросы есть? (Выслушать, ответить на возникшие вопросы) Если нет, то перейдём к объяснению механики игры.

Ход мероприятия (сценарный план)

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ: МЕХАНИКА ИГРЫ

(открыть слайд 22 **ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА .ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ**)

Ведущий: Время квеста 60 минут. Участники делятся на 4 равные команды. Выбирают себе, название и капитана. На это вам отводится 5 минут. По истечению времени капитан каждой команды называет название, которое выбрали.

(открыть слайд 23 **ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА .ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ**)

Ведущий: Стартовый капитал каждой команды 50 баллов. Каждая команда может пользоваться подсказками ведущего, но они не бесплатные, стоимость каждой подсказки 10 баллов, их задаваемое количество ограничено только вашими накоплениями. Подсказка выдается капитану команды, чтобы соперники не услышали её.

За верное выполнения задания вам начисляется 10 баллов в копилочку капитала.

Если всё понятно, то перейдём непосредственно к самим уровням квеста. Сейчас я расскажу, что вам предстоит пройти.



Уровень 1: Базовые определения

Ход мероприятия (сценарный план)

УРОВЕНЬ 1: БАЗОВЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Итак, приступим к игре. Внимание на экран. (включаем слайд 26). Что такое учётная запись? Это определение вам очень знакомо и должно быть вам не составит труда его дать. Время пошло(выждать 1 минуту). Время вышло, давайте посмотрим какие ответы у вас вышли. (выслушать ответы, выбрать тот(те), который(ые) ближе всего к верному. Присудить баллы) Вы хорошо постарались. Давайте теперь же прочтем определение(включить слайд 27). Ну как вы думаете вы справились. Тогда баллы получает команда(ы).

Вы согласны со мной(выслушать). Двигаемся дальше в таком же стиле(включить слайд 28). Что такое персональные данные? Время на размышление пошло(выждать 1 минуту). Давайте узнаем, что у вас вышло (выслушать ответы, выбрать тот(те), который(ые) ближе всего к верному. Присудить баллы). Теперь внимание на экран(включить слайд 29, прочтёте вслух определение) Баллы мы присуждаем(называем команду(ы)).

Ход мероприятия (сценарный план)

УРОВЕНЬ 1: БАЗОВЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

(включить слайд 30) Следующее понятие, которому вы должны дать определение – скамер. Время пошло(прождать 1 минуту) Давайте озвучим, что у кого получилось(выслушать определения, оценить, решить какой команде(ам) дать баллы). Хорошо, внимание на экран (включить слайд 31) Именно так оно должно звучать в идеале.

Дальше у нас(включить слайд 32) слово спам. Дайте его определение. Итак, время пошло(ждать 1 минуту) Теперь пришло время послушать ваши размышления на счёт термина(выслушать определения, оценить понять какой команде(ам) дать баллы). Если были точным спам –это(включить слайд 33 и прочтёте определение).

(переключить на следующий слайд 34) Следом у нас на очереди понятие – фишинг. Думаю, что это обозначает. Минута на размышление пошла(выждать 1 минуту). Пришло время дать ответы(выслушать определения, оценить, понять какой команде(ам) дать баллы). (включить слайд 35) фишинг –это(читаем со слайда).

Ход мероприятия (сценарный план)

УРОВЕНЬ 1: БАЗОВЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Все молодцы (включить слайд 44) Давайте подведем итоги первого уровня(команды озвучивают свои баллы после первого уровня).

А теперь как говориться постскриптом . Данные определения являются базовыми определениями в финансовой грамотности. Формулировки были взяты с сайта изучи интернет, с раздела словарь интернета(включить слайд 42) Сейчас я выбрала только необходимое для сегодняшнего квеста. Но если вы хотите подробнее изучить другие определения и углубиться в данную тему ссылочку на словарь и сам сайт я оставлю вам в слайде, а также размещу qr-код для простоты перехода(включить слайд 43).

Ход мероприятия (сценарный план)

УРОВЕНЬ 1: БАЗОВЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

(включить слайд презентации с названием игры –слайд 1 **Финансовый квест: миссия выполняма**)

Ведущий: Ребята, на первом уровне вам предстоит дать более точное определение восьми терминов связанных с финансовой грамотностью. Я думаю тут всё просто (включить слайд 25).

Перед вами располагается чистый листок и ручка на котором вы должны записать определение. Время на размышление 1 минута, по истечению времени капитаны команды должны приготовить дать определения. Отсчёт времени начнется после того как ведущий выведет на экран слайд. Во время данного уровня нельзя пользоваться телефоном. Но можно пользоваться подсказками, стоимостью которых вы уже знаете. За каждый верный ответ команда получает + 10 баллов. Всего за уровень можно набрать 80 баллов. Есть вопросы?(выслушать вопросы если есть и ответить на заданные).

Ход мероприятия (сценарный план)

УРОВЕНЬ 1: БАЗОВЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Осталось чуть-чуть поднажать. Осталось 3 определения. (включаем слайд 36). Что такое смишинг? Время(выждать 1 минуту). Давайте оглашать то, что у вас получилось (выслушать ответы, выбрать тот(те), который(ые) ближе всего к верному. Присудить баллы) Внимание на экран(включить слайд с ответом 37). Вот такую вот формулировку носит слово смишинг.

Следующее слово похоже на предыдущее и носит похожий смысл(включить слайд 38) Сможете ли вы дать определения слову – вишинг? У вас есть одна минута(ждать пока пройдет 1 минута) Так-так, ну что вы догадались какой смысл несёт слово(выслушать предложения, понять кому присудить баллы). Хорошо(включить слайд 39), а теперь читайте.

Та-да-да-дам, последнее слово очень простое, но сумеете ли вы его верно объяснить(включить слайд 40). Антивирусная программа-это... продолжайте определение(ждать 1 минуту). Ручки и листочки в сторону. Давайте сначала посмотрим как звучит обозначение(включаем слайд 41), а потом выслушаем друг друга и уже вы решите кому мы отдадим последние баллы, какой команде или командам(ребята слушают и говорят свои предложения, выставляют оценки).



Ход мероприятия (сценарный план) : УРОВЕНЬ 2: ИГРА ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ.РАЗДЕЛ ФИШИНГ(100 БАЛЛОВ)

Следующий уровень будет посвящен фишингу (включить слайд 46) Сейчас мы будем проверять ваши знания в режиме реального времени. Механизм действий простой, кто первый верно отвечает тот и забирает заветные 10 баллов. Сейчас мы кликнем на сайт изучи интернет в раздел знания и там выберем раздел фишинг -100 (кликаем на сайт «Изучи интернет-управляй им» Раздел игра в знаниях. Фишинг 100). Щёлкаем начать.

Наш первый вопрос, что такое фишинг. Это вы должны это вспомнить, ведь только в прошлом уровне вы озвучивали данное определение. Халявные 10 баллов так сказать у вас в кармане(слушаем их ответы, присуждаем баллы).Вы совершенно верно ответили(кликаем дальше и на экран выведется формулировка).

Дальше вы назовёте мне то, что характерно для фишинга за каждый верный ответ 10 баллов(слушаем их ответы и для себя решайте какой команде(ам) присудить балл(ы)) Так, хорошо, а теперь вместе прочтём, что характерно для фишинга, всего 7 основных характеристик (читаем вслух).

Ход мероприятия (сценарный план) : УРОВЕНЬ 2: ИГРА ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ.РАЗДЕЛ ФИШИНГ(100 БАЛЛОВ)

Следующий вопрос стоимостью 10 баллов, что кроме классического фишинга вы знаете. Сегодня вы уже познакомились с этими определениями(слушаем ответы, присваиваем баллы команде(ам)). А теперь посмотри верно ли вы назвали данные определения(дальше читаем в слух).

(включить слайд 47) А теперь давайте подведём итоги после второго уровня (команды считают сколько баллов у них вышло за 2 раунда и сообщают их ведущему). Отлично, двигаемся дальше.



Ход мероприятия (сценарный план) : УРОВЕНЬ 3: ИГРА ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ.РАЗДЕЛ ФИШИНГ(200 БАЛЛОВ)

(включить слайд 48) Следующий уровень заданий будет связан с вашей внимательностью. Правила остаются те же.(перейти на сайте в раздел фишинг 200 баллов). Вам необходимо распознать где настоящий сайт, а где хорошая подделка, которая направлена на кражу ваших данных и денег. Готовы? Тогда начнём.(играем на сайте, присваиваем баллы за верные ответ(ы) команде(ам)).

Нас с вами встречает окно, которое дает нам небольшую памятку-подсказку(читаем её вслух). Прочие её приступаем непосредственно к заданиям. Первым нас встречает наш любимый контакт. Какой из этих двух сайтов настоящий?(слушаем ответы, зачисляем баллы команде(ам)). Это было просто, да?

Дальше на очереди заблокированный сайт в России фейсбук. Facebook и Instagram принадлежат компании Meta Platforms Inc., которую российские власти признали экстремистской организацией в 2022 году. Но всё равно многие заходят используя vpn. Поэтому давайте выберем настоящий сайт(слушаем ответы, зачисляем баллы команде(ам)).

Теперь майл почта, какой сайт настоящий?(слушаем ответы, зачисляем баллы команде(ам)).



Ход мероприятия (сценарный план) : УРОВЕНЬ 3: ИГРА ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ.РАЗДЕЛ ФИШИНГ(200 БАЛЛОВ)

Сегодня вспомним того, что теперь нет. Да, я говорю о киви-кошельке. Его история такова: В феврале 2024 года Центробанк отозвал лицензию у «Киви-банка», который входил в состав АО «Киви» и обслуживал операции платёжной системы Qiwi. После этого работа российской платёжной системы с аналогичным названием, терминалов и электронных кошельков была остановлена. Причиной этого послужило то, что банк нарушал федеральные законы, в том числе открывал кошельки с использованием персональных данных физлиц без их ведома и проводил по ним операции.

Но всё равно это нам не мешает постигать знания, поэтому выберите, какой сайт настоящий(слушаем ответы, зачисляем баллы команде(ам)).



Ход мероприятия (сценарный план) : УРОВЕНЬ 3: ИГРА ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ.РАЗДЕЛ ФИШИНГ(200 БАЛЛОВ)

И на последок Salesforce — это облачная программная платформа для управления взаимоотношениями с клиентами. Она помогает компаниям находить потенциальных клиентов, заключать сделки и обеспечивать обслуживание клиентов. В России Salesforce пока остаётся малоизвестной системой. Причины — высокая стоимость владения, сложность внедрения и незрелость подходов к управлению продажами. С брендом я вас познакомил, а теперь давайте выберем не фейковый сайт(слушаем ответы, зачисляем баллы команде(ам)).

Подведём итоги третьего уровня.(включить слайд 49) Команды считают баллы которые у вас получились и как будите готовы огласите их по очереди.



Ход мероприятия (сценарный план) : УРОВЕНЬ 4: ИГРА ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ.РАЗДЕЛ ФИШИНГ(300 БАЛЛОВ)

Четвертый уровень проверит то, насколько вас можно легко развести (включить слайд 50). Правила всё те же, вы их видите на экране. Теперь давайте по заданию. Вам будут продемонстрированы скриншоты сайтов, сообщений в соцсетях, смс с некой информацией, а также варианты действий с этой информацией. Выберите один или несколько правильных вариантов.

Начнём? (тапаем на начало игры) Вначале нас как всегда приветствуют небольшие подсказки, которые помогут легче пройти уровень и как можно больше заработать баллов каждой команде. А вот и само начало игры. Выбираем(дети делают выборы на уровнях, мы четко отслеживаем их ответы и присуждаем баллы команде(ам))

Ну как понравилась?(слушаем ответы) Я вижу вас не так легко и провести(включаем слайд 51) В конце уровня у нас по классике – подводим итоги.



Ход мероприятия (сценарный план) : УРОВЕНЬ 5: ИГРА ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ.РАЗДЕЛ ФИШИНГ(400 БАЛЛОВ)

Мы постоянно переходим по различным ссылкам, порой даже и задумываемся редко, а про то, чтобы убедиться не фишинговая ли она совершенно забываем (включить слайд 52) Поэтому следующий уровень проверит вас на то сможете ли вы отличить чистую ссылку от фишинговой(выбираем раздел фишинг 400). Вам надо после каждого утверждения кликнуть «Чистая» или «Фишинговая». Поехали! Нас снова встречает экран подсказки. Он даёт возможность вам заработать больше баллов. А теперь непосредственно уровни задания(ребята совместно с учителем проходят уровни).

А вопросы оказались совсем не простыми , да? Ну теперь всё позади и пора подвести итоговые итоги и выбрать победителя(ребята считают свои баллы, а мы включаем слайд 53).



Пример презентации для демонстрации условий и заданий во время квеста

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА :
ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

Время игры: 60 минут. 4 команды

Задачи участников: выбрать команду и капитана. Приготовиться к основной игре.

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА :
ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

Начальный капитал: 50 баллов

Стоимость подсказки: 10 баллов

Верное выполнение задания: +10 к начальному капиталу

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА :
УРОВНИ

- 1-ЭТО-БАЗА
- 2- УДОЧКА МОШЕННИКА
- 3- ПРУД ФИШЕРА
- 4-ЗАСКАМИМ МАМОНТА
- 5-ФИШИНГОВАЯ ССЫЛОЧКА

NEW GAME

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 1. ЭТО-БАЗА
ПРАВИЛА

 Время на размышление 1 минута

 Нельзя пользоваться телефоном

 Самое близкое к верному определению +10 к начальному капиталу



ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 1. ЭТО-БАЗА



Учетная запись – это?

ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Учетная запись – Сочетание имени учётной записи (логина), кодового слова для доступа к сервису (пароля) и некоторой заданной пользователем дополнительной информации, предназначенное для использования определённого сетевого или локального сервиса.



ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 1. ЭТО-БАЗА

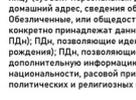


Персональные данные – это?

ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Персональные данные (ПДн) - Любая информация, которая относится к физическому лицу (субъект персональных данных); чаще всего используется ФИО, дата рождения, домашний адрес, сведения об образовании, доходах и т.п. ПДн делат на 4 вида: Обезличенные, или общедоступные данные (или по ним нельзя определить, кому конкретно принадлежит данные, или они сделаны общедоступными самим субъектом ПДн); ПДн, позволяющие идентифицировать субъект ПДн (имя и фамилия, дата рождения); ПДн, позволяющие идентифицировать субъект ПДн и получить о нём дополнительную информацию (адрес, ФИО, дата и место рождения); ПДн о национальности, расовой принадлежности, информации о состоянии здоровья, политических и религиозных взглядах.





ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 1. ЭТО-БАЗА



Скамер– это?

ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Скамер (от англ. scam — мошенничество, жульничество, обман) - Личность, которая совершает мошеннические сделки в сети, пользуясь доверчивостью людей и различными психологическими приемами.



ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 1. ЭТО-БАЗА



Спам– это?

ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Спам (от английского Spam, первоначально – известный товарный знак мясных консервов) - "Массовая рассылка на большое число адресов, содержащая рекламу или коммерческие предложения, "письма счастья", вирусы и тому подобное. Наиболее часто термин "спам" употребляется по отношению к рассылкам по электронной почте, однако явление спама затрагивает и другие сервисы сетевого общения: форумы, блоги, системы мгновенного обмена сообщениями, чаты. Как правило, спам рассылается программами-ботами от имени несуществующего отправителя."



ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 1. ЭТО-БАЗА

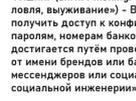


Фишинг– это?

ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Фишинг (англ. Phishing: от password - «пароль» и fishing - «рыбная ловля, выуживание») - Вид интернет-мошенничества, цель которого – получить доступ к конфиденциальным данным пользователей (логики, паролям, номерам банковских, социальных карт и проч.). Это достигается путем проведения массовых рассылок электронных писем от имени брендов или банков, а также личных сообщений внутри мессенджеров или социальных сетей. Это так называемые «методы социальной инженерии».





ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 1. ЭТО-БАЗА



Смишинг– это?

ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Смишинг (от англ. SMS и «phishing») - Фишинг, который распространяется через SMS, цель злоумышленника – выманить у жертвы с помощью SMS важную личную информацию, чаще всего это пароль от интернет-банка или данные банковской карты



ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 1. ЭТО-БАЗА



Вишинг– это?

ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Вишинг (от англ. «voics» и «phishing») - Голосовой фишинг, то есть попытка мошенником выведать у жертвы конфиденциальные сведения по телефону. Чаще всего это код подтверждения некой операции (в онлайн-банке, интернет-магазине, мессенджере и т.п.).



ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 1. ЭТО-БАЗА

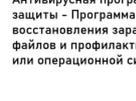


Антивирусная программа – это?

ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ

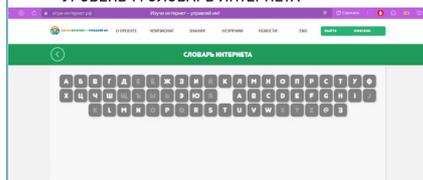
Антивирусная программа = Антивирус = Средство антивирусной защиты - Программа для обнаружения вредоносного ПО, восстановления зараженных (модифицированных) таким ПО файлов и профилактики (предотвращения заражения файлов или операционной системы вредоносным кодом).





ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 1. СЛОВАРЬ ИНТЕРНЕТА



ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 1. ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ-УПРАВЛЯЙ ИМ

<https://игра-интернет.рф/>





ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 1. ЭТО БАЗА. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

ЛИДУРИЮЩАЯ КОМАНДА?

СКОЛЬКО У КАЖДОГО БАЛЛОВ?

АУТСАЙДЕР?



ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 2. УДОЧКА МОШЕННИКА
ПРАВИЛА

 Режим реального времени

 Нельзя пользоваться телефоном

 Кто верно ответил +10 к накопленному капиталу



ЭТО БАЗА

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 2. УДОЧКА МОШЕННИКА. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

ЛИДИРУЮЩАЯ КОМАНДА?
СКОЛЬКО У КАЖДОГО БАЛЛОВ?
АУТСАЙДЕР?

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 3. ПРУД ФИШЕРА. ПРАВИЛА

Режим реального времени
Нельзя пользоваться телефоном
Кто верно ответил +10 к накопленному капиталу

Девочки: блин, я никому не нужна, всего 10 000 уведомлений ВК
Парни, когда им позвонили банковские мошенники:

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 3. ПРУД ФИШЕРА. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

ЛИДИРУЮЩАЯ КОМАНДА?
СКОЛЬКО У КАЖДОГО БАЛЛОВ?
АУТСАЙДЕР?

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 4. ЗАСКАМИЛИ МАМОНТА. ПРАВИЛА

Режим реального времени
Нельзя пользоваться телефоном
Кто верно ответил +10 к накопленному капиталу

как раньше охотились на мамонтов
как это делают сейчас? - да конечно! - кабан, олениха и лосось имеют за 10!

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 4. ЗАСКАМИЛИ МАМОНТА. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

ЛИДИРУЮЩАЯ КОМАНДА?
СКОЛЬКО У КАЖДОГО БАЛЛОВ?
АУТСАЙДЕР?

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
УРОВЕНЬ 5. ФИШИНГОВАЯ ССЫЛКА. ПРАВИЛА

Режим реального времени
Нельзя пользоваться телефоном
Кто верно ответил +10 к накопленному капиталу

МОШЕННИКИ
ОНИ ПОВСЮДУ

ФИНАНСОВЫЙ КВЕСТ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА
ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

КТО ВЫИГРАЛ?
У КОГО СКОЛЬКО БАЛЛОВ?
ОЩУЩЕНИЯ ОТ ИГРЫ?

Список использованной литературы и интернет ресурсов

Электронные образовательные ресурсы:

- Проект «Изучи интернет – управляй им» [Электронный ресурс] // Глоссарий проекта. – URL: <https://игра-интернет.рф/games/glossary/> (дата обращения: 26.05.2025)
- Игровая платформа «Изучи интернет – управляй им» [Электронный ресурс] // Каталог игр. – URL: https://игра-интернет.рф/game_list/ (дата обращения: 26.05.2025)



Практическое занятие «Цифровое искусство как инструмент компьютерной графики»

Автор: Казак Юлия Николаевна, преподаватель ГБПОУ «Шумихинский аграрно-строительный колледж»

Предметная область: информатика

Возрастная группа: 1 курс СПО

Цель занятия: создать условия для формирования практических навыков и систематизации знаний в области цифрового искусства и компьютерной графики.

Задачи занятия:

- способствовать формированию общего представления о цифровом искусстве;
- систематизировать представления студентов о видах компьютерной графики;
- познакомить студентов с инструментами и ресурсами проекта «Изучи интернет – управляй им»;
- расширить понятийный аппарат студентов за счет новых определений по теме урока;
- содействовать развитию познавательного интереса и внимания к цифровому искусству;
- способствовать развитию навыков создания графики, на основании имеющегося опыта;
- познакомить студентов с новым способом создания графики с помощью нейросети «Шедеврум».

Форма организации обучения: комбинированный урок, 90 минут (индивидуальная, командная, фронтальная)

МТО урока: компьютерный класс, проектор, компьютер, экранное полотно, доступ в интернет, прикладное программное обеспечение Inkscape.

Список использованных, материалов, интернет-ресурсов, литературы:

- Л.Л. Босова. Информатика 10 класс. Баз. уровень. Учебник. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.
- Онлайн-игра «Знания» (https://игра-интернет.рф/game_list/)
- Словарь интернета (<https://игра-интернет.рф/games/glossary/>)
- Шедеврум (<https://shedevrum.ai/text-to-image/>)
- Генератор ребусов (<https://kvestodel.ru/generator-rebusov>)

Ход занятия (сценарный план занятия)

Этап мотивации и актуализации. Постановка учебных задач

Преподаватель: Здравствуйте, сегодня мы с вами проведем необычный урок. Как вы думаете, кто автор этих строк?

*Компьютер - волшебник экранный,
Краски льет потоком пикселей.
Кисти у него виртуальные,
Картинки создаются реальные!*

Студенты: мы не знаем и затрудняемся ответить.

Преподаватель: К этому вопросу вернемся еще, а сейчас предлагаю вам посмотреть фрагмент из мультфильма «Коробка с карандашами».

Студенты: смотрят фрагмент мультфильма

Преподаватель: Какие идеи возникли у вас при просмотре мультфильма? Чем мы будем сегодня заниматься на уроке?

Студенты: Рисовать?

Преподаватель: Правильно, сегодня мы будем создавать графические объекты. Я хочу вас пригласить в нашу творческую мастерскую, где мы будем создавать маленькие шедевры. А может мы с вами вместе попытаемся сформулировать тему урока?

Студенты: Создание графики на компьютерах?

Преподаватель: Тема урока «Введение в цифровое искусство». На уроке мы познакомимся с новым образовательным ресурсом «Изучи интернет – управляй им», с помощью данного ресурса мы сможем с вами поиграть и узнать новые понятия по нашей теме. Так же мы рассмотрим создание графики с помощью векторного графического редактора Inkscapе и нейросети «Шедеврум».

Этап создания проблемной ситуации

Преподаватель: У каждого на парте есть карточка заданий *показывает на экране пример карточки* В карточке есть ссылка на ресурс «Словарь интернета». Вам нужно записать в тетрадь новые понятия, связанные с цифровым искусством, используя этот словарь.

Словарь интернета
игра-интернет.рф/games/glossary/

Отыщите в словаре термины, связанные с цифровым искусством.
Подсказка: в поисках вам помогут буквы, указанные ниже

| | | |
|---|---|---|
| Г | И | С |
| Д | П | Ц |

Преподаватель: демонстрирует ресурс «Словарь интернета», даёт инструкции, как его использовать.

СЛОВАРЬ ИНТЕРНЕТА

А Б В Г Д Е Е Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т У Ф
Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я А В С D E F G H I J
K L M N O P

Цифровое или компьютерное искусство (англ. Digital art) - Направление изобразительного искусства, в котором автор, используя компьютерные технологии, создает художественное произведение в цифровой форме.

Цифровой художник - Человек, который создает изображения с помощью графического планшета, компьютера и графических программ. Он работает со слоями, текстурами, генерирует паттерны и шумы, пользуется кистями, фильтрами, плагинами и т.д.

Цифровые активисты - Художники тире хакеры, которые используют цифровые технологии для высказывания об актуальных событиях.

Студенты: смотрят и потом работают с ресурсом «Словарь интернета».

Преподаватель: Время вышло, молодцы, кто успел записать все термины. А сейчас мы с вами поиграем. Для этого нужно пройти регистрацию на платформе «Изучи интернет – управляй им». Переходите по qr-коду на слайде, нажимайте кнопку «Регистрация» и заполняйте форму. У вас есть 2 минуты.

Студенты: регистрируются на платформе.

Преподаватель: Итак, теперь у каждого из вас есть аккаунт на сайте «Изучи интернет – управляй им». Все игровые инструменты проекта расположены в разделе «Игры и тренажеры». Нас интересует раздел «Игра «Знания». Заходим в него.

Преподаватель: Перед вами игровое поле. На досуге вы можете выбрать тему, которая вам приглянулась, и выполнить задания. Сейчас же нас интересует игровой модуль «Цифровое искусство». Выбираем ячейку на 200 баллов.



Преподаватель: Это задание предваряется короткой историей цифрового искусства. Внимательно читаем информацию и после – переходим к выполнению задания.

Ваша задача – сопоставить термин с определением. Напоминаю, у вас в тетрадках уже записаны новые термины, так что данное задание не должно вызвать затруднений. Если вы все правильно сделаете, то заработаете 200 баллов! Время на выполнение данного задания – 3 минуты!

Студенты: выполняют задание

Сопоставьте термин с его определением

| | |
|---------------------------|---|
| Фотобой | Изображения создаются с помощью точек – пикселей; при этом разрешение для такого изображения выбирается очень низким, чтобы каждую точку можно было различить. |
| Демосцена | Анимированное изображение в формате GIF |
| ASCII-графика | Создание изображений с помощью символов из «американского стандарта цифрового кода» для компьютеров и других устройств, работающих с текстом. Элементы состоят из символов латинского алфавита, цифр и знаков пунктуации (в частности, a-z, 0-9, дефис и др.) |
| Глитч-арт | Создание изображений путем соединения фотографий и средств цифрового рисования (2D- и 3D-графики, текстур, алгоритмических форм); художник создает основу для изображений, а затем дополняет ее элементами, например, вырезанными из цифровых фотографий |
| Алгоритмическое искусство | Абстрактная форма цифрового искусства, в которой для создания изображений используются запрограммированные сбои, ошибки, баги, помехи |
| Гиф-арт | Создание изображений с помощью компьютерного кода. Мастер может прописать, как стрелой скривит, так и добавить в него неопределенности, чтобы получить неожиданный результат |
| Пиксель-арт | Симбиоз программирования и искусства. Его результатом является видеоарт с музыкальным сопровождением, который создается в реальном времени |

Этап включения в систему знаний и умений

Преподаватель: Мы хорошо потрудились, я не сомневалась в вашем успехе. Вы же профессионалы! Как говорится, «профессионализм – это умение в нужный момент стимулировать свое вдохновение». А вдохновение – это появление мотивации, готовность к какому-либо действию, важнейший аспект творческого потенциала. Когда у нас все ладится и настроение отличное, мы готовы горы свернуть.

Преподаватель: Давайте рассмотрим примеры графических изображений. Что у них общего?



Студенты: Это векторные изображения.

Преподаватель: Правильно, векторные. А что еще? Как вы думаете, кто данные изображения создал? Человек или искусственный интеллект?

Студенты: Человек.

Преподаватель: 50 на 50. В синей рамке – изображения, которые создали студенты нашего колледжа, а в красной – изображения, которые сгенерировала нейросеть. А сейчас вернемся к моему вопросу: кто автор строк, которые я вам зачитала в начале урока?

Студенты: Искусственный интеллект, нейросеть.

Преподаватель: Верно! Выполним задание на 400 баллов. Вы должны отгадать, кто создал графические изображения: человек или нейросеть. Если мы вместе без ошибок решим это задание, то вы мне поможете заработать 400 баллов. Поехали!

Преподаватель: выполняет задание из своего профиля, демонстрирует картинки на экране

Студенты: высказывают свое мнение и большинством голосов принимают решение

Цифровое искусство

100 200 300 400 500

0%

Определите, какие из представленных изображений, созданы человеком, а какие – искусственным интеллектом

ЧЕЛОВЕК НЕЙРОСЕТЬ

Определите, какие из представленных изображений, созданы человеком, а какие – искусственным интеллектом

ЧЕЛОВЕК НЕЙРОСЕТЬ

Определите, какие из представленных изображений, созданы человеком, а какие – искусственным интеллектом

ЧЕЛОВЕК НЕЙРОСЕТЬ

Преподаватель: Ну, что ребята? Как настроение? Трудно было? Оказывается, что сейчас очень хорошо научили нейросеть генерировать изображения. Ну, не будем грустить, все же мы допустили ошибки, и я не смогла заработать 400 баллов, а вы дома можете еще раз пройти данное задание, и мне сообщить о своих результатах.

Физкультминутка

Преподаватель: А сейчас перерыв, проведем гимнастику для глаз (*показывает на экране ролик*)

Студенты: выполняют гимнастику для глаз (2 минуты)

Этап обобщения затруднений

Преподаватель: Мы все родом из детства, и каждый из нас, когда-то рисовал. В садике, в школе и дома. А профессионалы посещали школу искусств, но нас всех можно смело назвать ХУДОЖНИКАМИ! Сейчас мы с вами будем пытаться стать цифровыми художниками. Кисти, краски и карандаши нам заменит графический редактор, и *рисовать мы будем с помощью примитивов на компьютере*. Кто мне скажет, что такое графический примитив?

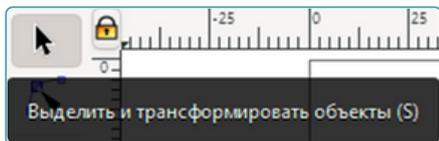
Студенты: Это простейший геометрический объект, отображаемый на экране монитора: точка, отрезок, дуга, эллипс, прямоугольник и т.п.

Преподаватель: Правильно! Давайте вспомним, как можно создать графические объекты?

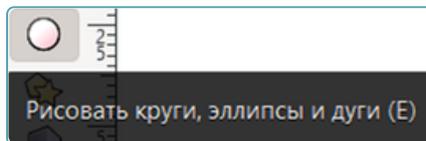
Студенты: С помощью прикладного ПО.

Преподаватель: Верно. Создадим изображение «символа мудрости», совы, с помощью векторного редактора Inkscape. Запускаем редактор. Вспомним основные приемы работы в нем:

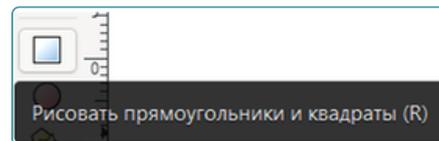
- Документ по умолчанию имеет формат А4
- Чтобы увеличить рабочую область, нужно воспользоваться «Лупой»



- Для выделения фигур или примитивов используют черную стрелку



- Для рисования круга или овала используют этот инструмент



- Для рисования квадрата или прямоугольника используют этот инструмент

Преподаватель: Настало время творить. Я раздам вам технологические карты, где пошагово описано создание графического изображения «сова». Время на практическую работу – 20 минут! Не бойтесь, я вам буду подсказывать, главное внимательно слушать меня и у вас все получится.

Преподаватель: демонстрирует создание графического изображения пошагово

| Технологическая карта по теме «Создание графического объекта в Inkscape» | | | |
|--|--|--|-----------------|
| №п/п | Наименование шага | Команда и инструмент | Образец рисунка |
| 1 | Рисуем туловище совы, оно состоит из двух овалов разных размеров | С помощью инструмента Рисовать круги, эллипсы и дуги (E) рисуем два овала, располагаем их друг под другом. Цвет заливки 803300ff | |
| 2 | Создать контур туловища | Выделить рамкой два овала и выполнить команду Контур-Сумма . Овалы Заложка и обводка (Shift+Ctrl+T) Заложка Обводка Стиль обводки Рисовать контур | |
| 3 | Задать текстуру туловищу | Скопировать наш контур и применить к копии текстуру Волна (белая) Заложка и обводка (Shift+Ctrl+T) Заложка Обводка Стиль обводки Текстура заливки Волна (белая) | |
| 4 | Выполнить группировку текстуры и контура | Выделить рамкой контур и текстуру и выполнить команду Объект - Сгруппировать | |
| 5 | Рисуем глаза, они состоят из 5 овалов | С помощью инструмента Рисовать круги, эллипсы и дуги (E) рисуем 5 овалов, располагаем их друг на друге. Цвет заливки выбрать самостоятельно для каждого овала. Сгруппировать примитивы глаз, скопировать и отразить по вертикали. Далее разместить глаза в соответствующем месте | |

| | | | |
|----|-----------------------|---|--|
| 6 | Рисуем клюв | С помощью инструмента Рисовать прямоугольники и квадраты (R) Рисуем квадрат, переведем его на 45° далее выделить примитив и выполнить команду Контур - Оконтурить объект , затем с помощью инструмента Изменить узлы контура или рычаги узлов (N) изменить примитив. Сделать три копии разного цвета и выполнить группировку | |
| 7 | Рисуем крылья | С помощью инструмента Рисовать круги, эллипсы и дуги (E) рисуем овал, выполним команду Контур - Оконтурить объект , затем с помощью инструмента Изменить узлы контура или рычаги узлов (N) изменить примитив. Сделать три копии разного цвета и выполнить группировку | |
| 8 | Рисуем когти | С помощью инструмента Рисовать круги, эллипсы и дуги (E) рисуем овал. | |
| 9 | Рисуем брови | С помощью инструмента Рисовать круги, эллипсы и дуги (E) рисуем овал, выполним команду Контур - Оконтурить объект , затем с помощью инструмента Изменить узлы контура или рычаги узлов (N) изменить примитив. Сделать три копии разного цвета и выполнить группировку, затем разместить в соответствующем месте | |
| 10 | Сохранить изображение | Выполнить команду: Файл - Экспортировать в PNG Имя файла en:/Преподаватель/302/2019/loshak.png Экспортировать как... | |

Студенты: повторяют алгоритм за преподавателем или создают изображение самостоятельно.

Этап самостоятельной работы по эталонному образцу

Преподаватель: Сегодня вы хорошо поработали, создав графический объект «сова» средствами векторного редактора. И несмотря на то, что алгоритм был один – изображения у вас получились разные, вы вложили в свой рисунок частичку тепла и творчества.



Преподаватель: А сейчас мы с вами отправимся в «Шедеврум» – сервис компании «Яндекс» для генерации контента с помощью искусственного интеллекта. Чтобы получить изображение с помощью этого инструмента, необходимо создать подробный запрос.

Посмотрите, что получится, если запрос – «создай сову».

Студенты: заходят на сайт «Шедеврума», слушают преподавателя, рассматривают слайды

Преподаватель: Предлагаю поделиться на команды и потренироваться формулировать запрос на создание вашего аватара. Время на выполнение – 15 минут



Преподаватель: Вот мой запрос в качестве примера:

...создай аватар для женщины 55 лет. В виде векторного изображения, на котором изображено лицо полной женщины, у нее светлые волосы, славянская внешность, милые черты лица, она веселая и добрая...

Как вам результат? Мне нравится. А теперь удивите меня вы.

Студенты: работают в команде и создают запросы для генерации своих аватаров

Преподаватель: Вы молодцы! Сегодня на уроке вы создали графическое изображение совы и смогли сгенерировать свои аватары; мы также познакомились с ресурсом «Изучи интернет – управляй им». Давайте его снова откроем и пройдем задание на 100 баллов.



Цифровое искусство

100

200

300

400

500

0%

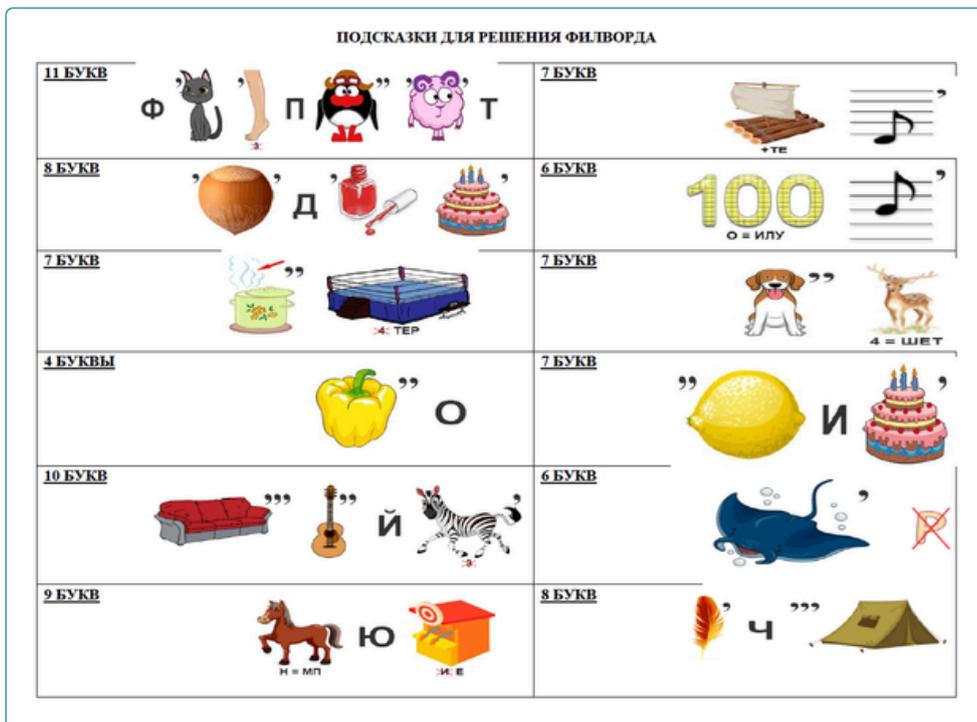
| | | |
|------------------|------------------|-----------------|
| Слово из 11 букв | Слово из 10 букв | Слово из 7 букв |
| Слово из 8 букв | Слово из 9 букв | Слово из 7 букв |
| Слово из 7 букв | Слово из 7 букв | Слово из 6 букв |
| Слово из 4 букв | Слово из 6 букв | Слово из 8 букв |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Е | Р | К | О | М | П | Ь | Ю | Т |
| Э | П | М | О | Н | Т | Е | Р | Е |
| Й | Л | Т | Н | И | О | Л | П | Р |
| А | А | Е | И | Р | Т | Р | Е | Р |
| Т | Н | Ш | Т | П | Т | Е | П | О |
| И | Е | Р | О | Р | А | Т | А | К |
| Г | Д | А | Р | Е | Р | С | С | Т |
| И | Т | К | С | Н | А | Т | У | А |
| Д | О | Р | К | А | П | И | Л | Ч |

Преподаватель: Для начала – еще немного теории о цифровом искусстве. Можно сделать заметки.

После – вам необходимо решить филворд, в нем спрятано 12 слов, связанных с цифровым искусством.

Дам подсказку, как выполнить задание. Сначала выделите любую из ячеек, расположенных над филвордом. А после – ищите в филворде слово, состоящее из указанного на ячейке количества букв.



На выполнение задания отводится 15 минут – все слова вам знакомы, просто будьте внимательны.

Также в качестве подсказки – карточка с ребусами (раздаёт карточки студентам).

Этап рефлексии учебной деятельности

Преподаватель: Мы подошли к заключительному этапу нашей творческой мастерской - это самоанализ. Вы должны оценить свое эмоциональное состояние и свою работу. Я хочу узнать ваше мнение об уроке. Прошу вас визуально измерить температуру своего тела и огласить результат:

- Снежинка «Тема урока меня не тронула и я остался холоден»
- Солнышко «Тема урока меня заинтересовала и я загорелся этой идеей»

Преподаватель: Мне очень жарко от вас и вашего позитива. Я очень рада, что у меня появилась возможность приоткрыть вам дверь в проект «Изучи интернет – управляй им» и в мир цифрового искусства. Всем спасибо за урок!

Домашнее задание

Преподаватель: Запишите домашнее задание: «Изучите интересные факты по теме «Цифровое искусство», выполнив задние из ячейки на 300 баллов».

Родительское собрание «Цифровое государство и школа»

Автор: Сенькина Ирина Александровна, заместитель директора по учебной работе и ИКТ,
ГКОУ ВО «Санаторная школа – интернат г. Вязники для детей, нуждающихся в длительном лечении»

Предмет изучения: что такое цифровое государство (какое государство можно назвать цифровым), направления развития цифрового государства, цифровые и электронные образовательные ресурсы с использованием проекта «Изучи интернет – управляй им».

Цель собрания: повышение уровня цифровой культуры и приобщение родителей (законных представителей), как активных участников единой цифровой образовательной среды школы-интерната, к использованию цифровых платформ и электронных ресурсов.

Задачи собрания:

- познакомить родителей (законных представителей) с определением цифрового государства и возможностями интернет-портала государственных услуг России;
- изучить цифровую трансформацию системы образования школы-интерната (компьютерный класс, сайт школы, электронные услуги – запись в школу, на участие в ГИА, электронный журнал и дневник, средства визуализации и т.п.);
- зарегистрировать родителей (законных представителей) и их детей на платформе «Моя школа»;
- сформировать навыки эффективного и безопасного общения в сети Интернет с использованием платформы «Сферум» - безопасного пространства для учебы и общения.

Возрастная группа: родители (законные представители) воспитанников 1 – 9 классов

Инструменты проекта «Изучи интернет – управляй им»:

- Игра «Знания» (теория + практика), https://игра-интернет.рф/game_list/
- Викторина, <https://игра-интернет.рф/vic2/>
- Тренировочное приложение <https://игра-интернет.рф/app/>
- Словарь интернета, <https://игра-интернет.рф/games/glossary/>

Медиамаериалы проекта «Изучи интернет – управляй им»:

- Видео, https://игра-интернет.рф/video_gallery/
- Инфографики, <https://игра-интернет.рф/infographics/>
- Презентации, <https://игра-интернет.рф/presentations/>

Планируемый результат:

- родители (законные представители) повысят уровень цифровой культуры и в повседневной жизни смогут использовать современные цифровые технологии;
- родители (законные представители) освоят навыки цифровой гигиены, навыки эффективного и безопасного общения в сети Интернет

Ход собрания (сценарный план собрания)

Вступительное слово. Уважаемые родители, добрый вечер! Сегодня наше собрание пройдет в интерактивной форме с использованием проекта «Изучи интернет – управляй им», который поможет нам разобраться в мире современных цифровых технологий, повысить общий уровень цифровой

культуры, освоить навыки эффективного и безопасного использования сети Интернет, сформировать навыки цифровой гигиены.

Мотивационный блок. Тема нашего собрания «Цифровое государство и школа». Попробуем актуализировать знания по данной теме с помощью теста «Цифровое государство» из раздела «Знания в тестах» (<https://игра-интернет.рф/tests/>) на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Для доступа к тестам раздела, необходимо зарегистрироваться или авторизоваться на сайте проекта (<https://игра-интернет.рф/register/>). После необходимо выбрать тест «Цифровое государство», ответить на вопросы и оценить свой результат.

Обсуждение итогов тестирования, определение уровня первичных знаний по теме «Цифровое государство».

Актуальность темы собрания. В современном обществе наблюдается стремительное развитие информационных технологий в связи с тем, что они способствуют упрощению производства, ускорению движения информации, расширяют доступность и ассортимент услуг и товаров, тем самым воздействуя на жизнь многих людей: ее качество и уровень.

Уровень технологического развития государства сегодня как никогда отражает степень развития всего общества в целом, оказывая положительное влияние на улучшение взаимодействия граждан и государства. Таким образом, на сегодняшний день концептуальной и приоритетной задачей большинства государств считаются формирование и развитие информационных и цифровых технологий, способных усовершенствовать государственное управление, улучшить качество жизни граждан, оказав существенное влияние на экономический рост всего государства и укрепление его суверенитета.

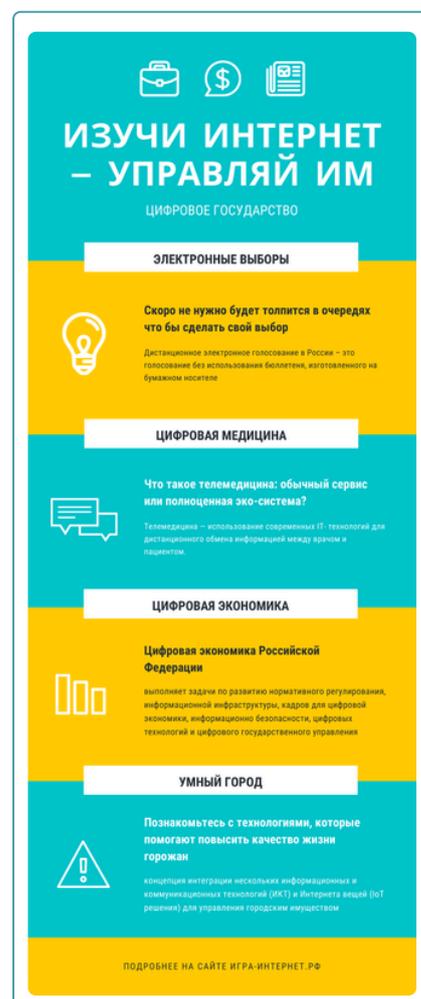
Объяснение нового материала по теме собрания. Для этого используются материалы из разделов:

- игра «Знания» https://игра-интернет.рф/game_list/;
- инфографика <https://игра-интернет.рф/infographics/>;
- презентации <https://игра-интернет.рф/presentations/>;
- видео <https://игра-интернет.рф/video-gallery/>.

Построению цифрового государства, которое является приоритетной задачей любого развитого общества, предшествует ряд следующих предпосылок:

- общественная потребность в поиске современных новых форм взаимодействия с властными структурами;
- разработка новейшего механизма управления в государственных структурах;
- потребность в более быстрой передаче и обработке информации и предоставлении государственных услуг;
- развитие различных форм производства, требующих внедрения более современных и новых технологий;
- необходимость поддержки положения государства в этой сфере на международном уровне;
- формирование на внутrigосударственном и международном уровнях правовой основы в области современных технологий;
- информатизация общественной и государственной жизни.

Начнём знакомство с цифровым государством, а помощь нам будет оказывать тренажер «Знания» - модуль «Цифровое государство».



Для закрепления понятийного аппарата посмотрим:

- на инфографику «Цифровое государство», автор команда «Ярки», д. Ярки Ханты-Мансийский АО;
- презентацию Назаренко Натальи «Знакомство с возможностями интернета, навыки его использования в повседневной жизни моей бабушки»

Уважаемые родители мы познакомились с понятием «цифрового государства» и его основными составляющими. Главная цель создания цифрового государства – доступность и удобство использования госуслуг. Такие возможности реализуются интернет-порталом государственных услуг России (далее – Госуслуги). Посмотрим несколько связанных с темой видеосюжетов, снятых участниками соревнований по цифровой грамотности, которые проходят ежегодно на портале проекта «Изучи интернет – управляй им»:



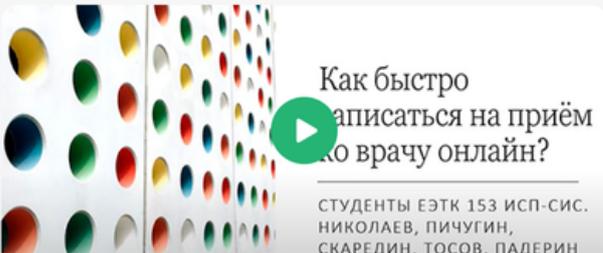
Как зарегистрироваться на портале "Госуслуги"
(видеоруководство Богдана Вязовцева,
Хабаровский край, участник Всероссийского
онлайн-чемпионата "Изучи интернет - управляй им"
2022)



Как зарегистрироваться во "ВКонтакте"
(видеоруководство Миши Холодова, Республика
Хакасия, участник Всероссийского онлайн-
чемпионата "Изучи интернет - управляй им" 2022)



Как оплатить коммунальные услуги онлайн
(видеоруководство Нурии Миспаховой,
Ставропольский край, участница Всероссийского
онлайн-чемпионата "Изучи интернет - управляй им"
2022)



Как быстро
записаться на приём
к врачу онлайн?

СТУДЕНТЫ ЕЭК 153 ИСП-СИС.
НИКОЛАЕВ, ПИЧУГИН,
СКАРЕДИН, ТОСОВ, ПАДЕРИН

Как записаться к врачу онлайн (видеоруководство
команды "Альц.геймеры", г. Екатеринбург,
участники Всероссийского онлайн-чемпионата
"Изучи интернет - управляй им" 2022)

С 1 сентября 2023 года все школы России должны использовать только государственные информационные системы (ГИС). Для этого была разработана федеральная ГИС «Моя школа»: <https://myschool.edu.ru/> (регистрация через портал «Госуслуги»).

Отечественная сфера образования все активнее использует информационные технологии, позволяющие повысить эффективность обучения и уровень знаний. В нашей стране реализуется федеральный проект «Цифровая образовательная среда» (ЦОС). Среди его задач – оснащение учебных заведений современным оборудованием, развитие цифровых сервисов и образовательных материалов, помогающих ученикам получать необходимые знания.

Цифровая школа - система создана как инструмент в помощь учителю, родителю, ученику. Сегодня пользователям ФГИС «Моя школа» доступны личные кабинеты, библиотека верифицированного образовательного контента, тестирующая подсистема, облачное хранение, редактирование документов и другие сервисы.

ФГИС «Моя школа» также вобрала в себя уже имеющиеся цифровые решения. К примеру, информационно-коммуникационную образовательную платформу «Сферум». Она позволяет общаться учителям и ученикам, в том числе из разных регионов, а папы и мамы с ее помощью могут посещать родительские собрания онлайн, если нет возможности присутствовать очно.

Здесь помогут знания особенностей сетевого общения. Рассмотрим инфографику:

- «Сетевое общение. Правила и определения» (команда «Грибы», г. Пермь);
- «Сетевое общение» (команда «Мама, папа и я», г. Ногинск, Московская область).

Данные инфографики, опубликованные на интерактивном портале проекта «Изучи интернет – управляй им», помогут вам, уважаемые родители, закрепить знания по формированию навыков эффективного и безопасного общения в сети Интернет.



Закрепление полученных знаний. Уважаемые родители (законные представители), для закрепления полученных знаний на сегодняшней встрече, предлагаю вам поучаствовать в Викторине проекта «Изучи интернет – управляй им» (<https://игра-интернет.рф/vic2/>). Для работы мы должныделиться на три команды: «Папы», «Мамы», «Бабушки и дедушки».

Для повышения уровня цифровой грамотности предлагаю также воспользоваться «Словарем интернета» интерактивного проекта «Изучи интернет – управляй им» (<https://игра-интернет.рф/games/glossary/>). Найдите на его страницах и разберите следующие понятия: авторизация, цифровая грамотность, цифровое государство, вебинар, гиперссылка, умный город, электронная почта.

Рефлексия. Уважаемые родители, в завершении нашего собрания поделитесь своим мнением: какие знания и навыки вы сегодня получили, где их в реальной жизни их можно применить, эффективно и безопасно ли общение в сети Интернет?

Подводя итоги, хочется отметить, что доступность цифровых технологий может значительно повысить уровень жизни пользователей: это и широкие образовательные возможности, и разнообразный досуг, и множество способов получения информации общения, и удобство использования государственных и коммерческих услуг. Однако низкая цифровая грамотность или, иначе, неумение эффективно и безопасно использовать цифровые инструменты, может привести к тому, что пользователь станет жертвой киберпреступления.

Таким образом, одна из главных задач сегодня повышение уровня цифровой грамотности пользователей интернета и развитие навыков использования информационных технологий, например, с помощью игровых форм обучения, который делают процесс познания легким и увлекательным, а значит эффективным.

Один из проектов Координационного центра как раз и предлагает пользователям интерактивные образовательные формы для повышения уровня цифровой грамотности это проект «Изучи интернет управляй им» (<http://игра-интернет.рф/>). Он включает множество онлайн тренажеров объединенных в большую игру «Знания», тренировочный раздел с тестами, викторину, словарь интернета а также онлайн-турниры и ежегодный всероссийский онлайн чемпионат. Все эти инструменты находятся в открытом доступе и бесплатны для использования со своими детьми. Удачи!

Семинар для педагогических работников «Информационная безопасность современного педагога»

Автор: Мишина Ирина Юрьевна, доцент кафедры Цифрового образования и информационной безопасности Владимирского института развития образования

Предметная область: дополнительное профессиональное образование в области информационной безопасности.

Возраст или класс: педагоги образовательных организаций Владимирской области, реализующих основные образовательные программы и дополнительные образовательные программы.

Тип занятия: комбинированное – изучение нового материала, обобщение и систематизация знаний, викторина.

Цель занятия: формирование и развитие профессиональных компетенций педагогов образовательных организаций Владимирской области, реализующих основные образовательные программы и дополнительные образовательные программы, в области информационной безопасности и защиты информации.

Задачи занятия:

Обучающие задачи

- формирование устойчивых знаний по теме информационная безопасность;
- рассмотрение тем, касающихся устройства сети Интернет, цифрового государства, информационных ресурсов, защиты личной информации и персональных данных, конфиденциальности и безопасности в интернете, вредоносных программ, фишинга.

Развивающие задачи

- совершенствование коммуникативных навыков через умение излагать мысли и вести диалог, командную работу;
- формирование ответственного отношения к конфиденциальной информации, в том числе персональным данным и иной личной информации;
- повышение цифровой грамотности и формирование навыков ответственного и безопасного поведения в цифровой среде.

Планируемый результат:

Слушатели должны знать

- Принципы функционирования сети Интернет, понятия: интернет-культура, цифровое государство, информационные ресурсы, защита личной информации и персональных данных, конфиденциальность и безопасность в интернете, вредоносные программы, фишинг;
- актуальные угрозы безопасности в сети Интернет;
- рекомендации по обеспечению безопасности информации, правила кибергигиены.

Слушатели должны уметь:

- безопасно использовать интернет и цифровые решения;
- защищать конфиденциальную информацию в сети Интернет;
- определять, что относится к персональным данным;
- распознавать фишинг, потенциальные вредоносные программы.

Основные понятия:

Интернет (англ. «объединённая сеть») - это сеть, объединяющая другие, более мелкие компьютерные сети, находящиеся почти во всех уголках планеты.

Интернет-культура = Киберкультура - комплексное явление, которому можно дать несколько определений: совокупность знаний об интернет-среде и понимания своего места в ней; то же, что и цифровая грамотность – навыки эффективного и безопасного использования интернет-сервисов, приложений, технологий; умение создавать, искать, использовать и критически оценивать контент в интернете; множество образцов человеческой культуры, размещённых в сети в адаптированном виде; множество субкультур интернет-пользователей или культура взаимодействия интернет-пользователей; система знаков, символов и смыслов, характерных для интернет-пространства.

Цифровая грамотность - набор знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов интернета.

Цифровое государство - современный тип государства, основанный на использовании IT в различных секторах экономики и человеческой деятельности: государственное управление, госуслуги в электронном виде, «умный город», цифровая экономика, электронные выборы, электронное образование и проч.

Фишинг (англ. *Phishing*: от *password* - «пароль» и *ishing* - «рыбная ловля, выуживание») - вид интернет-мошенничества, цель которого – получить доступ к конфиденциальным данным пользователей (логинам, паролям, номерам банковских, социальных карт и проч.). Это достигается путём проведения массовых рассылок электронных писем от имени брендов или банков, а также личных сообщений внутри мессенджеров или социальных сетей. Это так называемые «методы социальной инженерии».

Вредоносная программа = Вредоносное ПО - любая вредоносная программа, которая устанавливается на компьютер или мобильное устройство пользователя без его согласия и может вызывать ряд неприятных последствий, например: снижение производительности компьютера, извлечение из системы персональных данных пользователя, удаление данных, воздействие на работу аппаратных средств компьютера и проч.

Персональные данные (ПДн) - любая информация, которая относится к физическому лицу (субъект персональных данных); чаще всего используются ФИО, дата рождения, домашний адрес, сведения об образовании, доходах и т.п. ПДн делят на 4 вида: *обезличенные или общедоступные* данные (по ним нельзя определить, кому конкретно принадлежат данные, или они сделаны общедоступными самим субъектом ПДн); ПДн, позволяющие идентифицировать субъект ПДн (имя и фамилия, дата рождения); ПДн, позволяющие идентифицировать субъект ПДн и получить о нём дополнительную информацию (адрес, ФИО, дата и место рождения); ПДн о национальности, расовой принадлежности, информация о состоянии здоровья, политических и религиозных взглядах.

Информационные ресурсы – документы и их массивы, расположенные в информационных системах: библиотеках, фондах, архивах, музеях. Информационные ресурсы являются одним из видов общественных, экономических ресурсов - фактором производства. Важной особенностью является их неуничтожимость - они не исчезают после использования, ими можно пользоваться многократно.

Форма проведения: очная с отрывом от работы.

Дидактические средства: памятки (инфографика).

Оборудование: проектор, проекционный экран или интерактивная доска, персональный компьютер, подключённый к сети Интернет, лазерная указка, набор стикеров или кубик для жеребьёвки.

Технологическая карта семинара

| Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | Время |
|--|--|---------|
| Этап организационный | | |
| Приветствие слушателей, концентрация внимания слушателей, определение их собранности и готовности к занятию, оглашение регламента занятия | Слушают преподавателя, проверяют собственную готовность к занятию | 2 мин. |
| Этап актуализации знаний | | |
| Проблемное изложение значимости технологий и кибербезопасности в современном мире | Слушают преподавателя, беседуют с преподавателем о возможностях цифрового мира, его опасностях и их отношении к нему. Логически подходят к цели занятия | 6 мин. |
| Ознакомление слушателей с темой занятия, целями его проведения, планом работы | Слушают преподавателя, ведут записи при необходимости | 2 мин. |
| Основной этап | | |
| Показывает практическую значимость сети Интернет в современной жизни, на экране или доске демонстрирует онлайн-игру «Знания», вместе со слушателями проходит разделы «Интернет -глобальная сеть» (100, 200, 300, 500 баллов), «Информационные ресурсы» (100, 200 баллов) и «Как устроена всемирная паутина» (100, 400 баллов), зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей | Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания» | 10 мин. |
| Обращает внимание на такое явление, как интернет-культура, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Интернет культура» (100, 300, 400 баллов), зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей, демонстрирует «Словарь интернета» и осуществляет в нём поиск непонятных слушателям слов | Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы игры «Знания» | 10 мин. |
| Обращает внимание на то, что государство, в котором мы живём тоже трансформировалось, и стало цифровым государством, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Цифровое государство» (100, 200; 300 и 400 баллов без заданий), зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей | Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания» | 10 мин. |
| Перерыв | | 5 мин. |

| | | |
|---|---|---------|
| Актуализирует проблему защиты персональных данных, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Защита личной информации / Персональные данные», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей | Слушают преподавателя, беседуют с ним, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы | 15 мин. |
| Обозначает проблематику фишинга, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Фишинг», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей | Слушают преподавателя, беседуют с ним, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы | 12 мин. |
| Раскрывает понятие кибергигиена, на экране или доске демонстрирует игру «Знания», вместе со слушателями проходит разделы «Вредоносные программы» и «Конфиденциальность и безопасность в интернете» (100, 500 баллов), зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей | Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы игры «Знания» | 13 мин. |
| Перерыв | | 5 мин. |
| Этап заключительный | | |
| Предлагает слушателям разделиться на 3 команды, выбрать капитанов, объявляет правила викторины, проводит жеребьёвку | Слушатели делятся на 3 команды, выбирают капитанов, слушают правила, капитаны участвуют в жеребьёвке | 5 мин. |
| Проводит викторину проекта «Изучи интернет – управляй им»: демонстрирует викторину на экране или доске, озвучивает вопросы, запускает отсчёт времени, следит за командами, даёт право ответить капитану, озвучивает правильные ответы, начисляет баллы, объявляет результаты | Слушают вопросы, обсуждают ответы в команде, капитан поднимает руку по готовности, отвечает, если был первым, выбирают категорию и стоимость вопроса, если ответ правильный | 30 мин. |
| Делится своими впечатлениями от занятия, получает обратную связь по занятию от слушателей | Беседуют с преподавателем, делятся своими впечатлениями от занятия, новым-хорошим, трудностями | 5 мин. |

Сценарный план семинара (ход семинара)

Организационный этап. Приветствие слушателей, концентрация внимания слушателей, определение их собранности и готовности к занятию, оглашение регламента занятия (2 мин.)

Преподаватель: Приветствую вас, коллеги! Меня зовут Мишина Ирина Юрьевна, я доцент кафедры цифрового образования и информационной безопасности и ведущий специалист по защите информации РЦЦТО. Мы с вами работаем до __:__, обед в __:__.

Преподаватель: Сегодня нас ждёт насыщенное, полное открытий занятие, но, чтобы оно стало именно таким, мне нужна ваша помощь. Для начала, предлагаю вам примерить на себя шляпу ученика. Мне нравится чёрная с лентами. А в какой сегодня будете вы?



Слушатели: Слушают преподавателя, проверяют собственную готовность к занятию: выбирают шляпу ученика.

Этап актуализации знаний. *Проблемное изложение значимости технологий и кибербезопасности в современном мире (6 мин.)*

Преподаватель: Согласитесь, современный мир трудно представить без смартфонов, ноутбуков и интернета — мы живём в цифровом мире в той же мере, что и в реальном. Зарождавшийся как любопытная технологическая концепция, интернет постепенно стал полноценной вселенной — и в ней, точно также, как в обычной жизни, можно найти друзей и единомышленников, а можно стать жертвой мошенников. Поделитесь своим опытом использования интернета, как вы относитесь к технологиям?

Слушатели: Слушают преподавателя, беседуют с преподавателем о возможностях цифрового мира, его опасностях и их отношении к нему.

Преподаватель: Но это не значит, что надо бояться самих технологий. Наоборот, нужно понимать принципы их действия и учиться грамотно ими пользоваться, чтобы уметь противостоять киберпреступникам. Тогда правила безопасности не будут казаться вам набором шаманских практик и приобретут вполне рациональный смысл.

Слушатели: Слушают преподавателя, логически подходят к цели занятия.

Ознакомление слушателей с темой занятия, целями его проведения, планом работы (2 мин.)

Преподаватель: Поэтому тема нашего занятия «Информационная безопасность современного педагога». Мы с вами будем развивать ваши профессиональные компетенции в области информационной безопасности и защиты информации через получение устойчивых знаний по теме информационная безопасность, повышение вашей цифровой грамотности и формирование навыков ответственного и безопасного поведения в цифровой среде. Занятие пройдёт в три этапа с небольшими перерывами между ними, на заключительном этапе нас ждёт викторина.

Слушатели: Слушают преподавателя, ведут записи при необходимости.

Этап основной. *Показывает практическую значимость сети Интернет в современной жизни, на экране или доске демонстрирует игру «Знания», вместе со слушателями проходит разделы «Интернет-глобальная сеть» (100, 200, 300, 500 баллов), «Информационные ресурсы» (100, 200 баллов) и «Как устроена всемирная паутина» (100, 400 баллов) игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей (10 мин.)*

Преподаватель: Десятки лет назад интернет был уделом учёных и военных, доступный только в лабораториях и крупных научных центрах. Сегодня доступ к сети есть везде: в кафе, в метро, в школе, дома и даже в смартфоне. С каждым годом количество интернет-пользователей увеличивается: один заходит в сеть, чтобы опубликовать пост в социальной сети или отправить сообщение другу с помощью мессенджера, другой использует поисковые сервисы или электронную почту, третий работает или получает онлайн-образование. Нашим проводником в сегодняшнем путешествии будет увлекательная игра «Знания».

Слушатели: просматривают информацию на экране, конспектируют, отвечают на вопросы

Преподаватель: Выбирает раздел «Интернет - глобальная сеть» в игре «Знания»

- 100 баллов «ЧТО ТАКОЕ ИНТЕРНЕТ, И ОТКУДА ОН ВЗЯЛСЯ?»: зачитывает теорию
- 200 баллов «СОПОСТАВЬТЕ НАЧАЛА И ОКОНЧАНИЯ УТВЕРЖДЕНИЙ»: зачитывает задание, с помощью слушателей отвечает на вопросы по организации компьютерной сети
- 300 баллов «ЧТО ТАКОЕ КОМПЬЮТЕРНАЯ СЕТЬ?»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей
- 500 баллов «СОЗДАЙТЕ КОМПЬЮТЕРНУЮ СЕТЬ»: зачитывает задание, отмечает ответы

Выбирает раздел «Информационные ресурсы»:

- 100 баллов «ЧТО ТАКОЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ?»: зачитывает теорию
- 200 баллов «РАЗНОВИДНОСТИ ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей

Выбирает раздел «Как устроена всемирная паутина»:

- 100 баллов «ЧТО ТАКОЕ WWW?»: зачитывает теоретическую информацию
- 400 баллов «ЧТО ТАКОЕ БРАУЗЕР, И КАКИЕ ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ ОН ВЫПОЛНЯЕТ?»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей

Преподаватель обращает внимание на такое явление, как интернет-культура, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Интернет-культура» (100, 300, 400 баллов) игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей, демонстрирует «Словарь интернета» и осуществляет в нём поиск непонятных слушателям слов (10 мин.)

Преподаватель: Интернет – это особый мир со своими правилами и законами, угрозами и возможностями. Можно ли им управлять, зависит от каждого – наших знаний, умений, желаний и целеустремлённости. А знаете ли вы, что такое интернет-культура? Интернет-культура или киберкультура – это комплексное явление, которому можно дать несколько определений.

Раздаёт памятки по интернет-культуре. На экране или доске демонстрирует игру «Знания».

Слушатели: Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий игры «Знания»

Преподаватель: Выбирает раздел «Интернет-культура» (зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей):

- 100 баллов «КУЛЬТУРА В ИНТЕРНЕТЕ»
- 300 баллов «ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ ПРОФЕССИЙ»
- 400 баллов «ЦИФРОВЫЕ НАВЫКИ»

Обращает внимание на то, что государство, в котором мы живём тоже трансформировалось, и стало цифровым. Раздаёт памятки, на экране демонстрирует игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Цифровое государство» (100, 200; 300 и 400 баллов без заданий) игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей (10 мин.)

Преподаватель: Государство, в котором мы живём, тоже не стоит на месте, а трансформируется под влиянием новых технологий. Современный тип государства - цифровое государство. Выбирает раздел «Цифровое государство»

- 100 баллов «ГОСУДАРСТВЕННЫЕ УСЛУГИ» и 200 баллов «УМНЫЙ ГОРОД»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей
- 300 баллов «ЦИФРОВАЯ ЭКОНОМИКА» и 400 баллов «ЦИФРОВАЯ МЕДИЦИНА»: зачитывает теоретическую информацию, задания пропускает

Отпускает слушателей на перерыв. Перерыв 5 мин.

Преподаватель актуализирует проблему защиты персональных данных, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Защита личной информации / Персональные данные» игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей (15 мин.)

Преподаватель: Объем данных, который мы создаём и используем каждый день, стремительно увеличивается. Растёт и ценность этого актива, ведь он служит фундаментом для нашего будущего успеха. Многие считают себя «цифровыми бедняками» — мол, красть у нас нечего, потому и замки не нужны. Когда человек не осознает, что у него есть что-то ценное, любые меры предосторожности кажутся ему избыточными. Прежде всего, давайте проведём инвентаризацию наших цифровых активов, чтобы понять их истинную ценность, а уже потом подумаем, как их защитить.

Итак, что у нас сегодня в «цифре»? Да почти все:

- Деньги. Кроме наличных в кошельке, они все электронные;
- Бонусы. «Как бы деньги» — мили, баллы лояльности и прочее;
- Персональные данные, включая медицинские.
- Аккаунты в соцсетях, страницы и каналы. Иногда это очень дорогой актив;
- Цифровые авторские права на сайты, блоги, фото, видео и другой контент;
- Тайна частной жизни. Когда вокруг камеры и микрофоны, это становится не просто богатством, а роскошью;
- Репутация. Все, что написано о вас, и все, что вы написали сами, сохраняется в интернете навечно. А ведь репутация — один из самых дорогих активов;
- Переписка, деловая и личная, в электронной почте и мессенджерах;
- Цифровые коллекции. Музыка, кино, файлы, фотографии;
- Виртуальные вещи. Пока в играх, дальше будет больше;
- Контакты и заметки;
- Домены, сайты;
- Цифровые ресурсы. Домашний wi-fi, место в облачном хранилище, виртуальные машины и т.п.;
- Цифровая техника. Телефон, компьютер и прочая умная электроника;
- Автомобиль, который все больше превращается в компьютер на колёсах со всеми вытекающими отсюда рисками;
- Умный дом. Эта тема только набирает популярность и пока не слишком волнует киберпреступников, но угрозы будут расти.

Теперь давайте посмотрим некоторые элементы нашего «цифрового богатства» более подробно, начнём с персональных данных. *Раздаёт памятки по персональным данным. На экране или доске демонстрирует игру «Знания».*

Слушатели: Беседуют с наставником о «цифровых активах», просматривают информацию на экране, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий игры «Знания»

Преподаватель: Выбирает раздел «Защита личной информации / Персональные данные»:

- 100 баллов «ЧТО ТАКОЕ ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ?», 300 баллов «К КАКИМ УЛОВКАМ ПРИБЕГАЮТ ЗЛОУМЫШЛЕННИКИ, ЧТОБЫ ВЫВЕДАТЬ ВАШИ ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ?» и 400 баллов «УЧИМСЯ ОТЛИЧАТЬ ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ ОТ ОБЕЗЛИЧЕННЫХ ДАННЫХ»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей
- 200 баллов «ПОЧЕМУ НУЖНО ЗАЩИЩАТЬ ЛИЧНУЮ ИНФОРМАЦИЮ И К КАКИМ РИСКАМ ВЕДЁТ УТЕЧКА ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ?»: зачитывает задания, отмечает ответы слушателей
- 500 баллов «КТО ТАКИЕ ОПЕРАТОРЫ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ И КАКИЕ ТРЕБОВАНИЯ ОНИ ДОЛЖНЫ ВЫПОЛНЯТЬ, ЗАНИМАЯСЬ ОБРАБОТКОЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ?»: зачитывает задание, перемещает человека в зависимости от ответов слушателей, зачитывает информацию

Преподаватель обозначает проблематику фишинга, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Фишинг» игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей (12 мин.)

Преподаватель: Вы узнали, что одним из самых популярных видов интернет-мошенничества является фишинг. Остановимся на нём подробнее. *Раздаёт памятки по фишингу. На экране или доске демонстрирует игру «Знания».*

Слушатели: *Слушают преподавателя, беседуют с ним, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий игры «Знания»*

Преподаватель: Выбирает раздел «Фишинг»:

- 100 баллов «ЧТО ТАКОЕ ФИШИНГ?»: зачитывает теоретическую информацию
- 200 баллов «ПРАВИЛЬНЫЙ» САЙТ»: зачитывает задания, отмечает ответы слушателей, озвучивает пояснения
- 300 баллов «УЛОВКИ МОШЕННИКОВ»: зачитывает информацию, задания, отмечает ответы
- 400 баллов «ПРИЗНАКИ ФИШИНГА» и 500 баллов «ПЕРСОНАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ»: зачитывает задания, отмечает ответы

Преподаватель раскрывает понятие кибергигиена, демонстрирует игру «Знания», вместе со слушателями проходит разделы «Вредоносные программы» и «Конфиденциальность и безопасность в интернете», зачитывая теоретическую информацию, отмечая ответы слушателей (13 мин.)

Преподаватель: Говоря с вами о персональных данных и фишинге, мы уже немного коснулись правил безопасности. Сейчас всё чаще используется термин «кибергигиена». Кибергигиена – это полезные привычки при работе в интернете, которые необходимо вырабатывать, чтобы не попадаться на уловки киберпреступников. При приобретении необходимых навыков человек будет чувствовать себя уверенно и защищённо в сети.

Слушатели: *Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий игры «Знания».*

Преподаватель: А знаете ли вы, что такое вредоносные программы и как с ними бороться? *Выбирает раздел игры «Знания» «Вредоносные программы». Зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей в играх на:*

- 100 баллов «ЧТО ТАКОЕ ВРЕДОНОСНЫЕ ПРОГРАММЫ?»
- 200 баллов «КТО И ПОЧЕМУ СОЗДАЁТ ВРЕДОНОСНЫЕ ПРОГРАММЫ?»
- 300 баллов «ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ ВАМ ИЗБЕЖАТЬ ЗАРАЖЕНИЯ КОМПЬЮТЕРА»
- 400 баллов «ВИДЫ ВРЕДОНОСНЫХ ПРОГРАММ (КОМПЬЮТЕРНЫХ ВИРУСОВ)»
- 500 баллов «СПОСОБЫ ПРОНИКНОВЕНИЯ ВРЕДОНОСНЫХ ПРОГРАММ»

Преподаватель: Одно из правил кибергигиены: Создавайте надёжные пароли. Как вы думаете, какой пароль можно считать надёжным? *Выбирает раздел «Конфиденциальность и безопасность в интернете»:*

- 100 баллов «СДЕЛАЙТЕ НАДЁЖНЫЙ ПАРОЛЬ»: зачитывает теоретическую информацию, задание, вводит ответы слушателей
- 500 баллов «ЗАЩИТИТЕСЬ ОТ УГРОЗ»: зачитывает задания мини-игры, отмечает ответы слушателей

Отпускает слушателей на перерыв. Перерыв 5 мин.

Этап заключительный

Преподаватель: В интернете действует то же правило, что и в самолёте, – сначала обеспечьте безопасность себе, потом ребёнку. То есть взрослым нужно самим освоить правила кибербезопасности и понимать природу разнообразных цифровых угроз, чтобы стать для детей авторитетом. И, разумеется, разговоры надо подкреплять личным примером.

Пришло время поверить ваши знания и навыки защиты от киберугроз. Сделаем мы это с помощью Викторины проекта «Изучи интернет – управляй им». *Преподаватель предлагает слушателям разделиться на 3 команды, выбрать капитанов. Слушатели: делятся на 3 команды, выбирают капитанов.*

Преподаватель: правила викторины просты:

1. Право первого хода и цвет команды разыгрываются по жребью между капитанами
2. Команда (капитан) выбирает категорию и стоимость вопроса
3. На обсуждение даётся 15 сек. Остальные команды тоже ищут ответ, капитаны поднимают руки
4. Капитан отвечает на вопрос. Если ответ неверный, то право ответа переходит к команде, капитан которой первым поднял руку
5. Правильный ответ появляется на экране
6. За правильный ответ начисляются баллы, команда получает право выбрать следующий вопрос.
7. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Преподаватель: приглашает капитанов к столу, проводит жеребьёвку с помощью стикеров или кубика. В результате командам присваиваются цвета (1 -оранжевый, 2 – зелёный, 3 - синий).

Слушатели: слушают правила, капитаны участвуют в жеребьёвке; далее – слушают вопросы, обсуждают ответы в команде, капитан поднимает руку по готовности, отвечает, если был первым, выбирает категорию и стоимость вопроса, если ответ правильный.

Преподаватель: демонстрирует викторину на экране или доске, озвучивает вопросы, запускает отсчёт времени, следит за командами, даёт право ответить капитану, озвучивает правильные ответы, начисляет баллы, объявляет результаты. Далее – подводит итоги, поздравляет всех участников викторины, делится своими впечатлениями от занятия.

Преподаватель: Коллеги, очень хочется услышать ваши впечатлениями от занятия, открытия, может быть вы поделитесь сложностями? *Получает обратную связь по занятию от слушателей в устной форме или просит написать на стикерах и приклеить на доску. Далее – благодарит слушателей и прощается с ними.*

Список использованных материалов, интернет-ресурсов, литературы

- Станислав Макаров, Прекрасный, опасный, кибербезопасный мир. Всё, что важно знать детям и взрослым о безопасности в интернете – М.: 2022. – 568 с.: ил.
- Ресурсы проекта «Изучи интернет – управляй им»: Игра «Знания», https://игра-интернет.рф/game_list/
- Ресурсы проекта «Изучи интернет – управляй им»: Викторина, <https://игра-интернет.рф/vic2/>
- Ресурсы проекта «Изучи интернет – управляй им»: Словарь интернета, <https://игра-интернет.рф/games/glossary/>
- Инфографика о защите персональных данных в сети из работ участников IX Всероссийского онлайн-чемпионата «Изучи интернет – управляй им», 2020, <https://игра-интернет.рф/upload/iblock/3fb/3fb74c12bd8ad03709a652b4ae7bd975.png> (команда «Supernerds», г. Махачкала | Республика Дагестан)
- Инфографика о цифровом государстве из работ участников 5-го Всероссийского Семейного IT-марафона, 2021 (Ярки, д. Ярки | Ханты-Мансийский АО) <https://игра-интернет.рф/upload/iblock/e48/e480565f126ea6a45c77d3dbe3a4acdc.png>
- Инфографика об интернет-культуре из работ участников 5-го Всероссийского Семейного IT-марафона, 2021 (Матрица, х. Зайцевка | Ростовская область) <https://игра-интернет.рф/upload/iblock/4f5/4f5e6d59ff07ae978771e032ca22693c.png>
- Инфографика о фишинге из работ участников IX Всероссийского онлайн-чемпионата «Изучи интернет - управляй им», 2020 (Команда «РКС», г. Партизанск | Приморский край) <https://игра-интернет.рф/upload/iblock/73c/73c9a3f62cd3195c71377c00683d9993.png>

Семинар для педагогических работников «Информационная грамотность и критическое мышление в интернет-среде»

Автор: Колотаев Юрий Юрьевич, СПбГУ

Цель занятия: Формирование навыка эффективного поиска, анализа и критической оценки информации в сети Интернет, а также умение защищать личные данные (в ходе поиска информации) и распознавать фишинг.

Задачи занятия:

- **Образовательные:**
 - формирование у участников семинара понимания терминов «информационная грамотность», «критическое мышление», «кликбейт», «фейк-новости», «альтернативные факты», «фишинг»;
 - закрепление умения аргументированно объяснять выбор источников информации в цифровом пространстве;
 - сформировать системное понимание ответственного отношения к сбору и распространению информации в интернете, включая раскрытие его составных элементов.
- **Развивающие:**
 - воспитать культуру безопасного поведения в сети и взаимоуважение при сетевой командной работе;
 - развитие умений:
 - формулировать поисковые запросы;
 - составлять чек-листы оценки информации;
 - тренировать критическое мышление при анализе заголовков и писем;
 - отрабатывать групповое взаимодействие и аргументацию.
 - познакомить с образовательными игровыми модулями проекта «Изучи интернет – управляй им»: «Поиск информации», «Защита личных данных», «Фишинг».

Планируемые результаты:

- **Личностные:**
 - осознание своей роли и ответственности в цифровом пространстве;
 - готовность к конструктивному взаимодействию с другими пользователями.
- **Метапредметные:**
 - умение ставить цели и планировать поиск информации;
 - критическая оценка достоверности различных источников;
 - применение ИКТ-средств с соблюдением этических и правовых норм.
- **Предметные:**
 - представление об алгоритмах эффективного поиска информации;
 - умение распознавать признаки фейковой новости и фишинга;
 - владение приемами защиты личных данных в сети.

Основные понятия:

Информационная грамотность – совокупность знаний, умений и навыков, позволяющих человеку эффективно искать, критически оценивать, интерпретировать, использовать и передавать информацию из различных источников. Она включает способность различать достоверную и недостоверную информацию, понимать контекст и цели источников, а также соблюдать этические и правовые нормы при использовании информации. В современном цифровом мире информационная грамотность считается ключевым элементом медиаграмотности и цифровой безопасности.

Критическое мышление – способность человека объективно анализировать информацию, выносить обоснованные суждения, оценивать аргументы, выявлять логические ошибки и предвзятость, а также самостоятельно формировать выводы на основе фактов и доказательств. Оно предполагает активный, а не пассивный подход к восприятию знаний и служит основой для принятия рациональных решений, особенно в условиях информационного изобилия и манипулятивных сообщений.

Источник информации – любой носитель или канал, из которого можно получить знания, данные или сообщения. Источники могут быть первичными (научные исследования, интервью, документы, свидетельства очевидцев) и вторичными (аналитические статьи, обзоры, комментарии). Они бывают формальными (научные журналы, официальные сайты, книги) и неформальными (социальные сети, блоги, слухи). Оценка достоверности источника – важный элемент информационной грамотности.

Кликбейт (от англ. *clickbait* – «наживка для клика») – это форма онлайн-контента, заголовки или превью которого намеренно преувеличены, сенсационны или вводят в заблуждение, чтобы привлечь внимание и побудить пользователя перейти по ссылке. Кликбейт часто не соответствует содержанию статьи и эксплуатирует человеческое любопытство, эмоциональные реакции или страх. Такой подход может снижать доверие к медиа и распространять недостоверную информацию.

Фейковая новость – это ложная, сфабрикованная или искажённая информация, подающаяся как новостное сообщение с целью ввести аудиторию в заблуждение. Фейковые новости часто оформлены как настоящие публикации СМИ, но содержат вымышленные события, ложные цитаты или сфальсифицированные факты. Они могут распространяться ради политических манипуляций, экономической выгоды, социального воздействия или просто ради привлечения внимания.

Дезинформация – это преднамеренно ложная или искажённая информация, распространяемая с целью обмана, манипуляции общественным мнением или создания путаницы. В отличие от простой ошибки (ошибочной информации), дезинформация носит умышленный характер. Её часто используют в информационных войнах, чтобы дискредитировать оппонентов, посеять недоверие или повлиять на поведение масс.

Постправда – это культурное и политическое явление, при котором общественное мнение формируется преимущественно под воздействием эмоций, личных убеждений и манипулятивных образов, а не на основе объективных фактов. В условиях постправды границы между истиной и ложью размываются, поскольку эмоциональное воздействие важнее рационального доказательства. Этот термин часто используется для описания информационных кампаний, в которых апелляции к чувствам и личным мнениям преобладают над фактами.

Фишинг – форма интернет-мошенничества, при которой злоумышленники пытаются получить конфиденциальную информацию (логины, пароли, банковские данные и др.), выдавая себя за надёжные организации или лица. Обычно фишинг осуществляется через поддельные электронные письма, сайты или сообщения в мессенджерах, которые внешне имитируют официальные уведомления. Цель – заставить пользователя добровольно передать личные данные, которые затем используются для кражи средств или взлома аккаунтов.

Персональные данные – это любая информация, относящаяся к прямо или косвенно определяемому физическому лицу. К таким данным относятся ФИО, паспортные данные, адрес проживания, номер телефона, адрес электронной почты, данные о здоровье, финансовом состоянии, IP-адрес, фотографии и др. Защита персональных данных регулируется законодательством и направлена на обеспечение конфиденциальности, недопущение утечек и злоупотреблений.

Форма проведения: очная групповая

Оборудование: ПК с выходом в интернет, проектор, экран, раздаточные листы, индивидуальные устройства с доступом интернет для 3-х групп слушателей.

Сценарный план семинара (ход семинара)

Вводный (организационный) этап (7 минут)

Приветствие (2 минуты). Занятие начинается с приветствия преподавателя, целью которого является создание дружелюбной атмосферы и подготовка обучающихся к продуктивной работе.

Преподаватель входит в аудиторию, устанавливает зрительный контакт с группой и говорит: «Здравствуйте! Рада(рад) видеть вас сегодня. Мы живём в информационную эпоху, и с каждым днём поток данных, новостей, сообщений становится всё интенсивнее. Но насколько мы готовы к этому напору информации?»

После приветствия преподаватель переходит к актуализации темы занятия, подчёркивая её значимость для повседневной жизни. В качестве статистического факта можно привести следующие данные: «По оценкам аналитиков, каждый пользователь сталкивается в интернете минимум с одной фейковой новостью в день, а число киберинцидентов, связанных с фишингом, ежегодно растёт». Это помогает обучающимся осознать важность обсуждаемой темы и сформировать внутреннюю мотивацию к её изучению.

Цель и план урока (2 минуты): после установления контакта преподаватель озвучивает цели занятия. Формулировка цели даётся в ясной и прикладной форме: «Сегодня мы будем учиться отличать достоверную информацию от фейковой, распознавать манипуляции в новостях, выявлять фишинг и понимать, как защитить себя и свои персональные данные. Эти знания помогут вам не только в преподавании, но и в повседневной жизни – при работе в интернете, чтении новостей или оформлении онлайн-заявок».

На доске (или с помощью презентации) демонстрируется краткий план занятия. Преподаватель поясняет его структуру:

- сначала обсудим, что мы уже знаем об информации и как к ней относимся (актуализация);
- затем перейдём к разбору понятий и угроз (теоретический блок);
- далее практическая часть с онлайн-играми в группах;
- и, наконец, подведём итоги, заполним памятку и обсудим, что можно применять на практике.

Мотивационная активность (3 минуты): для вовлечения обучающихся и повышения интереса к теме проводится короткое интерактивное упражнение на ассоциации. Преподаватель говорит: «Сейчас я произнесу слово, а вы называйте первое, что приходит в голову. Начнём: “информация”».

Ожидаемые ответы: знание, данные, интернет, новость, манипуляция. После фиксации на доске (или устного повторения) преподаватель переходит к следующему слову: «интернет», затем – «доверие».

Каждую ассоциацию преподаватель кратко комментирует. Например:

- «Вы сказали “информация – это знание”. А что, если это ложное знание?»
- «Слово “доверие” прозвучало рядом с “опасность”. Это уже наводит на размышления».

Подводится общий вывод: «Информация сегодня действительно является силой. Но если мы не умеем её критически воспринимать, она превращается в инструмент манипуляции и даже угрозу».

Таким образом, в рамках вводного этапа достигается сразу несколько целей: устанавливается контакт, формируется эмоциональный фон, актуализируется тема, озвучивается структура и происходит мягкий переход к содержательной части занятия.

Актуализация знаний (12 минут)

Демонстрация заголовков (2 минуты). Преподаватель включает слайд-шоу с тремя визуальными примерами заголовков, характерных для различных источников информации:

1. «Срочно! Ваши данные под угрозой!» (*типичный пример сообщения из мессенджера с признаками дезинформации*)
2. «Вы получили выплату 9800 рублей от госуслуг! Подтвердите получение» (*типичный фишинг*)
3. «Скандал! Известный актёр пойман на краже!» (*яркий кликбейт*)

Каждый слайд сопровождается кратким комментарием преподавателя. Отмечается источник (электронная почта, новостной сайт, мессенджер), формат подачи информации (эмоционально-нагнетающий заголовок, акцент на страх, обещание выгоды или шокирующие детали). Подчёркиваются признаки манипуляции: заглавные буквы, восклицания, отсутствие деталей, отсутствие ссылок на проверенные источники.

Обучающимся предлагается устно отметить, какие слова и приёмы вызывают эмоциональную реакцию или недоверие.

Обсуждение в парах: «Верите ли вы? Почему?» (5 минут). После демонстрации заголовков преподаватель даёт установку: «Объединитесь в пары и обсудите, какой из этих заголовков вызывает у вас наибольшее доверие и почему. Обратите внимание на язык, оформление, предполагаемую цель автора».

Учащиеся обсуждают, как заголовки манипулируют эмоциями, какие вызывают тревогу, какие интерес. Примеры ответов:

- «Я не верю первому, потому что он построен на страхе и не содержит фактов».
- «А я чуть было не поверил второму – сумма выплаты выглядит правдоподобно».

Преподаватель проходит по классу, слушает диалоги, при необходимости направляет рассуждение: «На что вы обратили внимание в первую очередь? Почему заголовок вызывает доверие – или наоборот, отталкивает?»

Цель этапа – пробудить навыки саморефлексии и оценочной позиции, активизировать имеющийся у обучающихся опыт взаимодействия с информацией.

Введение ключевых понятий (4 минуты). На этом этапе преподаватель систематизирует обсуждение и вводит ключевые понятия. Приводится определение и короткий пример для термина.

Кликбейт – это заголовок, манипулирующий эмоциями читателя, построенный с целью спровоцировать клик. Пример: «Вы не поверите, что случилось с этой знаменитостью!».

Фейковая новость – сообщение, искажающее реальность, распространяемое как правдивое. Часто используется в политических, медицинских или социальных темах. Пример: «Вакцина вызывает болезни – подтвердили врачи (анонимно)».

Дезинформация – намеренное распространение ложной информации, обычно с целью манипуляции или провокации.

Постправда – феномен, при котором эмоции и личные убеждения оказываются важнее объективных фактов. Например, человек верит в новость не потому, что она доказана, а потому, что она соответствует его мнению.

Преподаватель подчёркивает: «Все эти явления – кликбейт, фейки, дезинформация – становятся особенно опасными в среде социальных сетей, где информация распространяется мгновенно и без верификации».

Учащиеся записывают определения, задают уточняющие вопросы. При необходимости преподаватель приводит дополнительные примеры, адаптированные под интересы группы (например, фейковая новость в области образования или спорта).

Формулировка учебных вопросов (1 минута). Преподаватель предлагает сформулировать ключевые вопросы, на которые предстоит найти ответы в течение занятия. Вопросы записываются на доске и озвучиваются:

- Как отличить правду от фейка?
- Как не стать жертвой фишинга?
- Какие персональные данные особенно важны для защиты?

После записи преподаватель акцентирует внимание: «Ответы на эти вопросы вы найдёте не в готовом виде, а в ходе анализа, работы с игровыми кейсами и личных выводов. В конце урока мы вернёмся к ним и сверим, насколько они для вас прояснились». Обучающиеся записывают вопросы в тетради, при необходимости уточняют формулировки.

Основная часть (50 минут)

Теоретический блок (10 минут). В этом разделе преподаватель раскрывает понятие информационной грамотности как совокупности навыков, позволяющих человеку эффективно находить, критически оценивать и безопасно использовать информацию. Он подчёркивает, что в эпоху цифрового контента важно не только быстро находить сведения, но и уметь распознавать манипуляции и искажения. Обучающимся объясняются базовые когнитивные и поведенческие механизмы, помогающие «фильтровать» поток данных: проверка источников, отслеживание авторства, анализ контекста.

- В качестве примера преподаватель показывает новость с заголовком: «Врачи признали: чипсы лечат ожирение!», и предлагает проанализировать, какие признаки делают этот заголовок подозрительным. Студенты отмечают отсутствие конкретных ссылок на медицинские исследования, сенсационный стиль, эмоциональную окраску и отсутствие автора.
- Также демонстрируются примеры типичных фишинговых писем, например: «Ваш банковский счёт временно заблокирован. Срочно перейдите по ссылке для восстановления доступа!» Преподаватель указывает на признаки угрозы и срочности, орфографические ошибки в тексте, нетипичный адрес отправителя (например, support-bank@freemail.ru).

Обучающиеся записывают ключевые признаки фейковых сообщений, кликбейта и фишинга, а также способы реагирования на них. Преподаватель напоминает о важности двухфакторной аутентификации и регулярного обновления паролей как мерах защиты.

Обзор инструментов проекта «Изучи интернет – управляй им» (5 минут). Преподаватель знакомит студентов с сайтом проекта «Изучи интернет – управляй им» (<https://игра-интернет.рф/>).

На интерактивной доске демонстрируется интерфейс платформы и поясняется, как использовать раздел с играми для развития цифровой грамотности. Особое внимание уделяется тому, как выбрать игру, где найти инструкции, как фиксировать результаты прохождения.

Участники семинара делятся на три группы. Каждой выдаётся карточка с названием образовательного модуля из раздела «Игры и тренажеры» – «Игра «Знания» (https://uzpa-интернет.рф/game_list):

| | | | | | | | |
|-----------|--|-----|-----|---|-----|-----|----|
| группа №1 |  Поиск информации в интернете | 100 | 200 |  400 | 500 | 0% | |
| группа №2 |  Фишинг | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 0% |
| группа №3 |  Защита личной информации / Персональные данные | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 0% |

Преподаватель объясняет, что после прохождения каждой игры необходимо зафиксировать 3–5 ключевых наблюдений или выводов, которые помогут ответить на ранее сформулированные учебные вопросы.

Группы самостоятельно (в зависимости от изначального уровня подготовки) выбирают сложность заданий (от 100 до 500 баллов). При наличии времени, они могут освоить все уровни сложности.

Групповая работа (20 минут). Обучающиеся переходят к практической деятельности. Преподаватель помогает при возникновении технических трудностей, контролирует темп и вовлечённость. Каждая группа работает за отдельным устройством.

Группа №1, изучающая тему поиска информации, сталкивается с задачами по определению основных алгоритмов поисковых запросов и поисковых выдач.

Группа №2 анализирует фишинговые сайты и механизмы их определения.

Группа №3 занимается защитой персональных данных. В рамках игрового сценария им предлагается решить, можно ли переходить по всем получаемым ссылкам или нет.

Презентация результатов групп и подведение промежуточных итогов (15 минут). Каждая группа готовит устное выступление. Преподаватель даёт 3–5 минут на представление результатов.

- Группа № 1 сообщает, что поиск информации требует навыков. Преподаватель дополняет: «Надёжные источники, как правило, имеют чёткую структуру, указание авторства, ссылки на первоисточники и проверяемую информацию».
- Группа №2 представляет алгоритм защиты от фишинга. Преподаватель напоминает, что реальные компании никогда не просят в письмах ввести личные данные.
- Группа 3 выделяет основные категории персональных данных, а также объясняет, что даже фото и место учёбы могут быть использованы злоумышленниками. Подводится вывод: информационная гигиена – это не паранойя, а элементарная цифровая осмотрительность.

Преподаватель обобщает услышанное, проводит перекрёстные связи с теорией, отвечает на возникающие вопросы, подчёркивает практическую ценность полученных знаний.

Заключительный этап (21 минута)

Раздача шаблона памятки (2 минуты). Для закрепления материала преподаватель раздаёт каждому обучающемуся шаблон памятки. Она состоит из трёх блоков:

1. Признаки надёжных источников информации
2. Правила защиты персональных данных
3. Алгоритм действий при фишинговой атаке

Преподаватель объясняет, что работа с памяткой направлена на выработку индивидуальных формулировок, пригодных для быстрого применения в реальной жизни. Инструкция: «Формулируйте кратко, понятно и точно. Не пересказывайте теорию – выделите главное».

Индивидуальное заполнение памятки (8 минут). Обучающиеся самостоятельно заполняют бланк, используя сделанные записи, воспоминания о теоретической части и результаты групповой работы. Например, один студент в первом блоке формулирует: «Надёжный источник – это ресурс с указанием автора, даты, и прямыми ссылками на первоисточники». Во втором блоке другой студент пишет: «Не передавать паспортные данные, фото документов, пароли и номер телефона незнакомым лицам». Преподаватель наблюдает, корректирует формулировки, уточняет значения слов.

Сравнение и оптимизация формулировок (7 минут). После индивидуальной работы преподаватель предлагает объединиться в пары. Участники обмениваются памятками, зачитывают свои формулировки, обсуждают, какие из них наиболее ясные, логичные и универсальные. В процессе обсуждения они вносят изменения в тексты памяток, уточняют термины, заменяют обобщённые слова на конкретные. Например, вместо «быть внимательным» – «проверять адрес сайта перед вводом данных».

Итоги и обратная связь (4 минуты). Преподаватель подводит итоги занятия, систематизируя полученные знания. Он отмечает, что обучающиеся не только познакомились с основными типами манипуляций, но и научились анализировать информацию, выявлять признаки фейков, оценивать угрозы для цифровой безопасности. Обсуждение завершается ответами на вопросы: «Где можно проверить достоверность новости?», «Какие браузерные расширения помогают выявить фишинг?»

В заключение преподаватель даёт рекомендации: следить за новыми трендами в информационной безопасности, проходить курсы по медиаграмотности и не забывать – «основной антивирус у каждого из нас – это критическое мышление».

Урок завершается словами благодарности за активное участие и осмысленную работу.

Курсы компьютерной грамотности для пользователей 50+ «Устройство компьютера и интернет»

Автор: Калужская Екатерина Максимовна

Продолжительность: 50 минут

Цель занятия: В современном мире компьютерная грамотность становится всё более важным навыком, который необходим каждому человеку. Особенно это актуально для людей старшего возраста, которые хотят оставаться активными и независимыми. Курсы компьютерной грамотности для людей старше 50 лет направлены на то, чтобы помочь им освоить базовые навыки работы с компьютером и интернетом. Это может быть полезно для общения с родственниками и друзьями, получения государственных услуг, покупок в интернете и многого другого.

Задачи занятия:

- обучить слушателей основам работы с компьютером и познакомить их с базовыми понятиями и терминами;
- дать слушателям представление о том, как можно использовать компьютер и интернет для решения повседневных задач.

Основные понятия: персональный компьютер, интернет, браузер

Форма проведения: Лекция. Практическое задание в IT-классе на сайте <https://игра-интернет.рф/>

Оборудование: АРМ наставника, проектор, экран, АРМ по количеству слушателей.

Планируемый результат:

- уверенное владение основными навыками работы с компьютером;
- умение использовать интернет для общения и получения информации: участники научатся искать информацию в интернете, общаться в социальных сетях, совершать покупки онлайн и получать государственные услуги через интернет (голосовать, записываться в медицинское учреждение, оплачивать квартплату и многое другое);
- улучшение качества жизни: благодаря полученным знаниям и навыкам, участники смогут эффективнее решать повседневные задачи, связанные с использованием компьютера и интернета, что в свою очередь улучшит их качество жизни;
- повышение самооценки и уверенности в себе: успешное освоение и приобретение новых навыков может повысить самооценку и уверенность в себе у участников, что особенно важно для людей старшего возраста;
- возможность для дальнейшего развития: курсы компьютерной грамотности закладывают основу для дальнейшего самостоятельного изучения и освоения новых технологий, что открывает перед участниками широкие возможности для саморазвития и самореализации.

Сценарный план занятия (ход мероприятия)

Этап актуализации знаний (10 минут)

Наставник: Здравствуйте, рада приветствовать вас на первом занятии курсов компьютерной грамотности. Тема сегодняшнего занятия «Устройство компьютера и интернет».

Для начала, предлагаю Вам рассказать о своём уровне знаний. Имеете ли вы дома ПК, как часто вы им пользуетесь? С какими проблемами вы сталкиваетесь?

Слушатели: отвечают на заданные вопросы.

Основной этап (30 минут)

Наставник: Прекрасно что вы готовы получать знания и развиваться в области компьютерных технологий.

Что же такое компьютер? История вычислительной техники началась задолго до появления современных компьютеров. Первые приспособления для счёта, такие как счётные палочки и абак, использовались ещё в древности. С развитием технологий появились более сложные устройства, например, логарифмические линейки и механические арифмометры.

В XX веке произошёл значительный прогресс в области вычислительной техники. Были разработаны первые электронные компьютеры, такие как ENIAC в 1946 году. Они были огромными и дорогостоящими, но могли выполнять множество вычислений за короткое время. С течением времени компьютеры становились всё меньше, быстрее и доступнее. Появление транзисторов в 1950-х годах позволило уменьшить размер и стоимость компьютеров, а интегральные схемы в 1960 годах сделали возможным создание персональных компьютеров.

Компьютер – вычислительная машина, выполняющая различные операции над информацией: получение, обработку, передачу, хранение – по определённой заданной программе. Играет важную роль в жизни человека, предоставляя широкий спектр возможностей для работы, учёбы, развлечений и общения.

Компьютеры используются для выполнения различных задач в офисе, включая обработку текстов, создание презентаций, ведение бухгалтерии, анализ данных и многое другое. В образовательной сфере они помогают в обучении, доступе к образовательным ресурсам, выполнении домашних заданий и проведении научных исследований.

Так же и в сфере развлечений! Просмотр фильмов, прослушивание музыки, игры, общение в социальных сетях – всё это возможно благодаря компьютеру, без него сложно представить нашу современную жизнь, так же как невозможно её представить без интернета!

Интернет (от англ. *Internet*, что означает «межсетевой протокол») – это глобальная система взаимосвязанных компьютерных сетей, предназначенная для хранения и передачи информации. Или более простым языком, интернет – это совместная работа сетевого оборудования, компьютерных устройств и программного обеспечения.

Первая компьютерная сеть, была создана в 1969 году в США, Агентством Министерства обороны США, по перспективным исследованиям (DARPA). Называлась она ARPANET. Именно она стала прототипом современного интернета и первой сетью, перешедшей на маршрутизацию пакетов данных.

В рамках нашего проекта, вы узнаете, из чего состоит компьютер и как можно его защитить, как совершать покупки в интернете и как обезопасить свои данные от кибермошенничества.

А также, я хочу познакомить вас с целой платформой интернет-знаний!

Наставник выводит на экран главную страницу сайта проекта «Изучи интернет – управляй им»
<https://игра-интернет.рф/>.

Наставник: Сегодня каждый из вас сможет испытать свои силы и знания в «IT-уроке», созданном специально по темам нашего сегодняшнего занятия.

Изучи интернет – управляй им! > «Устройство компьютера и интернет»

«Устройство компьютера и интернет»

Выполните задания IT-урока, чтобы получить сертификат. Сертификат будет доступен на этой странице и в личном кабинете в карточке IT-урока. За ошибки при прохождении списываются баллы. Повторно выполнить задания, чтобы улучшить результат, невозможно.

Как получить сертификат: Набрать не менее 50% баллов от максимального количества по теме.

Ограничение по времени: 60 минут – ориентируйтесь на счетчик обратного отсчета.

22 – 31 декабря 2024 Тип: По темам

Всего баллов: 0 / 2600

| | | | | |
|-------------|------|-------|-------|--------|
| 00:00:59:53 | Дней | Часов | Минут | Секунд |
|-------------|------|-------|-------|--------|

| | | | | | |
|----------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| Как устроен компьютер | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 |
| Интернет - глобальная сеть | 100 | 200 | 300 | 500 | |

После регистрации на сайте проекта каждый слушатель переходит по ссылке <https://uzra-internet.rf/personal/it-lessons/>.

Заключительный этап (10 минут)

Наставник: огромное спасибо, что приняли участие сегодня в первом, вводном занятии нашего проекта компьютерной грамотности! Ждём вас снова!

Слушатели делятся своими впечатлениями, высказывают пожелания и предложения.

Урок безопасного интернета по комиксу «Имбовая ошибка: как я чуть не слил всё»

Автор: команда проекта «Изучи интернет – управляй им»

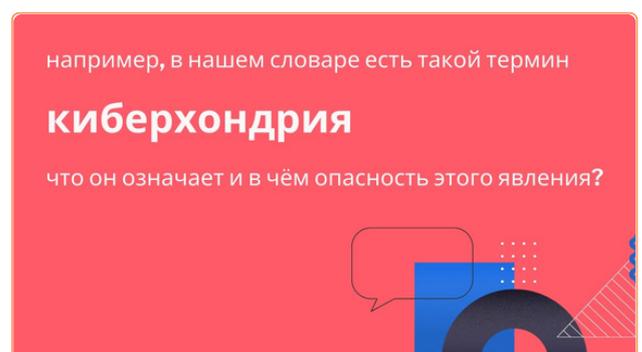
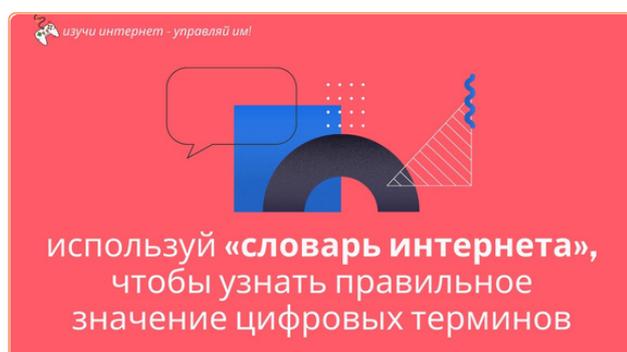
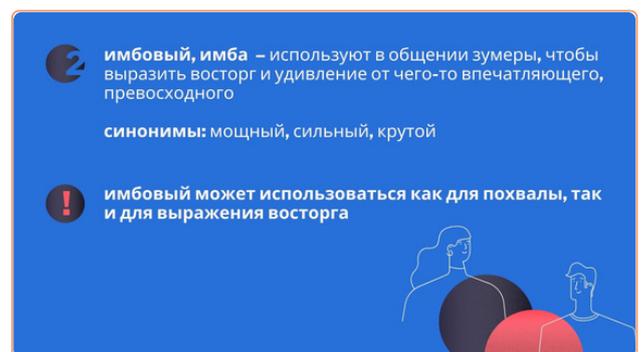
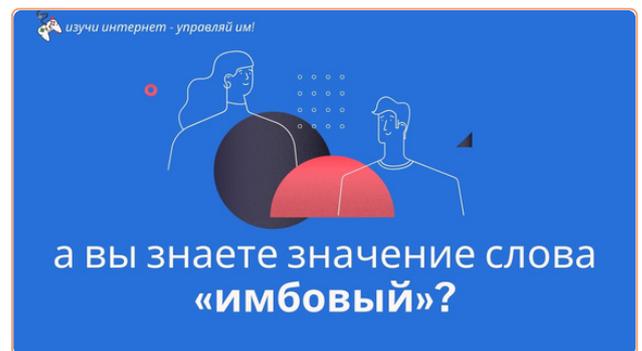
Возрастная группа: 9-12 лет

Продолжительность: 90 минут

Форма проведения: интерактивный урок с практическими заданиями; предполагается, что до проведения занятия, дети ознакомятся с содержанием комикса «Имбовая ошибка: как я чуть не слил всё» (<https://игра-интернет.рф/comics/>)

Цель занятия: тренировка навыков цифровой грамотности в интерактивном формате

Презентация к уроку (ход урока)

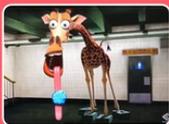


киберхондрия = цифровая ипохондрия

стало понятнее? :)



ИЗВЕСТНЫЕ ИПОХОНДРИКИ



Мелман: живёт в ожидании плохих новостей от собственного организма, боится микробов, ест строго по расписанию, отслеживает каждое пятнышко на шее и считает, что любое недомогание — это уже финал. Регулярно проходит МРТ, лечится от несуществующих болезней и носит костыли без видимой причины



Ёжик: каждое утро проверяет самочувствие, соблюдает распорядок, занимается спортом и ест овощи. Однажды он так распереживался о здоровье, что перестал выходить из дома



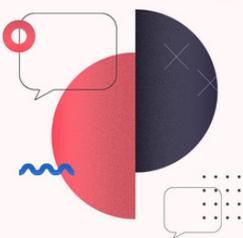
Карлсон: Я самый больной человек в мире!..

киберхондрия = цифровая ипохондрия

стремление выискивать у себя симптомы болезней (часто не существующих) и заниматься их диагностикой по интернету, а затем практиковать самолечение — назначать лекарства и обследования по источникам в сети



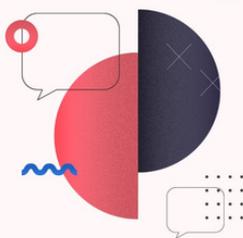
изучи интернет - управляй им!



не забудь включить критическое мышление

а вы знаете, что это такое?

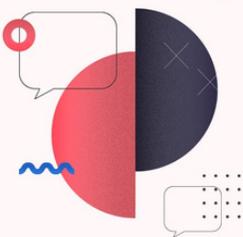
изучи интернет - управляй им!



критическое мышление — способность анализировать информацию, идеи и убеждения, оценивать их достоверность, логичность и обоснованность

предполагает не просто принятие или отвержение информации, а глубокое и всестороннее рассмотрение, включая поиск доказательств, оценку аргументов и формирование собственных выводов

изучи интернет - управляй им!



как определить, что новость или видео, которые вы нашли в сети - **фейк**?



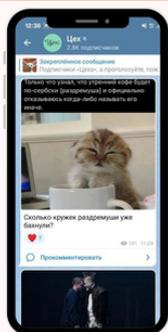
найти первоисточник

автор: что вы знаете о его репутации?

новость только на одном сайте?

пробежаться по ссылкам в тексте: если они ведут на информацию «не по теме», то есть повод усомниться

фото/видео: кривые линии, лишние фрагменты, странные тени, неровные края

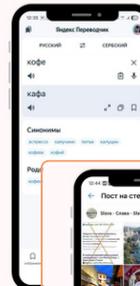


«утренний кофе по-сербски - раздремуша»

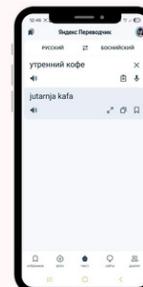
мы узнали о таком факте...

или мифе?

как это проверить?



использовать переводчик от Яндекса



поискать информацию в сети



МОСКОВСКИЙ ЗООПАРК ПОПРОВАЛИСЬ С ПАНДОЙ КАТЮШЕЙ...

23 ИЮЛЯ, 2025

В Московском зоопарке скучали любимой едой посетители панда Катюша. Праздничной суете стало известно о первой встрече солнечного удача.

Катюша провела насыщенную жизнь, радуя детей и взрослых своим добродушием и игривостью. Однако жаркая пора оказалась для нее настоящим испытанием. Сотрудники зоопарка прилагают максимум усилий, чтобы создать комфортные условия содержания панды.

Зоопарк вынужден соблюдать все требования Катюши и проводить все работы в тени даже в условиях городской среды, защищая их от перегрева и обезвоживания.

мы узнали вот о таком печальном событии...

как проверить, нам сказали правду или обманули?



МОСКОВСКИЙ ЗООПАРК ПОПРОВАЛИСЬ С ПАНДОЙ КАТЮШЕЙ...

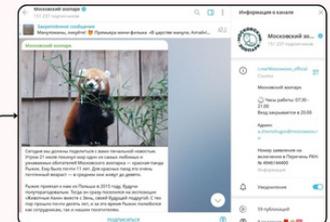
23 ИЮЛЯ, 2025

В Московском зоопарке скучали любимой едой посетители панда Катюша. Праздничной суете стало известно о первой встрече солнечного удача.

Катюша провела насыщенную жизнь, радуя детей и взрослых своим добродушием и игривостью. Однако жаркая пора оказалась для нее настоящим испытанием. Сотрудники зоопарка прилагают максимум усилий, чтобы создать комфортные условия содержания панды.

Зоопарк вынужден соблюдать все требования Катюши и проводить все работы в тени даже в условиях городской среды, защищая их от перегрева и обезвоживания.

эту новость придумал GigaChat



настоящая новость в телеграм-канале Московского зоопарка

КТО ЭТИ ЛЮДИ? ИЛИ НЕТ...

ПОИЩЕМ ПАСХАЛКИ а вы знаете, что это такое?

- фрагмент кода, «заплатка», который автоматически вносится в компьютерные файлы или программы; *помогает: исправить ошибки, улучшить или полностью изменить работу некоторых функций программы; добавить новые функции*
- специальные программки для компьютеров, которые упрощают работу с файлами, автоматизируют повседневные операции, следят за безопасностью данных и помогают эффективно использовать системные ресурсы
- специальное послание, секрет, спрятанный создателями внутри компьютерной игры, фильма, книги для внимательных пользователей

пасхалка - это...

специальное послание, секрет, спрятанный создателями компьютерной игры, фильма, книги для внимательных пользователей

фрагмент кода, «заплатка» для программы; *помогает: исправить ошибки, улучшить работу функций, добавить новые функции*

специальные программки, которые автоматизируют повседневные операции, следят за безопасностью данных и помогают эффективно использовать системные ресурсы

пасхалка #1

сцену из какого фильма повторил Андрей?

пасхалка #1

пасхалка #2 какие сервисы мы здесь зашифровали?

пасхалка #3 узнали коня? спойлер: он не из мультика;

пасхалка #3 мы постарались зашифровать троянского коня

как связаны тroyанский конь и безопасность в интернете?

какую программу называют «тroyанской»?

 изучи интернет - управляй им!

тroyанская программа вредоносное ПО, вирус

маскируется под обычные файлы или ПО на компьютере

после скачивания и установки или открытия файла (например, документа, фотографии, вложения из письма) он вносит изменения в систему и без вашего ведома начинает зловредную работу - заражает ваш компьютер

стремится получить полный контроль над компьютером: все действия владельца зараженного компьютера записываются и отправляются на сервер, указанный тroyанцем

как же защитить свои гаджеты от вирусов?

 изучи интернет - управляй им!

используй антивирус регулярно его обновляй

- ▲ установи на каждый гаджет, подключенный к сети
- ▲ купи полную или скачай бесплатную версию на *официальном сайте*
- ▲ включи встроенную защиту: брандмауэр, пароль на вход, вход по отпечатку пальца
- ▲ файл и/или ссылку из неизвестного источника проверь антивирусом перед загрузкой
- ▲ при подключении к **Wi-Fi** в общественном месте (например, в ТЦ, парке, метро), используй режим браузера «Инкогнито»

игнорируй спам

из эл.писем, смс, мессенджеров, соцсетей

- ▲ заведи несколько ящиков эл.почты: для деловой и личной переписки, для подписок и регистрации аккаунтов
- ▲ обращай внимание на адрес, с которого пришло письмо: соответствует ли теме, корпоративный или общий домен, опечатки и лишние символы
- ▲ не открывай ссылки и вложения из спама, тем более, если файл имеет расширение **.exe**

скачивай игры, ПО, книги, приложения, подкасты и другой контент только из официальных источников

- ▲ регулярно обновляй ПО и приложения, чтобы вовремя «поставить заплатки»

киберзлодеи используют не только вирусы, но и методы социальной инженерии

а вы знаете, что это такое?

социальная инженерия «ловушка для доверчивых»

хитрые способы обмануть человека, используя доверие и психологические уловки

и зачем кибермошенники это делают?

мотивы кибермошенников

- ~~~~ добыча персональных и любых других **чувствительных данных**: имена, адреса электронной почты, телефоны, паспортные данные, пароли, пин-коды, фото документов
- ~~~~ заполнить доступ к банковским аккаунтам, карточкам, криптовалютным кошелькам и другим ценностям
- ~~~~ получить доступ к корпоративным сетям и серверам путём взлома конкретных сотрудников через почту или телефонные разговоры

вспомните, о каких «ловушках» для пользователей интернета мы рассказали в комиксе?

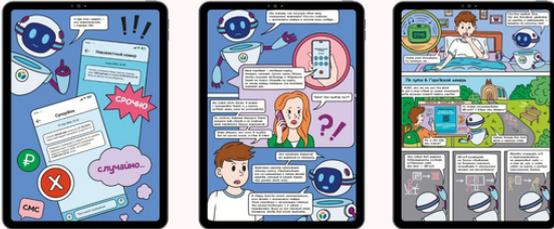
фишинг: поддельные сайты



фишинг: чаты, выигрыши



СМИШИНГ, ВИШИНГ И КВИШИНГ



как не попасть в ловушку кибермошенника?

- 1 включить критическое мышление
- 2 научиться проверять сайты, электронные письма, SMS, звонки на достоверность
- 3 использовать надежные пароли и двухфакторную идентификацию



изучи интернет - управляй им!

персонажи комикса делятся с Андреем «золотыми правилами надежного пароля» и «чек-листом проверки сайта на безопасность»

давайте проверим, помните ли вы их



«золотые правила» надежного пароля



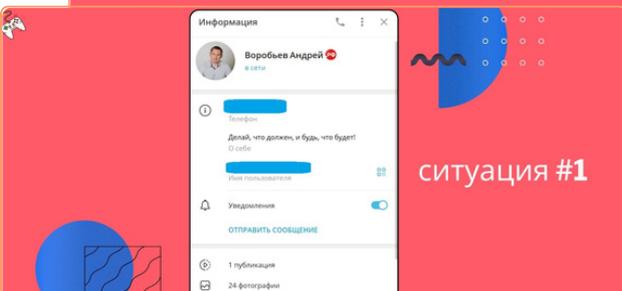
«чек-лист проверки сайта» на безопасность



изучи интернет - управляй им!

А теперь потренируемся... на кошках ;)

ситуация #1



ситуация #1



ситуация #1

что-тостораживает?



ситуация #2

ситуация #2

ситуация #2

и в финале две мудрости

интернет ничего не забывает

прежде, чем опубликовать пост, видео, свои или чужие персданные, комментарий под чужой фотографией, *подумай, какой вред это может нанести тебе или другому пользователю*

не будь троллем и не корми троллей

интернет – это инструмент

которым нужно научиться пользоваться, освоить технику безопасности и прочитать инструкции :)

интернет не угроза, а большие возможности для саморазвития, образования, эффективности и роста во множестве сфер

ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ – УПРАВЛЯЙ ИМ!

- игра-интернет.рф
- доменный-патруль.рф
- академия.кц.рф

В методическом пособии для педагогических работников «Школа наставников «Изучи интернет» рассмотрены основные вопросы цифровой трансформации в образовательном пространстве, даны объяснения некоторым нормативным документам, раскрывающим вопросы безопасности и защиты детей в интернет-пространстве, подробно разобран образовательный проект «Изучи интернет – управляй им».

В Пособии также представлены модели наставничества, позволяющие организовать наставничество в образовательной организации. Даны методические рекомендации по разработке занятий с использованием ресурса, а в качестве примера представлены технологические карты занятий для различных возрастов обучающихся с использованием контента образовательного проекта «Изучи интернет – управляй им».

Для комфортной работы по использованию в образовательных и воспитательных целях ресурса «Изучи интернет – управляй им», в приложении к пособию публикуются следующие методические материалы:

- *Возрастная периодизация по Эльконину Д.Б.*, которая поможет определить возрастные особенности ребёнка и разработать адресные образовательные и воспитательные мероприятия и программы
- *Пример Положения о проведении Всероссийского Семейного IT-марафона*, которое позволит организовать и провести мероприятия, с вовлечением семей обучающихся как на институциональном, так и на других уровнях организации
- *Пример Положения о проведении Викторины «Изучи интернет»*, которое позволит организовать очное мероприятие в формате разминки с вовлечением обучающихся и семей обучающихся.

Информация, представленная в методическом пособии, поможет специалистам по работе с детьми и молодёжью педагогическим работникам организаций и родителям обеспечить модернизацию образовательного и воспитательного процесса на основе ресурса «Изучи интернет – управляй им», способствовать формированию у обучающихся навыков обучения в цифровом мире, умения создавать цифровые проекты для своей будущей профессии, преодолеть цифровой разрыв между современными детьми и представителями старшего поколения в стремительно меняющемся мире.

Список используемых источников

- **Федеральный закон от 28 июля 2012 г. N 139-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» и отдельные законодательные акты Российской Федерации»** (с изменениями и дополнениями) // Система ГАРАНТ: <http://base.garant.ru/70207766/#help#ixzz3oAOCdHRD>.
- **Федеральный закон от 29.12.2010 N 436-ФЗ (ред. от 29.06.2015) «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»** // http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/.
- **Методика организации недели «Безопасность Интернет»**. Авторы составители: Селиванова О. В., Иванова И. Ю., Примакова Е. А., Кривопалова И. Тамбов, ИПКРО 2015. // <http://ipk.68edu.ru/docs/bezopasnostdeti/nedelya-internet.pdf>.
- **Рубцова О.В. «Экспертиза информационной безопасности образовательной среды»** // <http://fobr.ru/wp-content/uploads/2014/12/Statya-v-ZHurnale-Narodnoe-obrazovanie-9-2015.pdf>.

Список использованных материалов и интернет-ресурсов

- **Проект «Изучи интернет - управляй им»** // <https://игра-интернет.рф/>
- **Онлайн-игра «Знания»** // https://игра-интернет.рф/game_list/
- **Викторина «Изучи интернет - управляй им»** // <https://игра-интернет.рф/vic2/>
- **Словарь интернета** // <https://игра-интернет.рф/games/glossary/>
- **Основные правила безопасности в сети** // <https://youtube.com/embed/Bf7EtkwMxU8?autoplay=1>
- **Проектирование занятия с помощью цифровых ресурсов** // <https://kasipkor.kz/wp-content/uploads/2022/06/2-модуль.pdf>

Основная литература

- Анисимова Э. С., Асхадуллина Н. Н. А 64 **Практики развития цифровой грамотности учителя: учебное пособие** / Сост. Э. С. Анисимова, Н. Н. Асхадуллина. – Казань: Издательство Казанского университета, 2022. – 124 с.
- **Возрастная физиология и психофизиология [Электронный ресурс]: учебное пособие** / авт.-сост. И.А. Остапенко – 2-е изд., перераб., доп. - Электрон. дан. - Волгоград: Азово-Черноморский инженерный институт ФГБОУ ВПО Донской ГАУ, 2021. – 235 с.: ил., схем., табл. – Режим доступа: Локальная сеть Библиотеки Азово-Черноморского инженерного института ФГБОУ ВО Донской ГАУ.
- **Курбалийя, Й. Управление интернетом** / Й Курбалийя. – Мальта: DiploFoundation Anutruf, Ground Floor Hriereg Street Msida, MSD 1675, Malta Швейцария: DiploFoundation 7bis, Avenue de la Paix CH-1211 Geneva, Switzerland Сербия: DiploCentar Braničevska 12a/12 11000 Belgrade, Serbia : DiploFoundation, 2016. – 392 с.
- **Управление человеческими ресурсами : учебник для вузов** / И. А. Максимцев [и др.]; под ред. И. А. Максимцева, Н. А. Горелова. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Юрайт, 2020. – 467 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-99951-8. – URL: <https://urait.ru/bcode/449957> (дата обращения: 19.10.2020).— Режим доступа: электрон.-библ. система «Юрайт», требуется авторизация.
- **Логвинова, И.М. Конструирование технологической карты урока в соответствии с требованиями ФГОС** / И.М. Логвинова, Г.Л. Копотева // Управление начальной школой. – 2011. – № 12. – С. 12-18.

- **Костылев, А.Н. Оценка личностноориентированной мотивации студентов к успешности обучения в вузе** / А.Н. Костылев, С.Н., Алексеенко, В.В.Пильщикова, В.М.Бондина, Д.А.Губарева.: из-во Академия Естествознания, 2017. Режим доступа: https://elibrary.ru/download/elibrary_30457835_71053445.pdf (дата обращения: 04.10.2018).
- **OpenProfession** [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://openprofession.ru> (дата обращения: 04.10.2018).
- **Акулов, А. О. Потребности и мотивация студента педагогического вуза: теоретический анализ проблемы.** / А.О. Акулов, В.А. Губин.: Изд-во Ленинградский государственный университет им. А.С. Пушкина, 2014. Режим доступа (дата обращения: 04.10.2018): https://elibrary.ru/download/elibrary_24433342_22743813.pdf.
- **Бочаров, М.И. Особенности дистанционной поддержки образовательного процесса в вузе** [Электронный ресурс] / М.И. Бочаров, С.А. Смирнов С.А. Режим доступа: <http://msk.ito.edu.ru/2010/section/67/2026/index.html> (дата обращения: 04.10.2018).
- **Бунчук В. Как прокачать IT-навыки с помощью проекта «Изучи Интернет – управляй им»** / В. Бунчук // Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». – 2020. – № 1 (8). – URL: http://journal.homocyberus.ru/Bunchuk_V_1_2020
- **Ван Уденховен Н., Вазир Р. Новое детство. Как изменились условия и потребности жизни детей.** [Текст] / Н. Ван Уденховен, Р. Вазир –М.: Университетская книга, 2010.
- **Вербицкий А. А., Бакшаева Н.А. Психология мотивации студентов** / А.А. Вербицкий, Н.А. Бакшаева.: Из-во Логос, 2006. Режим доступа: <http://www.klex.ru/i8l> (дата обращения: 04.10.2018).
- **Гордеева, Т.О. Психология мотивации достижения** / Т. О. Гордеева.: Изд-во Смысл, 2006.
- **Гоулман, Дэниел. Эмоциональный интеллект** / Д. Гоулман.: изд-во «Манн, Иванов и Фербер», 2018. Режим доступа: <https://mybook.ru/author/deniel-goulman/emocionalnyj-intellekt-pochemu-on-mozhet-znachit-b/> (дата обращения: 04.10.2018).
- **Грегори, Дэнни. Скetch на завтрак. Сотня способов добавить в жизнь творчества, даже если времени нет совсем** / Д. Грегори.: Из-во «Альпина Паблишер», 2018. Режим доступа: <https://www.litmir.me/br/?b=602842&p=1>(дата обращения: 04.10.2018).
- **Дворецкая И.В., Уваров А.Ю., Вихрев В.В. Модели обновления общего образования в развивающейся цифровой среде:** Аннотированная библиография – М.: ТОРУС ПРЕСС, 2020.122 с
- **Емелин В.А., Рассказова Е.И., Тхостов А.Ш. Психологические последствия развития информационных технологий** / В.А. Емелин, Е.И. Рассказова, А.Ш. Тхостов // Национальный психологический журнал. – 2012а – №1. – С. 81 – 87.
- **Изучение управления Интернетом с участием всех заинтересованных сторон** <https://digital.report/izuchenie-upravleniya-internetom/>
- **Ильин, Е.П. Мотивация и мотивы** /Е. П. Ильин.: Изд-во Питер, 2002. Режим доступа: <https://studfiles.net/preview/4019619/> (дата обращения: 04.10.2018).
- **Инструктивно-методический материал по организации деятельности наставников в Программе АСИ «Кадры будущего для регионов».** Сост. Карпушина Н.Я., Карпушиной Е.Е. / под ред. Кондакова А.М. // URL: <https://tgmk-tula.ru/wp-content/uploads/2020/11/Рекомендации-для-наставников.pdf>
- **Информационная и психологическая безопасность в СМИ: В 2-х т. Т. II: Феномен «разорванной коммуникации»:** Сб. статей [Текст] / под ред. Я. Н. Засурского, Ю. П.Зинченко, Л. В. Матвеевой, Е.Л. Вартановой, А И.Подольского. – М.: Аспект Пресс, 2008. – 399 с.

- **Как защитить детей, не прибегая к цензуре** // Дети в информационном обществе. – 2012. – № 10. – С. 8 – 13.
- **Карабанова О.А. Развитие возрастно-психологического подхода в современной психологии** [Текст] / О.А. Карабанова // Актуальные проблемы психологии развития: возрастной, образовательный и семейный аспекты. М.: МГУ. - 2012. – С. 3-14.
- **Коваль, Т.В. Личностная сфера подростков, склонных к развитию компьютерной зависимости:** Автореф. дис. канд. психол. наук [Текст] / Т.В. Коваль. – М., 2013.
- **Коленда, Ник. Система убеждения: как влиять на людей с помощью психологии** / Н. Коленда.: Изд-во «Альпина Паблишер», 2018. Режим доступа: <http://avidreaders.ru/book/sistema-ubezhdeniya-kak-vliyat-na-lyudey.html> (дата обращения: 04.10.2018).
- **Леонтьев, Д.А. Современная психология мотивации (сборник)** / Д. А. Леонтьев.: Из-во Смысл, 2002. Режим доступа (дата обращения: 04.10.2018): https://royallib.com/read/avtorov_kollektiv/sovremennaya_psihologiya_motivatsii_sbornik.html.
- **Лубовский, Д.В. Особенности внутренней позиции учащегося как факторы риска в развитии учебной деятельности** / Д.В. Лубовский.: Изд-во «Московский государственный психолого-педагогический университет», 2009. Режим доступа (дата обращения: 04.10.2018): https://elibrary.ru/download/elibrary_12860728_45916726.pdf.
- **Медийная и информационная грамотность: программа обучения педагогов.** – М.: Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании, 2012.
- **Меньшикова Г.Я. Психологические механизмы восприятия зрительных иллюзий.**
- **Методические рекомендации о включении онлайн-курсов в учебные планы** [Электронный ресурс]. Режим доступа (дата обращения: 04.10.2018): https://openedu.ru/media/Методические_рекомендации_о_включении_онлайн-курсов_в_учебные_планы.pdf.
- **Методологические и методические основы проведения экспертизы информационной продукции.** – М., 2013 // Зинченко Ю.П., Матвеева Л.В., Пристанская О.В., Ермолаева О.Я., Анисеева Т.Я., Мочалова Ю.В., Петракова Е.Е., Степанова О.Б., Тетик Л.В. в сборнике «Концепция информационной безопасности детей и подростков» // <http://rkn.gov.ru/mass-communications/p700/p701/>; http://rkn.gov.ru/docs/Razdel_9.pdf.
- **Национальная программа «Цифровая экономика Российской Федерации».** [Электронный ресурс]. <https://digital.gov.ru/target/nacziionalnaya-programma-czifrovaya-ekonomika-rossijskoj-federaczii>.
- **Нормативные документы.** [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.apkpro.ru/403.html> (дата обращения: 04.10.2018).
- **Нохрин, Е. В. Проблемы реализации открытого образования** // Е.В. Нохрин.: Педагогическое образование в России. 2017. № 4. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-realizatsii-otkrytogo-obrazovaniya> (дата обращения: 04.10.2018).
- **Оппитц, Штефан. Самооценка. Повышай свою уверенность!** / Ш. Оппитц.: Изд-во Эксмо, 2016. Режим доступа: <http://www.vipbook.su/nauka-i-ucheba/psixology/267740-shtefan-oppitc-samoocenka-povyshay-svoyu-uverennost.html> (дата обращения: 04.10.2018).
- **Организация современного урока с применением электронного ресурса «Российской электронной школы»** [Электронный ресурс] : методические рекомендации / Т. В. Уткина, В. Н. Шайкина, Н. Ю. Хафизова [и др.] ; под ред. Т. В. Уткиной. – Челябинск : ЧИППКРО, 2019. – 100 с. <https://ipk74.ru/upload/iblock/534/534c0c75495962bda5933c96b579a173.pdf>
- **Приоритетный проект «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации»** [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://минобрнауки.рф/проекты/современная-цифровая-образовательная-среда> (дата обращения: 04.10.2018).

- **Пализер Э. За стеной фильтров. Что Интернет скрывает от вас?** / Э. Пализер – М.: Альпина Бизнес Букс, 2012.
- **Роуз, Тодд. Долой среднее! Новый манифест индивидуальности** / Т. Роуз.: Из-во «Манн, Иванов и Фербер», 2015. Режим доступа: <http://avidreaders.ru/book/doloy-srednee-novyy-manifest-individualnosti.html> (дата обращения: 04.10.2018).
- **Скворцов, А. В. Инновационные методы развития электронного обучения и мониторинг ключевых показателей управления образованием** // А.В. Скворцов.: Международная научно-практическая конференция «Инфо-Стратегия 2018: Общество. Государство. Образование»: [Электронный ресурс]. Режим доступа (дата обращения: 04.10.2018): <http://infostrategy.ru/assets/data/reports/2017/presentation/27/plenar/2.pdf>.
- **Смирнова Е.О., Соколова М.В. Психологическая экспертиза художественных произведений для детей** / Вопросы психологии, 2012 г. № 6.
- **Собкин В. С., Скобельцина К. Н., Иванова А. И., Верясова Е. С. Социология дошкольного детства. Труды по социологии образования.** Том XVII. Выпуск XXIX. – М.: Институт социологии образования РАО, 2013. – 168 с.
- **Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Лекции. Часть 1.** / Г. Солдатова, Е. Зотова, М. Лебешева, В. Шляпников – М.: Центр книжной культуры Гутенберг, 2013.
- **Телевидение для детей. Исследование особенностей производства, формирования и распространения программ. Мировой опыт.** / Под общ. ред. Е. Л. Вартановой. - М.: Федеральное агентство по печати и массовым коммуникациям, 2013.
- **Теоретико-методологические ресурсы культурологической экспертизы** - Культурологический журнал, 2012 № 3.
- **Хайди Грант Психология мотивации. Как глубинные установки влияют на наши желания и поступки** / Х.Г.Хэлворсон.: Из-во «Манн, Иванов и Фербер», 2014. Режим доступа: https://royallib.com/read/helvorson_haydi/psihologiya_motivatsii.html#0.
- **Хэксаузен, Хайнц Мотивация деятельности** / Х. Хэксаузен.: Изд-во «Мастера психологии», 2003. Режим доступа: <http://www.klex.ru/9cs> (дата обращения: 04.10.2018).

| Критерии | Раннее детство (1-3 года) | Дошкольное детство (3 года - 7 лет) | Младший школьный возраст (7-11 лет) | Подростковый возраст (11-15 лет) | Юношеский возраст (15 лет - 21 год) |
|---|--|--|---|--|--|
| Ведущий вид деятельности | Предметная деятельность | Ролевая игра | Учение | Общение со сверстниками | Учебно-профессиональная деятельность |
| Социальная ситуация развития | Ребёнок-предмет-взрослый | Отделение ребенка от взрослого. Две системы социальных отношений: «ребенок – взрослый» и «ребенок – дети» | Ребенок-учитель, ребенок-родитель | Стремление приобщиться к миру взрослых, ориентация поведения на нормы и ценности этого мира. Эмансипация от взрослых и группирование | Выбор жизненного пути |
| Возрастное новообразование | Речь и наглядно-действенное мышление | Потребность в общественно значимой и общественно оцениваемой деятельности | Внутренний план действий, рефлексия, произвольность | Ощущение взрослости, самооценка, подчинение нормам коллективной жизни | Мировоззрение, профессиональные интересы, философская рефлексия, осознание собственной индивидуальности |
| Развитие познавательных процессов Память | <p>Развитие памяти обусловлено ростом возможностей восприятия и двигательной самостоятельности ребенка, возникающих в предметной деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> память отделяется от восприятия; появляется собственное воспроизводство; растет объем и длительность сохранения содержания памяти; содержанием памяти выступают объекты, лица, способы поведения и действий; происходит интеграция памяти с речью ребенка, что приводит бурное развитие словесной памяти. <p>К двум годам у ребенка развивается оперативная память</p> | <p>Развитие памяти идет от произвольной и непосредственной к произвольному и опосредованному запоминанию и припоминанию.</p> | <p>Память приобретает ярко выраженный познавательный характер.</p> <p>Хорошо развивается механическая память, немного отстает в своем развитии опосредованная и логическая память.</p> <p>Идет интенсивное формирование приемов запоминания</p> | <p>Подросток уже способен управлять своим произвольным запоминанием. Способность к запоминанию (заучиванию) постоянно, но медленно возрастает до 13 лет. С 13 до 15-16 лет наблюдается более быстрый рост памяти. В подростковом возрасте память перестраивается, переходя от доминирования механического запоминания к смысловому. При этом перестраивается сама смысловая память -она приобретает опосредованный, логический характер, обязательно включается мышление. Заодно с формой изменяется и содержание запоминаемого; становится более доступным запоминание абстрактного материала. Память работает на уже присвоенных знаковых систем, прежде всего речи.</p> | <p>Становится произвольной, управляемой.</p> <p>Старший школьник владеет разными приемами запоминания, может выделить в материале существенное, систематизировать его, сформулировать то, что запомнилось.</p> |

Внимание

Растет объем внимания (ребенок направляет ее на различные свойства в объектах), совершенствуется распределение и переключение. Закладываются предпосылки для произвольного внимания, поскольку ребенок самостоятельно устанавливает на какие предметы направить свое внимание. Ребенок может сосредоточенно выполнять интересную деятельность в течение 8-10 минут. Время, наблюдается определенная ограниченность в возможностях внимания ребенка, что проявляется в несовершенстве свойств внимания. У ребенка появляется ситуативная способность к глубокой концентрации внимания, еще слабо управляемая.

В этом возрасте оно произвольное и вызывается внешне привлекательными предметами, событиями и людьми.

На первый план выходит интерес. Ребенок фиксирует внимание на чем-либо или ком-либо только в течение того промежутка времени, в котором у него сохраняется непосредственный интерес к человеку, предмету или происходящему.

Становление произвольного внимания сопровождается появлением эгоцентрической речи.

В младшем школьном возрасте преобладает произвольное внимание.

Детям трудно сосредоточиться на однообразной и малопривлекательной для них деятельности или на деятельности интересной, но требующей умственного напряжения.

Реакция на все новое, яркое необычно сильна в этом возрасте.

Ребенок не умеет еще управлять своим вниманием и часто оказывается во власти внешних впечатлений. Все внимание направляется на отдельные, бросающиеся в глаза предметы или их признаки.

Подросток может хорошо концентрировать внимание в значимой для него деятельности: в спорте, где он может добиться высоких результатов, в трудовой деятельности, где он зачастую проявляет чудо в умении сосредоточиться и выполнить тонкую работу, в общении, где его наблюдательность может соревноваться с наблюдательностью взрослых, у которых она является профессиональным качеством.

Внимание подростка становится хорошо управляемым, контролируемым процессом и увлекательной деятельностью.

Преобладает произвольное внимание, старший школьник может легко сосредоточиться на предмете деятельности, владеет приемами переключения внимания, может самостоятельно организовать его.

На уроке старшеклассник следит за его ходом и ведет необходимые записи. Развитие внимательности ведет к совершенствованию наблюдательности, которая становится целенаправленной и устойчивой.

Глубокое сосредоточение на определенном участке своего окружения сопровождается у малыша таким же сильным отвлекаем от всего остального. Рассматривая и перебирая в руках цветы в букете, ребенок не замечает наклона вазы, которая опрокидывается, из нее выливается вода, но и теперь ребенок не реагирует. В других ситуациях внимание ребенка неустойчиво, легко отвлекается. Поэтому ребенок не способен долго и последовательно выполнять какую-то работу.

В поведении ребенка наблюдается определенная непоследовательность: долго просит маму купить игрушку, но играет с ней одну-две минуты и отвлекается, потому что увидел у сверстника мороженое.

Своеобразна и избирательность внимания, связанная с преобладанием чувственной стороной внимания и над интеллектуальной. Так, внимание ребенка вызывают незначительные, но наиболее заметные, эмоционально насыщенные внешние признаки объектов. В организации внимания начинают участвовать речи, как самого ребенка, так и взрослого.

В школе на уроках внимание подростков нуждается в поддержке со стороны учителя - долгая, долгая учебная деятельность вдохновляет подростка на поддержание произвольного внимания.

В педагогическом процессе отработаны приемы поддержания произвольного внимания и организации произвольного. Учитель может использовать эмоциональные факторы, познавательные интересы, а также постоянную готовность подростка воспользоваться случаем и утвердить себя среди сверстников в удобной для этого ситуации.

Мышление

Происходит переход от наглядно-действенного в наглядно-образное мышление, т. е. действия с материальными предметами заменяются действиями с образами. Наглядно-действенное мышление возникает к концу первого года жизни и остается ведущим до 3,5-4 лет. Сначала ребенок может абстрагироваться и выделять форму и цвет, поэтому при группировке предметов в первую очередь обращает внимание на размер и цвет предмета. В возрасте около двух лет он выделяет предметы, основываясь на существенных и несущественных признаках. В 2,5 года ребенок выделяет предметы по существенным признакам: цвет, форма, величина.

Мышление в своем развитии проходит следующие этапы:

- 1) совершенствование наглядно-действенного мышления на базе развивающегося воображения;
- 2) улучшение наглядно-образного мышления на основе произвольной и опосредованной памяти;
- 3) начало активного формирования словесно-логического мышления благодаря использованию речи как средства постановки и решения интеллектуальных задач.

Познавательная активность очень высокая. Он задает много вопросов и интересуется всем: какой глубины океан, как там дышат животные и т. д. Ребенок стремится к знаниям. Он учится оперировать ими, представлять ситуации и при необходимости пытается найти выход из той или иной ситуации. Ребенок уже может представлять ситуацию и действовать в ней в своем воображении. Такое мышление называется наглядно-образным. Это основной вид мышления в данном возрасте. Ребенок может мыслить и логически, но, поскольку обучение в младших классах успешно идет только на основе принципа наглядности, этот вид мышления пока необходим.

Плодотворен для развития абстрактного (словесно-логического) мышления. Школьный материал требует более высокого, чем у младших школьников, уровня учебно-познавательной и мыслительной деятельности, одновременно он направлен на развитие этой деятельности. Учащиеся должны овладеть системой научных понятий математики, физики, химии. Именно эти предметы требуют новых способов усвоения знаний и направлены на развитие теоретического, то есть формального, рефлексивного мышления. Оно разворачивается в размышлениях о возможном, с теми событиями, которые могли бы состояться или не состояться.

Формально-логическое и формально-операциональное.

Это абстрактное, теоретическое, гипотетико-дедуктивное мышление, не связанное с конкретными условиями внешней среды.

| | | | | | |
|--|--|---|---|---|--|
| <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Развитие познавательных процессов</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Ощущение, восприятие</p> | <p>Развитие восприятия в раннем возрасте происходит в рамках предметной деятельности и в связи с овладением новыми действиями. Особое значение имеют действия, которые называют соотносящими. Это действия с двумя и более предметами, в которых необходимо учитывать и соотносить свойства разных объектов – их форму, величину, твердость, местоположение и пр. Уже в конце младенчества дети начинают совершать действия с двумя предметами – нанизывают, ставят одно на другое, складывают и пр. Но в этих действиях младенец еще не учитывает свойств предметов – не выбирает и не подбирает нужные предметы в соответствии с их формой и величиной, не пытается их расположить в определенном порядке.</p> | <p>Восприятие в дошкольном возрасте утрачивает свой первоначально аффективный характер: перцептивные и эмоциональные процессы дифференцируются. Восприятие становится осмысленным, целенаправленным, анализирующим. В нем выделяются провольные действия – наблюдение, рассматривание, поиск.</p> <p>Значительное влияние на развитие восприятия оказывает в это время речь – то, что ребенок начинает активно использовать названия качеств, признаков, состояний различных объектов и отношений между ними.</p> | <p>Происходит переход от непроизвольного восприятия к целенаправленному произвольному наблюдению за предметом или объектом. В начале данного периода восприятие еще не дифференцировано, поэтому ребенок иногда путает похожие по написанию буквы и цифры.</p> <p>Ощущения младших школьников наилучшим образом совершенствуются при включении специальных упражнений в ту или иную деятельность: игровую или учебную, например, игра в лото с быстрым нахождением одинаковых оттенков цвета.</p> | <p>Ощущение развития себя телесного фиксирует внимание подростка на теле и занимает сферу его мыслей и чувств. Физическое ощущение, сочетаясь с социальными ожиданиями, формирует сложную гамму переживаний подросткового времени. Подросток начинает ощущать наполненность, ощущение того, что он имеет жизненную силу, он живое существо.</p> <p>Происходит дальнейшая интеллектуализация такой психической функции, как восприятие. Этот процесс зависит от усложняющегося в средних классах обучения.</p> | <p>Восприятие становится произвольным, проявляется в перцептивных действиях планомерного наблюдения за определенными объектами.</p> <p>Появляется наблюдения за своими действиями, поведением, переживаниями, мыслями.</p> |
| | <p>Развитие восприятия определяется тремя параметрами: перцептивными действиями (целостностью воспринимаемого предмета), сенсорными эталонами (возникновением эталонов ощущений: звуковых, световых, вкусовых, тактильных, обонятельных) и действиями соотнесения.</p> | | | | |
| <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Развитие эмоционально-волевой сферы</p> | <p>Эмоциональное состояние на протяжении первых 3 лет жизни очень неустойчиво. Поведение сопровождается яркими эмоциональными реакциями. Вследствие эгоцентризма – слабое развитие эмпатии.</p> <p>Фаза эмоциональной свободы, свободы развития чувств, а следовательно и воображения (фаза наивного субъективизма или наивного эгоцентризма). Ребенок всецело погружен в мир своих переживаний.</p> <p>Субъективизм, погруженность в свои переживания, натуральный эгоцентризм – все это имеет наивный, непосредственный характер. Возникает эмоциональная завышенная самооценка. В этот период развития у ребенка имеется очень сильная потребность</p> | <p>В дошкольном возрасте чувства преобладают над всеми сторонами жизни ребенка, предоставляют им соответствующую окраску и выразительности. Малыш еще не умеет управлять своими переживаниями, почти всегда находится в плену чувств, которые имеют бурное, непосредственный и непроизвольный характер. Они быстро и ярко вспыхивают и не менее быстро угасают. Бурное веселье часто меняется слезами. Сильный и важнейший источник переживаний ребенка – его взаимоотношения с другими людьми. Если взрослые ласково относятся к нему, определяют его права, проявляют внимание, то у него преобладает бодрое, жизнерадостное настроение, он переживает эмоциональное благополучие –</p> | <p>Дети младшего школьного возраста в целом способны правильно воспринимать эмоциональное состояние человека (по результатам исследований психологов, 95% опрошенных детей 5-7 лет в целом правильно определяют эмоции других людей). При этом дети достаточно легко отличают радость, восхищение, веселье и затрудняются в распознавании грусти (эту эмоцию правильно назвала половина опрошенных дошкольников), испуга (всего 7% детей дали правильные ответы), удивления (лишь 6 процентов).</p> <p>Дети прежде всего обращают внимание на выражение лица, не придавая значения пантомимике – позе и жеста.</p> <p>На протяжении школьного детства</p> | <p>После относительно спокойного младшего школьного возраста подростковый кажется бурным и сложным. Главная особенность подросткового возраста – личностная нестабильность. Противоположные черты, стремления, тенденции сосуществуют и борются друг с другом, определяя противоречивость характера и поведения взрослого ребенка.</p> <p>Одним из личностных новообразований подросткового возраста является чувство взрослости. Конечно, подростку еще далеко до истинной взрослости – и физически, и психологически, и социально. Он объективно не может включиться во взрослую жизнь, но стремится к ней и претендует на равные со взрослыми права. Новая позиция проявляется в разных сферах, чаще всего –</p> | <p>Общая направленность юношей и девушек на будущее создает благоприятные психологические основы для большей открытости подростков разнообразным переживаниям. Эстетические чувства, переживания, связанные с появлением новых видов деятельности, чувство влюбленности, радость творчества, большой интерес к миру чувств другого человека, особенно сверстника – все это обуславливает большую эмоциональную восприимчивость молодых людей, свойственную данному возрасту. В этом возрасте у юношей и девушек возникает и более точное регулирование чувств, в частности, более совершенное владение выражением своих чувств и настроений.</p> |
| | <p>Процесс восприятия заключается в выделении наиболее характерных для данного предмета или ситуации качеств, признаков, свойств; составлении на их основе определенного образа; соотнесении данных образов-эталонов с предметами окружающего мира. Так ребенок учится делить предметы на классы: куклы, машины, мячи, ложки и т. д.</p> | | | | |

| | | | | | |
|--|---|--|--|--|---|
| <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Развитие эмоционально-волевой сферы</p> | <p>в положительном образе «Я». Очень рано проявляется способность к сопереживанию.</p> | <p>чувство уверенности, защищенности, которое способствует нормальному развитию личности ребенка, выработке у него положительных качеств, доброжелательного отношения к людям</p> <p>Проявления отношения к ребенку вызывают у него ответные чувства - радость, гордость, сочувствие, страх, обиду, гнев, зависть и др. Он остро переживает как ласку, похвалу, так и разочарование.</p> | <p>происходит "воспитание чувств" - они со временем становятся и более глубокими, и более устойчивыми, и более разумными, да и вонне изливаются не с такой легкостью. Но любой, кто наблюдал дошкольников, согласится, что тем не менее именно чувства придают их поведению особую окраску и выразительность. Искренность, отзывчивость и непосредственность малыша - бесспорный психологический факт.</p> | <p>во внешнем облике, в манерах.</p> <p>Общая логика развития всех волевых качеств может быть выражена следующим образом: от умения управлять собой, концентрировать усилия, выдерживать и выносить большие нагрузки до способности управлять деятельностью, добиваться в ней высоких результатов.</p> <p>Соответственно этой логике совершенствуются приемы развития волевых качеств. Вначале подросток просто восхищается ими у других людей, по-хорошему завидует тем, кто обладает этими качествами (10–11 лет). Затем подросток заявляет о желании иметь такие качества у себя (11–12 лет) и, наконец, приступает к их самовоспитанию (12–13 лет).</p> | <p>Если подросток может скрывать свои переживания под личиной безразличия, то юноша умеет не только скрывать испытываемые им чувства, но и маскировать их.</p> |
| | <p>Поведение окружающих по отношению к ребенку постоянно вызывает у него разнообразные чувства: радость, гордость, обиду и т. д. Ребенок, с одной стороны, остро переживает ласку, похвалу, с другой - причиненное ему огорчение, проявленную к нему несправедливость.</p> <p>Школьники испытывают чувство любви, нежности к близким людям, прежде всего к родителям, братьям, сестрам, часто проявляют по отношению к ним заботу, сочувствие. Вместе с тем, когда другой ребенок (даже любимый им брат, сестра) пользуется, как кажется школьнику, большим вниманием, он испытывает чувство ревности.</p> <p>Особое сочувствие ребенка вызывают положительные герои, но он может пожалеть и злодея, если тому приходится уж очень плохо. Чаще, однако, дети возмущаются поступками отрицательных персонажей, стремятся защитить от них любимого героя.</p> | | | | |
| <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Развитие самосознания</p> | <p>Важнейшим достоянием раннего возраста в развитии личности является зарождение собственно самосознания, а именно того ее уровня, когда ребенок осознает себя деятелем - субъектом.</p> <p>Равно важными условиями для этого выступает,</p> <ol style="list-style-type: none"> сосредоточенность всех психических функций ребенка на предметных действиях, на освоении предметного мира; ситуативно-деловая форма общения со взрослым, который предусматривает его участие в овладении ребенком предметной деятельностью. <p>Развитие самосознания в раннем детстве связано с отделением себя от своих действий, с осознанием своих желаний.</p> <p>Отношение преддошкольника к миру предметов существенно меняется. Это изменение определяется тем, что овладение общественно-выработанными способами употребления</p> | <p>Самосознание формируется к концу дошкольного возраста благодаря интенсивному интеллектуальному и личностному развитию, оно обычно считается центральным новообразованием дошкольного детства.</p> <p>Самооценка появляется во второй половине периода на основе первоначальной чисто эмоциональной самооценки («я хороший») и рациональной оценки чужого поведения. Ребенок приобретает сначала умение оценивать действия других детей, а затем - собственные действия, моральные качества и умения. Самооценка ребенка практически всегда совпадает с внешней оценкой, прежде всего с оценкой близких взрослых. Дошкольник видит себя глазами близких взрослых, его воспитывающих.</p> <p>Если оценки и ожидания в семье не соответствуют возрастным и индивидуальным особенностям ребенка, его представления о себе окажутся искаженными.</p> | <p>Ученик начинает самоопределяться как субъект учебной деятельности, у него формируется Я-образ - результат осознания глубинной сущности человека, что позволяет отличить себя от других людей (успешно или не успешно учится, которую хвалят или наказывают, с которой хотят или не хотят дружить).</p> <p>В младшем школьном возрасте значительно расширяется сфера социальных контактов ребенка, что неизбежно влияет на ее первичную Я-концепцию - совокупность установок относительно себя.</p> <p>Школа способствует самостоятельности ученика, его эмансипации от влияния родителей, предоставляет ему широкие возможности для изучения окружающего (физического и социального) мира.</p> <p>Действия школьника, по сравнению с действиями дошкольника приобретают гораздо более важное для него значение, поскольку он уже вынужден сам отвечать за себя.</p> | <p>Развитие самосознания — центральный психический процесс переходного возраста. Биогенетическая психология выводила рост самосознания и интереса к собственному «Я» у подростков и юношей непосредственно из процессов полового созревания. Половое созревание, скачок в росте, нарастание физической силы, изменение внешних контуров тела и т. п. действительно активизируют у подростка интерес к себе и своему телу.</p> <p>Главное психологическое приобретение ранней юности — открытие своего внутреннего мира. Вместе с осознанием своей уникальности, неповторимости, непохожести на других приходит чувство одиночества. Юношеское «Я» еще неопределенно, расплывчато, оно нередко переживается как смутное беспокойство или ощущение внутренней пустоты, которую необходимо чем-то заполнить. Отсюда растет потребность в общении и одновременно повышается его избирательность, потребность в единении.</p> | <p>Важнейший психологический процесс юношеского возраста - становление самосознания и устойчивого образа своей личности, своего "Я".</p> <p>Становление самосознания происходит по нескольким направлениям:</p> <ul style="list-style-type: none"> - открытие своего внутреннего мира; - появляется осознание необратимости времени, понимание конечности своего существования. Именно понимание неизбежности смерти заставляет человека всерьез задуматься о смысле жизни, о своих перспективах, своем будущем, о своих целях. - формируется целостное представление о самом себе, отношение к себе, причем вначале осознаются и оцениваются человеком особенности своего тела, внешности, привлекательности, а затем уже морально-психологические. |

| | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|
| <p style="text-align: center;">Развитие самосознания</p> | <p>предметов формирует у ребенка предметное отношение к действительности. Теперь малыш не просто манипулирует предметами, а действует с ними в соответствии с их назначением, функцией. Освоение функций предметов, в свою очередь, приводит к отделению действия от предмета, за которым оно было первоначально жестко закреплено.</p> | <p>Оценивая практические умения, 5-летний ребенок преувеличивает свои достижения. К 6 годам сохраняется завышенная самооценка, но в это время дети хвалят себя уже не в такой открытой форме, как раньше. Не меньше половины их суждений о своих успехах содержит какое-то обоснование. К 7 годам у большинства самооценка умений становится более адекватной. В целом самооценка дошкольника очень высока, что помогает ему осваивать новые виды деятельности, без сомнений и страха включаться в занятия учебного типа при подготовке к школе.</p> | <p>По мнению Льва Выготского, именно в младшем школьном возрасте начинает складываться самооценка ребенка, которая опосредует его отношение к себе, интегрирует опыт ее деятельности и общения с другими людьми.</p> <p>Это важнейшее свойство личности обеспечивает контроль за собственной деятельностью с точки зрения нормативных критериев, организацию своего поведения согласно социальным нормам.</p> | <p>В подростковом возрасте, а именно в переломный его момент (13-14 лет), Я-образ становится очень неустойчивым, теряет свою целостность. Подросток особенно остро чувствует противоречие, неустроенность своего Я, с обусловленной неопределённостью уровня притязаний, трудностями переориентации по оценке других на самооценку.</p> <p>Уход от прямого копирования образцов поведения других людей требует развития способов самопознания и самоанализа, которые у подростков еще недостаточно сформированы. Это порождает противоречие между острой потребностью подростков в самопознании и неспособностью адекватно реализовать ее, следствием чего является снижение уровня адекватности, устойчивости самооценки, стабильности развития Я-образа.</p> | <p>- происходит осознание и формируется отношение к зарождающейся сексуальной чувственности. Юношеская сексуальность отличается от сексуальности взрослого человека. Потребность в душевном понимании и сексуальные желания очень часто не совпадают и могут быть направлены на разные объекты. По образному выражению одного ученого-сексолога, «юноша не любит женщину, к которой его сексуально физиологически влечет, и его не влечет сексуально к девушке, которую он любит, у него целомудренное отношение к девушке, вызывающей у него нежные чувства».</p> |
|--|---|--|---|--|--|

Положение о проведении Всероссийского Семейного IT-марафона

Данное положение является примером и может применяться как шаблон для организации локальных онлайн-турниров на базе проекта «Изучи интернет – управляй им».

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок и регламент проведения семейного IT-марафона (далее – IT-марафон) с целью повышения уровня знаний в области информационных технологий и безопасного использования интернета.

Организаторы и партнеры IT-марафона: [\[перечислить организаторов и партнеров\]](#)

2. Цели и задачи IT-марафона

Цель IT-марафона – повышение уровня знаний детей и родителей об интернете и общей цифровой грамотности, совершенствование навыков в области IT-технологий.

Задачи:

- формирование информационной культуры семьи как необходимого условия развития навыков осознанного и безопасного поведения в информационном пространстве, в том числе в сети Интернет;
- привлечение детей, родителей, педагогов к изучению современных IT-технологий и практическому их использованию;
- выявление творчески одаренных детей, формирование интереса к научно-техническому творчеству;
- совершенствование знаний, умений и навыков работы с компьютером и другими цифровыми устройствами.

3. Сроки проведения IT-марафона [\[обозначить свои сроки проведения\]](#):

- регистрация семейных команд;
- 1 этап (подготовка творческого задания);
- 2 этап (участие в онлайн-турнире);
- объявление победителей.

4. Участники IT-марафона

К участию в IT-марафоне допускаются семейные команды. Команда состоит из «Капитана» и «Игроков».

Игроки команды:

- дети (ученики 5-11 классов), не менее 1 игрока
- родители
- близкие родственники

Количество Игроков в команде: не менее 2 и не более 3 человек.

Капитан команды:

- регистрирует команду для участия в турнире;
- на 1 этапе: помогает Игрокам выполнять творческое задание;
- на 2 этапе: организует команду для прохождения онлайн-турнира (и сам не выполняет задания).

5. Порядок проведения IT-марафона

Соревнования в рамках IT-марафона проводятся в два этапа. За каждый этап команде начисляются баллы.

1 этап: Творческое задание. Команда может выполнить как оба творческих задания, так и одно на выбор

- **Творческое задание №1:** опубликовать пост о проведении Семейного IT-марафона в социальных сетях.
 - максимальное количество постов на одну команду – 3 поста;
 - максимальное количество баллов за один пост – 1000 баллов;
 - инструкция по подготовке – ниже.
- **Творческое задание №2:** подготовить в любой удобной форме «Путеводитель для семьи» по сайтам из Каталога лучших ресурсов с адресом в домене .ДЕТИ (<https://dotdeti.ru/catalog/>).
 - максимальное количество работ на одну команду – не более 1-го Путеводителя;
 - максимальное количество баллов за работу – 10 000 баллов;
 - инструкция по подготовке – ниже.

2 этап: Участие в онлайн-турнире

Турнир проводится на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Вход в турнир для выполнения заданий осуществляется через Личный кабинет на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Для участия в турнире необходимо предварительно зарегистрироваться.

Турнир состоит из 24 заданий разной сложности. Тема заданий онлайн-турнира: [\[обозначить тему\]](#).

- задания Турнира выполняет каждый Игрок команды – из своего Личного кабинета;
- максимальное количество баллов за участие в онлайн-турнире одному Игроку команды – 6000 баллов;
- командным результатом участия в онлайн-турнире является сумма баллов, набранных каждым Игроком команды за выполнение заданий онлайн-турнира;
- баллы присваиваются команде автоматически по ходу выполнения заданий.

Подробная инструкция для Капитана команды – ниже.

Подробная инструкция для Игрока команды – ниже.

6. Определение победителей IT-марафона

Победители IT-марафона определяются по сумме баллов, заработанных на первом и втором этапах IT-марафона.

Каждая команда-победитель награждается дипломом.

Каждый Капитан и Игрок, принимавший участие во 2 этапе IT-марафона, получит электронный Сертификат участника: он будет доступен в Личном кабинете на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им!» (раздел «Результаты»).

7. Призы и призовые места

- **Победитель Восьмого Всероссийского семейного IT-марафона (лидеры рейтинга по итогам двух этапов): 1, 2 и 3 место**
 - Призы Игрокам команды [\[указать приз\]](#)
 - Приз Капитанам команд [\[указать приз\]](#)
- **Специальный приз за лучший путеводитель (командам, набравшим максимальное количество баллов за творческое задание №2): 1, 2 и 3 место**
 - Призы Игрокам команды [\[указать приз\]](#)
 - Приз Капитанам команд [\[указать приз\]](#)
- **Специальный приз за лучший пост одной команде, набравшей максимальное количество баллов за творческое задание:** один приз на команду [\[указать приз\]](#).

На усмотрение оргкомитета IT-марафона: призовой фонд может быть изменен, количество команд-победителей – как сокращено, так и увеличено.

Призы могут быть отправлены победителям, электронной почтой, Почтой России или вручены в рамках специально организованного мероприятия (Церемонии награждения, при возможности ее проведения).

8. Заключительные положения

Информация о порядке и ходе проведения IT-марафона размещается на информационных ресурсах организаторов.

Участникам IT-марафона необходимо ознакомиться с инструкциями, представленными ниже.

Оргкомитет IT-марафона оставляет за собой право вносить изменения в Положение о проведении Всероссийского семейного IT-марафона без предварительного уведомления участников соревнований.

9. Контакты оргкомитета IT-марафона

По вопросам участия в IT-марафоне необходимо обращаться в оргкомитет по электронному адресу [\[указать контакты организаторов на локальном уровне\]](#).

Инструкция по подготовке поста для социальных сетей | Творческое задание №1

- 1. Придумайте название команды**, выберите ее капитана и назначьте игроков. Если этот пункт уже выполнен, можно переходить сразу к следующему.
- 2. Капитан и Игроки команды должны авторизоваться или зарегистрироваться на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им».** Если этот пункт уже выполнен, можно переходить сразу к следующему.
- 3. Заполните анкету в Личном кабинете.**
- 4. Текст поста должен содержать как минимум:** призыв к участию в IT-марафоне, ссылку на сайт (<http://игра-интернет.рф/>), дату проведения IT-марафона, сроки проведения 1 и 2 этапов.
- 5. К посту должна быть прикреплена картинка.** Картинка должна содержать: название IT-марафона, даты проведения и адрес сайта, где проводится IT-марафон (<http://игра-интернет.рф/>).
- 6. Пост можно опубликовать:**
 - на личной странице Капитана команды в социальной сети «ВКонтакте», «Одноклассники», «Телеграм»;
 - на личных страницах Игроков команды в социальной сети «ВКонтакте», «Одноклассники», «Телеграм»;
 - на официальной странице образовательной организации в социальных сетях.
- 7. Количество постов:** одна семейная команда может опубликовать не более 3 постов.
- 8. Баллы:** за один пост команде может быть начислено до 1000 баллов.
- 9. Сроки:** пост необходимо опубликовать в социальной сети до [\[указать требуемую дату\]](#).
- 10. Ссылку на опубликованный пост необходимо отправить в оргкомитет IT-марафона** по адресу info@igrainternet.ru не позднее [\[указать требуемую дату\]](#):
 - *В теме письма необходимо указать:* Семейный IT-марафон | Дополнительное задание [№ 1] – [название команды].
 - *Внутри письма необходимо указать:* название команды, адрес электронной почты и логин Капитана на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им», ссылки на публикации.

Инструкция по подготовке «Путеводителя для семьи» по сайтам из Каталога лучших ресурсов с адресом в домене .ДЕТИ | Творческое задание №2

- 1. Придумайте название команды**, выберите ее капитана и назначьте игроков. Если этот пункт уже выполнен, можно переходить сразу к следующему.
- 2. Капитан и Игроки команды должны авторизоваться или зарегистрироваться на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им».** Если этот пункт уже выполнен, можно переходить сразу к следующему.

3. Заполните анкету в Личном кабинете.

4. Тема Творческого задания №2: «Путеводитель для семьи» по сайтам из Каталога лучших ресурсов с адресом в домене .ДЕТИ:

- *Форма «Путеводителя» на выбор:* инфографика, презентация/лонгрид (не более 5 слайдов), видео (хронометраж – не более 90 секунд), аудиоподкаст (хронометраж – не более 120 секунд).
- *Обязательное условие:* в «Путеводителе» должны быть в явной форме отражены (озвучены, показаны и/или напечатаны/опубликованы) следующие параметры: названия сайтов/ресурсов и адреса сайтов/ресурсов в домене .ДЕТИ (например, название сайта: Российская государственная детская библиотека; адрес сайта в домене .ДЕТИ: библиотека.дети); о чем сайты/ресурсы (краткое описание); зачем этими сайтами/ресурсами пользоваться семье (или отдельным его членам); какую пользу принесет использование каждого сайта/ресурса (или всего пула сайтов)

Каталог лучших сайтов с адресом в домене .ДЕТИ опубликован на официальном сайте домена по адресу <https://dotdeti.ru/catalog/>.

5. Максимальное количество работ на одну команду: не более 1-го Путеводителя.

6. Максимальное количество баллов за работу: 10 000 баллов

7. Готовый Путеводитель необходимо отправить в оргкомитет IT-марафона по адресу [\[указать контакты организатора и обозначить сроки выполнения задания\]](#).

- *В теме письма необходимо указать:* Семейный IT-марафон | Дополнительное задание [№ 2. Путеводитель] – [название команды участника]
- *Внутри письма необходимо написать:* название команды, адрес электронной почты, использованной при регистрации на сайте, и логин Капитана на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им»
- *Письмо также должно содержать файл работы:* или файл в приложении к письму, или ссылку на файлообменный сервис, видео-, аудио-сервис и т.п.

Как зарегистрироваться на онлайн-турнир: инструкция для Капитана

Перед регистрацией на онлайн-турнир и Капитан, и каждый Игрок команды должны:

- зарегистрироваться на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Всех участников команды - и Капитана, и Игроков - можно зарегистрировать на один e-mail. Если этот пункт уже выполнен, переходите сразу к следующему <https://igrainetnet.ru/register/>;
- заполнить анкету в Личном кабинете: <https://igrainetnet.ru/personal/profile/>.

Команду на онлайн-турнир регистрирует только Капитан команды. При этом задания турнира могут выполнять только Игроки (Капитан не участвует в выполнении заданий). Количество Игроков в одной команде: не менее 2 и не более 3 человек.

Регистрация на онлайн-турнир идет [\[указать актуальные сроки\]](#), включительно. Состав команды можно менять до [\[указать актуальные сроки\]](#).

Онлайн-турнир проводится [\[указать актуальные сроки\]](#).

Задания онлайн-турнира необходимо выполнять исключительно на стационарном компьютере или ноутбуке (на смартфоне или планшете часть функций может быть недоступна).

Для регистрации команды на онлайн-турнир Капитану необходимо:

- Зайти в Личный кабинет на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» и выбирать вкладку «Турниры»: <https://igrainetnet.ru/personal/championship/team/tournament.php>.
- Далее, в разделе «Для команд» из списка выбрать турнир под названием «Семейный марафон [\[указать год\]](#)»
- В окне под выбранным турниром необходимо написать название Команды и нажать кнопку «Создать».

3. Заполните анкету в Личном кабинете.

4. Тема Творческого задания №2: «Путеводитель для семьи» по сайтам из Каталога лучших ресурсов с адресом в домене .ДЕТИ:

- *Форма «Путеводителя» на выбор:* инфографика, презентация/лонгрид (не более 5 слайдов), видео (хронометраж – не более 90 секунд), аудиоподкаст (хронометраж – не более 120 секунд).
- *Обязательное условие:* в «Путеводителе» должны быть в явной форме отражены (озвучены, показаны и/или напечатаны/опубликованы) следующие параметры: названия сайтов/ресурсов и адреса сайтов/ресурсов в домене .ДЕТИ (например, название сайта: Российская государственная детская библиотека; адрес сайта в домене .ДЕТИ: библиотека.дети); о чем сайты/ресурсы (краткое описание); зачем этими сайтами/ресурсами пользоваться семье (или отдельным его членам); какую пользу принесет использование каждого сайта/ресурса (или всего пула сайтов)

Каталог лучших сайтов с адресом в домене .ДЕТИ опубликован на официальном сайте домена по адресу <https://dotdeti.ru/catalog/>.

5. Максимальное количество работ на одну команду: не более 1-го Путеводителя.

6. Максимальное количество баллов за работу: 10 000 баллов

7. Готовый Путеводитель необходимо отправить в оргкомитет IT-марафона по адресу [\[указать контакты организатора и обозначить сроки выполнения задания\]](#).

- *В теме письма необходимо указать:* Семейный IT-марафон | Дополнительное задание [№ 2. Путеводитель] – [название команды участника]
- *Внутри письма необходимо написать:* название команды, адрес электронной почты, использованной при регистрации на сайте, и логин Капитана на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им»
- *Письмо также должно содержать файл работы:* или файл в приложении к письму, или ссылку на файлообменный сервис, видео-, аудио-сервис и т.п.

Как зарегистрироваться на онлайн-турнир: инструкция для Капитана

Перед регистрацией на онлайн-турнир и Капитан, и каждый Игрок команды должны:

- зарегистрироваться на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Всех участников команды - и Капитана, и Игроков - можно зарегистрировать на один e-mail. Если этот пункт уже выполнен, переходите сразу к следующему <https://igrainternet.ru/register/>;
- заполнить анкету в Личном кабинете: <https://igrainternet.ru/personal/profile/>.

Команду на онлайн-турнир регистрирует только Капитан команды. При этом задания турнира могут выполнять только Игроки (Капитан не участвует в выполнении заданий). Количество Игроков в одной команде: не менее 2 и не более 3 человек.

Регистрация на онлайн-турнир идет [\[указать актуальные сроки\]](#), включительно. Состав команды можно менять до [\[указать актуальные сроки\]](#).

Онлайн-турнир проводится [\[указать актуальные сроки\]](#).

Задания онлайн-турнира необходимо выполнять исключительно на стационарном компьютере или ноутбуке (на смартфоне или планшете часть функций может быть недоступна).

Для регистрации команды на онлайн-турнир Капитану необходимо:

- Зайти в Личный кабинет на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» и выбирать вкладку «Турниры»: <https://igrainternet.ru/personal/championship/team/tournament.php>.
- Далее, в разделе «Для команд» из списка выбрать турнир под названием «Семейный марафон [\[указать год\]](#)».
- В окне под выбранным турниром необходимо написать название Команды и нажать кнопку «Создать».
- Далее откроется страница с формой добавления Игроков в Команду (на странице опубликована подробная инструкция, как это сделать).

Онлайн-турнир проводится на сайте проекта [«Изучи интернет – управляй им»](#).

Каждый Игрок команды должен иметь Личный кабинет на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» и заполненную в нем анкету.

Выполнять задания в онлайн-турнире можно только в составе Команды. Для выполнения заданий турнира Игрок должен быть включен Капитаном в состав Команды. Узнать, состоит ли Игрок в команде, можно в его Личном кабинете на вкладке «Турниры»: если Игрок включен в турнир, то он увидит соответствующее сообщение, иначе ему будет предложено создать Команду и стать Капитаном.

Вход в турнир осуществляется через Личный кабинет – вкладка «Турниры».

Задания онлайн-турнира выполняет каждый Игрок – из своего личного кабинета.

Турнир состоит из 24 заданий разной сложности. Тема заданий онлайн-турнира [\[указать актуальную тему\]](#).

На выполнение заданий каждому Игроку отводится фиксированное количество времени – 60 минут; отсчет времени начинается с момента нажатия кнопки «НАЧАТЬ» в первом выбранном Игроком задании.

Начать выполнение заданий можно в любой удобный момент в течение всего периода проведения онлайн-турнира [\[указать дату начала турнира и дату окончания турнира\]](#).

Пройти тур можно только один раз: повторное выполнение заданий турнира – невозможно, прервать или отложить выполнение заданий – невозможно.

Задания онлайн-турнира необходимо выполнять исключительно на стационарном компьютере или ноутбуке: на планшете и\или смартфоне часть функций турнира не доступны.

За выполнение каждого задания Игроку начисляются баллы. Максимально возможное количество баллов указано на кнопках выбора заданий. За ошибки, допущенные при выполнении заданий, баллы уменьшаются.

После выполнения всех заданий одинаковой сложности (например, всех заданий за 100 баллов) Игрок получает бонус, который позволяет выполнить любое задание повторно, чтобы улучшить результат.

Командным результатом участия в онлайн-турнире является сумма баллов, набранных каждым Игроком команды за выполнение заданий онлайн-турнира.

Данное положение является примером и может применяться как шаблон для организации викторины с использованием соответствующего тренажера проекта «Изучи интернет – управляй им».

1. Общие положения

- 1.1. Викторина «Изучи интернет» проводится в рамках [указать название мероприятия] с целью развития интереса и привлечения внимания к активному и одновременно эффективному использованию цифровых технологий, повышения цифровой грамотности и совершенствования навыков безопасного использования интернет-технологий.
- 1.2. Викторина включает вопросы об истории интернета, цифровых технологиях, интернет-сервисах и веб-ресурсах, об интернет-культуре, безопасном использовании цифровых технологий и цифровой грамотности.
- 1.3. Организатором Викторины является Координационный центр доменов .RU/.РФ совместно с [указать название организации].
- 1.4. Положение о Викторине разработано и утверждено организатором.
- 1.5. Настоящее положение определяет общий порядок организации и проведения Викторины.

2. Время и место проведения

Викторина проводится [указать дату], начало в [указать время]. Место проведения: [указать место проведения].

3. Условия проведения

- 3.1. Викторина проводится в очном формате (формат «Вопрос – ответ»). Вопросы Викторины представлены на специальной веб-странице – игровом поле с перечнем категорий вопросов и баллов, которые можно получить за верный ответ на вопрос. Веб-страница демонстрируется участникам на экране проектора или мониторе компьютера. Веб-страница доступна по адресу: <https://игра-интернет.рф/vic2/>.
- 3.2. В Викторине участвуют команды [указать учебное заведение, город, иное учреждение], состоящие из [указать возраст или класс/курс], численностью от 3 до 5 человек. В каждой команде выбирается капитан из числа членов команды, который выбирает вопрос, его сложность, а также озвучивает ответ, выбранный командой коллективно. Команды приходят на викторину в сопровождении наставников (наставником команды может быть учитель информатики, заместитель директора школы по воспитательной работе, классный руководитель и т.д.)
- 3.3. В рамках одной Викторины приводится 3-4 тура по 20-30 минут каждый (в зависимости от того, насколько быстро и правильно отвечают команды).
- 3.4. Один тур Викторины содержит 7 категорий вопросов по 4 вопроса разной сложности в каждой (т.е. всего 28 вопросов).
- 3.5. В одном туре Викторины может участвовать не более 3 команд по 3-5 человек в каждой. Команды в Викторине обозначаются цветами: синим, зеленым и оранжевым.
- 3.6. Вопросы Викторины зачитывает ведущий. Он же принимает ответы и начисляет баллы команде, верно ответившей на тот или иной вопрос.

3.7. Количество баллов, которые набирает команда по ходу одного тура Викторины, отображается на веб-странице (игровом поле) Викторины в реальном времени, иными словами количество баллов и их соотношение меняются в зависимости от того, как часто команда правильно или, наоборот, неправильно отвечает на вопросы Викторины.

4. Участники

4.1. К участию в Викторине приглашаются [\[указать возраст/класс/курс участников, место проведения\]](#).

4.2. Участники самостоятельно разбиваются на команды по 3-5 человек и выбирают капитана команды из числа членов команды. Цвет для команды назначает ведущий.

5. Подведение итогов и Порядок определения победителя

5.1. Итоги соревнований подводятся в финале каждого тура Викторины.

5.2. Победители определяются по количеству баллов, набранных за верные ответы в одном туре.

5.2. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов по сравнению с другими командами.

5.3. Призом (сувенирная продукция от организаторов Викторины) награждается каждый участник-команды победителя.

6. Заключительные положения

Настоящее положение вступает в силу со дня его утверждения.

Организаторы Викторины не несут обязательств финансового, денежного характера перед победителями Викторины. Победитель не вправе требовать денежной компенсации за участие в Викторине.

Указанная Викторина носит социальную направленность и не имеет какой-либо коммерческой составляющей.