

Муниципальное общеобразовательное учреждение Андреапольская средняя
общеобразовательная школа № 1

Директор МОУ АСОШ №1



УТВЕРЖДАЮ:
/ДЕРГАЧЕВА Т.Н.

ПРИКАЗ № 52 ОТ «15» 06. 2026 Г.

«ИНФОЗНАЙКА»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности

базовый уровень
для обучающихся 7-10 лет
объем программы — 72 часа
срок реализации- 1 год

Андреаполь, 2026г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «**Инфознайка**» (далее Программа) направлена на формирование у детей основ цифровой грамотности, безопасного поведения в интернете и осознанного использования современных технологий.

Программа разработана в соответствии с современными требованиями модернизации системы образования и нормативными правовыми актами, определяющими структуру Программы. Программа «Инфознайка» поможет обучающимся не только безопасно пользоваться интернетом, но и критически оценивать информацию, правильно выстраивать цифровое общение и защищать себя от киберугроз.

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

Полное название	Дополнительная общеразвивающая программа «Инфознайка»
Автор программы	Бурова С.Ю.
Дата создания	2026 г.
Направленность	техническая
Уровень программы	базовый
Вид программы	модифицированная
Адресат программы	Для обучающихся 7-10 лет. При приеме в группу для занятий по Программе специальный отбор обучающихся не проводится. Обучающиеся-инвалиды и обучающиеся с ОВЗ могут заниматься инклюзивно, при соблюдении специальных условий.
Язык обучения	русский
Объём часов программы	72 часа: 16 ч. теоретические занятия; 56 ч. практические занятия.
Режим занятий	2 академических часа в неделю
Цели и задачи программы	Цель Программы: Развитие у обучающихся цифровой грамотности, критического мышления и навыков безопасного поведения в интернете Задачи: Образовательные: • Ознакомить детей с основами работы в интернете и устройством цифровых технологий. • Научить различать достоверную и ложную информацию в сети. • Познакомить с основами кибербезопасности (защита данных, пароли, антивирусы). Развивающие: • Развивать критическое мышление при работе с информацией.

	• Формировать навыки безопасного общения в интернете. • Развивать внимательность и осознанность в цифровой среде. Воспитательные: • Воспитывать ответственное отношение к цифровой безопасности. • Формировать уважительное общение в сети. • Развивать осознание цифрового этикета.
--	---

Отличительные особенности программы

1. Игровой подход к обучению – все занятия строятся в формате игр, квестов, практических заданий и моделирования реальных ситуаций, что делает сложные темы доступными и интересными для детей.
2. Комплексный характер – программа включает не только основы кибербезопасности, но и вопросы цифрового этикета, работы с информацией, а также умение распознавать фейки и киберугрозы.
3. Практическая направленность – обучающиеся сразу применяют знания на практике: создают безопасные пароли, учатся отличать фальшивые сайты, анализируют примеры интернет-угроз.
4. Возрастная адаптация – сложные понятия (вирусы, мошенничество, фишинг) объясняются через образы и примеры, понятные детям 7–10 лет.
5. Формирование цифровой культуры – программа учит не только защите данных, но и уважительному общению в сети, предотвращению конфликтов и ответственности за своё цифровое поведение.
6. Интерактивность и вовлечение – занятия проходят с использованием мультимедийных материалов, викторин, ролевых игр и групповых обсуждений.
7. Современные технологии в обучении – используются мобильные приложения, обучающие мультфильмы, онлайн-квесты и игровые платформы для проверки знаний.

Педагогическая целесообразность программы

1. Соответствие возрастным особенностям
 - Обучающиеся 7–10 лет активно осваивают гаджеты, но ещё не обладают критическим мышлением, что делает их уязвимыми перед интернет-угрозами.
 - Программа помогает сформировать базовые навыки безопасного поведения в цифровой среде.
2. Предупреждение цифровых рисков

- Большинство детей сталкиваются с интернет-мошенниками, фейковой информацией и кибербуллингом, но не знают, как правильно реагировать.
- Программа учит их определять угрозы и безопасно выходить из сложных ситуаций.
- 3. Формирование критического мышления
 - Обучающиеся учатся анализировать информацию, отличать правду от вымысла, не поддаваться манипуляциям в сети.
- 4. Подготовка к безопасному будущему
 - В современном мире цифровая грамотность – это не просто навык, а необходимость.
 - Освоение основ кибербезопасности в раннем возрасте создаёт фундамент для ответственного использования технологий в дальнейшем.

Программа «Инфознайка» помогает детям стать уверенными и осознанными пользователями цифрового мира, снижает риски негативного влияния интернета и формирует полезные привычки работы с информацией.

Актуальность Программы

Современные обучающиеся с раннего возраста используют гаджеты, осваивают интернет-пространство и цифровые технологии. Однако наряду с возможностями цифровой среды они сталкиваются с угрозами: кибербуллинг, мошенничество, нежелательный контент, вирусные атаки и утечка персональных данных. Отсутствие у младших школьников базовых знаний о цифровой безопасности делает их уязвимыми.

Новизна Программы:

- Адаптация сложных понятий для младшего школьного возраста через доступные образы и примеры.
- Акцент не только на защите данных, но и на этике общения в сети и осознанном потреблении информации.
- Использование игровых методов (подвижные игры, симуляции) для освоения сложных тем.
- Интерактивные формы работы: моделирование ситуаций, работа с реальными примерами киберугроз.

Педагогические принципы программы «Инфознайка»

1. Принцип наглядности и доступности

- Обучение строится с опорой на игровые методики, визуальные материалы (мультфильмы, презентации, инфографику) и практические примеры.
 - Сложные термины объясняются через понятные образы, аналогии и ситуации из жизни детей.
 - Используются реальные примеры интернет-угроз и решений, которые обучающиеся могут встретить в своей повседневной жизни.
2. Принцип активности и вовлеченности
 - Обучающиеся не просто слушают информацию, а активно участвуют в обсуждениях, играх, ролевых ситуациях, квестах и викторинах.
 - Практическое закрепление знаний происходит через моделирование реальных киберугроз и поиск решений.
 - Задания требуют самостоятельного анализа, размышлений и принятия решений, что формирует навыки критического мышления.
 3. Принцип связи теории с практикой
 - Все знания сразу применяются в реальных ситуациях: обучающиеся учатся создавать надежные пароли, распознавать фейки, безопасно пользоваться интернетом.
 - Рассматриваются конкретные кейсы (например, что делать, если пришло подозрительное сообщение, как защитить личные данные).
 - Формируются устойчивые навыки цифровой безопасности,

Педагогические методы программы «Инфознайка»

1. Игровой метод
 - Используются ролевые игры, квесты, викторины, настольные и подвижные игры.
 - Например, обучающиеся играют в «Кибердетективов» — разгадывают, какие сайты безопасны, а какие нет.
 - Это делает обучение увлекательным и доступным, особенно для младшего школьного возраста.
2. Метод проблемного обучения
 - Обучающиеся сталкиваются с конкретными задачами (например, фальшивый сайт, подозрительное сообщение, утечка данных) и сами ищут решения.
 - Педагог не даёт готовый ответ, а направляет к размышлению и

Формы работы в программе «Инфознайка»

1. Групповые занятия
 - Обсуждение интернет-безопасности в формате бесед и мини-лекций.

- Разбор реальных ситуаций («Что делать, если пришло подозрительное сообщение?»).

- Работа в командах над решением кейсов.

2. Игровые формы

- Викторины («Правда или ложь» про интернет-угрозы).

- Ролевые игры (моделирование ситуаций с кибермошенничеством).

- Квесты («Найди безопасный путь в интернете»).

3. Практические занятия

- Создание безопасных паролей и их тестирование.

- Настройка конфиденциальности на устройствах.

- Распознавание фейковых новостей.

4. Мультимедийные формы

- Просмотр обучающих мультфильмов и видеороликов.

- Работа с интерактивными тестами и онлайн-симуляциями.

5. Проектная деятельность

- Создание памяток по цифровой безопасности.

- Разработка мини-презентаций о защите данных.

- Придумывание собственных «интернет-правил» для безопасного поведения.

Использование разных форм работы делает занятия интересными, эффективными и доступными для младших школьников.

Форма обучения

Форма обучения по данной Программе – очная. В связи с карантинными ограничениями возможны изменения на очно - заочное (дистанционное), заочное обучение с применением дистанционных технологий, индивидуальные образовательные маршруты и. т. д. (при наличии соответствующих нормативно-правовых актов учреждения).

Рекомендуемая наполняемость группы 12-15 человек. Режим занятий 2 академический часа в неделю.

Ожидаемые результаты реализации

программы «Инфознайка»

К концу программы обучающиеся смогут уверенно и безопасно пользоваться интернетом, защищать свои данные и критически оценивать информацию, что станет основой их цифровой грамотности:

- Осознание важности цифровой безопасности и ответственного поведения в интернете.
- Формирование критического мышления при работе с информацией.
- Развитие цифровой культуры и этичного общения в сети.
- Умение анализировать и оценивать достоверность информации в интернете.
- Навыки самостоятельного принятия решений в сложных цифровых ситуациях.
- Способность распознавать интернет-угрозы и находить безопасные пути их предотвращения.
- Знание основных правил интернет-безопасности (защита персональных данных, создание сложных паролей, настройка конфиденциальности).
- Умение различать реальные и фальшивые обновления, сайты, сообщения.
- Навыки безопасного общения в сети и предотвращения кибербуллинга.
- Способность выявлять и избегать основные виды интернет-мошенничества.

Определение результативности

Формы оценки результатов соответствуют возрасту обучающихся. Контрольно-оценочный материал позволяет сделать объективную оценку уровня освоения Программы обучающимися для того, чтобы впоследствии определить результативность образовательного процесса (таблица1).

Таблица 1

- Высокий уровень освоения Программы: 7-10 баллов
- Средний уровень освоения Программы: 5-баллов
- Низкий уровень освоения Программы: -3-4 балла

	Высокий уровень (7-10 баллов)	Средний уровень (5-6 баллов)	Низкий уровень (3-4 балла)
1. Когнитивный (знания о кибербезопасности)	Обучающийся знает основные правила цифровой безопасности, умеет создавать сложные пароли, распознаёт интернет-угрозы, осознаёт риски кибербуллинга и мошенничества.	Обучающийся знает основные понятия кибербезопасности, но допускает ошибки в распознавании угроз, не всегда применяет знания на практике.	Обучающийся слабо ориентируется в правилах безопасного поведения в сети, путает понятия, не осознаёт риски.
2. Поведенческий (применение знаний на практике)	Обучающийся осознанно использует безопасные методы работы в интернете, применяет полученные знания в повседневной жизни, настраивает защиту персональных данных.	Обучающийся применяет знания о безопасности в некоторых ситуациях, но не всегда осознанно и последовательно	Обучающийся не использует полученные знания, допускает рискованные действия в интернете, например, публикует личную информацию в открытом доступе.
3. Эмоционально-мотивационный (отношение к кибербезопасности)	Обучающийся проявляет активный интерес к теме цифровой безопасности, участвует в обсуждениях, делится знаниями с окружающими.	Обучающийся осознаёт важность темы, но проявляет интерес избирательно, не всегда мотивирован соблюдать правила.	Обучающийся не проявляет интереса к теме, считает меры кибербезопасности ненужными или излишними.

Образовательный процесс считается результативным, если 50% обучающихся по Программе показали средний уровень (таблица 1) освоения программы.

Формы контроля результативности образовательного процесса

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

- начальный контроль (на старте программы);
- текущий контроль (в течение реализации программы);
- промежуточный контроль (после прохождения 50% учебных часов);
- итоговый контроль (по итогам реализации 100% учебных часов).

Подведение итогов

Все умения и навыки приобретенные в процессе изучения Программы будут продемонстрированы на итоговом занятии в форме викторины. Викторина помогает закрепить пройденный материал, что особенно важно для младших школьников, поскольку наглядные и практические задания увеличивают вероятность долгосрочного запоминания информации.

Викторина как форма подведения итогов имеет несколько ключевых преимуществ, которые делают её полезной и эффективной:

1. Интерактивность и вовлечённость

Викторина активизирует обучающихся, заставляет их активно думать, обсуждать и применять знания, полученные в процессе обучения. Это помогает усвоить материал на практике и делает процесс обучения более живым и интересным.

2. Оценка уровня знаний в непринуждённой форме

Викторина позволяет педагогам быстро и объективно оценить, насколько хорошо обучающиеся усвоили информацию, без стресса и давления. Это способствует более лёгкому восприятию результата и уменьшает напряжение у обучающихся.

3. Повышение мотивации

Конкурентный элемент викторины стимулирует детей, развивает желание достичь успеха. Использование призов и сертификатов как наград создаёт положительный стимул для дальнейшего обучения и применения знаний на практике.

4. Формирование критического мышления

Викторина включает вопросы, которые заставляют обучающихся не только вспомнить теорию, но и применить её в реальных ситуациях, что способствует развитию критического мышления и аналитических навыков.

Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Всего часов	Из них:		Метод обучения, форма организации деятельности, контроль
			теория	практика	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Введение в кибербезопасность	2	2		Беседа Начальный контроль
2.	Цифровые устройства вокруг нас	4	2	2	Беседа Практическое занятие
3.	Основные угрозы в интернете	6	2	4	Беседа Практическое занятие
4.	Личная информация и как ее защищать	6	2	4	Беседа Практическое занятие
5.	Защита устройств	4		4	Практическое занятие
6.	Безопасное общение в интернете	4		4	Практическое занятие
7.	Вежливость и правила общения в сети	6	2	4	Беседа Практическое занятие
8.	Встроенная покупка	4		4	Практическое занятие
9.	Кибербуллинг: что делать, если тебя обижают?	4		4	Практическое занятие
10.	Родители и интернет	4		4	Текущий контроль Практическое занятие
11.	Что такое Wi-Fi.	4	2	2	Беседа Практическое занятие
12.	Что такое цифровой след	4	2	2	Практическое занятие
13.	Социальные сети, Форумы	4		4	Практическое занятие
14.	Интернет-зависимость	4	2	2	Беседа Практическое занятие
15.	Опасность ночного использования гаджетов	2		2	Практическое занятие
16.	Как разнообразить отдых без компьютера	8		8	Практическое занятие Итоговый контроль
17.	Итоговое занятие – Викторина	2		2	Практическое занятие
	Всего, час	72	16	56	

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Целью воспитательной деятельности программы является формирование у обучающихся 1–4 классов цифровой грамотности, критического мышления и навыков безопасного поведения в интернете.

Задачи: Усвоение норм общения в интернет-сети, правил кибербезопасности. Формирование опыта распознавания достоверной и ложной информации в сети, ответственного отношения к цифровой безопасности.

Целевые ориентиры для программ технической направленности: интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; ценностей авторства и участия в техническом творчестве; навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; опыта участия в технических проектах и их оценки;

Формы и методы воспитания

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является **учебное занятие**. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации. Получение информации об открытиях, изобретениях, достижениях в науке и спорте, о художественных произведениях и архитектуре, о традициях народного творчества, об исторических событиях; изучение биографий деятелей российской и мировой науки и культуры, спортсменов, путешественников, героев и защитников Отечества и т. д. — источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д. Практические занятия детей (тренировки, репетиции, конструирование, подготовка к конкурсам, соревнованиям, туристическим походам, выставкам, участие в дискуссиях, в коллективных творческих делах и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

Участие в проектах и исследованиях способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

В коллективных играх проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи. **Итоговые мероприятия:** концерты, конкурсы,

соревнования, выставки выступления, презентации проектов и исследований, туристические слёты — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

Условия организации воспитания, в том числе особые условия с учётом содержания программы, контингента детей; анализ результатов воспитания

В рамках реализации дополнительных общеобразовательных программ **технической направленности** необходимо создать условия для вовлечения детей в создание искусственно-технических и виртуальных объектов, построенных по законам природы, в приобретение навыков в области беспилотных технологий, обработки материалов, электротехники и электроники, системной инженерии, 3Dпрототипирования, цифровизации, работы с большими данными, освоения языков программирования, машинного обучения, автоматизации и робототехники, технологического предпринимательства, содействовать формированию у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Наименование	Единица измерения	Количество
1	Учебный кабинет	Шт.	1
2	Компьютер с выходом в интернет	Шт.	1
3	Ноутбуки	Шт.	15
4	Интерактивная доска	Шт.	1

Календарный план воспитательной работы

№п.п.	Название мероприятия	сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	Выступление с презентациями и проектами на занятиях	В течение года	Выступление с презентациями и мини проектами	Фото выступлений обучающихся
2.	Неделя МИФ (математики, информатики и физики)	Октябрь	Конкурсная программа	Фото выступлений обучающихся
3.	Школьная научно-практическая конференция «Шаг в будущее»	март	Защита проектов	Фото выступлений обучающихся
4.	Межрегиональная научно-практическая конференция	апрель	Защита проектов	Фото выступлений обучающихся

	«Шаг в будущее»			обучающихся
--	-----------------	--	--	-------------

Календарно- тематическое планирование

№	Наименование тем	Всего часов	Краткое описание
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Введение в кибербезопасность.	2	<u>Теория (1ч.)</u> •Приветствие •Техника безопасности • Что такое интернет? •Как интернет помогает в учебе и играх. •Основные правила безопасного поведения в интернете • Мультфильм «Юнипрошка» безопасный интернет
2.	Цифровые устройства вокруг нас	4	<u>Теория (1ч.)</u> •Компьютер, планшет, смартфон: их плюсы и минусы. <u>Практика(1ч.)</u> •Вред длительного использования гаджетов. Чтение рассказа «Сон Маши о потерянном времени»
3.	Основные угрозы в интернете	4	<u>Теория (1ч.)</u> •Вирусы, мошенники, вредоносные сайты. <u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Как отличить безопасный сайт от опасного? •Просмотр мультфильма Безопасный интернет (4 мин.) <u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Разборситуаций нараспознавание угроз.
4.	Личная информация и как ее защищать	6	<u>Теория (1ч.)</u> •Что такое личные данные? (имя, адрес, телефон, пароли). •Аудио сказка Лукоморье «Зачем нужны пароли» <u>Практическое занятие (2ч.)</u> •Почему нельзя сообщать личную информацию незнакомым людям? •Практика: игра «Кому можно доверять?»
5.	Защита устройств	4	<u>Практическое занятие (2ч.)</u> •Зачем нужны антивирусы? •Просмотр мультфильм «Вирус» •Как правильно обновлять программы?
6.	Безопасное общение в интернете	4	<u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Закрепление пройденного материала по безопасности в интернете •Опасности общения с неизвестными. •Как вести себя, если кто-то просит личную информацию? <u>Практическое занятие(1ч.):</u>

			•Разбор ситуаций на распознавание интернет-угроз. Три рассказа- анализ текста
7.	Вежливость и правила общения в сети	6	<u>Теория (1ч.)</u> •Почему важно уважать других? <u>Практическое занятие (2ч.)</u> •Как правильно писать комментарии? • Составляем правила доброжелательного общения.
8.	Встроенная покупка	4	<u>Практика (1ч.)</u> •Радио сказка «Лукоморье» «Встроенная покупка» •Что такое встроенная покупка <u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Рассказ «Братья и таинственные покупки» Анализ текста. Творческое задание
9.	Кибербуллинг: что делать, если тебя обижают?	4	<u>Практическое занятие (1ч.)</u> •«Как распознать кибербуллинг?» <u>Практическое занятие(1ч.):</u> •«Дружелюбный интернет: учимся поддерживать друг друга»
10.	Родители и интернет	4	<u>Практическое занятие (1ч.)</u> • Родители и интернет, почему так важно делиться <u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Учитель для родителей
11.	Что такое Wi-Fi.	4	<u>Беседа (1ч.)</u> • Что такое Wi-Fi и как он работает <u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Опасности бесплатного Wi-Fi
12.	Что такое цифровой след	4	<u>Беседа (1ч.)</u> • Что такое цифровой след <u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Как защитить свой цифровой след
13.	Социальные сети, Форумы	4	<u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Что такое социальные сети и как они работают <u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Форумы, можно ли найти друзей
14.	Интернет-зависимость	4	<u>Беседа (1ч.)</u> •Что такое интернет-зависимость? <u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Как не стать зависимым от интернета?
15.	Опасность ночного использования гаджетов	2	<u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Гаджеты и сон: как найти баланс?
16.	Как разнообразить отдых без компьютера	8	<u>Беседа (1ч.)</u> •Как разнообразить отдых без компьютера <u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Игры на свежем воздухе <u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Творческая мастерская <u>Практическое занятие (1ч.)</u>

			•Мир настольных игр
17.	Итоговое занятие – Викторина	2	<u>Практическое занятие (1ч.)</u> •Викторина«Юный кибер-эксперт»
	Всего		72

Условия реализации программы

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Инфознайка» необходимы следующие условия:

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования

Профессиональные компетенции педагога соответствуют профессиональному стандарту «Профессиональный стандарт педагога дополнительного образования детей и взрослых».

Материально-техническое обеспечение

Кабинет для занятий соответствует требованиям СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Для успешной реализации программы «Инфознайка» требуется:

Учебный кабинет и (или) компьютерный класс;

Стол для преподавателя – 1 шт.;

Кресло для преподавателя -1 шт.;

Кресла (стулья) -15 шт.;

Шкаф для хранения учебных пособий -2 шт.

Интерактивная панель 75" -1 шт.;

Компьютеры (планшеты и др. гаджеты);

Проекционная техника.

Методическое обеспечение Программы

материал для самоподготовки педагога к занятиям

Тема1 (2ч.): Вводное занятие по Программе «Эксперт кибер-угроз»

Теория 2 ч. «Техника безопасности. Что такое интернет?»

Цель:

Познакомить обучающихся с основами кибербезопасности, объяснить, что такое интернет, как он помогает в учебе и играх, и какие правила безопасности важно соблюдать.

Введение. Знакомство с темой

Вопросы обучающимся:

- Кто уже пользуется интернетом?
- Что они там делают?
- Какие сайты и приложения им нравятся?

□ **Просмотр мультфильма «Юнипрошка»- «Безопасный интернет»**

Объяснение:

Что такое интернет?

- Интернет – это как большая библиотека, где есть информация на любую тему.
- Он помогает людям общаться, даже если они далеко друг от друга.
- В интернете можно смотреть видео, слушать музыку, играть и учиться.

Вопросы для обсуждения:

- Где находится интернет? (Он существует благодаря компьютерам и серверам).
- Можно ли всему верить в интернете? (Нет, есть ложная информация).

Мини-игра: «Верю – не верю»

Педагог называет утверждения, а обучающиеся говорят: «Верю» или «Не верю».

1. В интернете можно найти любую информацию. (Верю)
2. Все, что написано в интернете, – правда. (Не верю)
3. Интернет существует только на компьютере. (Не верю)
4. Интернет помогает в учебе? (Верю)
5. Интернет может навредить? (Верно)
6. Только в интернете можно прочитать сказку про Буратино? (Не верю)

Как интернет помогает в учебе и играх?

Обсуждение с обучающимися:

- Какие полезные сайты и приложения для учебы вы знаете?
- Как можно использовать интернет для хобби и творчества?
- Какие игры в интернете безопасны?

Пример полезных сайтов:

- Развивающие сайты (учим математику, русский язык, окружающий мир).
- Приложения для рисования, программирования, создания музыки.

Основные правила безопасности в интернете

Объяснение правил:

1. Не сообщай личную информацию :(ФИО, адрес, телефон, пароли).
2. Не разговаривай с незнакомцами в интернете.
3. Не скачивай файлы без разрешения взрослых (могут быть вирусы).

Что такое вирусы?

Компьютерные вирусы– это вредные программы, которые могут повредить телефон, планшет или компьютер.

Простой пример

Представьте, что у вас есть любимая игрушка, и кто-то нарочно её пачкает или ломает. Вирус делает то же самое с компьютером:

- ☐ может удалить файлы,
- ☐ сломать программу,
- ☐ отправить ваши данные мошенникам.

Как вирусы попадают в компьютер?

 Если скачать файл или игру с незнакомого сайта.

- ☐ Открыть странное письмо или сообщение.
- ☐ Перейти по подозрительной ссылке.

Как защититься от вирусов?

- ✓ Скачивать файлы только с проверенных сайтов.
- ✓ Не открывать письма от незнакомцев.
- ✓ Устанавливать антивирус – он как «щит», который защищает компьютер.

Мини-игра: «Вирус или защита?»

Педагог говорит действия, а **обучающиеся хлопают** — это**защита**,
обучающиеся топают — это**опасность**.

1. «Открыл письмо от незнакомца» (Топаем – опасность!)
2. «Скачал игру с официального сайта» (Хлопаем – защита!)
3. «Установил антивирус» (Хлопаем – защита!)

4. «Перешел по странной ссылке» (Топаем – опасность!)

Вывод:

Вирусы – это вредные программы, от которых нужно защищать компьютер.

Не верь всему, что видишь в интернете много фейков

Что такое фейк?

Фейк – это ложная, придуманная информация, которая выглядит как настоящая, но на самом деле не является правдой.

Простой пример

Представьте, что ваш друг говорит:

- «Завтра в школе будут раздавать бесплатное мороженое!»

Вы приходите в школу, но мороженого нет. Друг тоже слышал это от кого-то, но это оказалось неправдой – это фейк.

Где встречаются фейки?

- ☐ В новостях (например, «Летающие машины появятся завтра!»).
- ☐ В соцсетях («Если нажмёшь на эту кнопку, получишь миллион рублей!»).
- ☐ В играх («Этот чит-код сделает тебя супергероем!»).

Как отличить фейк от правды?

- ✓ Проверять информацию на официальных сайтах.
- ✓ Спрашивать у взрослых.
- ✓ Думать: может ли это быть правдой?

Мини-игра: «Фейк или правда?»

Педагог зачитывает утверждения, а обучающиеся говорят, правда это или фейк.

1. «На Луне открыли парк развлечений!» (Фейк)
2. «Вода замерзает при 0 градусах» (Правда)
3. «В интернете всегда пишут только правду» (Фейк)
4. «Кошки умеют мурлыкать» (Правда)

Вывод:

Не всему в интернете можно верить! Всегда проверяйте информацию.

Всегда спрашивай родителей, если что-то кажется странным или страшным

Разбор ситуаций:

1. Тебе пишет незнакомец и просит выслать фото – что делать?
2. Друг скинул ссылку на непонятный сайт – можно ли туда заходить?

3. Ты нашел в интернете суперигру, но она требует твой пароль – что делать?

Тема 2 (4 ч.): Цифровые устройства вокруг нас

Теория 2ч. «Компьютер, планшет, смартфон: их плюсы и минусы

Цель

Познакомить обучающихся с цифровыми устройствами, их назначением и ролью в жизни человека.

Введение:

Что такое цифровые устройства?

Вопрос обучающимся:

– Какие устройства вы используете каждый день?

Объяснение:

Цифровые устройства – это приборы, которые работают с информацией: принимают, обрабатывают и передают её.

Примеры:

Смартфон

Компьютер

Телевизор

Фотоаппарат

Игровая приставка

Какие цифровые устройства нас окружают?

Задание «Угадай устройство»

Педагог описывает устройство, а обучающиеся угадывают.

Примеры:

1. «Это устройство можно носить в кармане. Оно помогает звонить, писать сообщения и делать фото.» (Смартфон)
2. «На нём можно смотреть фильмы, мультфильмы и передачи.» (Телевизор)
3. «Это устройство помогает печатать документы и искать информацию в интернете.» (Компьютер)

Как цифровые устройства помогают людям?

Практическое задание:

Обучающиеся выбирают одно цифровое устройство и рассказывают, как оно помогает людям.

Связь (телефон, интернет)

Обучение (компьютеры, планшеты)

Развлечения (игры, музыка, фильмы)

Медицина (томографы, аппараты УЗИ)

Транспорт (навигаторы)

Физкультминутка «Роботы и компьютеры»

Обучающиеся изображают работу разных цифровых устройств:

Робот – идут, двигая руками, как механизмы.

Телефон – изображают звонок.

Фотоаппарат – делают вид, что фотографируют.

Компьютер – имитируют печатание на клавиатуре.

ПРАВИЛА безопасного использования цифровых устройств

1. *Не сидеть за экраном слишком долго.*
2. *Не использовать телефон перед сном.*
3. *Не раздавать личную информацию в интернете.*
4. *Не заходить на подозрительные сайты.*
5. *Бережно относиться к устройствам.*

Мини-игра: «Можно или нельзя?»

Педагога называет ситуацию, а обучающиеся отвечают «Можно» или «Нельзя».

1. «Отправить свой адрес незнакомцу в интернете» (Нельзя)
2. «Играть на телефоне целый день» (Нельзя)
3. «Спрашивать родителей перед скачиванием приложения» (Можно)
4. «Смотреть мультфильмы перед сном» (Нельзя)
5. «Использовать планшет для учебы» (Можно)

Вывод: Цифровые устройства делают нашу жизнь удобнее, но их нужно использовать правильно и безопасно!

Практическое задание (2 ч.) «Вред длительного использования гаджетов

Цель:

Научить обучающихся анализировать рассказ, выделять главную мысль, определять мотивы поступков героев и делать выводы.

Педагог, прочитав рассказ, вместе с обучающимися анализирует содержание.

Рассказ «Сон Маши о потерянном времени»

Летние каникулы Маша решила провести у бабушки в деревне. Как только она приехала, бабушка радостно встретила её у ворот.

— Машенька, проходи скорее! Я испекла твой любимый пирог, а в саду уже поспели ягоды!

Но Маша едва кивнула в ответ, крепко прижимая к себе планшет.

— Спасибо, бабушка, я потом попробую... — пробормотала она, быстро забежала в дом и села на диван.

Весь день Маша провела в планшете. Бабушка звала её погулять по лесу, сходить на речку, покататься на велосипеде, но девочка только отвечала:

— Бабушка, потом! Я сейчас занята!

Так прошёл день, потом ещё один. Маша вставала поздно, завтраком не интересовалась, сразу хватала планшет. Её друзья в деревне уже не звали её играть — знали, что она опять скажет «потом».

Однажды вечером бабушка тихо спросила:

— Машенька, ты ведь мечтала летом купаться в реке, собирать цветы, кататься на лодке... А теперь всё время смотришь в этот экран. Разве он интереснее, чем настоящее лето?

Но Маша только пожала плечами.

— Бабушка, я и так отдыхаю!

Той ночью ей приснился странный сон. Она снова сидела в бабушкином доме, но вокруг всё изменилось. Окна затянуло пылью, сад за домом засох, и даже часы на стене остановились.

Маша посмотрела в зеркало — и замерла. На неё смотрела пожилая женщина с морщинами и седыми волосами.

— Что случилось? Где бабушка? Где моё лето?!

Она выбежала на улицу, но её деревенские друзья выросли и уехали. Река высохла, а в доме никто не встречал её с пирогами...

— Верните мне бабушку! Верните моё лето! — закричала Маша.

Она вскочила с кровати и... поняла, что это был сон. За окном светило солнце, в доме пахло свежей выпечкой, а за столом сидела бабушка, улыбаясь ей.

— Доброе утро, внученька! Просыпайся, я сварила тебе какао.

Маша радостно подбежала к бабушке и крепко её обняла.

— Бабушка, прости меня! Сегодня я не буду сидеть в планшете. Давай собирать ягоды, гулять и пить чай с твоим пирогом!

С тех пор Маша поняла, что за игрой можно пропустить самое важное — настоящее лето, семью и радость каждого дня. Теперь планшет лежал в стороне, а впереди было столько интересного!

Вопросы для анализа рассказа «Сон Маши о потерянном времени»

1. Понимание сюжета

1. Куда Маша приехала на летние каникулы?
2. Как бабушка встретила внучку?
3. Чем Маша занималась в деревне?
4. Почему она отказывалась гулять и играть с друзьями?
5. Какие развлечения предлагала ей бабушка?
6. Что произошло во сне Маши?
7. Как изменился дом и деревня в её сне?
8. Почему во сне она увидела себя взрослой и одинокой?
9. Как Маша поняла, что теряет время?
10. Что она сделала после пробуждения?

2. Анализ поведения героини

1. Почему Маша не хотела отрываться от планшета?
2. Как её поведение влияло на бабушку и окружающих?
3. Почему друзья перестали звать её гулять?
4. Как можно было по-другому провести время на каникулах?
5. Почему бабушка не стала настаивать, чтобы Маша отложила

планшет?

3. Обсуждение смысла рассказа

1. О чём предупреждает этот рассказ?
2. Что означает фраза «за игрой можно пропустить самое важное»?
3. Почему важно проводить время с близкими, а не только в гаджетах?
4. Какие занятия летом могут быть интереснее, чем игры на планшете?
5. Как ты проводишь своё свободное время?
6. Как можно разумно распределять время между развлечениями в

интернете и реальной жизнью?

7. Почему для Маши сон стал настоящим уроком?

4. Творческое задание

1. Придумай альтернативное окончание рассказа.
2. Нарисуй, как Маша проводила время до сна и после пробуждения.
3. Представь, что Маша написала бабушке письмо с извинениями. Что бы она в нём сказала?
4. Составь список добрых дел, которые можно сделать вместо долгого сидения за экраном.

Эти вопросы помогут обучающимся глубже понять смысл рассказа и задуматься о важности живого общения и активного отдыха.

Тема3 (4ч.): Основные угрозы в интернете

Теоретическое занятие (2ч.) «Вирусы, мошенники, вредоносные сайты»

Цель:

Познакомить детей с основными интернет-угрозами, такими как вирусы, мошенники и вредоносные сайты, а также научить их распознавать и избегать этих угроз.

Введение: «Что такое интернет-угрозы?»

Познакомить обучающихся с тем, что интернет, помимо полезных возможностей, может быть опасным, если не соблюдать правила безопасности.

Вопросы обучающимся:

✓ Вспоминаем, что такое интернет?

- Интернет — это не только место для общения и поиска информации, но и пространство, где могут возникать угрозы.

- ✓ Важно уметь защищаться от опасностей, чтобы не попасть в неприятные ситуации?

Простой пример

- Рассказать обучающимся, что как в реальной жизни на улице могут быть опасности (например, незнакомцы), так и в интернете есть разные угрозы, которые могут навредить устройствам или личным данным.

Вспоминаем, что такое вирусы?

- Вирусы — это программы, которые могут попасть на устройство, если скачать что-то непроверенное или открыть вредоносную ссылку.
- Вирусы могут разрушать файлы, красть личные данные, замедлять работу устройства или приводить к его поломке.

Простой пример:

- «Представьте, что вы скачиваете игру с интернета, но вместо игры на вашем устройстве появляется программа, которая все время сбоит и делает работу компьютера медленной. Это может быть вирус!»

Как защититься?

- Не скачивать файлы с незнакомых сайтов.
- Пользоваться антивирусом, который помогает находить и удалять вирусы.
- Не открывать ссылки и вложения от незнакомых людей.

Кто такие интернет-мошенники?

Объяснить, что такое интернет-мошенничество, и как мошенники пытаются обмануть людей в интернете.

Объяснение:

- Мошенники — это люди, которые обманывают других в интернете, чтобы получить деньги или личные данные.
- Они могут писать письма с предложениями о «выигрышах», требовать деньги за якобы «приз», просить отправить деньги на «помощь» или угрожать чем-то плохим.

Простой пример

- «Ты получаешь сообщение от незнакомца, который пишет, что ты выиграл приз, но для того, чтобы его забрать, нужно отправить деньги. Это мошенник!»
 - «В интернете могут присылать просьбы перевести деньги на помощь нуждающимся. Но это может быть обман!»
- ✓ Как защититься?
- Не верить неизвестным сообщениям о выигрыше или призах.
 - Никогда не отправлять деньги незнакомым людям.
 - Проверять информацию и обращаться за помощью к взрослым.

✓ Что такое вредоносные сайты?

Объяснить, как распознавать вредоносные сайты и почему они могут быть опасными.

Объяснение:

- Вредоносные сайты — это сайты, которые могут нанести вред устройствам или украсть личные данные.
- Они часто обещают что-то «бесплатное», предлагают скачать подозрительные программы или требуют ввести личные данные.

Признаки вредоносных сайтов:

- Много рекламы на странице, странные и яркие баннеры.
- Просьбы скачать неизвестные программы.
- Необычные ссылки и адреса (например, буквы и цифры вместо имени сайта).

Простой пример

- «Если ты видишь рекламу, которая говорит, что ты можешь выиграть большой приз, и тебе нужно нажать на ссылку или скачать что-то — это может быть вредоносный сайт!»
- Как защититься?
- Не переходить по подозрительным ссылкам.
 - Не вводить личные данные на непроверенных сайтах.

- Попросить взрослых помочь проверить сайт, если что-то кажется подозрительным.

Просмотр мультфильма Безопасный интернет

Закрепляем знания

«Опасность или безопасность?»

Задание:

Педагог предлагает вопросы (несколько картинок или ситуаций), которые могут быть безопасными или опасными.

Обучающиеся должны выбрать, что безопасно, а что — угроза.

Пример ситуаций для обсуждения:

- Письмо с предложением о выигрыше денег;
- Сайт, на котором просят ввести пароль от вашего компьютера;
- Сайт с бесплатной игрой, но с множеством рекламы и странных ссылок;
- Письмо от друга с прикрепленным файлом, который выглядит как фотография, но может быть вирусом.

Физкультминутка «Компьютер заряжается – компьютер отдыхает!»

Дать обучающимся возможность немного отдохнуть и активизировать их внимание.

- Действия:
 1. Педагог говорит: «Теперь мы будем как супергерои, которые защищают компьютеры от вирусов!»
 2. Пальцами рук обучающиеся изображают «молнии», которые должны «убить вирус».
 3. Обучающимся предлагается делать активные движения руками, представляя, как они помогают компьютеру не попасть под вредоносные программы.

Итоги занятия

Подвести итоги и повторить основные правила безопасности в интернете.

Вопросы для обсуждения:

- Какие угрозы мы изучили?
- Какие шаги нужно предпринять, чтобы защитить себя в интернете?
- Что делать, если мы увидели вирус или получили сообщение от мошенников?

Интерфейс — это то, как мы взаимодействуем с различными устройствами или программами. Можно сказать, что интерфейс — это «лицо» программы или устройства, с которым мы работаем. Это все кнопки, меню, значки, изображения, текст и другие

элементы, которые мы видим на экране и с помощью которых управляем устройствами или программами.

Простые примеры:

- На телефоне интерфейс — это экран с иконками приложений, кнопки для звонков и сообщений.
- В компьютерной программе интерфейс — это те окна, кнопки и поля, с помощью которых мы вводим информацию или находим то, что нам нужно.
- «Ты когда включаешь игру на планшете, ты видишь экран с картинками, кнопками, которые ты нажимаешь, чтобы начать игру. Все эти кнопки, картинки — это и есть интерфейс игры! Это как дверцы и кнопочки, с помощью которых ты можешь попасть в разные части игры или программы!»

Игра «Опасно — безопасно»

Педагог зачитывает утверждения, а обучающиеся поднимают карточку «Безопасно» (зеленая) или «Опасно» (красная).

Примеры утверждений:

- ☐ «Ты заходишь на сайт своей школы» (Безопасно).
- ☐ «Ты скачиваешь программу с неизвестного сайта» (Опасно).
- ☐ «У сайта есть значок замка в адресной строке» (Безопасно).
- ☐ «Тебе пишет незнакомец и просит адрес» (Опасно).

Тема 4 (6 ч.): «Личная информация и как ее защищать»

Теоретическое занятие (2 ч.) «Что такое личная информация и как ее защищать»

Цель:

Познакомить обучающихся с понятием личной информации, объяснить, почему ее нельзя раскрывать в интернете, и научить основным правилам защиты личных данных.

Задачи:

- Дать понятие личной информации и её видов.
- Рассмотреть угрозы, связанные с её разглашением.
- Научить правилам защиты личных данных.
- Закрепить знания через игру и обсуждение.

Ход занятия

Введение:

Что такое личная информация?

Педагог задает вопросы:

- Что можно назвать личной информацией?
- С кем можно делиться личными данными?
- Какую информацию можно публиковать в интернете?

Объяснение:

- **Прослушать радио сказку «Лукоморье» «Зачем нужны пароли»**

Личная информация – это данные, которые принадлежат только вам. Их нельзя сообщать незнакомым людям, потому что ими могут воспользоваться мошенники.

Вместе с обучающимися вспоминаем примеры личной информации (нельзя раскрывать):

- Имя и фамилия
- Адрес проживания
- Номер телефона
- Данные родителей
- Пароли и логины
- Фото и видео, на которых можно узнать человека

Примеры безопасной информации (можно рассказывать):

- Любимое животное
- Любимый цвет
- Любимый мультфильм

Вывод:

Всегда нужно задумываться, безопасна ли информация, которую вы публикуете или отправляете.

Опасности раскрытия личной информации

Ситуации для обсуждения:

Педагог предлагает обучающимся разобрать примеры:

- ☐ «Незнакомец в интернете просит прислать ваш номер телефона» – Что делать?
- ☐ «Вы нашли сайт, где за ввод адреса обещают приз» – Это безопасно?
- ☐ «Друг просит пароль от вашей игры» – Можно ли его дать?

Объяснение возможных последствий:

- Мошенники могут использовать данные для обмана.
- Личные фото могут оказаться в чужих руках.
- Если злоумышленники узнают пароль, можно потерять аккаунт.

Вывод:

Личную информацию можно доверять только родителям и близким людям.

Физкультминутка «Личная информация под защитой»

Педагог говорит:

«Давайте представим, что мы супергерои, защищающие свои личные данные!»

1. «Закрываем доступ» – наклоны вперед, руки сцеплены, как будто закрываем замок.
2. «Отражаем угрозы» – резкие движения руками вперед, будто отталкиваем мошенников.
3. «Перепрыгиваем вирусы» – прыжки на месте.
4. «Шифруем пароли» – быстро двигаем пальцами, как будто набираем сложный пароль.
5. «Все под защитой!» – руки вверх, победный жест!

Как защитить личные данные?

Педагог объясняет 5 золотых правил безопасности:

- Не рассказывайте личную информацию незнакомцам.
- Используйте сложные пароли (и не делитесь ими).
- Настраивайте приватность аккаунтов (чтобы незнакомцы не видели ваши данные).
- Не переходите по подозрительным ссылкам.
- Если вам что-то непонятно – спросите взрослого.

Игра «Можно или нельзя?»

Обучающиеся поднимают карточки «Можно» или «Нельзя» в ответ на утверждения:

- ☐ «Придумать сложный пароль» – Можно.
- ☐ «Сказать свой адрес в чате» – Нельзя.
- ☐ «Рассказывать друзьям о любимых мультфильмах» – Можно.
- ☐ «Сообщить код из SMS» – Нельзя.

Вывод:

Чем меньше личной информации мы раскрываем, тем безопаснее мы в интернете!

Прослушивание аудио сказки Лукоморье «Зачем нужны пароли»

Обсуждение сказки.

- Что такое личная информация?
- Какие данные нельзя сообщать в интернете?
- Как защитить свою информацию?

Практическое занятие (2ч.)

«Почему нельзя сообщать личную информацию незнакомым людям?»

Цель занятия:

Объяснить обучающимся, почему нельзя делиться личной информацией с незнакомцами, научить их определять, кому можно доверять, и закрепить знания через практическую игру.

Подвижная игра «Кому можно доверять?»

Цель:

Научить обучающихся определять, кому можно доверять, а кому — нет, в игровой форме с движением.

Правила игры:

1. Роли:

- Педагог – ведущий, который зачитывает утверждения.
- Обучающиеся – участники, которые выполняют движения в зависимости от

ситуации.

2. Движения:

- Если можно доверять – прыгают на месте и хлопают в ладоши (доверие).
- Если нельзя – приседают и закрывают голову руками (защита от угрозы).

Ход игры:

Педагог зачитывает утверждения, а обучающиеся выполняют соответствующие движения

- Мама просит ваш номер телефона.» (□ Прыгают и хлопают.)
- «Незнакомец в интернете спрашивает ваш адрес.» (□ Приседают и закрываются.)
- «Учитель спрашивает фамилию.» (□ Прыгают и хлопают.)
- «Друг просит пароль от игры.» (□ Приседают и закрываются.)
- «Полицейский спрашивает, где живут родители, если вы потерялись.» (□ Прыгают и хлопают.)
- Незнакомый человек обещает подарок за ваш телефон.» (□ Приседают и закрываются.)
- «Родители говорят не рассказывать адрес никому.» (□ Прыгают и хлопают.)

Вывод:

Педагог подводит итог: «Доверять можно только проверенным людям! Будьте внимательны и защищайте свою личную информацию.»

✓ **Вместе с обучающимися составить список «НЕЛЬЗЯ, «МОЖНО» (Памятка)**

□ Нельзя рассказывать:

- ФИО, адрес, телефон, школу.
- Дату рождения и данные родителей.
- Пароли от аккаунтов.

- Фото и видео, где вас можно узнать.

□ Можно рассказывать:

- Любимый цвет.
- Любимые мультфильмы и игры.
- Животное, о котором мечтаете.

Вывод:

Не все данные безопасны для передачи другим людям.

Викторина, кто быстрее ответит:

Почему нельзя доверять незнакомцам?

Ситуации для обсуждения:

Педагог предлагает обучающимся разобрать примеры:

□ «Незнакомец в интернете просит ваш номер телефона.» — Что делать?

□ «Друг по игре предлагает обменяться паролями.» — Это безопасно?

□ «Кто-то пишет, что вы выиграли приз, но нужно ввести адрес.» — Стоит ли сообщать данные?

Вывод:

- Незнакомцы могут использовать ваши данные для обмана.
- Даже человек, который представляется другом, может оказаться мошенником.
- Никогда нельзя передавать личные данные без разрешения родителей.

Физкультминутка

1. ставим руки вперед, как будто отталкиваем незнакомца.
2. наклоняемся вперед и делаем вид, что запираем замок.
3. прыгаем назад, избегая ловушки мошенников.
4. вращаем кистями рук, будто набираем сложный пароль.
5. поднимаем руки вверх и хлопаем.

ИГРА-практика «Кому можно доверять?»

Цель:

Научить обучающихся определять, кому можно доверять, а кому — нет.

Правила:

- Педагог зачитывает утверждения.

- Если обучающиеся считают, что этому человеку можно доверять, они хлопают.

- Если нельзя — машут руками, как бы «закрывая доступ».

Примеры ситуаций:

- Мама и папа спрашивают ваш адрес. (□ Можно доверять.)
- Одноклассник просит пароль от игры. (□ Нельзя.)
- Незнакомец спрашивает, в какой школе вы учитесь. (□ Можно.)
- Незнакомый человек на улице спрашивает, где вы живете. (□ Нельзя.)
- Друг просит сфотографировать ваш дневник и отправить. (□ Нельзя.)
- Полицейский просит назвать фамилию, если вы потерялись. (□ Можно.)
- Кто-то в интернете говорит, что он друг родителей, и просит ваш телефон.

(□ Нельзя.)

Вывод:

Доверять можно только родителям, близким людям и проверенным взрослым.

Итог занятия

Обсуждение:

- Почему нельзя доверять незнакомым людям?
- Кому можно рассказывать личную информацию?
- Как определить, кто говорит правду, а кто – нет?

Тема 5 (4ч.): «Защита устройств»

Практическое занятие (1ч.) «Зачем нужны антивирусы»

Цель:

Познакомить обучающихся с понятием антивирусных программ, объяснить их важность и научить основным принципам защиты от вирусов.

Задачи:

- Показать, что такое компьютерные вирусы и как они могут навредить устройствам.
- Объяснить, как работают антивирусные программы.
- Закрепить знания в игровой и практической форме.

Ход занятия

Введение:

Что такое вирусы

Беседа с обучающимися:

Педагог задает вопросы:

- Что такое вирусы в компьютере?
- Как они попадают на устройства?
- Чем они могут быть опасны?

Объяснение:

Компьютерные вирусы – это вредные программы, которые могут:

- Стирать файлы.
- Замедлять работу компьютера.
- Красть личные данные.
- Повреждать систему.

Вывод: Вирусы опасны, и их нужно вовремя находить и удалять.

Как работают антивирусы?

Объяснение:

Антивирус – это программа, которая защищает компьютер. Он:

- Проверяет файлы на вирусы.
- Блокирует вредоносные программы.
- Помогает удалять опасные файлы.

Простая аналогия для детей:

- **Просмотр мультфильма «Вирус»**

Обсуждение:

Антивирус – это охранник на входе в дом, который проверяет всех гостей и не пускает плохих.

Физкультминутка «Антивирусная защита»

Движения:

1. «Щит антивируса» – поднимаем руки, будто ставим защиту.
2. «Поиск вируса» – поворачиваемся вправо-влево, осматриваемся.
3. «Удаление вируса» – приседаем и делаем вид, что стираем что-то.
4. «Компьютер чист!» – поднимаем руки вверх и хлопаем.

Подвижная игра «Антивирус»

Цель игры:

- Познакомить обучающихся с основами кибербезопасности в игровой форме.
- Развить внимание, быстроту реакции и умение работать в команде.

Оборудование:

- Карточки или значки с ролями: «Вирус», «Антивирус», «Пользователь», «Файлы».

- Цветные фишки или конусы для обозначения зон.

Правила игры:

1. Участники делятся на группы:
 - «Файлы» (основная часть игроков) — они перемещаются по игровому полю.
 - «Вирусы» (2-3 игрока) — их задача заразить файлы, дотронувшись до них.
 - «Антивирусы» (1-2 игрока) — защищают файлы, касаясь заражённых и «леча» их.
 - «Пользователь» (ведущий или педагог) — может вводить новые правила, например, усиливать антивирусы или добавлять новых вирусов.
2. «Файлы» свободно передвигаются по площадке.
3. «Вирусы» пытаются заразить файлы касанием. Заражённые файлы должны остановиться и поднять руку.
4. «Антивирус» может спасти заражённый файл, дотронувшись до него, со словами «Антивирус активирован!».
5. Если вирусы заразили более половины файлов за определённое время (например, 5 минут), они выигрывают. Если антивирусы успевают защитить большинство файлов, победа за ними.

Развитие игры:

- Добавить новые роли: «Хакер» (может временно отключать антивирусы) или «Файрвол» (зона, где файлы временно неуязвимы).
- Ввести карточки с дополнительными возможностями (например, «Обновление антивируса» делает его быстрее).

Итог обсуждения:

После игры педагог проводит беседу, объясняя, как работают антивирусы, зачем нужны обновления и как защищаться от вирусов в реальной жизни.

Такое игровое упражнение помогает детям лучше понять основы кибербезопасности в доступной и активной форме.

Практическое занятие (2 ч.)

«Как правильно обновлять программы»

Цель:

Научить обучающихся понимать важность обновлений программ и правильно их устанавливать.

Задачи:

- Объяснить, зачем нужны обновления.
- Показать, как отличить официальное обновление от поддельного.
- Научить основным правилам безопасного обновления программ.

Ход занятия

Введение. Что такое обновления?

Педагог задает вопросы:

- Зачем нужны обновления в телефонах и компьютерах?
- Что меняется после обновления?
- Всегда ли безопасно обновлять программы?

Объяснение:

Обновления – это новые версии программ, которые:

- ☐ Улучшают работу приложения.
- ☐ Исправляют ошибки.
- ☐ Защищают от вирусов.

Вывод: Обновления помогают устройствам работать лучше и безопаснее.

Как отличить безопасное обновление?

Объяснение:

☐ Безопасные обновления:

- Приходят только из официальных источников (GooglePlay, AppStore, сайт разработчика).

- Уведомления о них появляются в настройках телефона или компьютера.
- Не требуют скачивания файлов с незнакомых сайтов.

➤ Опасные обновления:

- Предлагаются на случайных сайтах.
- Запрашивают ввод пароля без причины.
- Обещают «бонусы» или «ускорение телефона».

Вывод: Обновления нужно скачивать только из проверенных мест!

Игра «Настоящее или ложное обновление?»

Цель:

Научить обучающихся определять, какие обновления безопасны, а какие нет.

Материалы:

- Карточки с разными ситуациями обновлений.
- Две таблички: ☐ «Можно обновлять»

☐ «Опасно!»

Правила:

1. Педагог зачитывает ситуацию.
2. Обучающиеся выбирают, безопасное это обновление или нет.
3. Обсуждаем правильный ответ.

Примеры ситуаций:

- Уведомление в настройках телефона: «Доступно новое обновление системы».

(☐ Можно обновлять.)

- Всплывающее окно на неизвестном сайте: «Скачайте срочное обновление, иначе ваш телефон сломается!» (☐ Опасно!)

- Магазин приложений предлагает обновить игру. (☐ Можно обновлять.)

- Кто-то пишет в мессенджере: «Скачай это обновление, оно делает телефон быстрее». (☐ Опасно!)

Вывод: Обновления важны, но их нужно скачивать только из проверенных источников!

Итог занятия

Обсуждение:

- Почему важно обновлять программы?
- Как отличить безопасное обновление от вредоносного?
- Что делать, если обновление кажется подозрительным?

Дополнительно варианты подвижных игр:

Вот несколько вариантов подвижных игр на тему «Настоящее или ложное обновление гаджетов»:

«Технологический эстафетный бег»

Правила:

- Команда делится на две группы.

- Ведущий называет обновление гаджета.
- Первый игрок из каждой команды должен добежать до фишки, взять карточку («Настоящее» или «Ложное») и передать её следующему игроку.
- Побеждает команда, которая первой правильно разложит карточки.

«Перепрыгни через фейк»

Правила:

- Ведущий читает вслух описание обновления.
- Если оно настоящее, обучающиеся приседают.
- Если ложное, они перепрыгивают на месте.
- Ошибся – выходит из игры.

«Гонка за инновациями»

Правила:

- Размечается игровое поле с двумя зонами: «Реальность» и «Фантазия».
- Ведущий называет обновление, обучающиеся должны быстро добежать в правильную зону.
- Ошибившиеся выбывают.

«Передай гаджет»

Правила:

- Используется мяч (как символ гаджета).
- Ведущий говорит обновление.
- Если оно реальное – игрок передаёт мяч соседу по часовой стрелке.
- Если фейковое – передаёт против часовой.
- Ошибся – выбывает.

«Шпионские технологии»

Правила:

- Один игрок – «шпион» (он даёт ложные обновления).
- Остальные должны быстро распознать его, договориться и поймать.
- Если «шпион» продержался 3 минуты – он победил.

Все эти игры делают процесс обучения интересным и активным!

Вот примеры настоящих и ложных обновлений гаджетов, которые можно использовать в игре:

□ Настоящие обновления:

1. Темный режим – изменяет цветовую схему интерфейса на темную.
2. Разблокировка по лицу – телефон можно разблокировать с помощью Face ID.

3. Функция «картинка в картинке» – можно смотреть видео в маленьком окне поверх других приложений.

4. Ночной режим камеры – позволяет делать качественные фото в темноте.

5. Защита от воды – современные смартфоны выдерживают попадание воды.

6. Быстрая зарядка – телефон заряжается за 30–60 минут.

7. Энергосбережение – уменьшает потребление батареи при низком заряде.

8. Режим «Не беспокоить» – отключает уведомления на заданное время.

9. Автоматический перевод текста в камере – наводишь камеру на текст, и он переводится.

10. Функция «Найти телефон» – можно найти потерянный смартфон через другой гаджет.

□Ложные обновления:

1. Функция «невидимости» – телефон становится невидимым по нажатию кнопки.

2. Кнопка «зарядить телефон от солнечного света» – телефон заряжается без батареи.

3. Автоматическая подстройка цвета экрана под одежду владельца.

4. Режим «антигравитация» – телефон зависает в воздухе.

5. «Психологический анализ» пользователя – телефон определяет ваше настроение и советует, что делать.

6. «Самоочищающаяся камера» – камера телефона сама удаляет отпечатки и пыль.

7. «Автоматическая блокировка при лжи» – телефон понимает, когда вы врётё, и блокируется.

8. «Режим телепортации» – можно переместить телефон в другое место.

9. «Трансляция мыслей» – телефон набирает текст прямо из головы пользователя.

10. «Мгновенный перевод голоса на любой язык в реальном времени» (без интернета).

Такие примеры можно использовать в играх, чтобы развлечь и развить критическое мышление у обучающихся

Тема 6 (4ч.): Безопасное общение в интернете

Практическое занятие (1ч.) «Опасности общения с неизвестными»

Цель занятия:

Научить обучающихся правилам безопасного общения с незнакомыми людьми в интернете и в реальной жизни.

Задачи:

- Объяснить, почему нельзя доверять неизвестным людям.
- Разобрать примеры безопасного и небезопасного общения.
- Закрепить знания в игровой и практической форме.

Ход занятия

Введение. Кто такие незнакомцы?

Беседа с обучающимися:

- Кто такие незнакомые люди?
- Чем отличается разговор с другом от разговора с незнакомцем?
- Почему нельзя сразу доверять новым знакомым?

Объяснение:

- Незнакомец – это человек, которого вы не знаете лично.
- Некоторые незнакомцы могут быть добрыми, но есть и те, кто хочет обмануть.

- В интернете незнакомец может притворяться другим человеком.

Вывод:

Не стоит рассказывать личную информацию и доверять тем, кого вы не знаете!

Как понять, что незнакомец опасен?

Признаки подозрительного общения:

- Незнакомец задает личные вопросы (где живешь, где учишься).
- Просит прислать фото или видео.
- Предлагает встретиться без родителей.
- Говорит, что нужно хранить общение в тайне.

Вывод:

Если кто-то ведет себя так, нужно сразу прекратить разговор и рассказать взрослым!

Физкультминутка «Стоп! Опасность!»

Движения:

1. «Заметил опасность» – приседаем и оглядываемся.
2. «Остановись» – ставим руки вперед, изображая стоп-сигнал.

3. «Убегаем» – бег на месте.
4. «Сообщаем взрослым» – хлопаем в ладоши и поднимаем руку вверх.

Игра «Кому можно доверять?»

Цель:

Научить обучающихся различать безопасное и опасное общение.

Материалы:

- Карточки с ситуациями.
- Две таблички: □ «Можно доверять» и □ «Опасно!»

Правила:

1. Педагог зачитывает ситуацию.
2. Обучающиеся решают, безопасна ли ситуация, и показывают правильную табличку.
3. Обсуждаем правильный ответ.

Примеры ситуаций:

- В мессенджере пишет человек, представляется другом родителей и просит твой адрес. (□ Опасно!)
- В сети ты познакомился с человеком, он просит номер телефона и фото. (□ Опасно!)
- Одноклассник добавляет тебя в друзья в соцсетях. (□ Можно доверять.)
- Кто-то в интернете предлагает подарок, если ты дашь свои данные. (□ Опасно!)

Вывод:

Незнакомцы в интернете и на улице могут быть опасны, нельзя доверять каждому.

Итог занятия

Обсуждение:

- Что делать, если незнакомец пишет или подходит на улице?
- Как понять, можно ли доверять человеку?
- Почему важно сразу рассказать взрослым?

Игра «Безопасное общение в интернете»

Цель игры:

Закрепить правила безопасного общения в интернете, научить различать опасные и безопасные ситуации, развить внимательность и реакцию.

Материалы:

- Карточки с ситуациями (опасные и безопасные).
- Два сектора для игры: «Безопасно» и «Опасно».
- Ленты, конусы или метки для обозначения границ секторов.

Правила игры:

1. Игроки делятся на две команды и занимают одну из сторон игровой площадки.
2. Педагог зачитывает ситуацию, связанную с безопасностью в интернете (например, сообщение от незнакомца).
3. Участники должны быстро принять решение: если ситуация безопасна — они бегут к сектору «Безопасно», если опасна — к сектору «Опасно».
4. После того, как все игроки сделают свой выбор, педагог объясняет, почему ситуация безопасна или опасна, и дает краткие советы.
5. Побеждает команда, которая быстрее и правильнее реагирует на ситуации.

Примеры ситуаций:

1. Ситуация: Тебе пишет друг из школы и спрашивает, как ты провел выходные.
 Ответ: «Безопасно» (Обычное общение с другом).
2. Ситуация: Незнакомец в интернете просит твою фамилию, адрес и номер телефона.
 Ответ: «Опасно!» (Незнакомцам нельзя доверять свои личные данные).
3. Ситуация: Родители попросили тебя добавить их в друзья в соцсетях, и ты согласился.
 Ответ: «Безопасно» (Родители — знакомые и безопасные люди).
4. Ситуация: Ты получил сообщение, в котором тебе предлагают получить подарок, если ты отправишь свои фотографии.
 Ответ: «Опасно!» (Незнакомцам нельзя отправлять свои личные фотографии).
5. Ситуация: В чате тебе пишет одноклассник, и вы обсуждаете учебу.
 Ответ: «Безопасно» (Общение с одноклассниками по учебе — безопасное).
6. Ситуация: Незнакомец в интернете предлагает тебе встретиться лично.
 Ответ: «Опасно!» (Не стоит встречаться с незнакомцами без согласия родителей).
7. Ситуация: Ты получаешь сообщение от знакомого, который просит отправить деньги для решения его проблемы.
 Ответ: «Опасно!» (Это может быть мошенничество).

Дополнительное задание:

После каждого раунда можно задать детям вопросы:

- Почему эта ситуация безопасна или опасна?

- Как бы ты поступил в такой ситуации в реальной жизни?
- Что нужно делать, чтобы защитить себя?

Итог игры:

1. Педагог подводит итог игры, подчеркивая важность соблюдения правил безопасности в интернете.
2. Обсуждение: как важно проверять информацию и общаться с незнакомыми людьми только в присутствии взрослых.
3. Напоминаем, что в случае сомнений всегда нужно обратиться за помощью к родителям или взрослым.

Результат игры:

Игроки учат различать безопасные и опасные ситуации в интернете, развивают навыки принятия быстрых решений, а также укрепляют знания о правилах безопасного общения

Практическое занятие (2ч.)

«Разбор ситуаций на распознавание интернет- угроз»

Цель:

Научить обучающихся анализировать рассказ, выделять главную мысль, определять мотивы поступков героев и делать выводы.

Введение

1. Педагог объясняет, что рассказы помогают нам не только развлечься, но и задуматься о важных вещах. *(Педагог выбирает количество рассказов, на свое усмотрение. Можно выбрать один из трех представленных)*
2. Чтение рассказа *(Педагог читает рассказ вслух (или слушают аудиозапись))*

Рассказ 1 «Антон и ловушка интернета»

Антону было 9 лет, и он очень любил играть в онлайн-игры. Каждый день после школы он быстро делал уроки (а иногда даже не до конца) и садился за компьютер. В интернете его ждали друзья по игре, новые уровни, бонусы и увлекательные задания.

Однажды в любимой игре он получил сообщение от незнакомца:

— Привет! Я знаю секрет, как получить редкий меч бесплатно!

Антон давно мечтал о таком оружии. Он не задумывался, что в интернете бывают мошенники.

— Что нужно сделать? — быстро ответил он.

— Очень просто! Введи логин и пароль на этом сайте — и меч твой!

Антон перешел по ссылке, всё заполнил... и ничего не получил. Наоборот, его выкинуло из игры, а когда он попробовал зайти снова, появилось сообщение: «Неверный пароль».

Мальчик удивился, потом попробовал еще раз — снова не получилось.

— Странно... — пробормотал он.

Через минуту ему написал друг:

— Антон, ты чего мне в чате деньги просишь?

Антон замер. Он ничего такого не писал!

Тут же пришло еще одно сообщение:

— Ты отправил странную ссылку! Это вирус?

Мальчику стало страшно. Он побежал к маме и рассказал всё, что произошло.

— Ты отдал мошенникам свои данные, — вздохнула мама. — Они захватили твой аккаунт и теперь притворяются тобой.

Антон испугался:

— Они могут сделать что-то плохое от моего имени?

— Да. Иногда такие люди даже просят деньги у друзей или рассылают вирусы.

Мама помогла Антону восстановить доступ к аккаунту и поставить сложный пароль. А еще они договорились, что он никогда больше не будет передавать свои данные незнакомцам и всегда советоваться с взрослыми, если что-то вызывает сомнения.

С тех пор Антон стал осторожнее. Он понял, что интернет может быть не только интересным, но и опасным, если не соблюдать правила безопасности.

Вопросы по рассказу:

Рассказ: «Антон и ловушка интернета»

1. Почему Антон так любил играть в онлайн-игры?
2. Что предложил незнакомец Антону в игре?
3. Почему Антон поверил незнакомцу?
4. Что случилось после того, как Антон ввел свой логин и пароль?
5. Как Антон узнал, что его аккаунт взломали?
6. Почему нельзя передавать пароли и личные данные другим людям?
7. Как мама помогла Антону восстановить аккаунт?
8. Какие правила безопасности в интернете усвоил Антон?
9. Как бы ты поступил на месте Антона?
10. Как можно защитить свои данные в интернете?

Рассказ 2 «Антон и загадочный незнакомец»

Антон любил интернет. Он там смотрел мультики, играл с друзьями, искал интересные картинки и видео. Иногда он даже забывал про уроки, прогулки и ужин — так сильно увлекался.

Однажды ему пришло сообщение в социальной сети:

— Привет! Я знаю, как заработать кучу денег, просто играя в игры!

Антон удивился. Разве можно просто играть и получать деньги?

— Как? — спросил он.

— Нужно только скачать одно приложение и установить его на компьютер!

Антон хотел нажать на ссылку, но в этот момент в комнату зашла мама.

— Что ты читаешь? — спросила она.

Антон показал сообщение. Мама нахмурилась.

— Ты знаешь этого человека?

— Нет, но он знает, как заработать деньги!

— А если это мошенник? — спросила мама. — Ты не можешь знать наверняка, кто с тобой переписывается в интернете. Может, это программа-робот или взрослый человек, который притворяется ребенком.

Антон задумался.

— И что же делать?

— Не открывать ссылки от незнакомцев, не скачивать файлы с неизвестных сайтов и не общаться с теми, кого ты не знаешь в реальной жизни.

Антон вздохнул, но удалил сообщение. А через день он узнал, что этот «загадочный незнакомец» писал и другим ребятам — у одного из них компьютер сломался после скачивания файла.

— Хорошо, что я не повелся! — подумал Антон.

С тех пор он стал осторожнее в интернете и всегда спрашивал взрослых, если ему что-то казалось подозрительным.

Вопросы по рассказу:

Рассказ: «Антон и загадочный незнакомец»

1. Чем Антон занимался в интернете?
2. Какое заманчивое предложение он получил в социальной сети?
3. Почему Антон заинтересовался этим предложением?
4. Что могло бы случиться, если бы Антон скачал приложение?
5. Почему мама насторожилась, когда увидела сообщение?
6. Как мама объяснила Антону, что в интернете могут быть мошенники?
7. Какие три правила безопасности в интернете нужно запомнить?

8. Почему нельзя общаться с незнакомцами в интернете?
9. Как Антон узнал, что мошенник пытался обмануть и других ребят?
10. Что бы ты сделал, если бы получил такое же сообщение?

Рассказ 3 «Антон и новая игра»

Антон мечтал об одной новой компьютерной игре. Все друзья уже играли в нее, а у него не было. Но она стоила дорого, и родители сказали, что пока не могут ее купить.

— Ну вот, а мне так хочется! — расстроился Антон.

Через несколько дней он увидел рекламу: «Скачай игру бесплатно!»

«Вот это удача!» — подумал Антон и нажал на ссылку. Он скачал файл, установил игру и обрадовался.

Но уже через минуту компьютер начал работать странно: экран завис, программы не открывались, а потом появилось сообщение:

«Ваши файлы заблокированы. Чтобы их разблокировать, отправьте 500 рублей на этот номер...»

Антон испугался. Он побежал к родителям и рассказал, что произошло.

— Ты скачал вредоносный файл, — сказал папа. — Это вирус, который заблокировал твой компьютер.

— А что теперь делать? — обеспокоенно спросил Антон.

Папа отвез компьютер в сервис, где специалисты удалили вирус, но предупредили:

— Никогда не скачивай игры и программы с неизвестных сайтов! Они могут содержать вирусы, которые крадут личные данные или портят компьютер.

Антону стало стыдно. Он пообещал, что теперь будет спрашивать разрешения у родителей перед тем, как скачивать что-то в интернете.

С тех пор он всегда проверял сайты перед загрузкой файлов и не велся на заманчивые предложения получить что-то бесплатно. Он понял, что в интернете бывает много обмана, и стал пользоваться им правильно.

Вопросы для анализа рассказа

Рассказ: «Антон и новая игра»

1. О какой игре мечтал Антон?
2. Почему он решил скачать её с неизвестного сайта?
3. Что случилось с его компьютером после установки игры?
4. Как Антон понял, что попал в беду?
5. Что родители сказали о вредоносных программах?
6. Почему важно скачивать игры и программы только с проверенных сайтов?

7. Как Антону помогли исправить ситуацию?
8. Что бы произошло, если бы Антон не рассказал родителям?
9. Какие уроки извлек Антон из этой ситуации?
10. Какие советы ты можешь дать друзьям, чтобы они не попали в такую же ловушку?

Основные выводы из рассказов:

1. Не передавай пароли и личные данные незнакомцам.
2. Не открывай ссылки и файлы от неизвестных людей.
3. Не скачивай программы и игры с подозрительных сайтов.
4. Всегда спрашивай взрослых, если что-то кажется странным.
5. Интернет может быть полезным, если использовать его правильно и безопасно!

Тема 7 (6 ч.): «Вежливость и правила общения в сети»

Теоретическое занятие (1ч.) «Почему важно уважать других»

Цель занятия:

- Познакомить обучающихся с понятием уважения.
- Показать, почему важно быть вежливыми и учитывать чувства других людей.
- Развивать навыки доброжелательного общения.

Материалы:

- Иллюстрации или карточки с примерами уважительного и неуважительного поведения.
- Рассказ о вежливости «Волшебное слово» Валентина Катаева

Вводная беседа

Педагог задает вопросы:

- Что такое уважение?
- Как можно проявлять уважение к окружающим?
- Какое поведение показывает, что человек невежлив?

Обучающиеся высказывают свои мнения.

Что такое комплимент?

Комплимент — это приятные слова, которые мы говорим другому человеку, чтобы выразить свое восхищение, поддержку или уважение.

Примеры комплиментов:

- «У тебя красивая улыбка!»
- «Ты очень добрый!»

- «Мне нравится, как ты рисуешь!»

Зачем нужны комплименты?

- Они поднимают настроение.
- Помогают людям чувствовать себя увереннее.
- Делают общение доброжелательным.

Важно, чтобы комплименты были искренними!

Чтение и обсуждение рассказа

Вопросы для анализа рассказа В. Катаева «Вежливое слово»

1. Понимание сюжета

1. Кто главные герои рассказа?
2. Почему мальчик остался один дома?
3. Как он сначала обращался к поварихе и няне?
4. Как повариха и няня отреагировали на его грубость?
5. Что произошло, когда мальчик понял свою ошибку?
6. Как изменилось отношение окружающих, когда он стал вежливым?

2. Анализ поведения героев

1. Почему мальчик грубо разговаривал с поварихой и няней?
2. Как его слова влияли на настроение взрослых?
3. Почему он вдруг остался без обеда и няниной помощи?
4. Что помогло мальчику исправить ситуацию?
5. Как меняется отношение людей, если с ними говорить вежливо?

3. Обсуждение смысла рассказа

1. Почему вежливые слова так важны?
2. Как одно слово может изменить отношение людей друг к другу?
3. Как ты себя чувствуешь, когда тебе говорят «спасибо» или «пожалуйста»?
4. Как ты поступаешь, если случайно кого-то обидел?
5. Какие ещё вежливые слова, кроме «спасибо» и «пожалуйста», ты знаешь?

4. Творческое задание

1. Нарисуй сцену из рассказа, где мальчик понял свою ошибку.
2. Придумай продолжение истории: что было дальше после того, как мальчик начал вести себя вежливо?
3. Напиши короткий рассказ о том, как вежливое слово помогло решить конфликт.
4. Составь список вежливых слов и попробуй использовать их в течение дня.

Эти вопросы помогут детям осознать, почему важно быть вежливыми и как хорошие слова делают жизнь приятнее.

Физкультминутка «Комплименты»

1. Обучающиеся встают в круг.
 2. Один участник говорит комплимент соседу (например, «Ты хороший друг!») и хлопает в ладоши.
 3. Тот, кто получил комплимент, делает шаг вперед, повторяет движение и передает комплимент следующему.
 4. Игра продолжается, пока все не получают приятные слова.
- В конце занятия обучающиеся делятся, какие выводы они сделали.

Практическое занятие (2ч.) «Вежливость и правила общения в сети»

Цель занятия:

Научить обучающихся вежливому и уважительному общению в интернете, разъяснить важность корректных комментариев.

Задачи:

- Показать разницу между доброжелательными и обидными комментариями.
- Развить навыки вежливого общения в интернете.
- Научить оценивать последствия своих слов в сети.

Введение. Что такое вежливость в интернете?

Беседа с обучающимися:

- Как вы общаетесь с друзьями в интернете?
- Чем переписка отличается от разговора вживую?
- Почему важно писать вежливо?
- Отличается ли общение в жизни от общения в интернете?

Вывод: В интернете нельзя видеть эмоции собеседника, поэтому важно писать уважительно, чтобы не обидеть других.

Какие комментарии бывают?

Объяснение:

Комментарии могут быть:

- Добрые – поддержка, похвала, конструктивная критика.
- Обидные – грубость, насмешки, оскорбления.

Пример:

□ Добрый комментарий: «У тебя получился красивый рисунок!»

□ Обидный комментарий: «Что за ужас, у тебя нет таланта!»

Вопрос к обучающимся:

Как бы вы себя почувствовали, получив грубый комментарий?

Вывод:

Перед тем как написать что-то, подумай, приятно ли это будет другому человеку.

Подвижная игра «Исправь комментарии»

Цель игры:

Научить обучающихся правильно общаться в интернете, корректно формулировать комментарии и различать вежливое и грубое общение.

Материалы:

- Карточки с разными комментариями (грубые, обидные, нейтральные, вежливые).
- Два больших листа ватмана или флипчарта с надписями «Хороший комментарий» и «Плохой комментарий».
- Фломастеры или маркеры.
- Ленты, конусы или обозначенные линии на полу.

Правила игры:

1. Разминка. Обучающиеся становятся в круг, и педагог задает вопросы о том, что такое комментарии в интернете, зачем их пишут, какие бывают (вежливые, обидные, конструктивные и т. д.).
2. Основная часть:
 - Педагог зачитывает вслух комментарий (например, «Ты ужасно нарисовал!» или «Мне нравится твой рисунок!»).
 - Участники должны быстро решить, хороший это комментарий или плохой.
 - После решения все выполняют задание:
 - Если комментарий хороший – прыгают на одной ноге до ватмана «Хороший комментарий» и приклеивают карточку.
 - Если комментарий плохой – бегут боком до ватмана «Плохой комментарий» и приклеивают карточку.
 - Затем педагог предлагает исправить плохой комментарий на вежливый. Например, вместо «Ты ужасно нарисовал!» – «Попробуй сделать фон светлее, так будет красивее!».

- Если исправление правильное, участник делает три хлопка в ладоши и возвращается в команду.

Дополнительные подвижные задания:

1. «Передай добрый комментарий» – участники встают в колонну и по очереди передают мяч, говоря соседу вежливый комментарий, например: «У тебя здорово получилось!» или «Ты отлично справился!»
2. «Собери цепочку добрых слов» – один участник говорит вежливое слово, второй добавляет свое, третий – еще одно, и так до тех пор, пока цепочка не прервется. Кто ошибся – делает одно прыжковое движение на месте.
3. «Догони добрый комментарий» – педагог называет грубый комментарий, а обучающиеся должны догнать его и исправить. Ведущий (педагог) убегает, а тот, кто его догнал, исправляет комментарий.

Игра-разбор ситуаций

Педагог предлагает обучающимся разобрать примеры ситуаций и решить, как поступить уважительно:

1. Ты занял место в транспорте, а рядом стоит пожилой человек. Что делать?
2. В школе кто-то случайно уронил свою тетрадь. Твои действия?
3. Друг сделал ошибку в игре и расстроился. Как его поддержать?

Обучающиеся предлагают свои варианты решений, обсуждаем их.

Итоговое обсуждение

Педагог вместе с обучающимися формулирует **правила** уважительного общения, записывает их на доске.

Примеры:

- Слушать собеседника и не перебивать.
- Не обижать словами.
- Помогать, если кто-то в беде.
- Проявлять доброту и терпение.

Подведение итогов игры

1. Обсуждаем, как важно правильно формулировать свои мысли в интернете.
2. Обучающиеся делятся своими примерами, когда вежливые комментарии помогли в общении.
3. Итоговый вывод: «В интернете нужно вести себя так же, как и в реальной жизни – уважительно и дружелюбно».

Результат игры:

- Обучающиеся учатся различать вежливые и грубые комментарии.
- Тренируют умение корректно выражать свои мысли.
- Развивают скорость реакции, внимание и коммуникативные навыки.
- Закрепляют правило: «Если хочешь оставить комментарий – подумай, не обидит ли он другого».

Тема 8 (4ч.): «Встроенные покупки»

Практическое занятие (2ч.) «Встроенная покупка, как не попасть в ловушку»

Цель:

Познакомить обучающихся с понятием «встроенные покупки», научить различать платный и бесплатный контент, а также безопасно обращаться с финансовыми операциями в играх и приложениях.

Введение

- Педагог задаёт вопросы:
- Кто любит играть в мобильные игры?
- Кто сталкивался с тем, что игра предлагает купить что-то за деньги?
- Какие покупки в играх могут быть полезными, а какие — бесполезными?
- **Прослушать радио сказку «Лукоморье» «Встроенная покупка»**

Обсуждение:

Что такое встроенные покупки?

- Это платные предложения внутри бесплатных игр и приложений (например, покупка костюмов, бонусов, подсказок, уровней и т. д.).
- Часто они замаскированы так, что не сразу понятно, что нужно платить реальные деньги.

Игра «Покупай с умом!»

Цель игры:

Разделить встроенные покупки на полезные и ненужные.

Ход игры:

- Педагог показывает карточки с различными предложениями, которые можно встретить в играх (например, «Открыть новый уровень — 199 руб.», «Отключить рекламу — 99 руб.», «Купить меч для персонажа — 499 руб.», «Приобрести 1000 монет — 399 руб.» и т. д.).
- Обучающиеся должны разделить их на:

1. Полезные покупки (например, покупка игры без рекламы, если она действительно нужна).

2. Ненужные покупки (например, временные бонусы, которые быстро исчезнут).

- Обсуждение:
- Как можно избежать ненужных трат?
- Что делать, если появилось предложение о платной покупке?

Практическое задание «Даем совет эксперта»

Цель:

Научиться защищаться от нежелательных покупок.

Ход задания:

• Обучающиеся в группе или индивидуально составляют советы, как не попасть в ловушку встроенных покупок. Примеры:

- Спросить у родителей, можно ли тратить деньги в игре.
- Отключить автоплатежи в настройках телефона.
- Использовать семейный контроль на устройствах.
- Думать, действительно ли эта покупка нужна?

Итоги игры

Каждая группа зачитывает свои советы. Педагог дополняет их.

- Обсуждаем, какие выводы сделали.
- Тест:
- Можно ли покупать что-то в игре без разрешения родителей?
- Как отличить нужную покупку от ненужной?
- Что делать, если случайно нажал «купить»?

Вывод:

Перед покупкой нужно подумать, посоветоваться со взрослыми.

Дополнительно:

Можно дать домашнее задание — вместе с родителями проверить настройки на телефоне и отключить случайные покупки.

Практическое занятие (2ч.)

Анализ содержания рассказа «Братья и таинственные покупки»

Цель:

Научить обучающихся анализировать рассказ, выделять главную мысль, определять мотивы поступков героев и делать выводы.

Введение

1. Педагог объясняет, что рассказы помогают нам не только развлечься, но и задуматься о важных вещах.
2. Чтение рассказа *(Педагог читает рассказ вслух (или слушают аудиозапись)).*

«Братья и таинственные покупки»

Жили-были два брата — Дима и Саша. Диме было 10 лет, а Саше всего 7. Они очень любили играть на планшете и часто соревновались в разных играх.

Однажды Саша нашёл новую игру, где можно было строить замки и собирать редкие артефакты. Он с увлечением начал играть, но скоро заметил, что некоторые вещи в игре можно получить только за золотые монетки.

— Дима, смотри, здесь можно купить сундук с сокровищами! — радостно закричал Саша.

— Покупать? А как ты собираешься это сделать? — удивился брат.

— Да тут просто кнопка «Купить»! Нажимаешь, и всё! — гордо ответил Саша.

Дима подозрительно посмотрел на экран.

— Постой, но ведь эти монетки не бесплатные. Их покупают за настоящие деньги!

— Но я уже нажал... — испуганно пробормотал Саша.

Дима схватил планшет и увидел, что игра действительно списала деньги с карты родителей, потому что ранее папа вводил данные для одной покупки.

— Ой-ой, что же делать? — запаниковал Саша.

Вечером братья решили рассказать всё родителям. Папа сначала расстроился, но потом похвалил сыновей за честность.

— Вот почему важно быть внимательными с встроенными покупками! — сказал он. — В следующий раз всегда спрашивайте взрослых, прежде чем что-то купить в интернете.

С тех пор братья договорились: никакие кнопки «Купить» без разрешения родителей они больше не нажимают. А папа поставил на планшет защиту, чтобы случайных покупок больше не было.

Вывод: всегда проверяйте, бесплатная ли вещь в игре, и обязательно спрашивайте родителей перед любой покупкой в интернете!

Вопросы для анализа рассказа «Братья и таинственные покупки»

1. Понимание сюжета

1. Кто главные герои рассказа?
2. Какую новую игру нашёл Саша?

3. Что заметил Саша в игре?
4. Почему он решил нажать кнопку «Купить»?
5. Что обнаружил Дима, когда увидел планшет?
6. Как отреагировали братья, когда поняли, что потратили деньги?
7. Что сделали обучающиеся вечером?
8. Как отреагировал папа на их поступок?
9. Какие меры принял папа, чтобы такого больше не произошло?

2. Анализ поступков героев

1. Почему Саша не задумался о том, что покупки в игре стоят настоящих денег?
2. Почему Дима сразу понял, что произошла ошибка?
3. Почему братья решили рассказать родителям, даже зная, что могут получить наказание?
4. Как бы ты поступил на месте Саши?
5. Какой вывод сделали братья из этой ситуации?

3. Обсуждение проблемы встроенных покупок

1. Что такое встроенные покупки?
2. Почему игры предлагают купить что-то за деньги?
3. Как можно случайно потратить деньги в игре?
4. Какие меры предосторожности можно предпринять, чтобы избежать случайных покупок?
5. Почему важно всегда спрашивать разрешения у родителей перед покупками в интернете?
6. Что делать, если случайно нажал кнопку покупки?

Эти вопросы помогут детям лучше понять, почему важно быть осторожными в интернете и как избежать подобных ситуаций в будущем.

Физкультминутка «Кибер-танцы»

Разминка:

- Встать прямо, расставить ноги на ширину плеч.
- Поднять руки вверх, тянемся к небу – вдох.
- Опускаем руки вниз, тянемся к земле – выдох.
- Повторить 3 раза.

Движения:

- «Пишем код» (2 подхода по 10 секунд):

Руки перед собой, имитируем быстрые движения, как будто набираем код на клавиатуре.

Затем ускоряем движения, чтобы почувствовать, как активируются пальцы и кисти.

- «Перехватываем вирус» (2 подхода по 10 секунд):

Поднимите руки вперед и расставьте пальцы. Сильно разжимайте и сжимайте пальцы, представляя, что вы удаляете вирус с экрана.

- «Защищаем личные данные» (2 подхода по 10 секунд):

Встаньте прямо, скрестите руки перед собой, как бы защищая свою личную информацию. Сделайте несколько «защитных» движений, как будто отталкиваете что-то ненужное.

Расслабление:

- Руки вдоль тела, плавно наклонитесь вперед, пытаясь дотянуться до пола.
- Глубокий вдох через нос, затем медленно выдохнуть через рот, расслабляя все тело.
- Повторить 3 раза.

Эта физкультминутка поможет детям расслабиться, активизироваться и подготовиться к завершению занятия, улучшив внимание и мотивацию.

Творческое задание (выбор варианта, на усмотрение педагога)

1. Придумай продолжение рассказа: что могло бы случиться, если бы Саша не признался родителям?
2. Нарисуй картинку к рассказу: как Саша нажимает кнопку или как братья объясняют ситуацию родителям.
3. Составь памятку «Как не попасть в ловушку встроенных покупок».

Итоги занятия

Обсуждение лучших творческих работ

Тема 9 (4ч.): «Кибербуллинг: что делать, если тебя обижают?»

Практическое занятие 2ч.: «Как распознать кибербуллинг?»

Цель:

Научить обучающихся распознавать кибербуллинг, понимать его последствия и знать, как на него реагировать.

Введение

- Обсуждение: «Что такое кибербуллинг?» (Оскорбления, угрозы, насмешки, распространение слухов в интернете).
- Чем он отличается от обычных ссор?

– Как себя чувствует человек, которого обижают в интернете?

Практическое задание «Определи ситуацию»

– Педагог зачитывает ситуации, а обучающиеся решают, является ли это кибербуллингом:

1. В чате игры один игрок написал другому: «Ты плохо играешь, лучше выйди!»
2. В соцсетях кто-то создал группу, где выкладывают неудачные фото одноклассников.
3. В комментариях под видео кто-то пишет, что у человека некрасивый голос.
4. Один друг отправил другому смешную картинку с мемом, но там никого не высмеивают.

Практическое задание «Как правильно реагировать?»

– Обучающиеся работают в парах: один читает ситуацию с кибербуллингом, другой придумывает правильную реакцию.

– Обсуждают: когда лучше игнорировать, когда заблокировать и когда рассказать взрослым.

Итоги занятия и рефлексия

- «Как можно помочь человеку, которого обижают в интернете?»
- «Что делать, если увидел кибербуллинг?»

Практическое занятие 1ч.:

«Дружелюбный интернет: учимся поддерживать друг друга»

Цель: Формирование доброжелательного общения в интернете и развитие навыков поддержки.

Ход занятия

Введение

- Повторение: что такое кибербуллинг? Почему он причиняет вред?
- Кто может помочь, если тебя обижают в сети?

Подвижная игра «Переписка»

- Обучающиеся делятся на пары.
- Один пишет негативное сообщение («Ты некрасиво нарисовал»).
- Второй должен исправить его в доброжелательной форме («Мне кажется, можно добавить больше цветов, тогда будет ещё лучше!»).
- Обсуждение: как поддерживать друг друга в сети?

Групповое задание «Создаём дружелюбный интернет»

- Группы составляют «Правила доброго общения в интернете».
- Каждая группа зачитывает свои правила.

Итоги занятия, рефлексия

Педагог задает вопросы:

- ✓ «Какие слова могут обидеть в интернете?»
- ✓ «Что можно сказать, чтобы поддержать друга?»
- ✓ «Как сделать интернет дружелюбнее?»
- ✓ «Что важно запомнить о кибербуллинге?»
- ✓ «Как можно помочь человеку, которого обижают в интернете?»
- ✓ «Что делать, если тебя самого задевают?»

Тема 10 (4ч.) «Родители и интернет»

Практическое занятие 2 ч. «Родители и интернет, почему важно делиться?»

Цель:

Научить обучающихся, что важно рассказывать родителям, если в интернете кто-то запугивает или угрожает, а не пытаться справляться с этим самостоятельно.

Введение

История: «Секрет Вани»

Педагог рассказывает историю:

“Ваня очень любил играть в онлайн-игры. Однажды он встретил там нового игрока, который сначала был дружелюбным, но потом начал писать неприятные вещи: «Если не дашь мне выиграть, тебе будет плохо!» Ваня испугался, но никому не сказал. На следующий день этот человек снова написал: «Я знаю, где ты живешь. Хочешь проблем?» Ваня боялся признаться родителям, думал, что они его будут ругать. Но чем дольше он молчал, тем страшнее становилось...»

Педагог спрашивает:

- Что бы вы сделали на месте Вани?
- Нужно ли рассказывать родителям, если тебе угрожают?
- Чем может помочь взрослый?

Обсуждается, что родители всегда должны знать, если в интернете происходит что-то пугающее.

Практическое задание «Доверять или нет?»

Обучающиеся делятся на пары. Каждой паре дается карточка с ситуацией, в которой ребенка запугивают в интернете. Их задача – решить, нужно ли рассказывать родителям и почему.

Примеры ситуаций:

1. В чате игры кто-то пишет: «Ты никогда не выиграешь! Лучше даже не заходи!»
2. Незнакомец пишет: «Если ты не скажешь мне, где живешь, я расскажу про тебя плохие вещи всем!»
3. Кто-то из знакомых пишет угрозу: «Я выложу твои фотографии, если не сделаешь то, что я скажу!»
4. Игрок в сети угрожает: «Я узнаю, в какой ты школе! Лучше бойся!»

Обсуждение: во всех случаях важно сразу сказать родителям!

Итоги занятия

Педагог задает вопросы:

- Почему Ваня боялся рассказать родителям?
- Как думаете, что бы произошло, если бы он сразу поделился с мамой или папой?
- Что теперь будете делать, если кто-то напишет вам угрозу?

Вывод:

В интернете, как и в жизни, никто не имеет права запугивать! Если кто-то ведет себя плохо – не боимся, а рассказываем взрослым. Это поможет быстрее решить проблему!

Практическое занятие (2ч.). «Учитель для родителей»

Цель:

Научить обучающихся выстраивать доверительный разговор с родителями, рассказывать им про интернет-пространство.

Введение

Беседа «Почему родители иногда не понимают интернет?»

Педагог спрашивает:

- Замечали ли вы, что родители не всегда разбираются в играх, соцсетях, мессенджерах?
- Как думаете, почему так происходит?
- Что можно сделать, чтобы объяснить им про интернет?

Обсуждается, что родители могут не знать про все современные цифровые технологии, но они готовы учиться и понимать, если обучающиеся рассказывают им.

Групповая работа «Учитель для родителей»

Обучающиеся делятся на группы и готовят интернет-урок для родителей.

Что можно объяснить родителям?

- Как работает любимая игра.
- Какие соцсети сейчас популярны.
- Как безопасно общаться в интернете.
- Почему важно не выкладывать личную информацию.

Каждая группа придумывает, как рассказать родителям:

- Сделать мини-презентацию.
- Написать памятку с советами.
- Сыграть сценку.

Педагог подчеркивает: если объяснять взрослым спокойно и понятно, они будут лучше понимать интернет и смогут помогать.

Итог и занятия:

Обсуждение:

- Что сложнее – учиться самому или объяснять другим?
- Что нового узнали о своих родителях?
- Как можно рассказывать родным про интернет, чтобы им было интересно?

Вывод: родители и обучающиеся могут учиться интернет-безопасности вместе.

Чем больше доверия – тем меньше опасностей!

Тема11 (4 ч.) «Что такое Wi-Fi»

Беседа(2ч.) «Что такое Wi-Fi и как он работает?»

Цель:

Объяснить обучающимся, что такое Wi-Fi, как передаются данные по воздуху и почему это удобно.

Введение

Педагог задает вопросы:

- Где мы встречаем Wi-Fi?
- Чем он удобен?
- Как, по-вашему, работает интернет без проводов?

Обсуждение ответов.

Объяснение:

Wi-Fi – это способ подключения устройств к интернету без проводов.

Пример:

Это как радио: сигналы передаются по воздуху от роутера (коробки с интернетом) к телефону, планшету, компьютеру.

На чем работает Wi-Fi?

- В каждой сети есть роутер – устройство, которое раздает сигнал.
- Устройства (телефоны, планшеты) принимают этот сигнал и выходят

в интернет.

Практическое задание «Передай сигнал»

Цель: показать, как сигнал «путешествует» в пространстве.

Ход:

- Обучающиеся строятся в линию.
- Первый человек – «роутер» – получает «интернет» (лист бумаги с надписью «Wi-Fi»).
- Задача – передавать лист дальше, но без помощи рук (например, локтями, подбородком, плечами).
- В конце цепочки сигнал попадает к «телефону» (последний игрок).

Обсуждение:

- Как изменился сигнал (бумага могла помяться – как интернет может замедляться)?
- Почему иногда Wi-Fi плохо работает? (Стены, препятствия.)

Итог занятия

Обучающиеся отвечают на вопросы:

- Почему Wi-Fi удобен?
- Какой сигнал будет лучше: если ты рядом с роутером или далеко?
- Какие устройства можно подключить к Wi-Fi?

Выводы

- Wi-Fi помогает выходить в интернет без проводов.
- Чем дальше от роутера – тем слабее сигнал.
- Стены и препятствия могут мешать Wi-Fi.

Практическое занятие (2ч.) «Опасности бесплатного Wi-Fi»

Цель:

Научить обучающихся осторожно пользоваться бесплатным Wi-Fi в общественных местах.

Введение

Педагог спрашивает:

- Где можно встретить бесплатный Wi-Fi?
- Чем он удобен?
- Как думаете, может ли он быть опасным?

Объяснение:

- В кафе, парках, транспорте Wi-Fi открыт для всех.
- Опасность в том, что злоумышленники могут перехватить ваши данные.
- Если Wi-Fi без пароля – кто угодно может подключиться.

Игра «Перехват пароля»

Цель: показать, как злоумышленник может получить информацию.

Ход:

- Один обучающийся – «хакер», двое – «жертвы», остальные – «наблюдатели».
- «Жертвы» должны передать друг другу секретное слово (например, «шоколад»), шепча на ухо.
- «Хакер» должен попытаться подслушать.
- Если «хакер» услышал слово – он «взломал данные».

Обсуждение:

- Как можно защититься? (Говорить тише, не передавать секретные данные вслух.)
- Что нельзя делать в бесплатных сетях? (Вводить пароли, логины, банковские данные.)

Педагог подводит итог занятия:

Обучающиеся отвечают на вопросы:

- В чем опасность бесплатного Wi-Fi?
- Как защитить свои данные?
- Что делать, если срочно нужен интернет, но нет мобильной сети?

(Спрашивать взрослых, использовать VPN).

Выводы:

- Бесплатный Wi-Fi удобен, но небезопасен.

В таких сетях нельзя вводить пароли, заходить в банк, передавать личные данные.

- Лучше использовать мобильный интернет или подключаться только к проверенным сетям.

Тема (4ч.). «Что такое цифровой след?»

Беседа (1ч.). «Что такое цифровой след?»

Цель:

Познакомить обучающихся с понятием цифрового следа, объяснить, как он формируется и почему важно быть осторожным в интернете.

Введение

Педагог задает вопросы:

- Когда мы гуляем по снегу, что остается? (Следы.)
- Можно ли оставить след в интернете?
- Как это происходит?

Объяснение:

Цифровой след – это информация, которую мы оставляем в интернете.

Что создает цифровой след?

- Лайки, комментарии, посты в соцсетях.
- Поисковые запросы, сайты, которые мы посещаем.
- Онлайн-игры и покупки.

Пример:

Если кто-то пишет комментарий под фото, даже если он потом удалит его – след все равно останется.

Игра «Следы на снегу»

Цель: показать, что информация в интернете сохраняется.

Ход:

- Педагог рисует на доске «снежную поляну» (лист бумаги).
- Один обучающийся пишет на ней «комментарий» (например, «Привет!»).
- Затем он пытается его стереть ластиком.
- Остальные обучающиеся должны посмотреть – остались ли следы?

Вывод:

- В интернете, как и на снегу, следы остаются.
- Даже если удалить сообщение, его могут сохранить другие.

Итоги занятия

Обсуждение:

- Почему важно думать, что пишешь в интернете?

- Можно ли удалить цифровой след полностью?
- Какие данные лучше не оставлять в интернете?

Вывод:

- Цифровой след – это информация о нас в интернете.
- Нужно быть осторожными: не писать плохие комментарии, не публиковать личные данные.

Практическое занятие (2 ч.) «Как защитить свой цифровой след?»

Цель:

Научить обучающихся основам безопасного поведения в интернете, чтобы минимизировать цифровой след.

Введение

Педагог спрашивает:

- Можно ли уменьшить свой цифровой след?
- Что делать, чтобы оставлять меньше следов в интернете?

Объяснение:

- Не публиковать лишнюю информацию.
- Думать, прежде чем писать комментарии.
- Использовать сложные пароли.
- Выходить из аккаунтов на чужих устройствах.

Игра «Удалим следы»

Цель: показать, что некоторые цифровые следы можно уменьшить, но не все.

Ход:

- На полу раскладывают карточки с «следами» (например, «Лайк под фото», «Комментарий», «Запрос в поиске», «Опубликованное фото»).
- Два обучающихся – «детективы» – должны собрать карточки, которые можно удалить (например, «Выход из аккаунта»).
- Остальные объясняют, почему некоторые следы остаются навсегда.

Вывод:

- Можно удалить ненужные посты, но информацию могут сохранить другие.
- Чем меньше личных данных в интернете, тем лучше.

Итоги занятия

Обсуждение:

- Какие цифровые следы можно уменьшить?

- Какие следы остаются навсегда?
- Что делать, чтобы защитить себя?

Вывод:

- Мы сами решаем, какой цифровой след оставляем.
- Надо думать, прежде чем публиковать информацию.
- Безопасность в интернете – это наша ответственность.

Тема13(4 ч.) «Социальные сети и форумы»

Практическое занятие (2 ч.) «Что такое социальные сети и как они работают?»

Возраст: 7–10 лет

Продолжительность: 40 минут

Форма: беседа с обсуждением, практическое задание, физкультминутка

Цель:

Познакомить обучающихся с понятием социальных сетей, объяснить их плюсы и минусы, научить основам безопасного общения.

Введение

Прослушать радио сказку «Лукоморье» «Социальные сети» (длительность 5,5мин)

Педагог задает вопросы:

- Какие социальные сети вы знаете?
- Для чего люди их используют?
- Можно ли общаться в соцсетях с незнакомыми людьми?

Объяснение:

Социальные сети – это сайты и приложения, где люди общаются, выкладывают фото, пишут комментарии.

Плюсы:

- Можно общаться с друзьями.
- Можно узнавать новости.
- Можно учиться.

Минусы:

- Опасность общения с незнакомцами.
- Фейковые новости.
- Кибербуллинг (оскорбления в интернете).

Физкультминутка «Мы в интернете»

Цель: немного размяться и закрепить материал.

Ход:

Педагог называет действия в интернете, обучающиеся выполняют движения:

- «Поставили лайк» – хлопают в ладоши.
- «Написали комментарий» – изображают, как печатают.
- «Отправили сообщение» – вытягивают руки вперед.
- «Закрыли личные данные» – делают жест «стоп».

Практическое задание «Определи безопасное общение»

Педагог зачитывает ситуации, обучающиеся поднимают руки, если ситуация безопасная:

- Друг прислал фото из поездки.
- Незнакомец просит телефон родителей.
- Кто-то пишет обидные комментарии.
- Родители разрешили добавить друга в соцсети.

Вывод:

- Важно общаться только с теми, кого знаешь.
- Нельзя передавать личные данные.
- В интернете надо вести себя вежливо.

Итоги занятия

- Какие плюсы и минусы есть у соцсетей?
- Как правильно вести себя в соцсетях?
- Почему важно защищать личную информацию?

Вывод:

Соцсети – это полезный инструмент, но нужно быть осторожными и соблюдать правила безопасности.

Практическое занятие (2ч.) «Форумы, можно ли найти друзей?»

Цель:

Познакомить обучающихся с понятием «форум», объяснить его преимущества и недостатки, научить безопасному и вежливому поведению в онлайн-дискуссиях.

Введение

Вопросы для обсуждения

- Что такое форум? (Это сайт или платформа, где люди обсуждают различные темы, задают вопросы, дают советы.)
- Чем форум отличается от социальных сетей? (На форуме обычно обсуждают конкретные темы, а в соцсетях общаются в более свободной форме.)

Примеры форумов:

- ✓ Форумы для любителей игр.
- ✓ Форумы про животных.
- ✓ Форумы для школьников, где помогают с учебой.
- ✓ Форумы про творчество (рисование, лепка, музыка).

Плюсы и минусы форумов

Плюсы:

- ✓ Можно найти ответы на вопросы.
- ✓ Можно поделиться своим опытом.
- ✓ Можно познакомиться с людьми, которым интересна та же тема.

Минусы:

- Не всегда информация достоверная (фейки).
- Могут быть грубые пользователи (кибербуллинг).
- Незнакомцы могут задавать личные вопросы (опасность мошенничества).

Обсуждение:

- Как можно отличить полезную информацию от фейковой?
- Что делать, если кто-то грубо отвечает на ваш вопрос?
- Почему нельзя оставлять личные данные на форумах?

Разбор ситуаций:

Педагог зачитывает ситуации, обучающиеся обсуждают, безопасно ли такое общение и как правильно поступить.

Ситуация 1:

На форуме о книгах кто-то предложил пообщаться в личных сообщениях. Можно ли сразу доверять этому человеку?

Ситуация 2:

Новый друг с форума просит прислать фотографию или рассказать, в какой школе ты учишься. Что делать?

Ситуация 3:

На форуме о видеоиграх кто-то предлагает встретиться в парке и поиграть вместе. Это безопасно?

Вопросы для обсуждения:

- Чем отличается дружба в интернете от дружбы в реальной жизни?
- Как понять, что человек на форуме может быть небезопасным?

- Что делать, если общение стало неприятным или подозрительным?

Вывод:

- Друзей лучше искать в реальной жизни, а на форумах можно просто общаться по интересам.
- Нельзя рассказывать о себе личную информацию.
- Если кто-то ведет себя странно или задает подозрительные вопросы, лучше прекратить общение.

Подвижная игра «Безопасный форум»

Ход игры:

1. Разделение на роли. Обучающиеся делятся на три группы:

- **Модераторы**— это люди, которые следят за порядком и безопасностью на форумах, в чатах и других интернет-сообществах. Они проверяют сообщения пользователей, удаляют запрещённый контент, предупреждают о нарушениях и могут заблокировать тех, кто не соблюдает правила общения.

Пример:

Если кто-то на форуме начинает писать грубости или спрашивает личные данные, модератор может удалить такие сообщения и напомнить о правилах безопасного общения. (следят за безопасностью).

- **Пользователи** (обычные участники форума).
- **Опасные участники** (нарушают правила форума).

2. Имитация форума. Все рассаживаются или встают в круг (форум – это виртуальная площадка).

- Педагог зачитывает тему форума (например, обсуждение любимых игр).
- Пользователи по очереди делают «посты» (говорят, что им нравится).
- Опасные участники стараются нарушить правила (например, спрашивают личную информацию, предлагают встретиться).

3. Реакция модераторов.

- Если модератор замечает нарушение, он поднимает руку и говорит: «Нарушение!», объясняя, что не так.

- Если модератор не заметил нарушение, педагог может его подсказать.

4. Коррекция ошибок.

- После нескольких раундов педагог обсуждает с обучающимися, какие ошибки были допущены.

- Как правильно реагировать на подозрительные сообщения?

Итог игры- обсуждение

Вопросы для обсуждения:

- Какие опасности могут быть на форумах?
- Что делать, если кто-то спрашивает личную информацию?
- Как отличить безопасное общение от подозрительного?
- Чем роль модератора похожа на роль взрослых в интернете?

Игра «Форум-дискуссия»

Цель:

Научить вести конструктивный диалог.

Ход:

1. Обучающиеся делятся на группы по 3–4 человека.
2. Каждой группе дается тема форума (например, «Любимые мультфильмы», «Домашние животные», «Лучшие настольные игры»).
3. Один участник задает вопрос, другие отвечают.
4. После обсуждения педагог разбирает, какие ответы были вежливыми и полезными, а какие могли бы показаться грубыми или неуместными.

Вывод:

- Важно уважать чужое мнение.
- Нужно отвечать по теме.
- Вежливость делает общение приятным и полезным.

Итоги занятия

Вывод:

Форумы могут быть полезными, если соблюдать правила безопасности и вежливости.

Тема14 (4ч.) «Интернет зависимость»

Беседа (2ч.) «Что такое интернет зависимость?»

Цель:

Познакомить обучающихся с понятием интернет-зависимости, помочь распознать тревожные признаки и обсудить, как контролировать время в интернете.

Введение

Педагог задает вопросы:

- Что вы чаще всего делаете в интернете?
- Как вы чувствуете себя, когда не можете зайти в интернет?

- Как думаете, можно ли слишком много времени проводить в интернете?

После ответов педагог объясняет, что интернет – это полезный инструмент, но иногда он может захватить слишком много времени и мешать другим делам.

Основная часть

1. История для обсуждения

Прослушать радио сказку «Лукоморье» «Интернет зависимость»

Обсудить:

Признаки интернет-зависимости

Педагог перечисляет:

- ✓ Человек постоянно думает об интернете и играх.
- ✓ Если отключается интернет, он злится или расстраивается.
- ✓ Забрасывает учёбу, прогулки и другие важные дела.
- ✓ Устаёт, плохо спит, болит голова или глаза.

Обучающиеся делятся своим мнением, было ли у них что-то похожее.

Итоги занятия

Педагог вместе с обучающимися формулирует правила:

1. Определять время для интернета и не превышать его.
2. Делать перерывы, гулять и заниматься другими делами.
3. Не забывать о друзьях и семье.
4. Если трудно оторваться – попросить взрослых помочь составить расписание.

Обучающиеся по очереди называют свои способы, как можно уменьшить время в интернете.

Практическое занятие(2 ч.) «Как не стать зависимым от интернета?»

Цель:

Закрепить знания о том, как правильно распределять время в интернете, через игровую практику.

Введение

Педагог напоминает, что на прошлом занятии обсуждали интернет-зависимость.

Спрашивает:

- Какие признаки интернет-зависимости вы запомнили?
- Как бороться с тем, что интернет отнимает слишком много времени?

Основная часть

Подвижная игра «Баланс времени»

Ход игры:

- Педагог раскладывает на полу карточки с разными занятиями: «гулять», «читать», «играть в телефоне», «учиться», «помогать дома», «смотреть мультики», «разговаривать с друзьями».
- Обучающиеся по очереди должны выбрать 3 карточки, которые для них самые важные.
- Затем педагог убирает карточки с полезными делами, оставляя только интернет.
- Обсуждение: что изменилось? Что стало не так?

Вывод: если уделять интернету слишком много времени, другие важные дела страдают.

Практическое задание «Составляем расписание»

- Обучающиеся получают листы, на которых нарисован написано (утро, день, вечер).
- Они должны составить свой распорядок дня, отметив время для интернета и другие занятия.
- Затем обсуждают, как можно уменьшить интернет-время, чтобы было больше времени на полезные вещи.

Итоги занятия

Обучающиеся отвечают на вопросы:

- Что нового узнали?
- Как можно избежать интернет-зависимости?
- Какие полезные занятия можно заменить вместо долгого сидения в интернете?

Педагог напоминает: интернет – это инструмент, но важно, чтобы он не заменял реальную жизнь!

Тема 15 (2ч.) «Опасность ночного использования гаджетов»

Практическое занятие (2ч.) «Гаджеты и сон: как найти баланс?»

Цель:

Через игру показать, как гаджеты перед сном мешают хорошему отдыху, и закрепить полезные привычки.

Введение

Педагог задаёт вопросы:

- Кто вчера использовал телефон перед сном?
- Кто хорошо выспался, а кому было тяжело вставать?
- Почему сложно уснуть после игр или видео?

Педагог напоминает, что синий свет экранов мешает организму расслабляться и рассказывает, что сегодня обучающиеся попробуют на практике, как гаджеты могут мешать и помогать.

Основная часть

Подвижная игра «Сон против гаджетов»

Подготовка:

- На полу (или в зале) рисуются два круга:
- «Спокойный сон» – место, где можно спать крепко и хорошо отдохнуть.
- «Бессонница» – место, где мешают гаджеты.
- Педагог объясняет:
- «Сейчас вы – маленькие организмы, которые готовятся ко сну. Но вокруг

есть полезные и вредные привычки. Ваша задача – набрать полезные привычки, чтобы попасть в зону „Спокойного сна“».

- ✓ Карточки для игры «Сон против гаджетов»

Инструкция:

Распечатайте карточки, перемешайте их и раздайте обучающимся. Они должны прочитать текст на карточке и решить, полезная это привычка перед сном или вредная.

Карточки с полезными привычками (шаг вперёд):

- ✓ Чтение книги перед сном
- ✓ Вечерняя прогулка перед сном
- ✓ Спокойный разговор с родными
- ✓ Приём тёплого душа или ванны
- ✓ Слушание расслабляющей музыки
- ✓ Проветривание комнаты перед сном
- ✓ Лёгкая разминка или растяжка перед сном
- ✓ Отключение гаджетов за 1 час до сна

Карточки с вредными привычками (шаг назад):

- ☐ Смотреть видео или играть в телефоне перед сном
- ☐ Переписываться с друзьями в соцсетях ночью
- ☐ Смотреть страшные фильмы перед сном

- ☐ Есть сладкое или фастфуд перед сном
- ☐ Лежать в кровати с планшетом или телефоном
- ☐ Засыпать с включённым телевизором
- ☐ Играть в активные видеоигры перед сном
- ☐ Проверять уведомления в телефоне ночью
- ☐ Оставлять телефон под подушкой на ночь

Ход игры:

1. Первый раунд – педагог называет разные вечерние действия:
 - «Читать книгу» – обучающиеся делают шаг вперёд.
 - «Смотреть видео перед сном» – делают шаг назад.
 - «Принять тёплый душ» – шаг вперёд.
 - «Играть в телефон под одеялом» – шаг назад.
 - «Обсуждать день с родными» – шаг вперёд.
 - «Сидеть в соцсетях до ночи» – шаг назад.
2. Второй раунд – обучающиеся по очереди берут карточки с привычками и сами называют, полезны они или нет.
3. Финал – кто добрался до «Спокойного сна», тот победил. Кто остался в зоне «Бессонницы», обсуждает, как исправить привычки.

Итоги занятия

Педагог задаёт вопросы:

- Почему сложно засыпать, если долго сидеть в телефоне?
- Какие привычки помогают выспаться?
- Как сделать вечер без гаджетов интересным?

Педагог завершает занятие: «Гаджеты – не враги, но ими нужно пользоваться правильно. Чем спокойнее вечер, тем легче просыпаться и радоваться новому дню!»

Цикл занятий (8ч.) «Как разнообразить отдых без компьютера»

Беседа (2ч.) «Чем заняться без компьютера?»

Цель:

Показать, что отдых без компьютера может быть интересным, полезным и веселым.

Ход занятия:

Введение

Педагог задаёт вопросы:

- Кто любит проводить время за компьютером?
- Какие у вас есть любимые занятия без компьютера?
- Что можно делать на каникулах или в выходные без гаджетов?

Объяснение:

Компьютер – это интересно, но важно уметь отдыхать и без него. Сегодня мы узнаем, какие есть классные занятия без экрана!

Основная часть

Физкультминутка «Чем заняться?»

Педагог называет разные виды досуга, а обучающиеся изображают их:

- «Вы гуляете в парке» – шагают на месте.
- «Вы играете в футбол» – делают движения, как будто пинают мяч.
- «Вы катаетесь на велосипеде» – делают движения педалями.
- «Вы танцуете» – кружатся и хлопают в ладоши.

После физкультминутки педагог предлагает обсудить идеи для отдыха без компьютера:

1. Игры на улице (прятки, догонялки, вышибалы).
2. Настольные игры и пазлы (шашки, шахматы, лото, «Монополия»).
3. Рукоделие и творчество (рисование, лепка, поделки).
4. Чтение книг и комиксов.
5. Походы, пикники, прогулки.
6. Кулинарные эксперименты (готовка вместе с родителями).

Творческое задание:

- ✓ Обучающимся предлагается составить свой список занятий без компьютера.
- ✓ Нарисовать свое любимое занятие (заранее подготовить краски, карандаши, фломастеры, по выбору)

Итоги занятия

Педагог спрашивает:

- Какой вид отдыха без компьютера вам понравился больше всего?
- Что бы вы попробовали уже сегодня?

Заключение:

«Компьютер – это хорошо, но отдых без него может быть не менее увлекательным!

Попробуйте найти для себя что-то новое!»

Практическое занятие (1ч.) «Игры на свежем воздухе»

Цель:

Познакомить обучающихся с интересными играми на улице.

Ход занятия:

Разминка– бег на месте, приседания.

Подвижные игры *(на усмотрение педагога количество игр, с учетом времени года и условий)*:

- «Классики» – прыжки по клеткам.
- «Резиночка» – прыжки через резинку.
- «Море волнуется раз» – игра с замораживанием.

Итоги занятия:

Завершающая беседа – что понравилось, какие игры знают сами.

Практическое занятие (2ч.) «Творческая мастерская»

Цель:

Показать, как можно интересно проводить время, создавая что-то своими руками.

Ход занятия:

Введение – обсуждение, что можно сделать своими руками (5 минут).

Практическая часть – изготовление поделки *(материалов для творчества на усмотрение педагога)*:

- Оригами.
- Аппликация.
- Лепка из пластилина.

Итоги занятия:

Обсуждение – что получилось, кому можно подарить поделку.

Практическое занятие (2ч.) «Мир настольных игр»

Цель:

Познакомить с настольными играми.

Ход занятия:

Введение – рассказ о настольных играх (5 минут).

Игровая часть – деление на команды, игра в шашки, шахматы, «Драгонфрукт», «Монополия», «Уно» *(любые настольные игры, выбор игры на усмотрение педагога)*

Итог – обсуждение, кто хочет продолжить играть дома.

Таким образом, обучающиеся получают практический опыт интересного досуга без компьютера и смогут применить его в жизни!

Итоговое занятие-Викторина (2ч.) «Юный киберэксперт»

Практическое занятие -викторина (2ч.) «Юный киберэксперт»

Цель:

Проверить и закрепить знания обучающихся по кибербезопасности, сформировать уверенность в безопасном поведении в интернете.

Введение

Педагог приветствует обучающихся и напоминает, что на протяжении курса они изучали, как безопасно пользоваться интернетом.

Краткое обсуждение:

- Чем опасен интернет?
- Какие правила помогают оставаться в безопасности?
- Почему важно проверять информацию?
- Что делать, если в интернете кто-то обижает?

Объявление формата:

Сегодня – викторина! Обучающиеся разделяются на команды. За правильные ответы команда получает баллы.

Основная часть – викторина

I. Разминка «Верю – не верю»

Педагог зачитывает утверждения, обучающиеся хлопают, если согласны, и топают, если не согласны.

1. Пароли можно сообщать только друзьям. (Нет)
2. В интернете бывают фейковые новости. (Да)
3. Антивирус защищает компьютер от вирусов. (Да)
4. Бесплатный Wi-Fi всегда безопасен. (Нет)
5. Вредоносные сайты можно определить по странным адресам. (Да)

II. «Опасная ситуация»

Каждая команда получает карточку с ситуацией и объясняет, как правильно поступить.

Примеры ситуаций:

- Тебе пришло сообщение с просьбой назвать пароль от аккаунта.
- Незнакомец предлагает встретиться.
- Ты нашел сайт с «бесплатными» играми, но он требует ввести данные.
- В комментариях кто-то грубо написал о твоём друге.
- Ты случайно нажал на подозрительную ссылку.

III. «Кибер-шарады»

Каждая команда вытягивает карточку с понятием и должна его объяснить или изобразить жестами, не называя самого слова.

Примеры понятий:

- Вирус
- Антивирус
- Фейковая новость
- Пароль

IV. «Правда или фейк?»

Педагог читает новости, обучающиеся решают, правда это или фейк.

1. Вода становится магнитной, если добавить в нее соль. (Фейк)
2. Вредоносный сайт может украсть твои данные. (Правда)
3. Если закрыть глаза, то экран монитора перестает светиться. (Фейк)
4. Пароль «123456» – надежный. (Фейк)
5. Кибербуллинг – это травля в интернете. (Правда)

V. «Финишная прямая»

Каждая команда по очереди называет одно правило интернет-безопасности. Побеждает команда, которая назовет больше правил.

Итоги викторины

Педагог подводит итоги:

- Какие темы были самыми полезными?
- Как можно защитить себя в интернете?
- Что запомнилось больше всего?

Заключение: «Теперь вы – настоящие киберэксперты! Пусть интернет будет для вас полезным и безопасным!»

Электронные ресурсы

Безопасный интернет ЮнипрошкаМультфильм (2,19 мин.)	https://rutube.ru/video/e20609c30a813459751e8be9655ae4a3/?r=plwd	
Мультфильм Безопасный интернет (4 мин)	https://rutube.ru/video/e04f85d5c9cd164ca4538f03151cf760/?r=plemwd	
Зачем нужны пароли радиосказка Лукоморье (7,2 мин.)	https://rutube.ru/video/d1cd2a57de92423cbcc7f9cd3c369810/?r=plemwd	
Мультфильм «Вирус»(6 мин)	https://vkvideo.ru/video-24806617_456242207?ref_domain=yastatic.net	
Встроенные покупки радио сказка «Лукоморье» (6,5 мин)	https://rutube.ru/video/96d6d94633cd1988ef18958023a003f0/?r=plemwd	
Социальные сети радио сказка «Лукоморье» (5,5 мин)	https://dzen.ru/video/watch/66e3d94b850af4127ae457f4?f=d2d	
Интернет-зависимость радио-сказка «Лукоморье»(6,5 мин)	https://rutube.ru/video/15ad279e143c47d7fb9164ff7c7908c8/?r=plemwd	
<i>Для педагога- дополнительно</i>		
Лаборатория Касперского – детские курсы по кибербезопасности	https://kids.kaspersky.ru	
Безопасный интернет от Ростелекома – обучающие материалы).	https://safe.rt.ru	
Фонд Развития Интернет – бесплатные видеоуроки по безопасности	https://www.fid.su	
Интерактивный портал «Сетевичок» – квесты и игры по кибербезопасности	https://сетевичок.рф	
Роскомнадзор – персональные данные детей – обучающий сайт для школьников	https://персональныеданные.обучающиеся	

Список литературы

1. Книги для детей (7–10 лет):

1. Касперский Е. «Приключения Касперии в сети» – книга в игровой форме объясняет основы безопасности в интернете.
2. Камю А. «Кибербезопасность для детей» – доступно рассказывает о правилах поведения в сети.
3. СимсонГарбфингель «Интернет для детей» – понятное руководство о том, как безопасно пользоваться интернетом.

4. Егорова Е. «Как не попасть в беду в интернете» – увлекательные рассказы с реальными примерами.

5. Дмитрий Лесной «Компьютерная безопасность для детей» – книга с практическими заданиями.

2. Методическая литература для педагогов:

6. Андреев А. В. «Основы кибербезопасности для младших школьников» – рекомендации и сценарии занятий.

7. Михайлова Н. В. «Как научить детей безопасному поведению в интернете» – пошаговые методики для педагогов.

8. Смирнова О. Ю. «Интернет и обучающиеся: правила безопасного общения» – анализ угроз и способы их предотвращения.

9. Грошев Д. «Киберугрозы и как их избежать» – руководство для педагогов по обучению детей интернет-грамотности.

10. Федотов С. А. «Практикум по кибербезопасности» – содержит практические упражнения и тесты.

Нормативно-правовое обеспечение:

1. ФЗ РФ «Об образовании в РФ» от 29.12.12г. № 273-ФЗ;

2. Приказ Министерства просвещения России «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» от 27.07.2022г. № 629;

3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. Распоряжение от 31.03.2022г. № 678-р;

4. Письмо Минобрнауки России «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей № 06-1844 от 11.12.2006г.;

5. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» Постановление Главного государственного врача РФ от 28.01.2021г.;

6. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи", утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. N 28, действующие до 1 января 2027 года.

7. Приказ Министерства образования Тверской области от 23.09.2022 № 939/ПК "Об утверждении Регламента проведения независимой оценки качества дополнительных общеобразовательных программ в Тверской области".