

Методические рекомендации
для педагогических работников

**Инструментарий,
позволяющий
современному педагогу
ориентироваться
в актуальных тенденциях,
направленных
на повышение личной
цифровой грамотности
и цифровой грамотности
обучающихся**

Школа наставников
ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ

2024

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Лямцева Елена Валерьевна, Руководитель образовательных и специальных проектов АНО ДПО «Академии Инновационного образования и развития», аккредитованный эксперт Роскомнадзора

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

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Бунчук Виктория Валерьевна, руководитель социальных проектов Координационного центра доменов .RU/.РФ

Воробьев Андрей Александрович, директор Координационного центра доменов .RU/.РФ

Яковлева Ольга Леонардовна, Начальник проектного отдела Координационного центра доменов .RU/.РФ

Школа наставников «Изучи интернет» (методические рекомендации для педагогических работников): методические рекомендации. – 131 с.

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

Методический инструментарий введения системы наставничества при организации образовательного и воспитательного процесса.

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

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

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
Раздел 1. Цифровая трансформация образования	8
1.1. Воспитание и социализация школьников в цифровой среде	8
1.2. Нормативно-правовое обеспечение воспитания и социализации школьников в цифровой среде	11
1.3. Современные цифровые инструменты в образовании на примере интерактивного проекта «Изучи интернет - управляй им»	18
1.3.1. Начало работы — знакомство с интерактивным проектом «Изучи интернет – управляй им!»	22
• Онлайн-игра «Знания»	25
• Викторина «Изучи интернет»	28
• Словарь интернета	33
• Мобильное приложение	34
Раздел 2. Технология наставничества в рамках реализации проекта «Изучи интернет - управляй им»	36
2.1. Основные подходы к организации наставничества в образовательной организации через реализацию проекта «Изучи интернет - управляй им»	36
2.2. Роль и место наставника проекта «Изучи интернет - управляй им» в системе образовательной организации	46
Раздел 3. Проектирование занятия с использованием ресурсов проекта «Изучи интернет - управляй им»	52
3.1. Примеры Технологических карт занятий	53
• <i>Технологическая карта занятия № 1. Внеклассное мероприятие по безопасному поведению детей в сети интернет: Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Зимняя серия 2023 (Кирсанов А.А.)</i>	53
• <i>Технологическая карта занятия № 2. Виды деятельности в сети Интернет. Сервисы интернета. Государственные электронные сервисы и услуги (Инева О.Н.)</i>	60
• <i>Технологическая карта занятия № 3. Безопасность в сети Интернет (Зеляева Е.А.)</i>	66
• <i>Технологическая карта занятия № 4. IT-рулетка (Янин А.А.)</i>	68
• <i>Технологическая карта занятия № 5. Сценарий родительского собрания в ГКОУ ВО «Санаторная школа – интернат г. Вязники для детей, нуждающихся в длительном лечении» (Сенькина И.А.)</i>	70
• <i>Технологическая карта занятия № 6. Информационная безопасность современного педагога (Мишина И.Ю.)</i>	77
• <i>Технологическая карта занятия № 7. Безопасный Интернет (Витоль Н.Л.)</i>	86
• <i>Технологическая карта занятия № 8. Как устроен интернет. IP-адрес компьютера (Ермакова Т.Н.)</i>	89
• <i>Технологическая карта занятия № 9. Информационная безопасность (Лопашук М.И.)</i>	95
• <i>Технологическая карта занятия № 10. Безопасность в интернете (Караев П.В.)</i>	100
Заключение	103
Список литературы и интернет-источников	104
Приложение 1. Возрастная периодизация по Эльконину Д.Б.	107
Приложение 2. Примеры положений, инструкций и кейсов к проекту «Изучи интернет – управляй им»	117
• <i>Пример Положения о проведении всероссийского онлайн-чемпионата «Изучи интернет – управляй им»</i>	117
• <i>Пример Положения о проведении всероссийского Семейного IT-марафона</i>	123
• <i>Пример Положения о проведении Викторины «Изучи интернет»</i>	128
• <i>Пример Кейса для Конкурса проектов и прикладных исследований школьников и студентов на основе реальных задач работодателей «Школа реальных дел»</i>	130

ВВЕДЕНИЕ

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

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

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

В Указе Президента Российской Федерации от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» определена задача обеспечения ускоренного внедрения цифровых технологий в экономику в целях осуществления прорывного научно-технологического и социально-экономического развития Российской Федерации. Отметим, что цифровая грамотность становится все более актуальной, т.к. позволяет человеку эффективно функционировать в цифровом мире. Для формирования цифровой грамотности как образовательного результата необходима цифровая образовательная среда. *Проект «Изучи интернет – управляй им!»*, организованный на интерактивном портале <https://uzpa-интернет.рф/> (далее – Проект) и реализуемый с 2012 года Координационным центром доменов .RU/.РФ совместно с ПАО «Ростелеком» при поддержке крупных представителей IT-отрасли, является ресурсом, который многогранно расширяет спектр доступных педагогу средств обучения и воспитания.

Так же Проект решает такие приоритетные задачи государственной политики как:

- проведение мероприятий, направленных на повышение грамотности детей по вопросам информационной безопасности, формирование навыков законопослушного и ответственного поведения в цифровой среде;
- совершенствование форм и методов обеспечения информационной безопасности детей в соответствии с целями государственной политики по сохранению и укреплению традиционных ценностей;
- защита детей от внешнего деструктивного информационно-психологического воздействия, пресечение деятельности, направленной на разрушение традиционных ценностей в Российской Федерации;
- формирование у детей навыков самостоятельного и ответственного потребления информационной продукции;
- повышение грамотности детей по вопросам информационной безопасности;
- воспитание у детей ответственности за свою жизнь, здоровье и судьбу, изживание социального потребительства и инфантилизма;

- развитие системы¹ социальных и межличностных отношений и общения детей;
- удовлетворение и развитие познавательных потребностей и интересов ребёнка, детской любознательности и исследовательской активности;
- развитие творческих способностей детей;
- повышение родительских компетенций в сфере безопасного поведения детей в информационном пространстве.

Для обеспечения качественного сопровождения реализации в том числе задач проекта «Цифровая экономика», и в дальнейшем проекта «Экономика данных» в конце 2018 года был утверждён национальный проект «Образование». Наставничество играет одну из ведущих ролей в его реализации. Национальный проект «Образование» – это инициатива, направленная на достижение двух ключевых задач. Первая – обеспечение глобальной конкурентоспособности российского образования и вхождение Российской Федерации в число 10 ведущих стран мира по качеству общего образования. Вторая – воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций.

Чтобы понять, кто такой наставник в образовательной системе сегодня, в чем основная цель и задачи его деятельности, необходимо первоначально чёткое осознание в педагогическом сообществе позиции, что нашим детям не суждено жить в мире «SPOD», что значит Steady (устойчивый), Predictable (предсказуемый), Ordinary (простой), Definite (определённый), когда родители и сами будущие выпускники общеобразовательных организаций знали свою жизнь наперёд. Сейчас мы и дети, с которыми мы пристраиваем образовательный процесс живут в мире «VUCA», что означает Volatility (нестабильный), Uncertainty (неопределённый), Complexity (сложный), и Ambiguity (неоднозначный). В этих условиях помимо привычных контекстных навыков (специализированные навыки, которые развиваются и применяются в конкретном контексте; например, профессиональные навыки программирования на конкретном языке или физические навыки вождения автомобиля и т.д.) и кроссконтекстных навыков (навыки, которые можно применять в более широких сферах социальной или личной деятельности: навыки чтения, письма, тайм-менеджмента, навыки работы в команде и т.д.) поколению будущего крайне необходимы экзистенциальные навыки (навыки, которые можно универсально применять на протяжении всей жизни человека и в различных жизненных ситуациях, в том числе это навыки включают способность ставить цели и достигать их - сила воли, самосознание/способность к саморефлексии - осознанность, метапознание, способность учиться / разучиваться / переучиваться - саморазвитие). Соответственно проблема, которую предстоит решать, не ограничивается определением нового набора грамотностей или своевременным обновлением передаваемых актуальных знаний.

Существующие реалии требуют экономической и социальной трансформации построения всей логики организации образовательного процесса. Вероятно, сегодня необходимо чтобы общеобразовательные организации, имели в основе структуры

¹ Распоряжение Правительства РФ от 28.04.2023 N 1105-р <Об утверждении Концепции информационной безопасности детей в Российской Федерации и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 02.12.2015 N 2471-р> http://www.coal.sbras.ru/wp-content/uploads/2023/05/Распоряж.-Правительства-РФ-от-28.04.2023-№-1105-р_Об-утв.-Концепции-информ.-безопасности-детей-в-РФ-и-признании-утратившим-силу-Распоряж.-Правит.pdf

аналогичные «образовательным хамам», где каждый желающий может получить образовательные услуги в различных образовательных форматах (онлайн-курсы и форумы, мобильные приложения и устройства, приложения дополненной реальности, массовые игры, кружки, секции и т.д.). То есть организации должны стать достаточно гибкими для образовательного предоставления **опыта различной длительности** (от очень короткого, составляющего часы или даже минуты, до очень длительного, длящегося годами), различной интенсивности (от очень высокой – как, например, живые ролевые игры, до низкой – как в созерцательных медитациях), используя различные образовательные стили (кооперативные и конкурентные, когнитивные и эмоциональные, партисипативные и наблюдательные, практико- и теоретико-ориентированные, и т.д.). А самое главное, в наших образовательных организациях должны быть созданы условия для предоставления возможностей для множества независимых «поставщиков навыков», которые смогут обеспечивать разнообразие передаваемого образовательного опыта и которые смогут создать более сложные образовательные продукты через обмен и сотрудничество с обучающимися в рамках использования методологии наставничества.

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

Наставничество в данном контексте тогда может и должно рассматриваться как перспективная образовательная технология, которая позволяет передавать знания, формировать необходимые навыки и осознанность быстрее, чем традиционные способы. Основное содержание наставничества в образовании должно заключаться в развитии навыков в реализации проектной работы обучающимся, оказании ему же необходимой «профессиональной» поддержки с формированием потребности к труду как первой жизненной необходимости и главному способу достижения успеха.

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

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

РАЗДЕЛ 1. ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ.

1.1. Воспитание и социализация школьников в цифровой среде

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

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

У подростков клиповое мышление выражено особенно ярко, и это связано с глобальной информатизацией общества и ускорением обмена информацией. В результате они часто ощущают уверенность в возможности быстро и просто решить сложную задачу: зачем идти в библиотеку, когда можно просто открыть браузер и загрузить поисковую программу найти и скачать экранизацию романа. Однако клиповое мышление также может быть защитной реакцией на информационную перегрузку. *Необходимо найти эффективные способы использования клипового мышления в образовательном процессе*

путём выделения краткой информации и формирования на её основе фундаментальных знаний².

Так в аналитическом отчёте, составленном на основе результатов опроса, проведённого компанией Online Interviewer по заказу «Лаборатории Касперского» в 2022 году в России, в котором приняло участие 2008 респондентов — родители и их дети³, определены психологические аспекты использования гаджетов детской аудиторией. Результаты исследования подтверждают, что дети не представляют свою жизнь без гаджетов, 79% юных пользователей отмечают, что не могут обойтись без смартфона: от 60% среди малышей 3-6 лет и до 85% среди подростков 15-18 лет. Заметная часть детей переживает отрицательные эмоции, когда телефон неожиданно отключается: 29% испытывает грусть, а 17% — сильную злость. Две трети взрослых (67%) считают, что контент, который сегодня распространяется в интернете (игры, посты блогеров, сериалы и фильмы), по большей части негативно влияет на умственное развитие ребёнка. Важно понимать, что контент в интернете не однороден. Есть глупый и пугающий, а есть полезный и интересный. При этом важно не закрывать глаза на то, чем интересуются сами дети, ведь это позволит эффективно выстраивать образовательный и воспитательный процесс.

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

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

- знать основные возможности современных компьютерных и информационных технологий и уметь включать их в процесс воспитания;
- уметь вести поиск, оценивать, отбирать, адаптировать и включать в процесс воспитания средства новых информационных технологий;
- уметь разрабатывать/использовать методики воспитания, основанные на информационных технологиях;
- уметь подбирать материалы, воспитывающие характер, строить на их основе проблемные ситуации, разрешаемые средствами информационных технологий;
- уметь подбирать варианты использования возможностей информационных технологий, которые способны привести к повышению эффективности процесса воспитания;
- уметь оптимально и целесообразно сочетать традиционные и компьютерные средства и методы на уроках при организации деятельности, направленной на воспитание учащихся;

² Цифровое поколение в образовании научный доклад по результатам комплексного междисциплинарного исследования «Цифровое поколение. Портрет в контексте образования». Поддержан российским фондом Фундаментальных исследований (РФФИ) №15-06-10018/17 м.р. Мирошкина ФГБНУ «ИИДСВ РАО». 26 декабря 2017 г. Москва, ул. Макаренко, д.5/16

³ Взрослые и дети в интернете: аналитический отчет
https://kids.kaspersky.ru/files/KIDS_Report_RU_2022_final_UPD.pdf

- понимать закономерности и особенности протекания информационных процессов в педагогической деятельности, ориентированной на воспитание школьников;
- уметь использовать средства информационных технологий для отбора воспитательно-значимых информационных ресурсов;
- а также понимать особенности нормативно-правового регулирования и обеспечения воспитания и социализации школьников в цифровой среде (*с перечнем нормативно-правового регулирования мы познакомимся в следующей главе*).

Вопросы для самоконтроля

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

1.2. Нормативно-правовое обеспечение воспитания и социализации школьников в цифровой среде

В настоящее время в России реализуется ряд проектов, нацеленных на реализацию задач цифровой экономики в области образования. В основе проектов лежит документация, помогающая определить направления деятельности всех образовательных организаций и ведомств сферы образования для повышения конкурентоспособности страны и качества жизни граждан:

Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы, утверждённая Указом Президента Российской Федерации от 09.05.2017 № 203. Документ определяет цели, задачи и меры по реализации внутренней и внешней политики РФ в сфере применения информационных и коммуникационных технологий. Стратегия направлена на развитие информационного общества, формирование национальной цифровой экономики, обеспечение национальных интересов и реализацию стратегических национальных приоритетов. Основные принципы стратегии: обеспечение прав граждан на доступ к информации; обеспечение свободы выбора средств получения знаний при работе с информацией; сохранение традиционных и привычных для граждан форм получения товаров и услуг; приоритет традиционных российских духовно-нравственных ценностей и соблюдение основанных на этих ценностях норм поведения при использовании информационных и коммуникационных технологий; обеспечение законности и разумной достаточности при сборе, накоплении и распространении информации о гражданах и организациях; обеспечение государственной защиты интересов российских граждан в информационной сфере.⁴

Указ Президента Российской Федерации Владимира Путина от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года». В документе определены следующие цели осуществления прорывного развития Российской Федерации, увеличения численности населения страны, повышения уровня жизни граждан, создания комфортных условий для их проживания, а также раскрытия таланта каждого человека. Обозначены следующие национальные цели развития Российской Федерации (далее - национальные цели) на период до 2030 года:

- а) сохранение населения, здоровье и благополучие людей;
- б) возможности для самореализации и развития талантов;
- в) комфортная и безопасная среда для жизни;
- г) достойный, эффективный труд и успешное предпринимательство;
- д) цифровая трансформация.⁵

*Федеральный проект «Цифровая образовательная среда»*⁶ направлен на создание и внедрение в образовательных организациях цифровой образовательной среды, а также на обеспечение реализации цифровой трансформации системы образования. В рамках проекта

⁴ Указ Президента Российской Федерации от 09.05.2017 г. № 203

<http://www.kremlin.ru/acts/bank/41919/page/1>

⁵ УКАЗ ПРЕЗИДЕНТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ О НАЦИОНАЛЬНЫХ ЦЕЛЯХ РАЗВИТИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ НА ПЕРИОД ДО 2030 ГОДА <http://www.kremlin.ru/acts/bank/45726>

⁶ Федеральный проект «Цифровая образовательная среда», <https://edu.gov.ru/national-project/projects/cos/>

ведётся работа по оснащению организаций современным оборудованием и развитию цифровых сервисов и контента для образовательной деятельности. Основные результаты и показатели проекта должны быть достигнуты к концу 2024 года:

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

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 02.12.2019 № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды»⁷. Данный документ даёт определение Целевой модели цифровой образовательной среды, определяет цели и задачи развития и регулирования цифровой образовательной среды в сфере общего образования, среднего профессионального образования и соответствующего дополнительного профессионального образования, профессионального обучения, дополнительного образования детей и взрослых, воспитания в рамках полномочий Минпросвещения России. Модель касается школ и ссузов и регулирует отношения, связанные с созданием и развитием условий для реализации образовательных программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий с учётом функционирования электронной информационно-образовательной среды. Последняя включает в себя электронные информационные и образовательные ресурсы, совокупность информационных и телекоммуникационных технологий, соответствующих технических средств, обеспечивающих освоение образовательных программ обучающимися независимо от места их нахождения. Предусмотрены обеспечение высокоскоростным интернетом, оснащение компьютерами, ПО и презентационным оборудованием, создание и (или) модернизация структурированных кабельных систем, локальных вычислительных сетей, систем контроля и управления доступом, видеонаблюдения. Согласно федеральному проекту "Цифровая образовательная среда" модель должна быть внедрена во всех регионах к 2024г.

Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2020 № Р-44 «Об утверждении методических рекомендаций для внедрения в основные

⁷ Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 02.12.2019 № 649 "Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды" (Зарегистрирован 24.12.2019 № 56962), <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201912250047>

*общеобразовательные программы современных цифровых технологий»*⁸. Методические рекомендации содержат: цели и задачи интеграции цифровых технологий в деятельности общеобразовательных организаций (цифровой трансформации) на региональном и федеральном уровне; описание деятельности общеобразовательных организаций, требующих цифровой трансформации (с учётом упорядочения по степени первоочерёдности внедрения цифровых технологий); описание перспективных цифровых технологий, рекомендуемых для интеграции в деятельности общеобразовательных организаций; организационную схему интеграции цифровых технологий в деятельность общеобразовательных организаций (цифровой трансформации) на региональном федеральном уровне с указанием участников интеграции, их функций, этапов и мероприятий интеграции; ожидаемые результаты и эффекты интеграции цифровых технологий; описание возможных рисков интеграции цифровых технологий и рекомендаций по управлению рисками.

Также действуют и приняты ряд законов и иные нормативно-правовые акты и официальные документы, обеспечивающие защиту информации:

Федеральные законы

1. *Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации»*. Данный закон устанавливает основные гарантии прав ребёнка в Российской Федерации. Он направлен на обеспечение защиты прав и интересов детей, создание условий для их полноценного развития, образования и воспитания. Закон также определяет полномочия государственных органов в области защиты прав детей и устанавливает меры ответственности за нарушение этих прав.

2. *Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»*⁹. Закон регулирует оборот не предназначенной для детей или отдельных возрастных категорий несовершеннолетних продукции средств массовой информации, печатной продукции, аудиовизуальной продукции на любых видах носителей, программ для ЭВМ и баз данных, а также информации, распространяемой посредством зрелищных мероприятий, размещаемой в информационно-телекоммуникационных сетях и сетях подвижной радиотелефонной связи. Закон запрещает распространение среди детей информации, побуждающей к совершению действий, представляющих угрозу их жизни или здоровью (в том числе, к самоубийству и причинению вреда своему здоровью); информации, способной вызвать у детей желание употребить наркотические средства, психотропные или одурманивающие вещества, табачные изделия, алкогольную и спиртосодержащую продукцию, пиво и напитки, изготавливаемые на его основе, принять участие в азартных играх, заниматься проституцией, бродяжничеством или попрошайничеством; информации, обосновывающей или оправдывающей допустимость насилия или жестокости, либо побуждающей

⁸ Распоряжение Минпросвещения России от 18.05.2020 N P-44 "Об утверждении методических рекомендаций для внедрения в основные общеобразовательные программы современных цифровых технологий"

https://krmbou2.gosuslugi.ru/netcat_files/194/3258/rasporyazhenie_minpros_18.05.2020_N_R_44.pdf

⁹ Федеральный закон от 29.12.2010 г. № 436-ФЗ. <http://government.ru/docs/all/99850/>

осуществлять насильственные действия по отношению к людям или животным; информации, отрицающей семейные ценности и формирующей неуважение к родителям или другим членам семьи; информации, оправдывающей противоправное поведение; информации, содержащей нецензурную брань; информации порнографического характера. Закон ограничивает распространение среди детей определённых возрастных категорий информации, представляемой в виде изображения или описания жестокости, физического или психического насилия, преступления или иного антиобщественного действия; информации, вызывающей у детей страх, ужас или панику, в том числе представляемой в виде изображения или описания в унижающей человеческое достоинство форме ненасильственной смерти, заболевания, самоубийства, несчастного случая, аварии или катастрофы или их последствий; информации, представляемой в виде изображения или описания половых отношений между мужчиной и женщиной; информации, содержащей бранные слова и выражения, не относящиеся к нецензурной брани. Регламентирует оборот продукции, содержащей указанную информацию. Закон позволяет гражданам, а также организациям в соответствии с их уставами, вправе осуществлять мониторинг оборота информационной продукции и доступа детей к информации, в том числе посредством создания «горячих линий», и обращаться в федеральный орган исполнительной власти, уполномоченный Правительством Российской Федерации, для проведения экспертизы информационной продукции.¹⁰

3. *Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации».* Новая редакция вступил в силу 1 марта 2023 года. Закон регулирует отношения, возникающие при: осуществлении права на поиск, получение, передачу, производство и распространение информации; применении информационных технологий; обеспечении защиты информации.¹¹

4. *Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных»* регулирует отношения, связанные с осуществляемой органами государственной власти и местного самоуправления, юридическими и физическими лицами обработкой персональных данных, под которыми понимается любая информация, относящаяся прямо или косвенно к физическому лицу (субъекту персональных данных).¹²

5. *Федеральный закон от 13 марта 2006 г. № 38-ФЗ (ред. от 24.07.2023) «О рекламе»*¹³. Целями настоящего Федерального закона являются развитие рынков товаров, работ и услуг на основе соблюдения принципов добросовестной конкуренции, обеспечение в Российской Федерации единства экономического пространства, реализация права потребителей на получение добросовестной и достоверной рекламы, создание благоприятных условий для производства и распространения социальной рекламы, предупреждение нарушения законодательства Российской Федерации о рекламе, а также пресечение фактов ненадлежащей рекламы.

¹⁰ Прокурор разъясняет https://epp.genproc.gov.ru/web/proc_50/activity/legal-education/explain?item=4982879

¹¹ Федеральный закон от 27.07.2006 N 149-ФЗ (ред. от 12.12.2023) Об информации, информационных технологиях и о защите информации. <https://sudact.ru/law/federalnyi-zakon-ot-27072006-n-149-fz-ob/>

¹² Федеральный закон от 27.07.2006 N 152-ФЗ (ред. от 06.02.2023) О персональных данных. <https://sudact.ru/law/federalnyi-zakon-ot-27072006-n-152-fz-o/>

¹³ Федеральный закон от 13.03.2006 N 38-ФЗ (ред. от 24.07.2023) О рекламе. <https://sudact.ru/law/federalnyi-zakon-ot-13032006-n-38-fz-o/>

6. Закон РФ от 27 декабря 1991 г. № 2124-1 «О средствах массовой информации». Закон о СМИ - это основной законодательный акт, регулирующий деятельность средств массовой информации в стране. Он устанавливает правила, которым должны следовать СМИ, такие как регистрация, лицензирование, содержание публикаций и т.д. Закон также защищает свободу слова и право на получение информации, регулирует отношения между журналистами, издателями и аудиторией, а также определяет ответственность за нарушение его положений.¹⁴

7. Федеральный закон от 27 декабря 2018 г. № 501-ФЗ «Об уполномоченных по правам ребёнка в Российской Федерации» устанавливает институт уполномоченных по правам ребёнка, определяет их полномочия, регламентирует порядок назначения и снятия с должности, а также создаёт условия для взаимодействия уполномоченных с государственными органами и общественными организациями. Основные цели закона - усиление защиты прав и интересов детей и улучшение координации деятельности в этой области.

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

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

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

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

Документы стратегического планирования и иные концептуально-программные документы

1. Стратегия национальной безопасности Российской Федерации (утв. Указом Президента Российской Федерации 2 июля 2021 г. № 400).

2. Доктрина информационной безопасности Российской Федерации (утв. Указом Президента Российской Федерации от 5 декабря 2016 г. № 646).

3. Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы (утв. Указом Президента Российской Федерации от 9 мая 2017 г. № 203).

4. Основы государственной политики Российской Федерации в области международной информационной безопасности (утв. Указом Президента Российской Федерации от 12 апреля 2021 г. № 21).

5. Концепция информационной безопасности детей в Российской Федерации (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 28 апреля 2023 г. № 1105-р). Концепцией предлагается объединить усилия государства и родительского сообщества в этих вопросах, сформировать и внедрить в образовательный процесс уроки информационной безопасности, научить школьников безопасному поведению в интернете, повысить их цифровую грамотность. Планируется проводить на постоянной основе просветительские мероприятия для родителей, учителей, работников детских и юношеских библиотек и других специалистов, которые связаны с воспитанием, обучением и

¹⁴ ЗАКОН РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ О средствах массовой информации (с изменениями на 13 июня 2023 года), <https://docs.cntd.ru/document/9003299>

организацией досуга детей. Кроме того, предполагается развивать социально значимые проекты для детей и подростков в печатных и электронных СМИ. Концепция будет действовать бессрочно. Региональным властям рекомендовано учитывать её положения при формировании перечней региональных мероприятий по обеспечению информационной безопасности детей и ежегодно направлять в Минцифры информацию о реализации таких мероприятий. Также ежегодно Минцифры будет представлять в Правительство доклад о ходе реализации новой концепции.

6. Стратегия комплексной безопасности детей в Российской Федерации на период до 2030 года (утв. Указом Президента Российской Федерации от 17 мая 2023 г. № 358).

7. Стратегия противодействия экстремизму в Российской Федерации до 2025 года (утв. Указом Президента Российской Федерации от 29 мая 2020 г. № 344).

8. Комплексный план противодействия идеологии терроризма в Российской Федерации на 2019–2023 годы (утв. Президентом Российской Федерации 28 декабря 2018 г. № Пр-2665).

В основном, эти нормативные акты нацелены на достижение главной цели текущих и планируемых изменений, связанных с цифровой трансформацией образования, а именно перехода к массовому качественному образованию, направленному на всестороннее развитие учащейся личности. Однако ключевой особенностью формирования запроса на трансформацию общего образования в России является описание трансформируемых и новых видов образовательной деятельности, включая их проекты, а также компетенции персонала образовательных организаций и органов управления образованием - особенно когда речь идёт об управлении образовательными программами.

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

- высокая доля неуспевающих обучающихся;
- торможение развития талантливых обучающихся (обучающихся, демонстрирующих выдающиеся способности);
- отчуждение (невовлеченность) от образования и отрицательный вклад в экономику знаний, фактическое "воспроизводство" экономической неуспешности людей;
- неэффективная логистика организации образования, обеспечивающих процессов (подвоз, питание, безопасность, бухгалтерия и т.п.);
- избыточная нагрузка на составление образовательной отчетности и отчетности в сфере образования и ряд других;
- формирование новых возможностей и новых образовательных практик (прежде всего, практик учения и самостоятельности);
- реализация персонализированных планов учения и индивидуальных учебных планов обучающихся в зависимости от возраста и типологически ясных особенностей и возможностей;
- геймификация учения через включение цифровых игровых форм в процессы формирования компетенций, обучающихся и их мотивации;

- организация проектно-ориентированного обучения (на разных уровнях и в разных видах образования) и содержательно-генетической логики становления способностей к проектированию, поддержка территориально и ресурсно-распределенных учебных проектов;
- организация исследовательски-ориентированного обучения (на разных уровнях и в разных видах образования) и содержательно-генетической логики становления способностей к исследованию, поддержка территориально и ресурсно-распределенных учебных исследований;
- реализация образовательных практик профессиональной ориентации и формирования профессиональной идентичности как непрерывных, становящихся в течение жизни (а не как "разовых", привязанных к старшей ступени школы или в связи с выходом на рынок труда);
- реализация процессов учения и обучения на цифровой (неиндустриальной) платформе, в том числе, моделей онлайн- и смешанного учения, и обучения;
- включение в учебный процесс симуляторов навыков ориентировки (ориентировочной основы действия, базовых навыков) и навыков принятия индивидуальных решений для опасных профессий и программ подготовки с высокой стоимостью "аналогового" оборудования, для совершенствования профессиональных навыков; обучения отдельным навыкам - чтения, говорения (высказываний), счета и прикладного количественного мышления в целом;
- формирование новых видов грамотности - финансовой, правовой, информационной и т.п.;
- формирование "мягких" навыков - коммуникации, кооперации, критического мышления, креативности, самоорганизации, умения учиться и ряда других¹⁵.
- Примером решения вышеуказанных вызовов может стать образовательный интерактивный проект «Изучи интернет – управляй им».

Вопросы для самоконтроля

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

¹⁵ Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2020 № Р-44 «Об утверждении методических рекомендаций для внедрения в основные общеобразовательные программы современных цифровых технологий».

1.3. Современные цифровые инструменты в образовании на примере интерактивного проекта «Изучи интернет - управляй им»

Проект «Изучи интернет – управляй им» (<https://игра-интернет.рф/>) запущен в 2012 году. С тех пор он вырос из проекта по цифровой грамотности для начинающих пользователей интернета в мультипроект, полезный школьникам, студентам, педагогам, родителям. Проект имеет разнообразные просветительские формы, на его базе проводятся образовательные мероприятия, уроки в разных регионах России, а материалы используются в методических и воспитательных целях. Ежегодно в рамках проекта проводятся локальные онлайн-турниры, семейный ИТ-марафон и всероссийский онлайн-чемпионат по киберграмотности. Соревнования помогают школьникам, студентам и семьям проверить знания и цифровые навыки, заработать призы и звание чемпионов, соревнуясь с подкованными в ИТ-сфере соперниками.

Проект включает: игровой портал, на котором изучение устройства цифровых технологий, правил безопасного поведения в сети и особенностей интернет-культуры происходит с помощью аркадных игр, головоломок, кроссвордов, пазлов; мобильное приложение с тестами; викторину с короткими фактами из мира интернет-технологий; словарь интернета; серию онлайн-турниров; а также образовательный модуль для незрячих интернет-пользователей. Главная цель проекта — повысить уровень цифровой грамотности молодых пользователей, сократить цифровой разрыв в обществе и повысить интерес к ИТ как области будущей профессиональной деятельности.

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

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

Проектирование образовательной деятельности педагога — это деятельность по разработке решения проблемы того, как эффективно организовать учебную деятельность обучающихся в зависимости от поставленных целей образования, имеющихся условий и ресурсов.

Цифровая грамотность - набор знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов интернета.

Формирование цифровой грамотности у обучающихся — это образовательная деятельность, направленная на создание педагогических, психологических и организационно-технических условий для освоения обучающимися цифровой грамотности на определённом (заданном) уровне.

Из этих определений следует, что цель проектирования в данном контексте заключается в том, чтобы после педагогического воздействия на обучающегося, у него

были сформированы знания и понимания, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов интернета. Следуя данной логике, педагог, проектирующий образовательную деятельность, может ответить на главный вопрос: как эффективно (то есть с наименьшими затратами времени и ресурсов) построить свою деятельность и деятельность обучающихся.

Как и какие использовать технологии обучения, методы, приёмы, образовательные и технические ресурсы, чтобы в результате добиться того, чтобы обучающиеся (в заданных пределах) владели высоким уровнем цифровой грамотности?

Мы выделим следующие компоненты проектирования:

- определение оснований — то есть того, что методологически и содержательно определяет деятельность педагога и всю конструкцию занятия по цифровой грамотности;
- постановка целей и планируемых результатов занятия в контексте программы обучения (в рамках отдельного курса или обязательного предмета, в данном случае «Информатика», программы воспитания, дополнительной общеобразовательной программы и др.) и возраста обучающихся;
- отбор содержания образования цифровой грамотности;
- анализ имеющихся психолого-педагогических, организационно технических условий проведения занятия;
- подбор образовательной технологии, методов обучения, педагогических приёмов и образовательных ресурсов цифровой грамотности, а именно ресурсы Проекта «Изучи интернет – управляй им»;
- подбор методов контроля и оценки образовательных результатов (при необходимости);
- проработка структуры занятия и наполнение планируемого занятия описанием деятельности педагога, обучающихся в заданных методическим инструментарием рамках;
- подготовка презентации, дидактических материалов и технических средств.

Цель – модель конечного результата.

Цель образовательной деятельности – формирование (развитие) у учащихся каких-либо социальных новообразований. Относительно занятий по Цифровой грамотности – это:

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

Цель и планируемые результаты должны быть:

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

Результаты проектирования должны отражаться в технологической карте занятия и его плане или сценарии.

При разработке технологической карты используется педагогическая система: «Цели — Содержание — Образовательная деятельность — Система оценки».

Технологическая карта занятия представляет собой инновационную методическую форму, которую используют в качестве инструмента педагогического планирования. Это сценарий урока, выраженный графически в виде таблицы, который позволяет спланировать деятельность не только педагога, но и учащихся. Многокомпонентный документ содержит подробное описание каждого этапа занятий, список планируемых образовательных результатов и способы их достижения, и служит своеобразным навигатором в проведении урока.

В рамках конструирования образовательной деятельности современного учителя (преподавателя) по формированию цифровой грамотности у обучающихся с помощью проекта «Изучи интернет – управляй им» используется один из видов технологической карты, отражающей все описанные выше компоненты проектирования.

Технологическая карта и сценарный план занятия, в котором используются инструменты и ресурсы проекта «Изучи интернет – управляй им» (тренажеры, теоретические и медиаматериалы).

Занятие должно на 90% основываться на инструментах и ресурсах проекта «Изучи интернет», а именно:

- Онлайн-игра «Знания» (https://игра-интернет.рф/game_list/)
- Викторина (<https://игра-интернет.рф/vic2/>)
- Тренировочное приложение (<https://игра-интернет.рф/app/>)
- Словарь интернета (<https://игра-интернет.рф/games/glossary/>)
- Фотогалерея (<https://игра-интернет.рф/photo-gallery/>)
- Видео (<https://игра-интернет.рф/video-gallery/>)
- Инфографики (<https://игра-интернет.рф/infographics/>)
- Презентации (<https://игра-интернет.рф/presentations/>)

1. Технологическая карта занятия [Название занятия]

- Автор.....
- Вид образовательной деятельности: учебная деятельность, внеурочная деятельность, дополнительное образование, воспитательное занятие, семинар (мастер-класс) для педагогических работников, тематическое родительское собрание.

- Предметная область.....
- Возраст или класс.....
- Тема занятия.....
- Цель занятия.....
- Задачи занятия.....
- Планируемый результат.....
- Основные понятия.....
- Форма проведения.....
- Оборудование.....

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

2. Ход мероприятия (Сценарный план)

3. Список использованной литературы

4. Список использованных материалов и интернет-ресурсов

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

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

Принципы использования дидактических материалов:

- Принцип целесообразности.
- Принцип уместности.
- Принцип дозированности.

Требования к качеству дидактических материалов:

- Соответствовать возрасту обучающихся;
- Быть безопасными в психологическом и физическом плане;
- Отражать логику занятия и выступать в качестве помощника для педагога.

Виды дидактических материалов:

- учебные пособия, таблицы, схемы, графики;
- учебные фильмы, мультфильмы, видеоролики;
- интернет-сайты, образовательные порталы;
- мобильные приложения, приложения для ПК.

Мы остановимся на интерактивном Проекте «Изучи интернет – управляй им», так как он соответствует всем вышеперечисленным требованиям к качеству дидактических материалов.

1.3.1. Начало работы — знакомство с интерактивным проектом «Изучи интернет – управляй им!». Перечень необходимых действий для начала работы.

Для начала работы на интерактивном портале «Изучи интернет – управляй им» педагогическому работнику необходимо придерживаться следующих организационно-технических рекомендаций, относящихся к рабочему месту пользователя и к уровню подготовки пользователя:

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

Доступ пользователей. Для входа на интерактивный портал «Изучи интернет – управляй им» пользователю необходимо в браузере перейти по адресу <https://игра-интернет.рф/>. Главная страница портала до авторизации представлена на *Рисунке 1*.

Для регистрации на Портале необходимо нажать кнопку «Регистрация». Основное окно регистрации представлено на *Рисунке 2*.

Окно регистрации на портале «Изучи интернет – управляй им» для незрячих пользователей расположено в специальном разделе «Незрячим» - *Рисунок 3*.

При регистрации пользователю необходимо в поле «Логин» ввести своё имя или ник с использованием букв как кириллической, так и латинской письменности. В поле «Почта» указать электронную почту. Ввести в поле «Пароль» пароль, состоящий не менее, чем из 6 символов; в поле «Подтверждение пароля» повторить пароль. В поле «Защита от автоматической регистрации» ввести символы из вышестоящего поля. Кликнуть на кнопку «Регистрация». Страница успешной регистрации и авторизации будет выглядеть так, как представлена на *Рисунке 4*. На зелёной кнопке, на которую указывает стрелка, будет отображаться ваш логин имя, которое вы указали при регистрации.

Чтобы попасть в личный кабинет участника проекта «Изучи интернет – управляй им», необходимо нажать на зелёную кнопку с вашим именем. Страница личного кабинета представлена на *Рисунках 5, 6*.

В личном кабинете отображены все активности участника Проекта: Статистика, Уведомления, Мероприятия, статистика Игры «Знания» (количество Баллов, Бонусов, Уровень), также отображены Мероприятия, в которых участвовал пользователь портала, количество частей в турнирах и в чемпионатах. В разделе «Настройки личного кабинета»

пользователь портала может обновить электронную почту и пароль, а также заполнить анкету участника мероприятий.

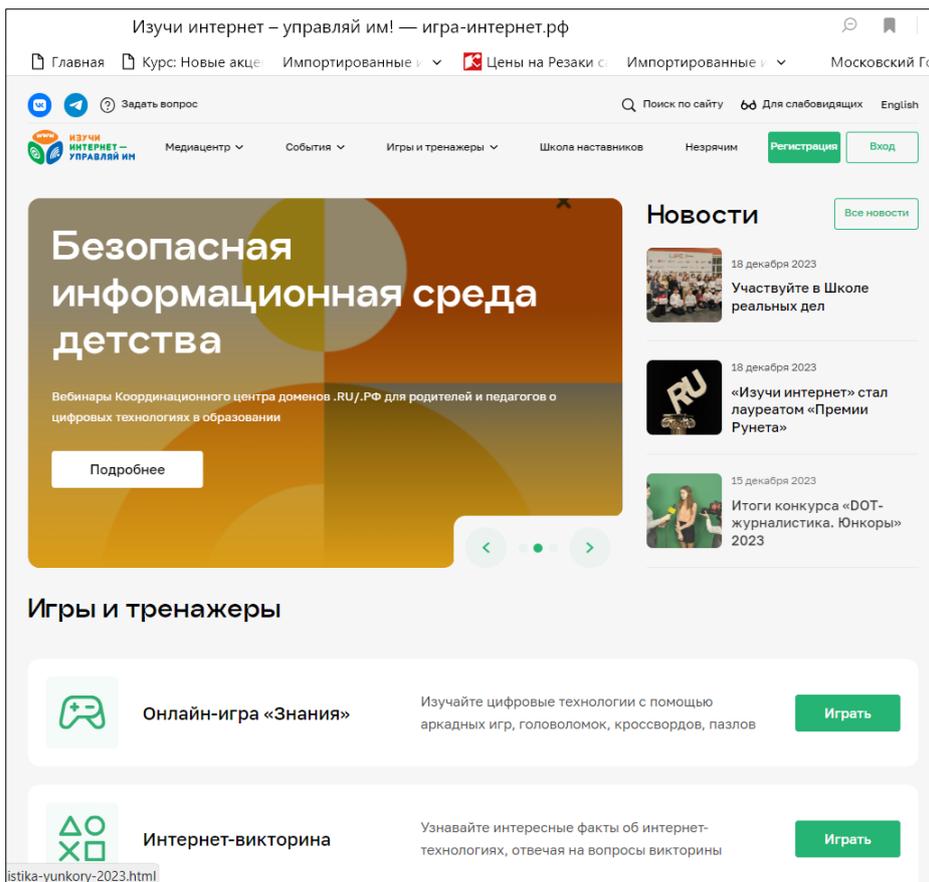


Рисунок 1. Главная страница портала «Изучи интернет – управляй им»

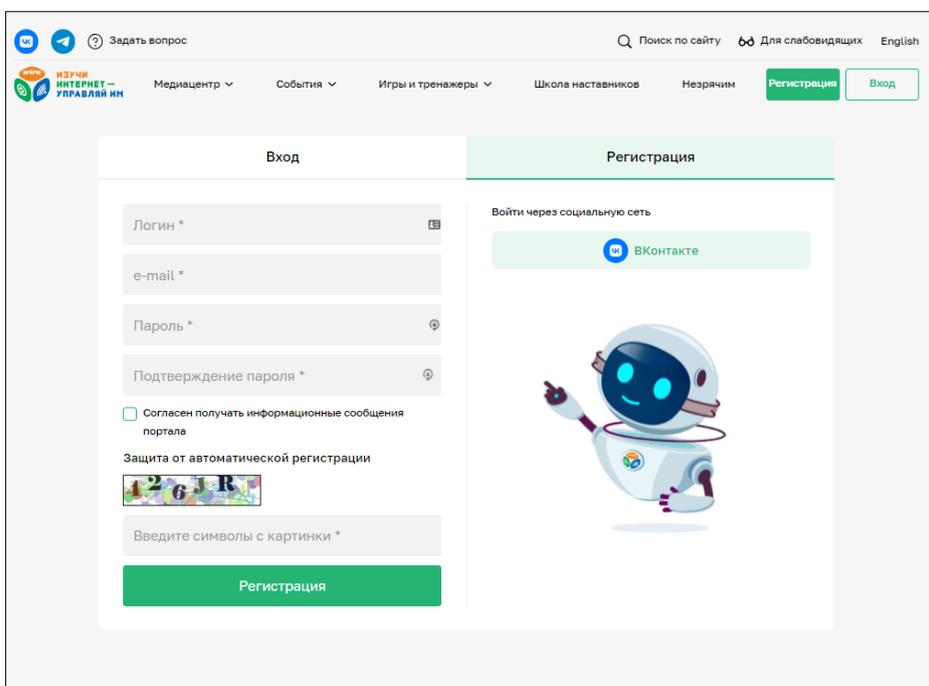


Рисунок 2. Окно регистрации на портале «Изучи интернет – управляй им»

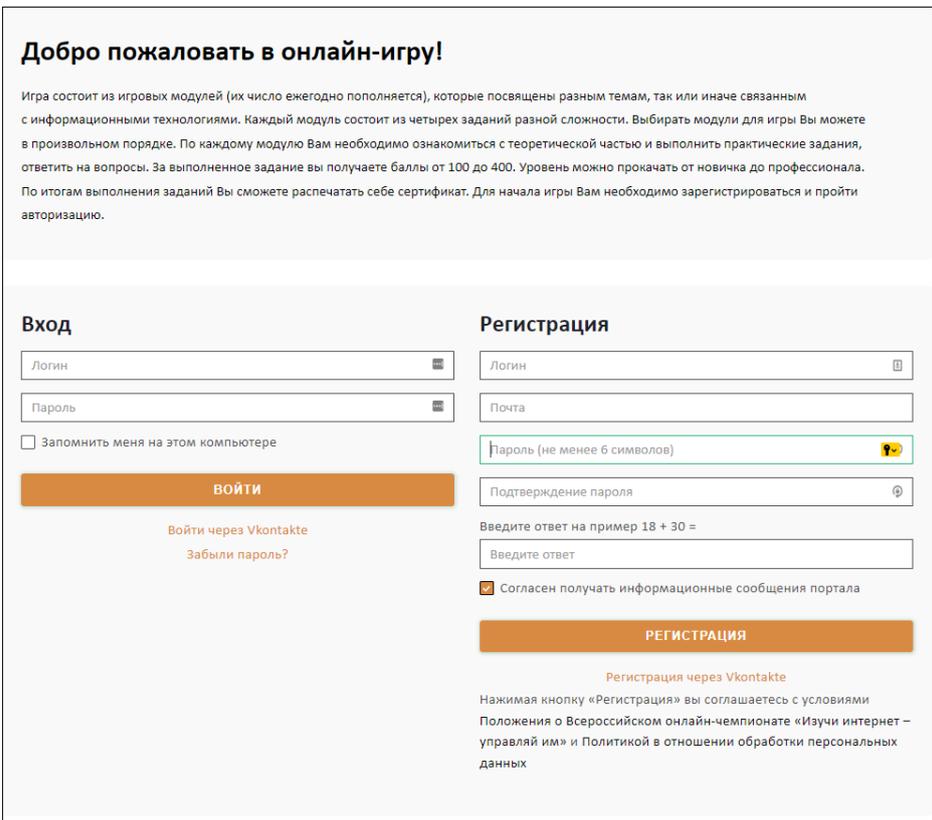


Рисунок 3. Окно регистрации на портале «Изучи интернет – управляй им», версия для незрячих

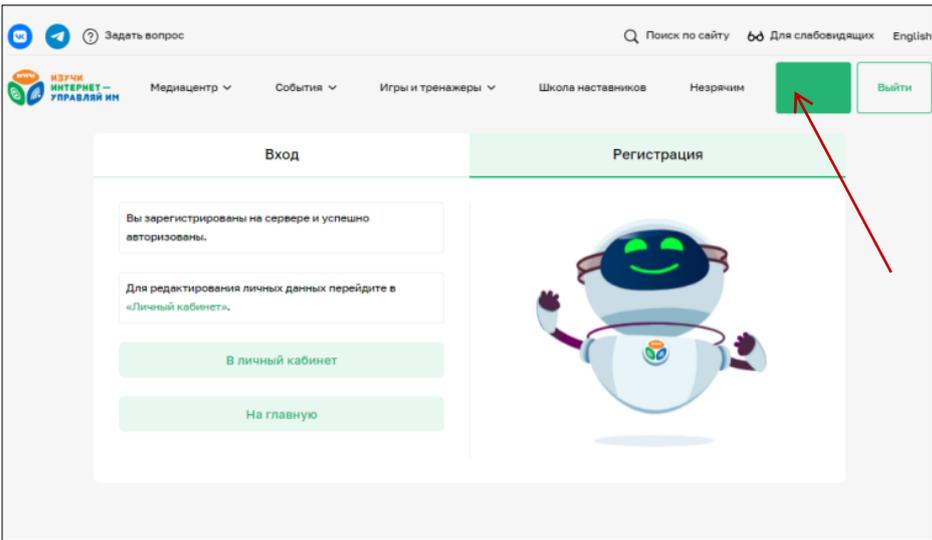


Рисунок 4. Окно авторизации на портале «Изучи интернет – управляй им».

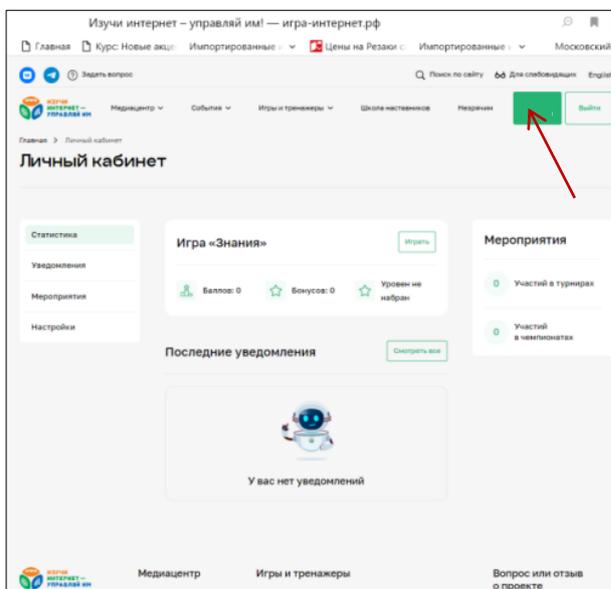


Рисунок 5. Личный кабинет участника проекта «Изучи интернет – управляй им»

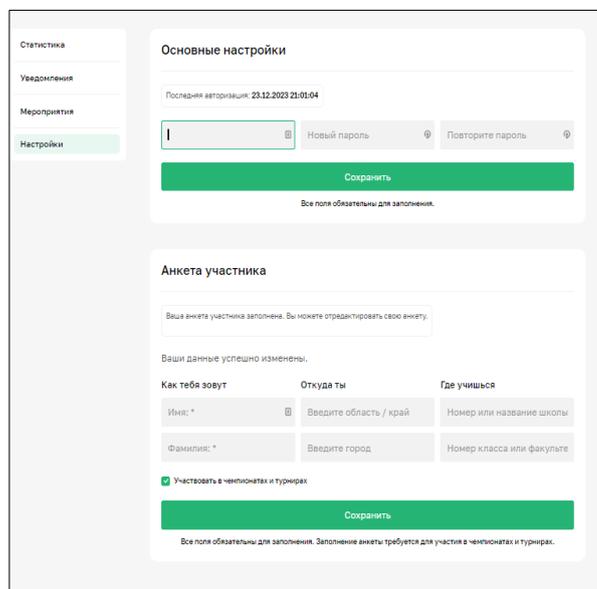


Рисунок 6. Личный кабинет, окно основных настроек участника Проекта «Изучи интернет – управляй им»

Если Педагогу необходимо подобрать образовательный контент для проектирования образовательной деятельности, то можно воспользоваться следующими ресурсами Портала «Изучи интернет – управляй им»: Онлайн-игра «Знания», Викторина «Изучи интернет», Словарь интернета, Тренировочное мобильное приложение, онлайн-турниры и ежегодный всероссийский чемпионат.

Рассмотрим каждый ресурс отдельно и подробно в контексте образовательной деятельности.

Онлайн-игра «Знания»

Страница раздела онлайн-игры «Знание» представлена на *Рисунке 7*. Это интерактивная и центральная часть проекта, представленная десятками игровых модулей, количество которых ежегодно пополняется.

Каждый модуль состоит из 4-5 заданий разной сложности: каждое начинается с объяснения темы (определение, термины и т. д.) и продолжается игрой (пазл, кроссворд, тест, аркада, сопоставления и т.д.), которая помогает запоминать полученную информацию. Темы, представленные в онлайн-игре «Знания»: Современная информационная безопасность, Криптовалюта, Большие данные, Вредоносные программы, Цифровое государство, Интернет-культура, Универсальное принятие, Геймдев, SEO, Искусственный интеллект, Интернет вещей, Дистанционное образование, Фишинг, Информационные ресурсы, Реклама, Защита личной информации / Персональные данные, Создание сайта в сети интернет, Конфиденциальность и безопасность в интернете, Файлообменные сервисы, Электронная коммерция, Общение онлайн, Сетевое общение, Электронная почта, Поиск информации в интернете, Подключение к сети интернет, Кто управляет интернетом, Как компьютеры понимают друг друга, Как компьютеры находят друг друга, Адреса сайтов, доменные имена, Интернет - глобальная сеть, Как устроена всемирная паутина.

Участник проекта может выбирать уровень сложности в каждой теме, тем самым собирая баллы и повышая свой игровой статус. Максимальное количество баллов, которое на данный момент может набрать один игрок - 45000. Возможные статусы участника:

- Новичок - от 5400 баллов,
- Любитель - от 10800 баллов,
- Перспективный – от 16200 баллов,
- Опытный – от 21600 баллов,
- Статус Компетентный - от 27000 баллов,
- Знаток – от 32000 баллов,
- Профессионал – от 37400 баллов,
- Эксперт - от 41400 баллов.

Тема	100	200	300	400	500	Прогресс
Криптовалюта	100	200	300	400	500	0%
Большие данные	100	200	300	400	500	0%
Вредоносные программы	70 БАЛЛОВ	100 БАЛЛОВ	300 БАЛЛОВ	280 БАЛЛОВ	450 БАЛЛОВ	80%
Цифровое государство	60 БАЛЛОВ	200	300	400	500	4%
Интернет-культура	100	200	300	400	500	0%
Универсальное принятие	100	200	300	400	500	0%
Геймдев	100	200	300	400	500	0%
SEO	100	200	300	400	500	0%
Искусственный интеллект	100	200	300	БОНУС	500	0%
Интернет вещей	100	200	300	400	500	0%
Дистанционное образование	100	200	300	400	500	0%

Рисунок 7. Онлайн-игра «Знание» Проекта «Изучи интернет – управляй им»

Содержание ресурса «Онлайн-игра «Знания» можно использовать в курсе «Информатика» на двух уровнях общего образования в разделе: «Цифровая грамотность» и «Информационные технологии».

Например, так выглядит задание в модулях «Как устроена всемирная паутина», «Электронная почта», что вполне позволит обеспечить содержание таких тем как «Компьютерные сети» и «Информационная безопасность» - *Рисунок 8.*

Тема «Электронная почта» наглядно при помощи игровых технологий раскрывается в одноимённом модуле ресурса.

Тема «Служба World Wide Web» раскрыта в модулях «Поиск информации в интернете», «Подключение к сети интернет», «Кто управляет интернетом», «Как компьютеры понимают друг друга», «Как компьютеры находят друг друга», «Адреса сайтов», «Доменные имена», «Интернет - глобальная сеть», «Как устроена всемирная паутина», каждое задание сопровождается теоретической базой и практическими заданиями.

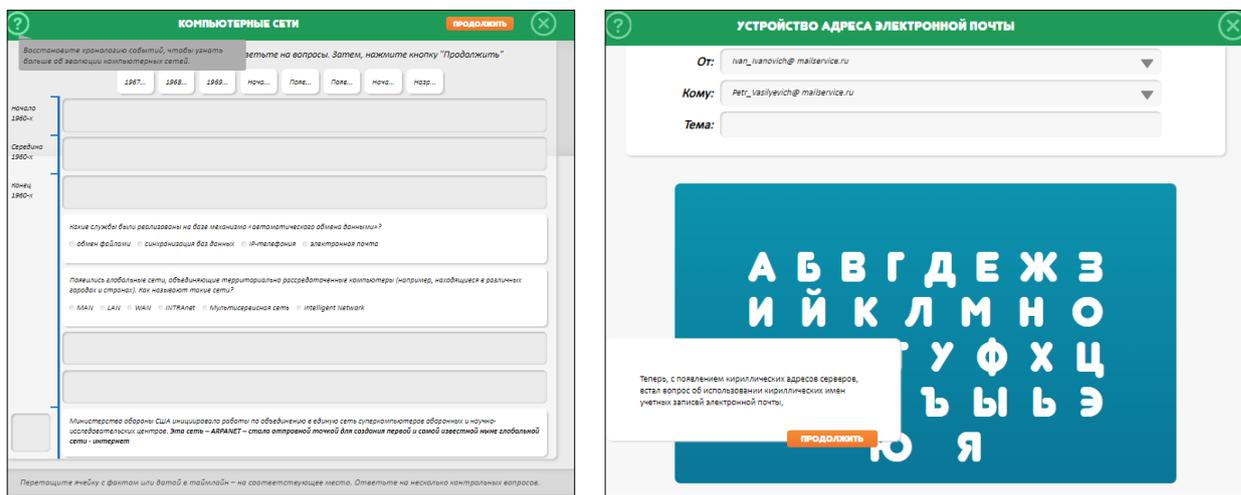


Рисунок 8. Онлайн-игра «Знание», модули «Как устроена всемирная паутина» и «Электронная почта» Проекта «Изучи интернет – управляй им»

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

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

Таким образом, онлайн-игра «Знание» проекта «Изучи интернет – управляй им», позволяет наполнить содержательным игровым контентом разделы «Цифровая грамотность» и «Информационные технологии» курса «Информатика» на двух уровнях общего образования, а также более глубоко проработать темы курса «Обществознание» в рамках обсуждения таких тем как «Цифровая трансформация экономики государства», «Избирательная система».

Викторина «Изучи интернет»

Интерактивная форма проекта «Изучи интернет – управляй им». Главное окно ресурса представлено на Рисунке 9. «Викторина» доступна всем авторизованным пользователям.



Рисунок 9. Викторина Проекта «Изучи интернет – управляй им»

В Викторине принимают участие 3 игрока или три команды. Их основная цель — отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее число очков. В начале игры у каждого из игроков на счету 0 очков. Суть игры заключается в том, что три участника или три команды отвечают на вопросы различной стоимости, пытаясь опередить друг друга. Количество туров определяется целями и задачами занятия. Мы рекомендуем использовать классическое количество туров - раундов, а именно четыре — три основных и финальный. При организации «Интернет-викторины», организаторы могут вносить изменения в правила.

Рассмотрим инструкцию по организации Викторины «Изучи интернет» (<https://игра-интернет.рф/vic/guide.pdf>).

Инструкция к Викторине «Изучи интернет»

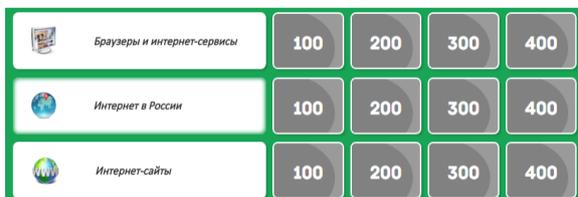
Элементы Викторины. Содержание страницы



1. Туры обозначаются номерами. Каждый тур состоит из 7 тем по 4 вопроса. Вопросы расположены в порядке возрастания сложности (от 100 баллов за самый легкий до 400 баллов за самый сложный). Вопросы в разных турах не повторяются.



2. Темы вопросов



3. Категории вопросов по начисляемым баллам за верный ответ



4. Три игрока с табло для начисления баллов



5. Возможность начать заново игру



Общая информация

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

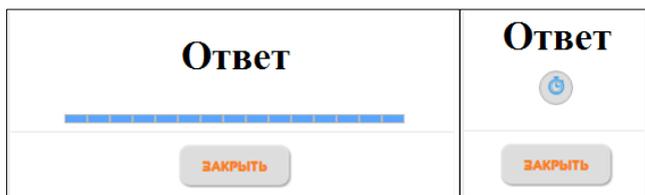
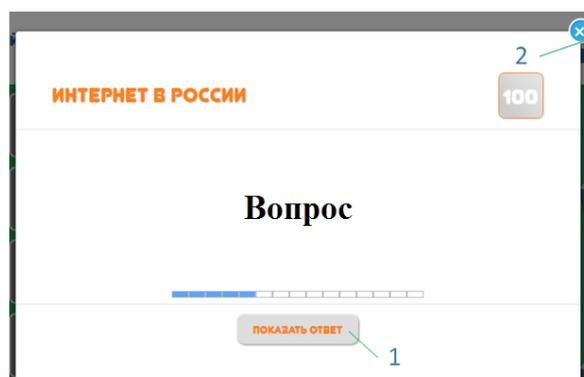
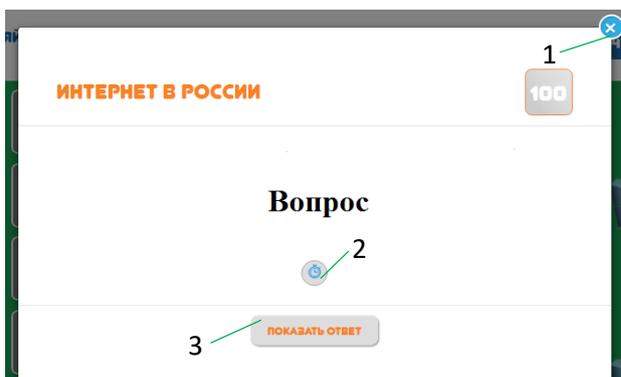
Вопросы викторины разделены по темам и начисляемым за верный ответ баллам. Для ответа на вопрос отводится 15 секунд. Для наглядности ведущий может включить секундомер, кликнув по соответствующей иконке. По истечении времени игрок обязан предоставить ответ. Если ответ неверный, то право хода переходит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

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

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

Ведение Викторины

- Чтобы стать ведущим викторины, достаточно авторизоваться на сайте www.игра-интернет.рф. Модуль викторины появится в разделе «Знания».
- Если еще нет данных для доступа, то необходимо пройти [процедуру регистрации](#).
- Для начала игры необходимо выбрать тур, а игрока попросить выбрать тему вопроса и категорию в баллах.
- После выбора темы вопроса и категории открывается окно с вопросом:
- Его можно закрыть (1). Включить отсчёт времени (2). Ресурс позволяет не включать отсчёт времени, и дать время на размышление. Получив ответы, проверить правильность, нажав кнопку «Показать ответ» (3).
- В случае закрытия окна (1) к вопросу нельзя вернуться, баллы невозможно будет начислить игроку.
- При нажатии на отсчёт времени (2) включится таймер на 15 секунд.
- Сохранится возможность приостановки таймера для отображения ответа (1) и закрытия окна (2).



Демонстрация ожидания ответа с таймером и без него соответственно.



После проверки правильности ответа ведущий начисляет баллы верно ответившему игроку нажатием на его изображение или на табло баллов рядом с ним.

Рассмотрим перечень вопросов, предложенный авторами «Интернет-викторины».

Основные темы представлены в разделе Главный:

«История интернета», «Как устроен интернет», «Браузеры и интернет-сервисы», «Интернет-сайты», «Цифровая грамотность», «Интернет-культура», «Безопасность в интернете» и другие. Всего в разделе главный 364 вопроса по различным темам цифровой грамотности. Обратим внимание на туры под следующими номерами: 6 -10, 12. Вопросы для этих туров были разработаны совместно с обучающимся школ, вузов, специалистами профильных организаций.

Так Тур №6 составлен совместно с учащимися московской школы № 283, с ученицами московской школы № 1561 был подготовлен Тур №7, Тур №8 разработан студенткой факультета журналистики Института Массмедиа РГГУ, учениками московской школы № 1564 проработан Тур №10, Тур №11 — учениками школы № 1, пгт. Уренгой (ЯНАО); вопросы для Тура № 9 были подготовлены специалистами «Лаборатории Касперского», темы и вопросы Тура №12 были подготовлены Лицеом «Ростелеком» (Темы, представленные в этом Туре отличаются от тем, представленных в предыдущих Турах, и содержат следующие вопросы: «Технологии и здоровье», «Виртуальная реальность»,

«Технологии и общество», «Инвестиции и инновации», «Робототехника», «Интернет-гиганты», «Нейросети»).

Мы рекомендуем применять Тур № 12 для организации профориентационной работы со школьниками. Тур №13 содержит такие темы как: «Сайты и сервисы», «Технологии и общество», «Инвестиции и инновации», «Факты и цифры», «Словарь интернета», «Киберкультура», «Безопасность в интернете». Содержание этого тура, также необходимо включать в профориентационные мероприятия, а также в воспитательные занятия. Страницы Туров №12 и №13 представлены на *Рисунке 10*.

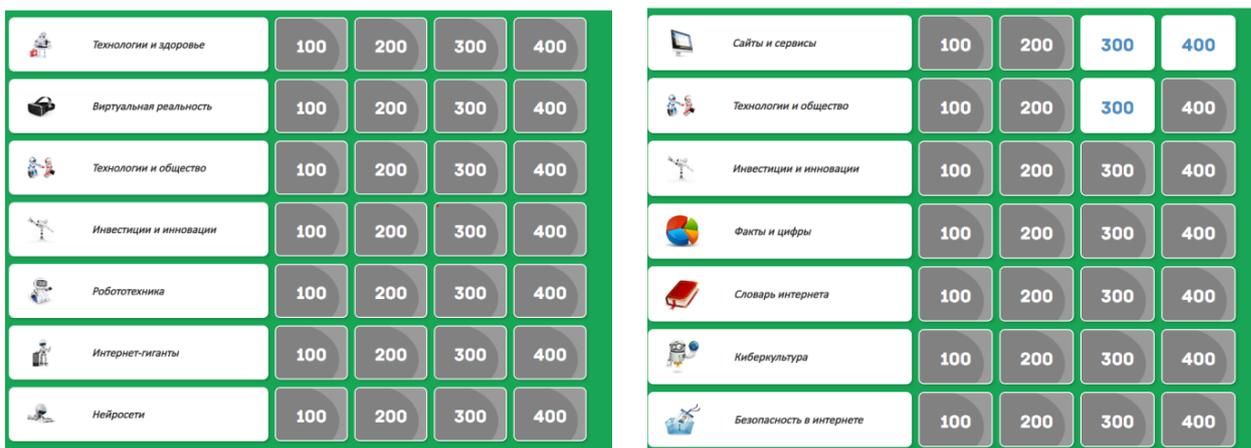


Рисунок 10. Викторина «Изучи интернет», туры №12 и №13

Раздел Викторины «Изучи интернет» - IDN

Раздел содержит 84 вопроса и представлен следующими темами:

1 тур: «Универсальное принятие», «IDN домены мира», «Домен .РФ», «Нюансы кодировки», «Факты и цифры», «Кириллические домены», «Секреты EAI», содержание тем относятся к разделу «Управление интернетом».

2 тур, 3 тур: «Сайты и сервисы», «IDN домены мира», «Домен .РФ», «Факты и цифры», «Кириллические домены», «Чей это домен?», «Интернет и русский язык». Всего в разделе три тура, состоящих из 28 вопросов. Данный раздел рекомендуем использовать при углублённом изучении Курса «Информатика», а также занятий, реализуемых в рамках реализации общеобразовательных общеразвивающих дополнительных программ. Окно раздела IDN представлено на *Рисунке 11*.

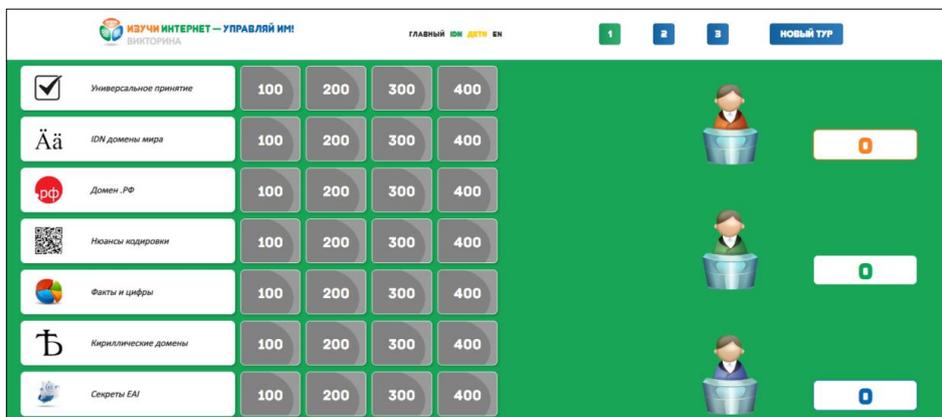


Рисунок 11. Викторина «Изучи интернет», раздел IDN

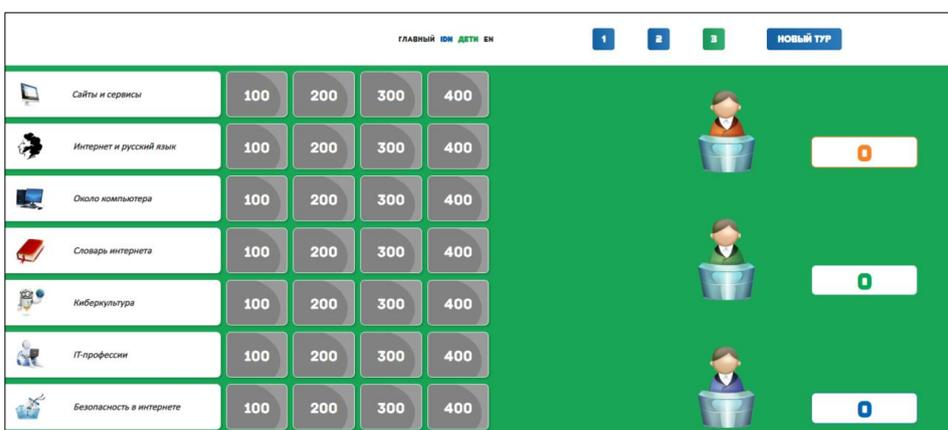
Раздел Викторины «Изучи интернет» - ДЕТИ.

В данном разделе представлены содержательные вопросы, связанные с цифровыми компетенциями, которые обладают универсальностью и актуальностью в наши дни. Непосредственно здесь можно найти информацию о том, какие навыки и знания необходимы для эффективного владения цифровыми технологиями. Включение этих вопросов в образовательный процесс позволит глубже изучить область цифровых компетенций и сформировать полноценную картину о том, какие навыки необходимы современному школьнику. Всего в разделе 3 тура, каждый тур содержит 28 вопросов. Туры представлены следующими темами:

1 тур («Сайты и сервисы», «Около компьютера», «Онлайн-игры», «Microsoft Office», «Гаджеты и девайсы», «Онлайн-образование», «Словарь интернета»);

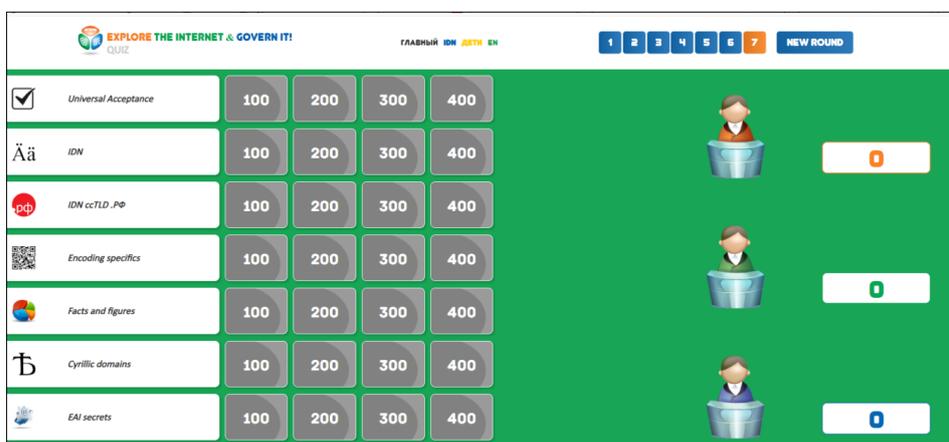
2 тур («Около компьютера», «Онлайн-игры», «Гаджеты и девайсы», «Онлайн-образование», «Словарь интернета», «Социальные сети и мессенджеры», «Безопасность в интернете»);

3 тур («Сайты и сервисы», «Интернет и русский язык», «Около компьютера», «Словарь интернета», «Киберкультура», «IT-профессии», «Безопасность в интернете»).



*Рисунок 12.
Викторина «Изучи интернет», раздел ДЕТИ, тур №3*

Организаторы проекта «Изучи интернет – управляй им» разработали страницу на Английском языке. Данный раздел мы рекомендуем использовать в качестве дополнительных занятий по совершенствованию языковых навыков английского языка по теме «Интернет». Раздел содержит 7 туров, 7 тем и содержит 128 вопросов. Вопросы Тура № 6 разработаны «лабораторией Касперского», вопросы тура №7 содержат темы «Универсального принятия», «IDN и EAI».



*Рисунок 13.
Викторина «Изучи интернет», раздел EN, тур №7*

Рассмотрев Викторину «Изучи интернет», следует отметить достаточно простой и интуитивно понятный интерфейс электронного ресурса, что делает его использование удобным как на занятиях, так и при самостоятельной работе. Раздел может стать помощником для педагога в процессе изучения нового материала, закреплении и оценке сформированных компетенций.

Интерактивный ресурс «Словарь интернета» проекта «Изучи интернет – управляй им»

В Разделе представлены понятия, определения, термины таких предметных областей как Цифровая грамотность, управление интернетом, искусственный интеллект, большие данные, кибербезопасность и многие другие. Всего в арсенале словаря 327 определений. Словарь представляет собой интерактивную клавиатуру с набором кириллических и латинских букв, на каждую букву русскоязычного алфавита (исключение: Е, Ё, Ъ, Ы,Ь,Я) и англоязычного алфавита (исключение: J, K, O, Q, X,Y,Z) представлен перечень определений, терминов, понятий, разъяснений из сферы IT.

В словаре размещены профессиональные и общепринятые сленговые определения. Ресурс словаря рекомендуется использовать как для изучения новых тем, так и для подготовки проектных и исследовательских работ в следующих предметных областях: Робототехника, 3D моделирование, Компьютерная безопасность, Большие данные, Управление интернетом и др.

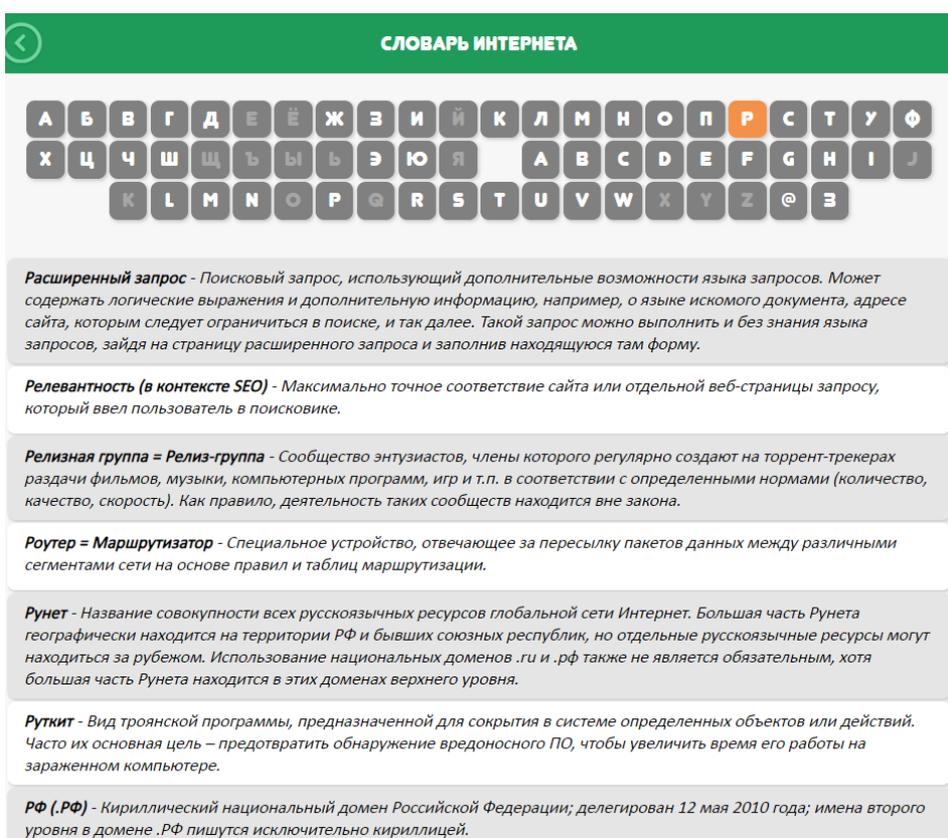


Рисунок 14. Главная страница раздела «Словарь интернета» Проекта «Изучи интернет – управляй им»

Раздел «Мобильное приложение» проекта «Изучи интернет – управляй им».

Раздел «Приложение», представляет собой интернет-страницу, на которой размещена ссылка для скачивания мобильного приложения для операционной системы Android. Объем скачиваемого приложения составляет 6,2 МБ. Интерфейс приложения представляет собой интерактивное поле из 5 активных кнопок: «Выбрать тест», «Случайный тест», «Статистика», «Об игре», «Авторизоваться».

Авторизоваться в приложении можно с помощью логина и пароля, которые используются для авторизации на портале <https://игра-интернет.рф> проекта «Изучи интернет – управляй им».

Кнопка «Выбрать тест» перенаправляет на поле, состоящее из 97 тестов. В каждом тесте содержится 4 вопроса, в тестах игрок может получить от 1050 до 1450 баллов. Тематика тестов повторяет темы разделов «Знание», «Интернет-викторина», «Словарь интернета» и позволяет совершенствовать знания и навыки в области Цифровой грамотности, кибербезопасности, управление интернетом, истории интернета и т.д.

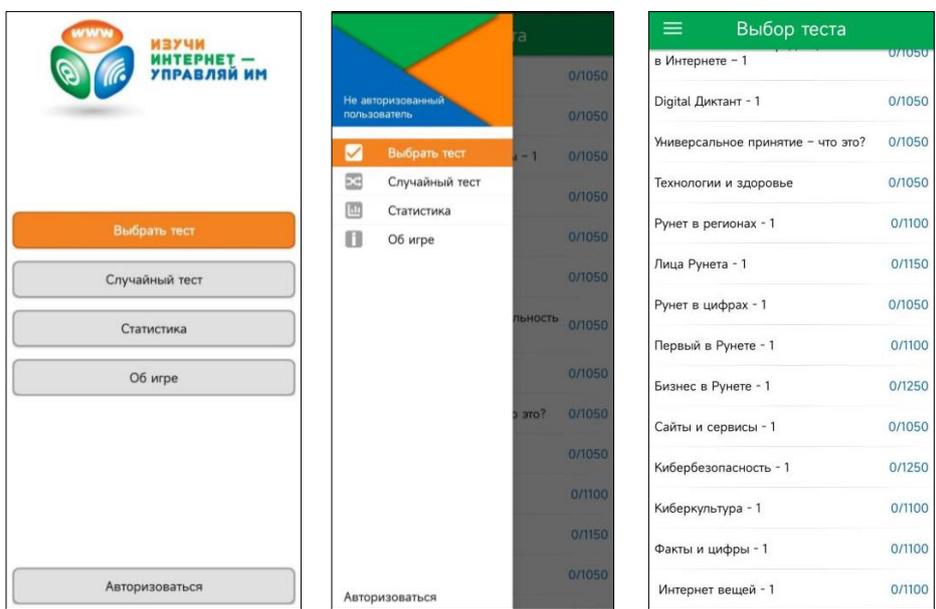


Рисунок 15. Интерфейсы Главной страницы, Меню Приложения и Страницы выбора теста.

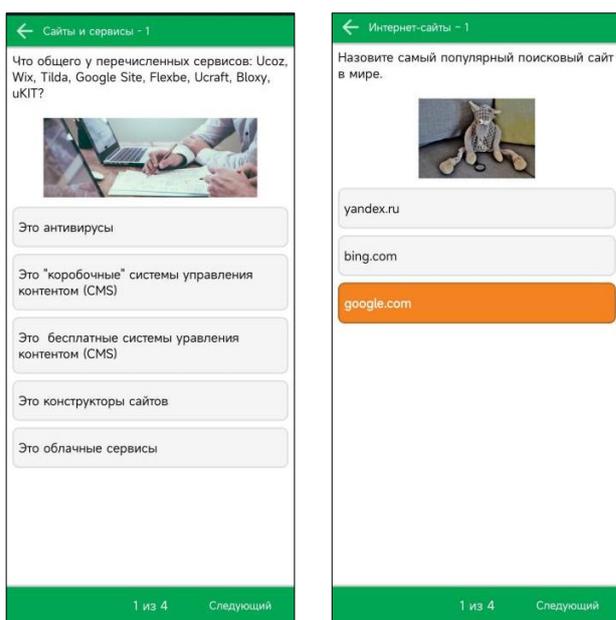


Рисунок 16. Примеры вопросов в тестах Приложения.

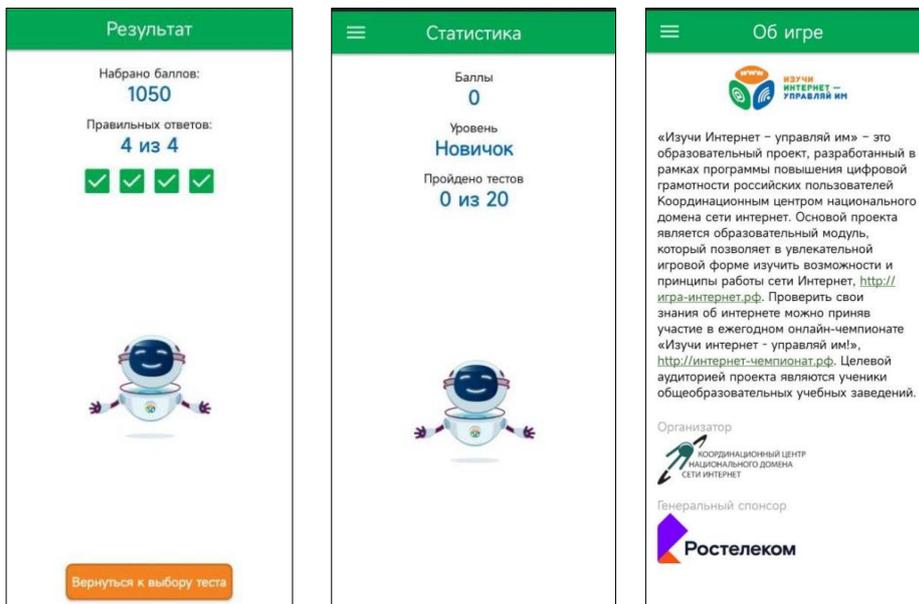


Рисунок 17. Окно результата после ответов на вопросы теста, окно статистики, окно раздела «Об игре» в Тренировочном приложении проекта «Изучи интернет – управляй им»

Таким образом, «Приложение» проекта «Изучи интернет – управляй им», при наличии устройств с OS Android, позволяет педагогу осуществлять диагностику и контроль в образовательном процессе. «Приложение» будет полезно для подготовки учащихся к «Цифровому диктанту» и подготовке к Чемпионатам проекта «Изучи интернет – управляй им», о которых мы расскажем в следующих разделах.

Вопросы для самоконтроля

1. Дайте определение понятию Проектирование образовательной деятельности педагога.
2. Дайте определение понятию Цифровая грамотность.
3. Перечислите все принципы использования дидактических материалов.
4. Какие темы представлены в Онлайн-игре «Знания»?
5. Какие темы представлены в разделе Викторина «Изучи интернет» ДЕТИ?
6. Сколько терминов в арсенале интерактивного ресурса «Словарь интернета» проекта «Изучи интернет – управляй им»?
7. Какое количество тестов содержит «Приложение» проекта «Изучи интернет – управляй им»?
8. Изучите интерактивный ресурс «Словарь интернета» проекта «Изучи интернет – управляй им» и дайте определение термину Универсальное принятие = Universal Acceptance (UA).

РАЗДЕЛ 2. ТЕХНОЛОГИЯ НАСТАВНИЧЕСТВА В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА «ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ - УПРАВЛЯЙ ИМ»

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

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

В образовательных организациях сегодня целесообразнее понимать под наставничеством универсальную технологию передачи опыта, знаний, формирования навыков, компетенций и ценностей через неформальное взаимообогащающее общение, основанное на доверии и партнёрстве. Под формами наставничества возможно понимать конкретные способы организации работы наставнической пары / группы, участники которой находятся в определённой ролевой ситуации, определяемой основами образовательной деятельности, в которую они включаются в рамках реализации образовательного и воспитательного процесса. Сегодня в методологии (целевой модели) наставничества обучающихся выделяются пять наставнических пар: «ученик – ученик», «учитель – учитель», «студент – ученик», «работодатель – ученик», «работодатель – студент», из которых в рамках реализации проекта «Изучи интернет – управляй им» мы предлагаем применять: «ученик – ученик», «студент – ученик», «работодатель – ученик». Каждая из названных форм предполагает решение определённого круга задач и проблем с использованием разработанной единой методологии наставничества, которая может быть частично видоизменённой с учётом уровня обучения / профессиональной деятельности¹⁶.

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

- низкая мотивация к учёбе и саморазвитию, неудовлетворительная успеваемость, отсутствие качественной саморегуляции;
- отсутствие осознанной позиции, необходимой для выбора образовательной траектории и будущей профессиональной реализации;
- невозможность качественной самореализации в рамках стандартной школьной программы;
- отсутствие условий для формирования активной гражданской позиции;

¹⁶ Методология (целевая модель) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися. – URL: http://k-obr.spb.ru/media/content/docs/5701/%D0%A6%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C._5.12.2019_%D0%B4%D0%BB%D1%8F_%D1%80%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B%D0%BB%D0%BA%D0%B8.pdf (дата обращения: 14.01.2020).

- низкая информированность о перспективах самостоятельного выбора векторов творческого развития, карьерных и иных возможностей;
- конфликтность, неразвитые коммуникативные навыки, затрудняющие горизонтальное и вертикальное социальное движение;
- высокий порог вхождения в образовательные программы, программы развития талантливых школьников;
- падение эмоциональной устойчивости, психологические кризисы, связанные с общей трудностью подросткового периода на фоне отсутствия четких перспектив будущего и регулярной качественной поддержки.

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

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

Форма наставничества «ученик-ученик»¹⁷

Предполагает взаимодействие обучающихся, осваивающих одну и ту же образовательную программу или разные, которые взаимосвязаны в рамках организации сетевого обучения. При этом один из учащихся находится на более высоком уровне образования и обладает организаторскими и лидерскими качествами, позволяющими ему оказать весомое влияние на наставляемого, лишённое, тем не менее, строгой субординации. Целью такой формы наставничества является разносторонняя поддержка обучающегося с особыми образовательными / социальными потребностями либо временная помощь в адаптации к новым условиям обучения (включая адаптацию детей с ОВЗ). Среди основных задач взаимодействия наставника с наставляемым: помощь в реализации лидерского потенциала, развитие гибких навыков и метакомпетенций, оказание помощи в адаптации к новым условиям среды, создание комфортных условий и экологичных, устойчивых коммуникаций внутри детского объединения.

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

Результатом правильной организации работы наставников будет высокий уровень включенности наставляемых во все социальные, культурные и образовательные процессы

¹⁷ Методология (целевая модель) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися. – URL: http://k-obr.spb.ru/media/content/docs/5701/%D0%A6%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C._5.12.2019_%D0%B4%D0%BB%D1%8F_%D1%80%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B%D0%BB%D0%BA%D0%B8.pdf (дата обращения: 14.01.2020).

организации, что окажет несомненное положительное влияние на эмоциональный фон в детском коллективе, лояльность учеников и будущих выпускников к образовательной организации. Подростки-наставляемые получают необходимый в этом возрасте стимул к культурному, интеллектуальному, физическому совершенствованию, самореализации, а также развитию необходимых компетенций.

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

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

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

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

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

Процесс наставнического взаимодействия представлен на *Рисунке 18*.



Рисунок 18. Процесс взаимодействия в наставничестве по типу «ученик-ученик»

Форма наставничества «студент – ученик»¹⁸.

Предполагает взаимодействие обучающихся общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций, при которой студент оказывает весомое влияние на наставляемого, помогает ему с профессиональным и личностным самоопределением и способствует ценностному и личностному наполнению, а также коррекции образовательной траектории. Актуальность данной формы наставничества для подростка вытекает из возрастной психолого-педагогической характеристики. Для успешного развития как цельной личности подросткам необходима переориентация общения с родителей на сверстников, которые чуть старше по возрасту. Успешные студенты следующей ступени образования смогут стать проводниками для подобной коммуникации, а качественный отбор, осуществляемый внутри программы, уже становится необходимым смысловым и поведенческим барьером. Наставничество обучающихся общеобразовательных организаций студентами позволит снизить негативные проявления

¹⁸ Методология (целевая модель) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися. – URL: http://k-obr.spb.ru/media/content/docs/5701/%D0%A6%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C._5.12.2019_%D0%B4%D0%BB%D1%8F_%D1%80%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B%D0%BB%D0%BA%D0%B8.pdf (дата обращения: 14.01.2020).

подросткового кризиса и помочь проявить свои способности, а также определиться с выбором дальнейшей траектории обучения. Целью такой формы наставничества является успешное формирование у школьника представлений о следующей ступени образования, улучшение образовательных результатов, метакомпетенций и мотивации, а также появление ресурсов для осознанного выбора будущей личностной, образовательной и профессиональной траекторий развития.

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

Результатом правильной организации работы наставников будет повышение уровня мотивированности и осознанности школьников среднего и старшего подросткового возраста в вопросах образования, саморазвития, самореализации и профессионального ориентирования; снижение доли ценностно дезориентированной молодёжи; активное развитие гибких навыков, необходимых для гармоничной личности; улучшение образовательных, культурных, спортивных и иных результатов.

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

- повышение успеваемости и улучшение психоэмоционального фона внутри образовательной организации;
- количественный и качественный рост успешно реализованных образовательных и культурных проектов учащихся;
- снижение числа социально и профессионально дезориентированных подростков, в том числе из группы «риска»;
- увеличение числа студентов, поступающих на охваченные наставнической практикой факультеты и направления, снижение кадрового голода региона.

Портрет наставника – ответственный, социально активный студент с выраженной гражданской и ценностной позицией, мотивированный к самосовершенствованию и преобразованию окружающей среды. Участник образовательных, спортивных, творческих проектов. Увлекающийся и способный передать свою «творческую энергию» и интересы других. Образец для подражания в плане межличностных отношений, личной самоорганизации и профессиональной компетентности.

Портреты наставляемого:

«Пассивный» - низко мотивированный, дезориентированный школьник средних/старших классов, не имеющий желания самостоятельно выбрать образовательную траекторию, плохо информированный о карьерных и образовательных перспективах, равнодушный к процессам образовательной деятельности.

«Активный» - мотивированный к получению большего объема информации о карьерных и образовательных возможностях школьник, желающий развить собственные навыки и приобрести метакомпетенции, но не обладающий ресурсом для их получения.

Вариации ролевых моделей внутри формы «студент – ученик»:

- взаимодействие «отличник – двоечник», классический вариант поддержки для улучшения образовательных результатов и приобретения навыков самоорганизации и самодисциплины;

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



Рисунок 19. Процесс взаимодействия в наставничестве по типу «студент-ученик»

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

Форма наставничества «работодатель – ученик»¹⁹

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

Актуальность реализации данной формы наставничества определяется позицией, что взаимодействие специалистов из реального сектора экономики со школьниками позволяют последним в процессе конкретной деятельности и/или встречи с устойчивыми в плане ценностей и карьеры людьми определить реальную степень интереса к определённому направлению будущей карьеры и деятельности, исследовать свой потенциал, разработать навыки коммуникации, планирования, субординации, после чего более осознанно приступить к выбору собственного образовательного профессионального маршрутов. Осознанность приведёт к мотивированному выбору средств дополнительного образования, а также улучшению текущих образовательных результатов («я знаю, что мне нужно, и знаю, что для этого делать»). Целью такой формы наставничества является успешное формирование у обозначенной выше группы обучающихся осознанного подхода к реализации личностного потенциала, рост числа заинтересованной в развитии собственных талантов и навыков молодёжи.

Среди основных задач деятельности наставника-работодателя в отношении ученика: помощь в раскрытии и оценке своего личного и профессионального потенциала; повышение осознанности в вопросах выбора профессии, самоопределения, личностного развития, формирования ценностных и жизненных ориентиров; развитие лидерских, организационных, коммуникативных навыков и метакомпетенций; помощь в приобретении опыта и знакомство с повседневными задачами внутри профессии.

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

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

¹⁹ Методология (целевая модель) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися. – URL: http://k-obr.spb.ru/media/content/docs/5701/%D0%A6%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C._5.12.2019_%D0%B4%D0%BB%D1%8F_%D1%80%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B%D0%BB%D0%BA%D0%B8.pdf (дата обращения: 14.01.2020).

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

Портрет наставника – неравнодушный профессионал с большим (от 5 лет) опытом работы в реальном секторе экономики, активной жизненной позицией, наличием свежего взгляда на бизнес- или производственные процессы, с высокой квалификацией (возможно, подтвержденный соревнованиями / премиями). Обладает развитыми коммуникативными навыками, гибкостью в общении, умением отнестись к ученику как к равному в диалоге и потенциально будущему коллеге. Возможно, выпускник того же образовательного учреждения, член сообщества благодарных выпускников.

Портреты наставляемых:

«Активный» - социально активный школьник с особыми образовательными потребностями, мотивированный к расширению круга общения, самосовершенствованию, получению новых навыков.

«Пассивный» - плохо мотивированный, дезориентированный школьник старших классов, не имеющий желания самостоятельно выбирать образовательную траекторию, мало информированный о карьерных и образовательных перспективах, равнодушный к процессам внутри школы и ее сообщества.

Вариации ролевых моделей внутри формы «работодатель – ученик»:

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

Базой для формирования метакомпетенций в системе взаимодействия, когда наставником становится опытный профессионал, становится ведущая форма организации учебного процесса – самостоятельная работа учеников. Она всегда носит динамический

характер и может предполагать ситуации, когда ученик управляет большинством этапов своей деятельности, а оставшиеся курирует либо полностью контролирует наставник.

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

1. дословное и преобразующее воспроизведение информации;
2. самостоятельная работа по демонстрируемому образцу (продукта / процесса / задачи);
3. реконструктивно-самостоятельные работы;
4. эвристические самостоятельные работы;
5. творческие или исследовательские самостоятельные работы.



Рисунок 20. Процесс взаимодействия в наставничестве по типу «работодатель-ученик»

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

Организация работы в рамках рассмотренных трёх форм наставничества – это структурный контур методологии, которая является сегодня одной из задач современного российского образования. Её решение вначале не потребует большого вливания ресурсов и финансирования, так как изначально все реализуемые процессы в образовательной деятельности предполагают использование внутренних ресурсов (кадровых, профессиональных и т.д.) образовательных организаций, за исключением привлечения наставников для проведения первичного обучения наставников.

Каждая из рассмотренных форм решает конкретный круг задач всех акторов наставнического взаимодействия: на индивидуальном уровне (наставляемый и наставник), на уровне организации (образовательная организация или предприятие) и на уровне региона. Планируемые результаты реализации наставнических программ закрывают почти все ключевые проблемные зоны современной системы – от образовательных задач до вопросов благосостояния и экономического развития региона.

Процесс выбора модели реализации программы наставничества в образовательных организациях должен включать описание общих условий и организационной структуры деятельности, в соответствии с которыми обучающийся в рамках освоения общеобразовательной программы вступает во взаимодействие с наставником, а именно описание процесса передачи опыта наставника наставляемому, требования к этому процессу и к субъектам наставнической деятельности, которыми могут выступать как конкретные лица (наставники), так и представители структур, организующих наставническую деятельность и сами наставляемые. В рамках реализуемых моделей наставничества могут быть совмещены несколько моделей, что позволяет выбрать наиболее эффективные пути влияния на развивающуюся личность.

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

Вопросы для самоконтроля

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

2.2. Роль и место наставника Проекта «Изучи интернет - управляй им» в системе образовательной организации.

Исходя из Проекта от 31.07.2023 г. Профессионального стандарта «Наставник» http://psp.imc-nev.ru/file/Профстандарт_Наставник_Проект.pdf, основная цель данного вида профессиональной деятельности заключается в:

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

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

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

- определять уровень подготовки и мотивации наставляемых, их образовательные достижения и дефициты, социально-психологические особенности;
- формулировать цели наставничества (требования к умениям, знаниям, компетенциям) в проектной, исследовательской, профориентационной деятельности в соответствии с уровнем подготовки, мотивацией, индивидуальными особенностями наставляемых;
- определять этапы и критерии достижения целей наставничества;
- определять содержание наставнической деятельности, работы, которые должны выполнять наставляемые для достижения целей, их последовательность, объем, условия выполнения, требования к качеству;
- разрабатывать тематику и сценарии встреч (занятий) с наставляемыми в рамках проектной, исследовательской деятельности; мастер-классов, профессиональных проб и консультаций;
- выбирать способы организации обратной связи с наставляемыми, методы и приёмы развития мотивации наставляемых.

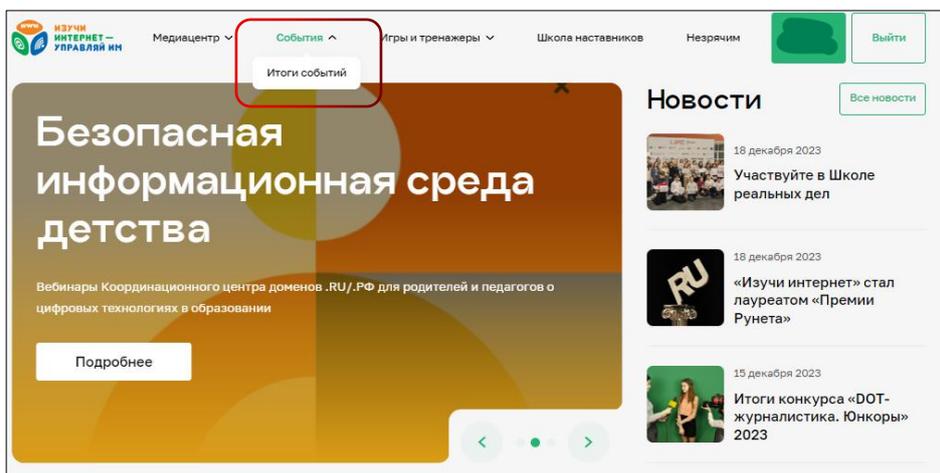


Рисунок 21. Раздел «События» и подраздел «Итоги событий» на портале проекта «Изучи интернет – управляй им»

Для реализации программы наставничества проекта «Изучи интернет - управляй им» слушателями Дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Школа наставников «Изучи интернет» был разработан чек-лист наставника, в который вошли все этапы подготовки наставляемых к участию в событиях проекта «Изучи интернет - управляй им».

Чек-лист является своеобразным списком, с помощью которого большую задачу можно разделить на отдельные подпункты и контролировать их выполнение. После завершения каждого этапа из такого перечня, он помечается как выполненный. Задача состоит в закрытии всех или максимально возможного количества пунктов. Более того, такой чек лист может применяться многократно для повторяющихся процессов.

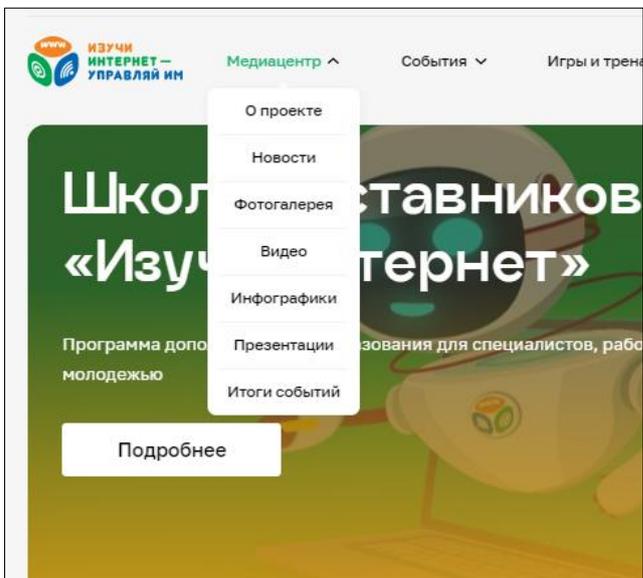
В результате групповой работы был получен чек-лист работы наставников <https://whiteboard-online.org/boards/Школа%20наставников#0,192,0.1>

Чек лист наставника проекта «Изучи интернет - управляй им»

СРОКИ	Задача	Инструменты ресурса игра-интернет.рф	КОМПЕТЕНЦИИ НАСТАВНИКА	деятельность наставляемых	Место Проекта «Изучи интернет - управляй им» в образовательной и воспитательной деятельности организации
март (до 12 апреля творческое задание)	Семейный IT марафон	раздел "Знание" словарь	мотивационная IT компетенция (чат, соц. сети) Умение планировать деятельность (тайм менеджмент) Критический поиск и работа с информацией взаимодействие с семьей	Определяет цели, ставит задачи, проводит обсуждения определение темы, создание сценария творческого задания учение и навыки работы с видео- и аудио- технологиями	родительские чаты Онлайн-турнир - кабинет информатики в рамках внеурочной работы "Перезагрузка" - такс и в свободное время как использовать ресурсы кабинета информатики Урок кибербезопасности "Знатоки"
сентябрь-октябрь (ноябрь- декабрь)	Онлайн Чемпионат "Изучи интернет - управляй им!"	раздел "Знание" новостные ресурсы сеть ВКонтакте раздел Медиациентр	Умение планировать деятельность (тайм менеджмент) работа с факто и видео редакторами критический поиск и работа с информацией работа в коммуникационном поле соц сетей создание сайта IT компетенция (чат, соц. сети)	Определяет цели, ставит задачи, проводит обсуждения Работает с интернет-ресурсами медиа грамотность цифровая грамотность	Можно привлекать и календаре IT событий день программы, день Интернета в России - центры) Проведение он-лайн игры на базе кабинета информатики - конкурс участие У нас есть "Кибердружок" исследовательские работы
декабрь - май	"Школа реальных дел"	Изучить раздел "Знания" и определиться с темой	Планирование задания мотивационная Критический поиск информации Мотивация к работе, работа с информацией Организация деятельности наставников	Компьютерная грамотность Поиск информации Коммуникативные Работа в команде Проектная (с руководителем)	Организация исследовательской работы Курсик по информатике (внеурочная деятельность) серия тематических акций связанных с кибербезопасностью проведение занятий в рамках дополнительного образования

Рисунок 22. Чек-лист наставника проекта «Изучи интернет – управляй им»

Чек-лист наставника проекта «Изучи интернет - управляй им» позволяет составить план работы по сопровождению событий, распределить ресурсы во времени и успешно подготовить обучающихся к «Семейному IT-марафону», «Онлайн-чемпионату «Изучи интернет - управляй им», решению кейсов «Школы реальных дел». Примеры положений и заданий событий представлены в Приложении 2.



При формировании программы наставничества рекомендуем использовать раздел «Медиацентр» Проекта «Изучи интернет - управляй им», в котором содержатся такие подразделы как:

- «О проекте»
- «Новости»
- «Фотогалерея»
- «Видео»
- «Инфографики»
- «Презентации»
- «Итоги событий»

Рассмотрим каждый подраздел подробно.

Подраздел «О проекте»

В разделе представлена информация о Проекте «Изучи интернет - управляй им», основные тренажёры и игры проекта, ссылки на онлайн-турниры и ежегодный Всероссийский чемпионат <https://игра-интернет.pf/championship>, положение о Всероссийском чемпионате 2023 года опубликовано в *Приложении 2* Методического пособия.

В разделе опубликована ссылка на статью Бунчук В. Как прокачать IT-навыки с помощью проекта «Изучи Интернет – управляй им» / В. Бунчук //Электронный научно-публицистический журнал «Homo Cyberus». – 2020. – № 1 (8). – URL: http://journal.homocyberus.ru/Bunchuk_V_1_2020.

Размещены отзывы участников Проекта «Изучи интернет - управляй им».

Для наставников, планирующих использовать брендбук проекта, в разделе «О проекте» размещены Рекламные материалы.

Форма обратной связи расположена в нижнем фрейме сайта.

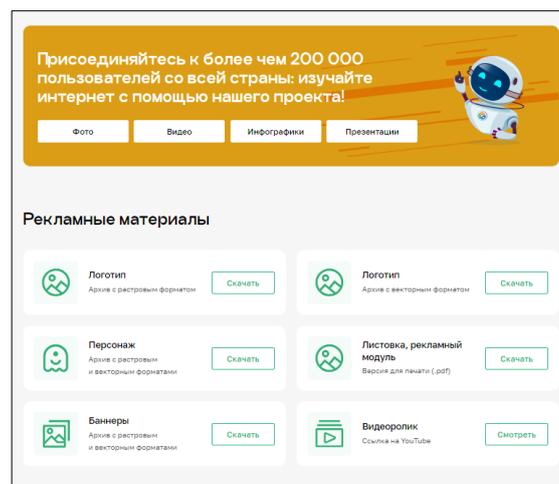
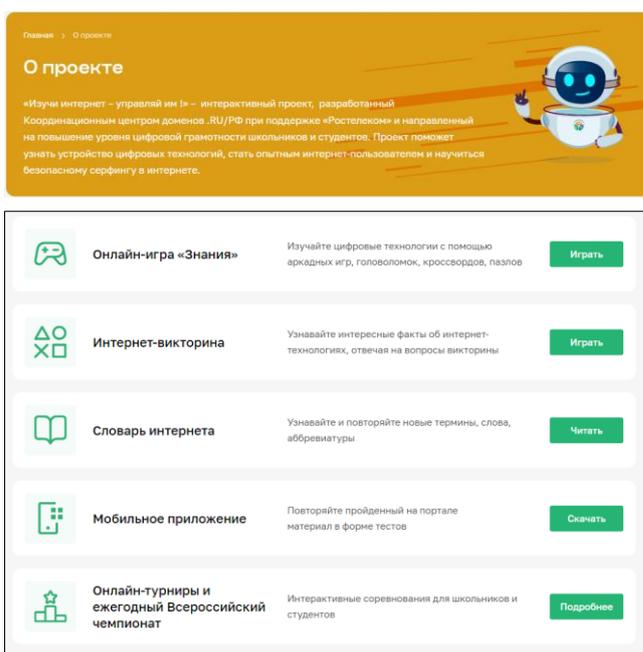


Рисунок 23. Содержание подраздела «О проекте» на портале «Изучи интернет – управляй им»

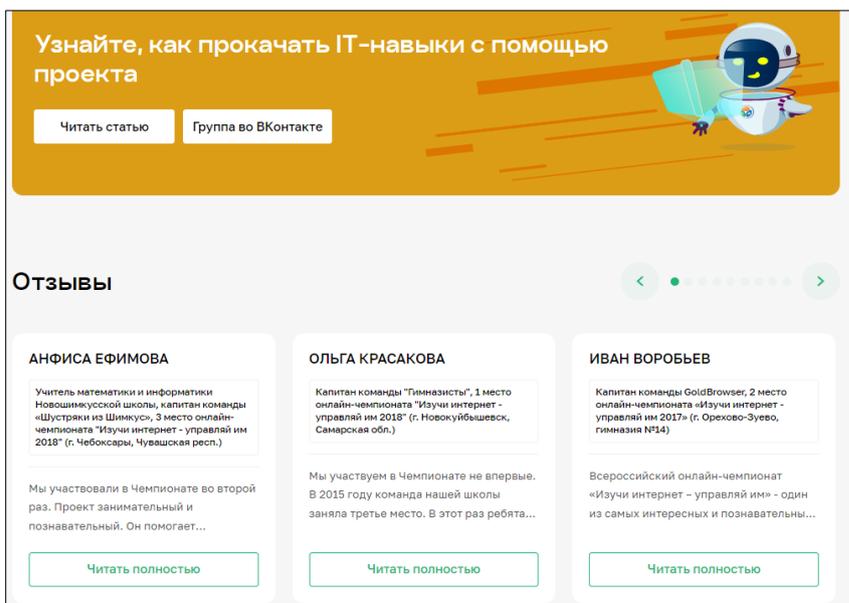


Рисунок 24. Ссылка на скачивание статьи «Как прокачать навыки с помощью проекта «Изучи интернет – управляй им» в разделе «О проекте»

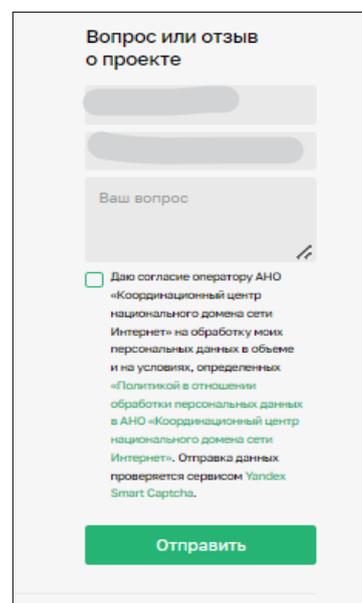


Рисунок 25. Форма обратной связи «подвале» сайта проекта «Изучи интернет – управляй им»

Подраздел «Видео»

Представлен двумя вкладками «Видеогалерея» и «Видеосюжеты». В «Видеогалерее» хранятся информационные и презентационные материалы о реализации проекта «Изучи интернет - управляй им», во вкладке «Видеосюжеты» - творческие работы участников образовательных событий проекта, всего 56 роликов.



Материалы подраздела помогут наставнику обеспечить наглядное сопровождение своей деятельности, а также мотивировать наставляемых на участие в образовательных событиях Проекта «Изучи интернет - управляй им».

Подраздел «Презентации»

Содержит порядка 50 презентаций - результат творческой работы участников образовательных событий Проекта «Изучи интернет - управляй им».

При подготовке занятия по Цифровой грамотности презентации подраздела могут стать основой для дидактического материала. Также презентации можно использовать в работе с родителями и мотивировать родительскую общественность на участие в образовательных событиях Проекта «Изучи интернет - управляй им».

Подраздел «Инфографики».

В подразделе представлены творческие работы участников образовательных событий Проекта «Изучи интернет - управляй им».

Изображения, опубликованные в подразделе, помогут визуализировать информацию и подготовить дидактический материал для занятий и воспитательных мероприятий.

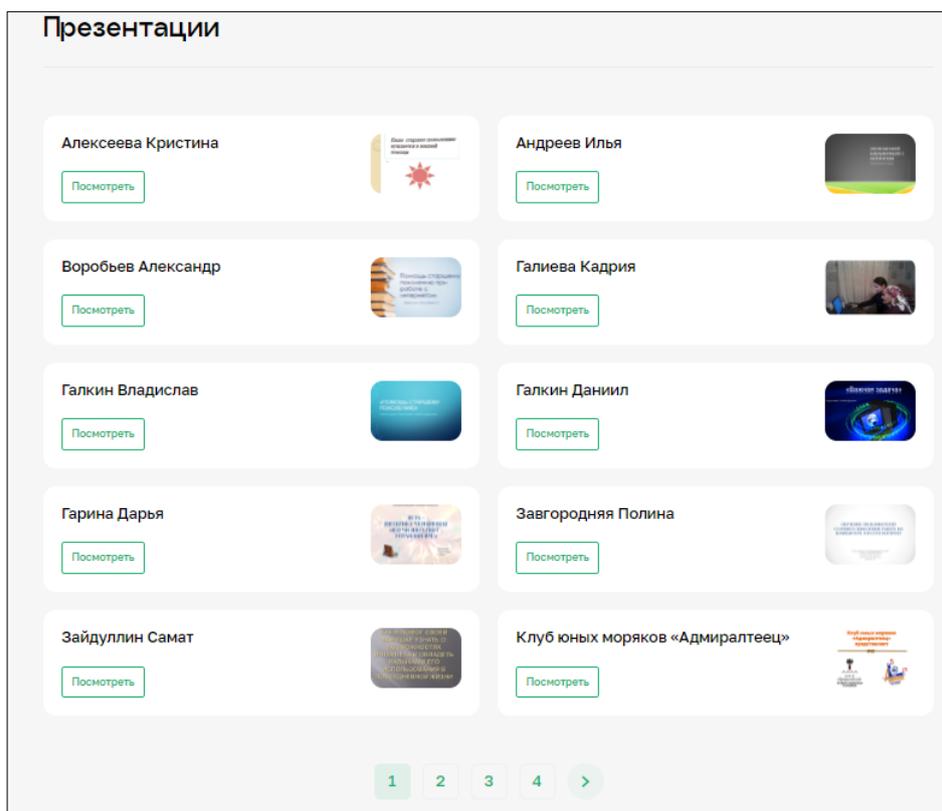


Рисунок 26.
Подраздел
«Презентации»
в разделе
«Медиацентр»
на сайте проекта
«Изучи интернет –
управляй им»

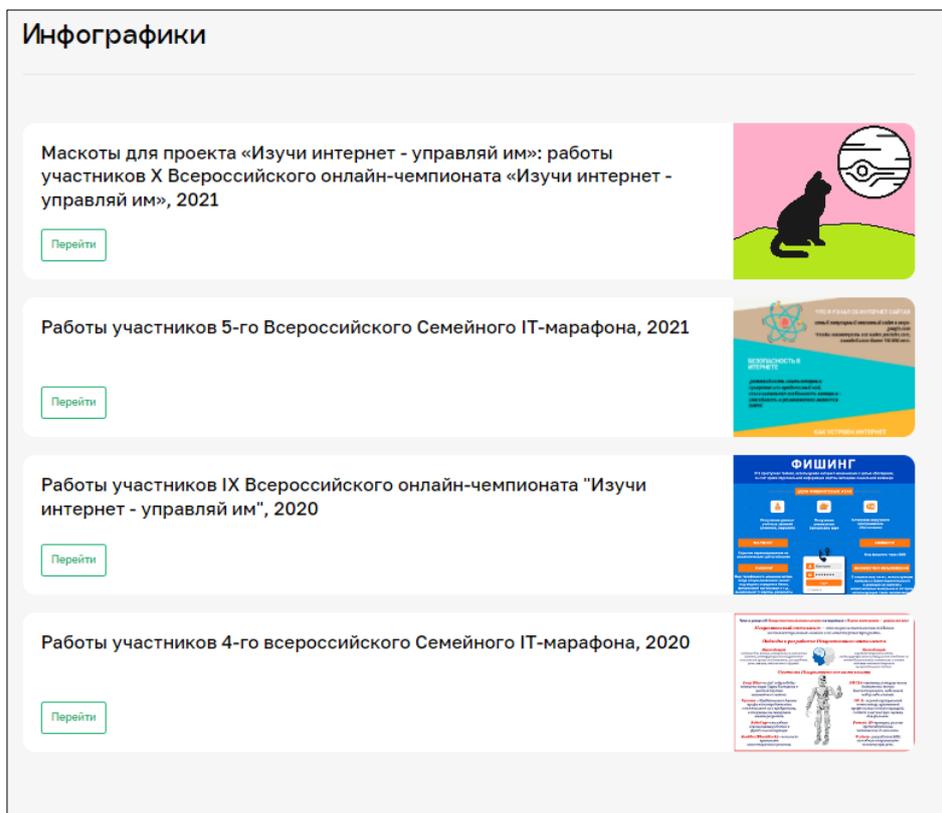


Рисунок 27.
Подраздел
«Инфографики»
в разделе
«Медиацентр»
на сайте проекта
«Изучи интернет –
управляй им»

Вопросы для самоконтроля

1. Перечислите компетенции, которые необходимы Наставникам Проекта «Изучи интернет - управляй им».
2. Дайте определение термину Чек-лист.
3. В каком разделе Проекта «Изучи интернет - управляй им» расположен брендбук?

РАЗДЕЛ 3. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЗАНЯТИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РЕСУРСОВ ПРОЕКТА «ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ - УПРАВЛЯЙ ИМ»

В Разделе 1 методического пособия мы уже говорили о проектировании образовательной деятельности педагога. В этой части пособия представлены *технологические карты занятий*, разработанные участниками первой учебной группы Дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Школа наставников «Изучи интернет» на основе и использованием инструментария проекта «Изучи интернет - управляй им».

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

Так, в рамках учебной деятельности ниже представлены разработки занятий для учащихся 7-11 класса, а также для учащихся 1 курса среднего специального образования, внеурочная деятельность представлена разработкой занятия для детей 7-11 класса и студентов первого курса среднего специального образования. Для, специалистов, реализующих программы для детей с ОВЗ, представлена разработка внеурочной деятельности для учащихся 6-х классов. Дополнительное образование представлено занятием «Безопасность в интернете» для обучающихся 7-13 лет. Также в рекомендациях представлена разработка «Семинара для педагогических работников Информационная безопасность современного педагога» и сценарий родительского собрания на тему «Цифровое государство и школа».

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

Проекты занятий публикуются с сохранением авторской орфографии и пунктуации.

Задание для самоконтроля

- Детально изучить ресурс «Изучи интернет – управляй им» и разработать занятие с использованием ресурса.

**Внеклассное мероприятие по безопасному поведению детей в сети интернет:
«Интеллектуальная игра "Что? Где? Когда?" Зимняя серия 2023»**

Автор: Кирсанов Анатолий Анатольевич

Вид образовательной деятельности: учебная деятельность, внеурочная деятельность, дополнительное образование, воспитательное занятие, семинар (мастер-класс) для педагогических работников, тематическое родительское собрание.

Предметная область: информатика

Возраст или класс: 7-11 классы

Тема занятия: Внеклассное мероприятие по безопасному поведению детей в сети интернет: Интеллектуальная игра "Что? Где? Когда?" Зимняя серия 2023

Цель занятия: Создать условия для формирования навыков и систематизации знаний в области безопасного использования сети Интернет.

Задачи занятия:

- *образовательные:* способствовать формированию общего представления о безопасной работе в сети Интернет, систематизации знаний в области использования Интернета; познакомить обучающихся с инструментами и ресурсами проекта «Изучи интернет – управляй им» (тренажеры, теоретические и медиа материалы);
- *развивающие:* способствовать развитию у обучающихся навыков безопасной работы в Интернете на основании имеющегося у них опыта; привитию навыков ответственного и безопасного поведения в современной информационно-телекоммуникационной среде; формированию критического отношения к сообщениям и иной информации, распространяемой в сетях Интернет, мобильной (сотовой) связи, посредством иных электронных средств массовой коммуникации;
- *воспитательные:* способствовать воспитанию информационной культуры и толерантного общения при работе в сети Интернет; формированию у обучающихся информационной и коммуникативной компетенции.

Планируемый результат:

- Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
- Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
- Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.
- Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

Основные понятия:

1. Категория «Безопасность в интернете»;
2. Категория «Интернет-культура» ;
3. Категория «Цифровая грамотность»;
4. Категория «Интернет-сайты»;
5. Категория «Браузеры и интернет-сервисы»;
6. Категория «Как устроен интернет»;
7. Категория «История интернета»;
8. Категория «Безопасность в интернете»;
9. Категория «Интернет-гиганты» .

Форма проведения: Игра «Что? Где? Когда?»

Оборудование: игровое поле, конверты, волчок, песочные часы 1 мин, ноутбук, мультимедийный проектор, слайдовое сопровождение мероприятия, видеоролик «Правила поведения в сети интернет».

Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Время
Этап актуализации знаний		
Голос за кадром: Эпиграф		30 сек.
Ведущий. Приветственное слово. Знакомство с командой и правилами игры	Представление команды и выбор капитана команды	3 минуты
Этап основной		
Розыгрыш 6 вопросов Следит за счетом	Вращают волчок, определяя номер вопроса и отгадывают их.	10 минут
Музыкальная пауза	Для Вас поет ученица 8 класса	3 минуты
Розыгрыш 3 вопросов Следит за счетом	Вращают волчок, определяя номер вопроса и отгадывают их.	5 минут
Познавательный видеоролик «Правила поведения в сети интернет».	Смотрят ролик. Обсуждают правила безопасного поведения в сети интернет	5 минут
Этап заключительный		
Подведение итогов и награждение	Высказывают свое мнение об проведенной игре.	5 минут

1. Ход мероприятия (Сценарный план)

ГОЛОС ЗА КАДРОМ: «Интернет несёт читателю тонны мусора и крупинки золотого песка, и умение выбрать самое интересное и полезное становится весьма востребованным талантом»

ВЕДУЩИЙ 1: Добрый день, уважаемые педагоги и учащиеся! В современном мире информационные технологии играют большую роль в жизни людей. С каждым днём растёт число пользователей сети Интернет, а самыми активными среди них естественно являются молодые люди, подростки и дети. Именно поэтому существует необходимость в контроле, а также обучении грамотному и безопасному пользованию Интернет. Ведь рисков, с которыми можно столкнуться в сети, огромное количество: проникновение вирусов и вредоносных программ, мошенничество, кража личной информации, оскорбления, преследования, домогательства.

ВЕДУЩИЙ 2: Уважаемые учителя, обучающиеся и гости! Представляем Вам команду самых активных исследователей Интернета. Встречайте! (*представление учащихся*)

ВЕДУЩИЙ 1: Уважаемые знатоки! Тема сегодняшней игры очень актуальна в настоящее время, как вы думаете, почему? (*учащиеся отвечают*). И сейчас мы проверим ваши знания в этой области.

ВЕДУЩИЙ 2: Против Вас сегодня играют создатели и представители известного Вам проекта «Изучи интернет – управляй им» (*представление участников*).

ВЕДУЩИЙ 1: Итак, правила игры: Перед вами коробка игровое поле, на которых номера вопросов. Вопрос определяется по номерам и будет выведен через медиапроектор на экран. Вам даётся 1 минута на обдумывание. Ответив на вопрос правильно, вы зарабатываете 1 очко, в случае неправильного ответа очко переходит команде проекта «Изучи интернет – управляй им». Уважаемые знатоки, один раз за игру вы можете воспользоваться помощью зрителей, и за минуту они вам могут предложить свои варианты ответа на каверзный вопрос, а уж вам останется только выбрать...

ВЕДУЩИЙ 2: Правила понятны? Тогда мы начинаем нашу игру, посвящённую Безопасности в сети интернет! Игра до 6 очков. Счет 0:0. Первый раунд! (*гонг*). Капитан команды! Вращайте волчок!

ВЕДУЩИЙ: Внимание, вопрос № 1 ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!

Викторина. Игра 1. Категория «*Безопасность в интернете*» 400.

Вопрос/Ответ

БЕЗОПАСНОСТЬ В ИНТЕРНЕТЕ 400

Назовите тему электронных писем, которые приходили с адресов друзей или коллег и содержали самый разрушительный компьютерный вирус, попавший в Книгу Рекордов Гиннеса.

Я люблю тебя. I Love You

ВЕДУЩИЙ: вопрос № 2 - ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!

Викторина. Игра 2. Категория «*Интернет-культура*» 400.

Вопрос/Ответ

ИНТЕРНЕТ-КУЛЬТУРА	400
<p><i>Серия интернет-мемов: нарочито примитивно нарисованные лица, которые изображают реакции и сложные эмоции. Как называются такие "лица"?</i></p> <p>"Троллфейс" или "Кулфейс"</p>	

ВЕДУЩИЙ: вопрос № 3 - ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!

Викторина. Игра 3. Категория «*Цифровая грамотность*» 400.

Вопрос/Ответ

ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ	400
<p><i>Вы решили стать популярным видеоблогером и завели себе аккаунт на YouTube. Хотите разместить 40-минутное видео о себе, но случилась неприятность — сервис отказался загружать ролик. С чем это связано?</i></p> <p>Нельзя загружать видео длиннее 15 минут, если вы не подтвердили свой аккаунт по номеру телефона</p>	

ВЕДУЩИЙ: вопрос № 4 ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!

Викторина. Игра 4. Категория «*Интернет-сайты*» 400.

Вопрос/Ответ

ИНТЕРНЕТ-САЙТЫ	400
<p><i>Когда в "Одноклассниках" отменили платную регистрацию? Назовите месяц и год.</i></p> <p>31 августа 2010 года</p>	

ВЕДУЩИЙ: вопрос № 5 - ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!

Викторина. Игра 5. Категория «*Браузеры и интернет-сервисы*» 400.

Вопрос/Ответ

БРАУЗЕРЫ И ИНТЕРНЕТ-СЕРВИСЫ	400
<p><i>Назовите две комбинации клавиш, которые отвечают в ОС Windows за уменьшение и увеличение масштаба отображения электронной страницы.</i></p> <p>CTRL+ "-" и CTRL+ "+"</p>	

ВЕДУЩИЙ: вопрос № 6 - ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!

Викторина. Игра 6 (Вопросы подготовлены совместно с ученицами московской школы № 283: Ануфриенко Ксения, Афоничева Александра, Кулешова Дарья). Категория «*Как устроен интернет*» 400.

Вопрос/Ответ

КАК УСТРОЕН ИНТЕРНЕТ	400
<p><i>Назовите сервер, преобразующий доменное имя в IP-адрес.</i></p> <p>DNS-сервер</p>	

ВЕДУЩИЙ: Кто даст ответ на вопрос?

ВЕДУЩИЙ: Уважаемые гости и знатоки! У нас сейчас Музыкальная пауза
Для Вас поет ученица 8 класса

ВЕДУЩИЙ: Спасибо! Мы продолжаем игру!

ВЕДУЩИЙ: вопрос № 7 ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!

Викторина. Игра 7 (Вопросы подготовлены совместно с ученицами московской школы № 1561: Борщевой Софьей, Коломойченко Кристиной, Книжниковой Марией, Макаровой Алиной).

Категория «*История интернета*» 400.

Вопрос/Ответ

ИСТОРИЯ ИНТЕРНЕТА	400
<p><i>История дистанционного образования начинается в конце XVIII века: ученики получали учебные материалы по почте, переписывались с педагогами, сдавали экзамены доверенному лицу или в виде научной работы. Как называлась эта форма дистанционного образования?</i></p>	

ВЕДУЩИЙ: вопрос № 8 - ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!

Викторина. Игра 8 (Вопросы подготовлены совместно со студенткой факультета журналистики Института Массмедиа РГГУ Анастасией Кудрявцевой). Категория «*Безопасность в интернете*» 400.

Вопрос/Ответ

БЕЗОПАСНОСТЬ В ИНТЕРНЕТЕ	400
<p><i>Что понимается под термином АРТ (англ. - Advanced Persistent Threat)?</i></p> <p>Кибератака высокой мощности. Атака АРТ превосходит обычные киберугрозы, так как ориентируется на взлом конкретной цели и готовится на основании информации о ней, собираемой в течение длительного времени</p>	

ВЕДУЩИЙ: Уважаемые участники, представляю вашему вниманию познавательный видеоролик «Правила поведения в сети интернет».

ВЕДУЩИЙ: вопрос № 9 – ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!

Викторина. Игра 9 (Вопросы подготовлены специалистами "Лаборатории Касперского"). Категория «*Интернет-культура*» 400.

Вопрос/Ответ

ИНТЕРНЕТ-КУЛЬТУРА	400
<p><i>Что такое кибербуллинг?</i></p> <p>Это травля, оскорбление и угрозы, которые высказываются жертве с помощью средств электронной коммуникации (сообщения в соцсетях, мгновенные сообщения, электронные письма и смс)</p>	

ВЕДУЩИЙ: вопрос № 10 - ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!

Викторина. Игра 10 (Вопросы подготовлены совместно с учениками московской школы № 1564: Белов Евгений, Никольский Александр, Тарасов Кирилл). Категория «*Цифровая грамотность*» 400.

Вопрос/Ответ

ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ	400
<p><i>Вам нужно отправить презентацию и несколько сопровождающих ее видео через Почту Mail.ru. Сколько максимально может весить каждый файл, чтобы отправка письма прошла успешно?</i></p> <p>В Почте Mail.ru вы можете прикрепить к письму до 100 файлов размером до 2 Гб каждый</p>	

ВЕДУЩИЙ: вопрос № 11 – ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!

Викторина. Игра 11 (Вопросы подготовлены совместно с учениками школы № 1, пгт. Уренгой (ЯНАО): Слипуха Валерия, Айваседо Вячеслав, Рузанов Сергей, Тучин Сергей, Колтуклу Василий, Ярыжнов Максим). Категория «*Интернет-сайты*» 400.

Вопрос/Ответ

ИНТЕРНЕТ-САЙТЫ 400

Три кита сайтостроительства - языки программирования HTML, CSS, Java. Назовите основную функцию каждого с точки зрения создания сайтов.

HTML отвечает за структуру и содержание страницы, CSS - оформление страницы, Java - интерактивность сайта

ВЕДУЩИЙ: Вопрос № 12 - ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ!

Викторина. Игра 12 (Вопросы подготовлены Ростелеком Лицей). Категория «*Интернет-гиганты*» 400.

Вопрос/Ответ

ИНТЕРНЕТ-ГИГАНТЫ 400

В холле компании, которая лидирует в секторе электронной коммерции, стоит древний скелет пещерного медведя, а под ней табличка: «Медведя не кормить». Что это за компания?

Amazon

ВЕДУЩИЙ: ZERO. Играет один игрок. Заходит в мобильное приложение ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ! Нажимает «Случайный тест».

Вопрос:

The image shows two screenshots from a mobile application. The left screenshot displays a menu with a colorful header and a list of options: 'Выбрать тест' (1 1050/1050), 'Случайный тест' (0/1050), 'Статистика' (0/1050), and 'Об игре' (0/1050). The right screenshot shows a 'Результат' (Result) screen with the following information: 'Набрано баллов: 1050', 'Правильных ответов: 4 из 4', and four green checkmarks. At the bottom of the results screen is a cartoon robot character.

Ответ: Если игрок отвечает на все вопросы правильно, то он побеждает.

ВЕДУЩИЙ: Счет становится В пользуКомандаодерживает победу над командой! Но не результат – главный итог нашей игры. Главное в том, что за время нашего с вами общения мы много узнали, причём не с помощью зубрёжки, а играючи – в самом хорошем смысле этого слова. Поздравляем! Вы играли очень энергично! Спасибо за игру! До новых встреч за нашим игровым столом. Всего вам доброго!

3.Список использованной литературы

- Методические рекомендации по обеспечению информационной безопасности обучающихся системы профессионального образования / Ерофеева А.О., Кульков А.А., Мурылева Г.А. и др. - ГАОУДПО ВИПКРО имени Л.И. Новиковой , 2013.
- Босова Л. Л. / Босова А. Ю. Информатика. 7-11 классы: учебники, 2019 год

4. Список использованных материалов интернет-ресурсов:

- Видеоролик «Правила поведения в сети интернет» - https://www.youtube.com/watch?v=HisX8XIMBe4&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Fyastatic.net%2Fvideo-player%2F0x85db8230c45%2Fpages-common%2Fyoutube%2Fyoutube.html&source_ve_path=Mjg2NjY&feature=emb_logo
- Сайт ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ! Викторина. <https://игра-интернет.рф/vic2/?login=yes>
- Мобильное приложение ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ! <https://игра-интернет.рф/app/>

Тема занятия: «Виды деятельности в сети Интернет. Сервисы Интернета. Государственные электронные сервисы и услуги»

Автор: Инева Ольга Николаевна, учитель информатики МОУ Гимназии № 17 Ворошиловского района Волгограда.

Вид образовательной деятельности: учебная деятельность.

Предметная область: информатика (углубленный уровень, программа обновленного ФГОС)

Возраст или класс: 10 класс (возможно применение разработки также в 11 классе при изучении информатики на базовом уровне по программе обновленного ФГОС, в качестве внеклассного мероприятия в 9-11 классах в рамках недели информатики)

Тема занятия: Виды деятельности в сети Интернет. Сервисы Интернета. Государственные электронные сервисы и услуги.

Цель занятия: формирование новых знаний о сервисах сети Интернет.

Задачи занятия:

- систематизировать представления обучающихся о видах деятельности в сети Интернет;
- ввести понятие сервис сети Интернет;
- познакомить с видами интернет-сервисов и их назначением (электронная почта, файловые архивы, форумы, телеконференции, чаты), сервисом Госуслуги;
- содействовать развитию познавательного интереса и внимания;
- показать различия между информационными ресурсами;
- показать, как применяются сервисы в зависимости от поставленной задачи.

Предметные результаты:

Знать:

- сущность понятий «сервис Интернет» и «информационные ресурсы»;
- виды сервисов компьютерных сетей и их назначение (электронная почта, файловые архивы, форумы, телеконференции, чаты, госуслуги).

Уметь:

- различать виды информационных ресурсов и сервисов компьютерных сетей;
- приводить примеры информационных сервисов;
- выбирать необходимый сервис в зависимости от решаемой задачи и обосновывать свой выбор.

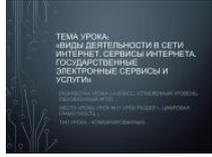
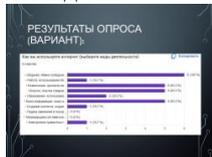
Основные понятия: виды деятельности в сети Интернет, сервисы Интернета, государственные электронные сервисы.

Форма проведения: урок, 45 минут

Оборудование: Интерактивная доска, компьютерный класс (не менее 5 компьютеров для работы в группах), интерактивная система Вотум (для проведения опроса). Возможен опрос через Интернет.

Список использованной литературы и интернет-источников:

- Информатика. Поляков К.Ю., Еремин Е.А. (10-11) (Базовый/Углублённый), Просвещение, 2023
- Ресурсы сайта «Изучи Интернет-управляй им!» www.игра-интернет.рф :
 - а. Словарь
 - б. Игра «Знание»
 - с. Презентации
- Ресурс: Онлайн доска для совместной работы. <https://whiteboard-online.org/>

Этап урока	Блок урока	Что делает учитель	Что делает ученик	Используемый ресурс (ссылки, скриншоты)	Время, затраченное на блок
1	Организационный	<i>Приветствует учеников, предлагает подготовиться к уроку.</i>	<i>Приветствуют учителя, готовятся к уроку.</i>	Слайд 1 	1 мин.
2.	Актуализация знаний	На интерактивной доске – <i>задание игры Знания «Что такое доменное имя?» (300 баллов), категория «Адреса сайтов, доменные имена».</i> Задание: составить адрес сайта.	Учащиеся выходят к доске и составляют адрес.	Слайд 2,3 	3 мин
3.	Проверка ДЗ	Проверка ДЗ: <i>на сайте «Изучи Интернет – управляй им!» проанализировать категории игры «Знания»</i> с целью выявить направления деятельности человека в сети Интернет с указанием категорий. Какие виды деятельности вы выявили? (Проверка) Обобщим ваши ответы (на слайде)	Варианты ответов учащихся: Общение (категории: Общение онлайн, Сетевое общение), Торговля (категории: Электронная коммерция, Реклама, Криптовалюта), Образование и культура (категории: Дистанционное образование,) и т.д.	Слайд 4 	3 мин
4.	Мотивация учебной деятельности учащегося	Сегодня найдется очень мало обучающихся, кто хотя бы раз не использовал сеть Интернет. У многих из вас есть смартфон с мобильным интернетом. Давайте попробуем провести небольшое социологическое исследование в рамках нашего класса и ответить на вопрос: Как Вы используете Интернет? (выберите несколько вариантов ответа). Давайте посмотрим на результаты:	Ученики отвечают на вопрос с помощью Вотум (система интерактивного тестирования и опроса) Называют социальные сети, мессенджеры; сайты образовательных платформ, сайты интернет-магазинов.	Слайд 5 	3 мин

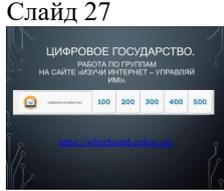
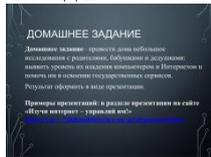
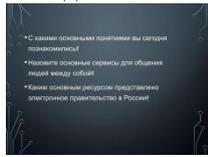
		<p>Основные виды вашей деятельности – это общение, развлечение, поиск информации, интернет-покупки и образование.</p> <p>Чем конкретно вы пользуетесь для общения? Для образования? Для интернет покупок?</p> <p>Каким образом вы общаетесь в Интернет?</p> <p>Таким образом, вы используете Интернет для обслуживания своих интересов, т.е. используете его сервисы.</p>			
5.	Постановка цели урока	<p>Сегодня на уроке мы постараемся систематизировать имеющиеся у вас знания и узнать новое о таком широком понятии как интернет-сервисы.</p>		<p>Слайд 6</p> 	1 мин
6.	Изучение нового материала	<p>Сервис (англ. service — служба), обслуживание населения — ремонт обуви, одежды, предметов быта, доставка на дом покупок, выдача различных справок, обслуживание владельцев автомашин и пр. (слайд 2).</p> <p>Вопрос учащимся: Какими услугами сети Интернет вы пользуетесь в повседневной жизни?</p> <p>Учитель вводит понятие: Сервисы сети Интернет, рассказывает, на какие виды условно можно разделить сервисы сети Интернет.</p> <p>Учитель вводит понятие: Всемирная паутина (WWW) – <i>с помощью категории игры «Знания», на 100 баллов «Что такое WWW»</i> на экране.</p> <p>Учитель беседует с учениками о сервисах: <i>Файловые хранилища, электронная почта, служба мгновенного обмена сообщениями, интернет радио и телевидение, интернет-конференции, поисковые системы,</i> используя определения из словаря сайта «Изучи Интернет – управляй им».</p>	<p>Отвечают (почта, социальные сети, файловые менеджеры).</p> <p>Учащиеся записывают определение, записывают основные виды сервисов сети Интернет в виде схемы</p> <p>Учащиеся записывают названия сервисов.</p> <p>Учащиеся выходят к доске, работают с интерактивным заданием.</p> <p>- Не знакомы с такими направлениями / Не было необходимости.</p>	<p>Слайды 7-26</p> 	15 мин

Учитель вводит понятие: формы сетевого общения (Форум, блог, чат, социальная сеть, подкаст). На доске – интерактивное задание игры «Знания», категория «Сетевое общение», задание на 400 баллов. сайта «Изучи Интернет – управляй им»

А теперь вернёмся к нашему опросу в начале урока. Как вы думаете, почему некоторые виды деятельности такие как обращения в государственные учреждения, телемедицина, электронное правительство не выбраны?

-Действительно, к некоторым сервисам обращаются при необходимости уже взрослые люди. Но знать о таких сервисах, нужно уже сейчас. Поскольку современные цифровые технологии переводят в виртуальное пространство не только личностное общение, но и образование, медицину, экономику, государственные структуры, приводят нас к понятию электронного правительства и цифрового государства.



					
7.	Усвоение новых знаний. Проверка понимания	<p>А теперь вам предстоит выполнить <i>задания раздела «Цифровое государство» игры «Знания» сайта «Изучи интернет – управляй им!»</i>. Работают 5 групп. Каждая группа выполняет задание. Номер задания (балл) определяется жеребьевкой. Задача группы выполнить задание на максимальное количество баллов. при успешном выполнении создавать скриншот ответа и разместить на виртуальной доске (приватный вариант, адрес выводится на слайд). https://whiteboard-online.org</p>	Учащиеся группами обсуждают поставленную задачу и дают ответы по своему заданию.	Слайд 27 	15 мин
8.	Применение знаний в новой ситуации. Закрепление	<p>Новые технологии – сложный инструмент даже для молодого поколения. Но элементы цифрового государства важны для людей старшего возраста, которые не всегда владеют компьютером и интернет-технологиями. И наша задача – помочь им в этом.</p> <p>Домашнее задание для вас – провести дома маленькое исследования с вашими родителями, бабушками и дедушками: выявить уровень их познания Интернета и помочь им в освоении государственных сервисов.</p> <p>Результат оформить в виде презентации. Примеры презентаций: в разделе презентации на сайте «Изучи интернет – управляй им!» https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/presentations/</p>	Учащиеся записывают домашнее задание.	Слайд 28 	2 мин
9.	Подведение итогов занятия (обратная связь)	<p>Итак, с какими основными понятиями вы сегодня познакомились? Назовите основные сервисы для общения людей между собой? Каким основным ресурсом представлено электронное правительство в России?</p>	Сервисы интернета, электронное правительство, цифровое государство. - форумы, чаты, социальные сети. - Госуслуги	Слайд 29 	2 мин

		Объявление отметок активным учащимся и группам, выполнившим задания на виртуальной доске. - Спасибо за урок, до свидания!			
--	--	--	--	--	--

Тема занятия: «Безопасность в сети Интернет»**Автор:** Зеляева Елена Анатольевна**Вид образовательной деятельности:** учебная деятельность**Предметная область:** информатика и ИКТ**Возраст или класс:** 1 курс СПО (15-16 лет)**Тема занятия:** «Безопасность в сети Интернет»

Цель занятия: обеспечение информационной безопасности несовершеннолетних обучающихся путем привития им навыков ответственного и безопасного поведения в современной информационно-телекоммуникационной среде.

Задачи занятия:

- информировать обучающихся о видах информации, способной причинить вред их здоровью и развитию, запрещенной или ограниченной для распространения на территории Российской Федерации;
- познакомить обучающихся с международными стандартами в области информационной безопасности детей, которые отражены в российском законодательстве;
- обучить подростков правилам ответственного и безопасного пользования услугами Интернет;
- предупредить совершения студентами правонарушений с использованием информационно-телекоммуникационных технологий;
- формировать информационную культуру обучающихся.

Планируемый результат: Просвещение подрастающего поколения в части использования различных информационных ресурсов, знание элементарных правил отбора и использования информации способствует развитию системы защиты прав детей в информационной среде, сохранению здоровья и нормальному развитию.

Основные понятия: Интернет, вредоносные программы, угрозы информационной безопасности, защита персональных данных

Форма проведения: фронтальная, индивидуальная.

Оборудование: АРМ учителя, мультимедиапроектор, экран, АРМ учащихся (по кол-ву учащихся)

№ этапа	Содержание этапа	Деятельность преподавателя	Деятельность студента
1	Организационный момент	- приветствует студентов; фиксирует отсутствующих; организует внимание студентов; сообщает тему урока; - ставит перед студентами цель; знакомит с документами, которые являются основными по информационной безопасности детей в сети Интернет.	- приветствуют преподавателя; - настраиваются на активную работу; - уясняют сущность поставленной цели и задач урока.
2	Просмотр видеоролика «Безопасность в сети Интернет	- предлагает ознакомиться с видеороликом. - ставит перед студентами задачу: выявить основные правила безопасной работы в сети Интернет.	- смотрят видеоролик.
3	Формулирование выводов по изученному материалу	- предлагает студентам назвать основные правила безопасной работы в сети Интернет. - при необходимости помогает, задавая наводящие вопросы.	- ответы студентов

4	Составление глоссария	- координирует деятельность студентов, помогает в отборе терминов по теме	- записывают термины
5	Закрепление материала	- делит группу на 3 команды и предлагает ответить на вопросы викторины командой -индивидуальное прохождение «чемпионата»	- отвечают на вопросы викторины.
6	Итог урока.	- предлагает сформулировать основные правила безопасной работы в сети Интернет.	- формулируют основные правила безопасной работы в сети Интернет.

Ход урока

Организационный момент

Преподаватель

Современное время характеризуется стремительным развитием компьютерных информационных технологий, которые вносят значительные изменения в жизнь общества. Сейчас любая сфера деятельности человека непосредственно взаимосвязана с информационными ресурсами. В связи с нарастающим глобальным процессом активного формирования и широкомасштабного использования информационных ресурсов особое значение приобретает информационная безопасность детей и подростков. Проблема информационной безопасности обусловлена возрастающей ролью информации в общественной жизни.

Преподаватель предлагает ознакомиться с видеосюжетом «Основные правила безопасности в сети»

<https://xn---7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/video-gallery/>
<https://youtube.com/embed/Bf7EtkwMxU8?autoplay=1>

Учащиеся

Формулируют выводы по просмотренному материалу

Примерные вопросы для обсуждения:

- Для чего нужен Интернет?
- Какие существуют риски при пользовании интернетом, и как их можно снизить?
- Какие виды мошенничества существуют в сети Интернет?
- Виртуальный собеседник предлагает встретиться, как следует поступить?
- Как вы можете обезопасить себя при пользовании службами глобальной сети?

Составление глоссария по теме с помощью Словаря <https://xn---й7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/games/glossary/>

Закрепление материала

- Командная викторина (группу разделяем на 3 команды) <https://xn---7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/vic2/>
- Индивидуальное прохождение игры «Знания» с подсчётом баллов (даётся ограниченное время, баллы участников одной команды суммируются) https://xn---7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/game_list/?clearscore=1

Подведение итогов викторины и игры

Итог урока

Преподаватель

- предлагает сформулировать основные правила безопасной работы в сети Интернет
- предлагает познакомиться с инфографикой по теме https://xn---7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/infographics/detail.php?SECTION_ID=23&PAGEN_1=3
https://xn---7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/infographics/detail.php?SECTION_ID=22

Домашнее задание

Выполнить инфографику на тему «Безопасность в интернете»

Тема занятия «IT рулетка»**Автор:** Янин Алексей Анатольевич, учитель информатики школы при Посольстве России в Болгарии**Вид образовательной деятельности:** учебная деятельность**Предметная область:** Информатика**Возраст или класс:** 8-11**Тема занятия:** Урок-обобщение «IT рулетка»**Цель занятия:** Обобщить и закрепить полученные знания по предмету в игровой и соревновательной форме**Задачи занятия:** проверка, обобщение и закрепление знаний по предмету, воспитать навыки работы в команде и принятия общего решения**Планируемый результат:** повышение уровня цифровой грамотности у обучающихся
Форма проведения: очная, игровая**Оборудование:** компьютеры у обучающихся и педагога с доступом в сеть Интернет, проекционное оборудование

Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Время
<i>Этап актуализации знаний</i>		
Вступительное слово	Слушают учителя	1 мин
Деление на команды и регистрация на сайте https://игра-интернет.рф	Разбиваются на примерно равные команды по количественному и качественному составу, выбирают капитана, который регистрируется (авторизуется) на сайте https://игра-интернет.рф	4 мин
<i>Этап основной</i>		
Разъясняет правила «IT-рулетки», показывает листинг программы на Python, разбирает алгоритм выбора случайного вопроса из списка.	Слушают правила, задают вопросы, разбираются в программе	5 мин
Выбирает с ребятами от 4 до 6 тем для соревнования, комментирует, о чем будут вопросы	Называют темы, которые им знакомы при контроле педагога	2 мин
Начало соревнований. Учитель запускает программу и объявляет 1 задание, выпавшее на «IT-рулетке», объявляет время на выполнение	Команда выполняет задание за отведенное время, если не успевает, то остальные её не ждут. Каждая команда работает с одинаковыми выпавшими вопросами.	30 мин
Повторяет предыдущий пункт, пока до конца занятия не останется 3 минут	Повторяют предыдущий пункт.	
<i>Этап заключительный</i>		
Подводит итог. Объявляет и награждает команду победителя.	Делятся впечатлениями. Обсуждают что получилось, а что вызвало затруднение.	3 мин

Ход мероприятия (Сценарный план)

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

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

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

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

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

Пример работы программы:

<pre>>>> [evaluate main.py] Большие данные 100 Криптовалюта 200 Большие данные 500 Криптовалюта 400 Большие данные 200 Большие данные 300</pre>	<pre>Большие данные 200 Большие данные 300 Криптовалюта 500 Большие данные 400 Криптовалюта 300 Криптовалюта 100 Задания кончились! >>> </pre>
---	--

Начало соревнований. Учитель запускает программу и объявляет задание №1, выпавшее на «IT-рулетке» и время на его выполнение (время может меняться в зависимости от сложности вопроса, например, вопрос за 100 баллов – 1 мин, за 200 баллов – 1,5 мин и т.п.) После окончания времени на ответ, учитель объявляет задание №2 и время на его выполнение. Команды не ждут друг друга. Так повторяется пока не останется 3 минут до конца занятия.

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

Список использованных материалов и интернет-ресурсов

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

Сценарий родительского собрания в ГКОУ ВО «Санаторная школа – интернат г. Вязники для детей, нуждающихся в длительном лечении»

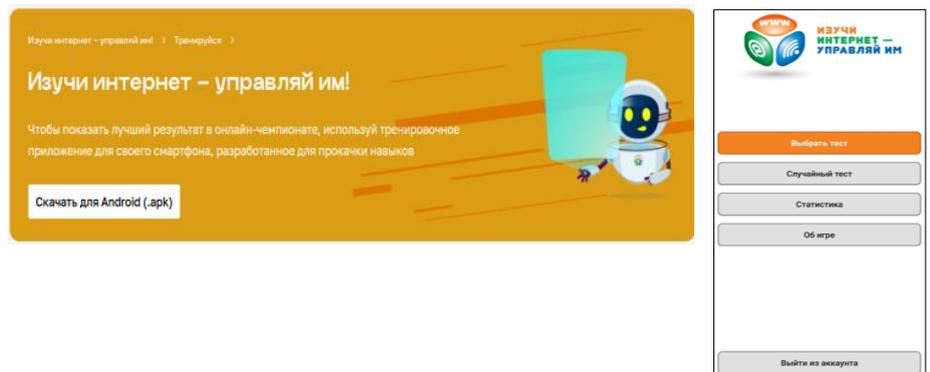
<i>Автор:</i>	Сенькина Ирина Александровна, заместитель директора по учебной работе и ИКТ
<i>Место работы:</i>	ГКОУ ВО «Санаторная школа – интернат г. Вязники для детей, нуждающихся в длительном лечении»
<i>Тема собрания</i>	«Цифровое государство и школа»
<i>Предмет изучения</i>	среди родительской общественности ввести понятия «Что такое цифровое государство? (какое государство можно назвать цифровым?)», изучить по каким направлениям развивается цифровое государство, познакомиться с цифровыми и электронными образовательными ресурсами с использованием проекта «Изучи интернет – управляй им» (интерактивный проект, разработанный Координационным центром доменов .RU/РФ при поддержке «Ростелеком» и направленный на повышение уровня цифровой грамотности школьников и студентов. Проект поможет узнать устройство цифровых технологий, стать опытным интернет-пользователем и научиться безопасному серфингу в интернете).
<i>Цель:</i>	повышение уровня цифровой культуры и приобщение родителей (законных представителей), как активных участников единой цифровой образовательной среды школы – интерната, к использованию цифровых платформ и электронных ресурсов.
<i>Задачи:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • познакомить родителей (законных представителей) с определением цифрового государства и возможностями интернет-портала государственных услуг России; • изучить цифровую трансформацию системы образования школы – интерната (компьютерный класс, сайт школы, электронные услуги – запись в школу, на участие в ГИА, электронный журнал и дневник, средства визуализации и т.п.); • зарегистрировать родителей (законных представителей) и их детей на платформе ФГИС «Моя школа»; • сформировать навыки эффективного и безопасного общения в сети Интернет с использованием платформы «Сферум» - безопасного пространства для учебы и общения.
<i>Возрастная группа:</i>	Родители (законные представители) воспитанников 1 – 9 классов.
<i>Инструменты проекта «Изучи интернет – управляй им»</i>	Игра «Знания» (теория + практика), https://игра-интернет.рф/game_list/ Викторина, https://игра-интернет.рф/vic2/ Тренировочное приложение https://игра-интернет.рф/app/ Словарь интернета, https://игра-интернет.рф/games/glossary/
<i>Медиа материалы проекта «Изучи интернет – управляй им»</i>	Видео, https://игра-интернет.рф/video_gallery/ Инфографики, https://игра-интернет.рф/infographics/ Презентации, https://игра-интернет.рф/presentations/
<i>Результаты</i>	<ul style="list-style-type: none"> • родители (законные представители) повысят уровень цифровой культуры и повседневной жизни смогут использовать современные цифровые технологии • родители (законные представители) освоят навыки цифровой гигиены, навыки эффективного и безопасного общения в сети Интернет
<i>Ход собрания. Организационный этап.</i>	Вступительное слово Уважаемые родители! Добрый вечер!

Сегодня наше собрание пройдет в интерактивной форме с использованием проекта в сети Интернет «Изучи интернет – управляй им» <https://игра-интернет.рф/>, который поможет нам разобраться в мире современных цифровых технологий, повысить общий уровень цифровой культуры, освоить навыки эффективного и безопасного использования сети Интернет, сформировать навыки цифровой гигиены.

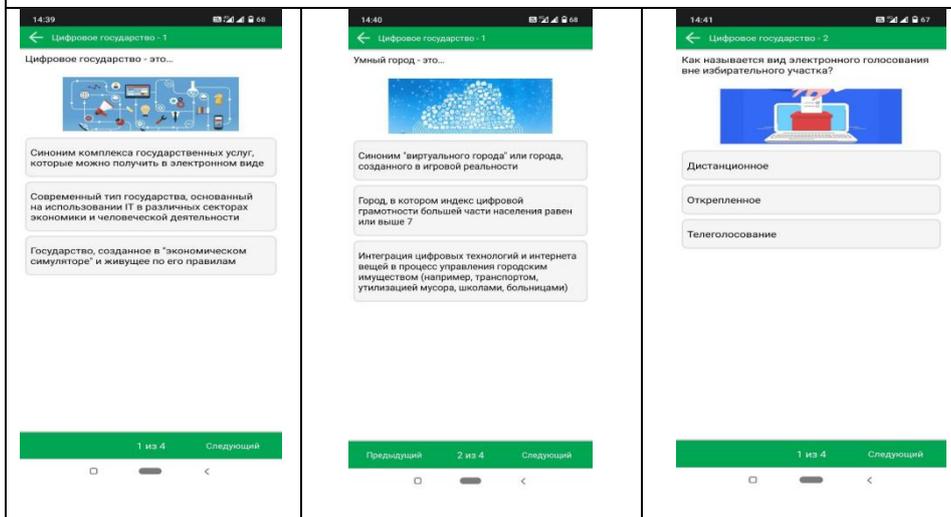
Мотивационный блок (используется тренировочное приложение «Изучи интернет – управляй им»). Тест «Цифровое государство»).

Тема нашего собрания «Цифровое государство и школа». Попробуем актуализировать знания по данной теме с помощью теста «Цифровое государство» тренировочного приложения «Изучи интернет – управляй им». Для начала это приложение необходимо установить на свои телефоны.

Затем пройти этап регистрации, выбрать тест «Цифровое государство», выполнить задания, посмотреть свой результат.



Обсуждение итогов тестирования, определение уровня первичных знаний по теме «Цифровое государство».



Актуальность темы собрания

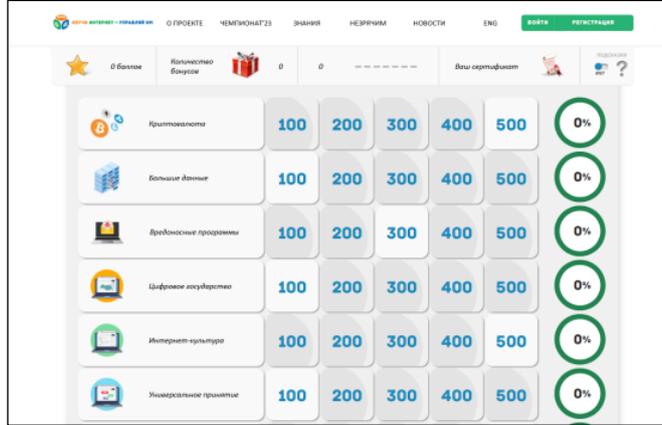
В современном обществе наблюдается стремительное развитие информационных технологий в связи с тем, что они способствуют упрощению производства, ускорению движения информации, расширяют доступность и ассортимент услуг и товаров, тем самым воздействуя на жизнь многих людей: ее качество и уровень.

Уровень технологического развития государства сегодня как никогда отражает степень развития всего общества в целом, оказывая положительное влияние на улучшение взаимодействия граждан и государства. Таким образом, на сегодняшний день концептуальной и приоритетной задачей большинства государств считаются формирование и развитие информационных и цифровых технологий, способных усовершенствовать государственное управление,

улучшить качество жизни граждан, оказав существенное влияние на экономический рост всего государства и укрепление его суверенитета².

Ход собрания. Усвоение новых знаний. Проверка понимания.

Объяснение нового материала по теме собрания (используются игра «Знания», https://игра-интернет.рф/game_list/; инфографика: <https://игра-интернет.рф/infographics/>; презентации, <https://игра-интернет.рф/presentations/>; видео, <https://игра-интернет.рф/video-gallery/>).



Построению цифрового государства, которое является приоритетной задачей любого развитого общества, предшествует ряд следующих предпосылок:

- общественная потребность в поиске современных новых форм взаимодействия с властными структурами;
- разработка новейшего механизма управления в государственных структурах;
- потребность в более быстрой передаче и обработке информации и предоставлении государственных услуг;
- развитие различных форм производства, требующих внедрения более современных и новых технологий;
- необходимость поддержки положения государства в этой сфере на международном уровне;
- формирование на внутригосударственном и международном уровнях правовой основы в области современных технологий;
- информатизация общественной и государственной жизни.

Начнём знакомство с цифровым государством, а помощь нам будет оказывать игра «Знания» модуль «Цифровое государство» (интерактивного проекта «Изучи интернет – управляй им»), цель которой изучение цифровых технологий с помощью аркадных игр, головоломок, кроссвордов, пазлов.



Для закрепления понятийного аппарата посмотрим:
- на инфографику «Цифровое государство», автор Ярки, д. Ярки Ханты-Мансийский АО;
- презентацию, автор Назаренко Наталья «Знакомство с возможностями Интернета, навыки его использования в повседневной жизни моей бабушки».



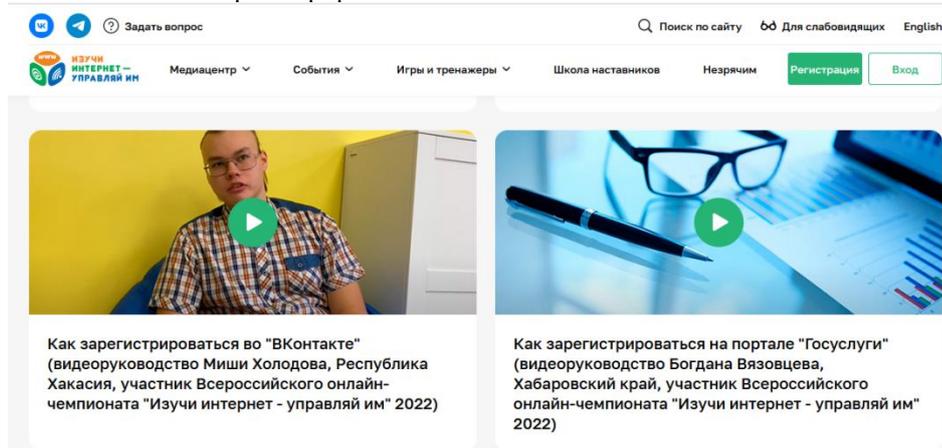
Уважаемые родители мы познакомились с понятием «цифрового государства» и его основными составляющими. Главная цель создания цифрового государства –

доступность и удобство использования госуслуг. Такие возможности реализуются интернет-порталом государственных услуг России (далее – Госуслуги).

Видеосюжеты проекта «Изучи интернет – управляй им»:

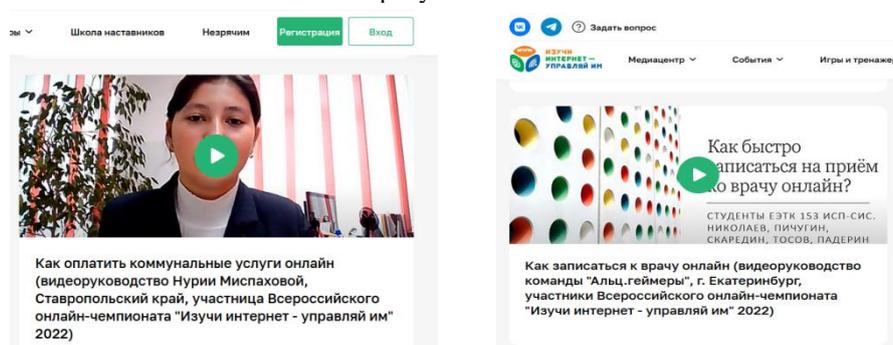
1.1. по теме «Как зарегистрироваться на портале «Госуслуги»

1.2. по теме «Как зарегистрироваться в «ВКонтакте»»



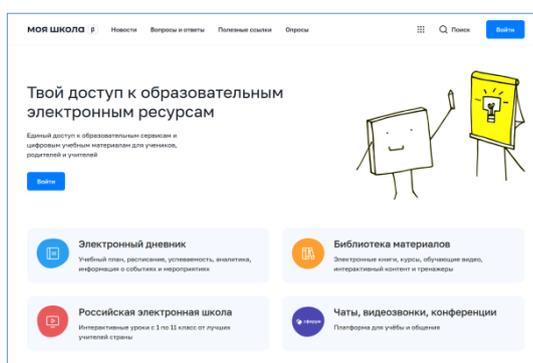
1.3. по теме «Как оплатить коммунальные услуги онлайн»

1.4. по теме «Как записаться к врачу онлайн»



В современном мире Школа и государство неотделимы друг от друга. Цифровизация образования в России выходит на новый уровень.

С 01 сентября 2023 года (начало учебного 2023 – 2024 учебного года) все школы России должны использовать только государственные информационные системы (ГИС). Для этого была разработана федеральная ГИС «Моя школа».



Сайт ФГИС «Моя школа»:

<https://myschool.edu.ru/>,
регистрация через портал
Госуслуги.

Отечественная сфера образования все активнее использует информационные технологии, позволяющие повысить эффективность обучения и уровень знаний. В нашей стране реализуется федеральный проект «Цифровая образовательная среда» (ЦОС). Среди его задач - оснащение учебных заведений современным оборудованием, развитие цифровых сервисов и образовательных материалов, помогающих ученикам получать необходимые знания².

Цифровая школа - система создана как инструмент в помощь учителю, родителю, ученику. Сегодня пользователям ФГИС «Моя школа» доступны личные кабинеты, библиотека верифицированного образовательного контента, тестирующая подсистема, облачное хранение, редактирование документов и другие сервисы.

ФГИС «Моя школа» также вобрала в себя уже имеющиеся цифровые решения. К примеру, информационно-коммуникационную образовательную платформу «Сферум». Она позволяет общаться учителям и ученикам, в том числе из разных регионов, а папы и мамы с ее помощью могут посещать родительские собрания онлайн, если нет возможности присутствовать очно². Здесь помогут знания сетевого общения.



Инфографика «Сетевое общение. Правила и определения», автор Грибы, г. Пермь.

Инфографика «Сетевое общение», автор Мама, папа и я, г. Ногинск | Московская область

Данные инфографики с интерактивного проекта «Изучи интернет – управляй им» помогут вам, уважаемые родители, закрепить знания по формированию навыков эффективного и безопасного общения в сети Интернет.

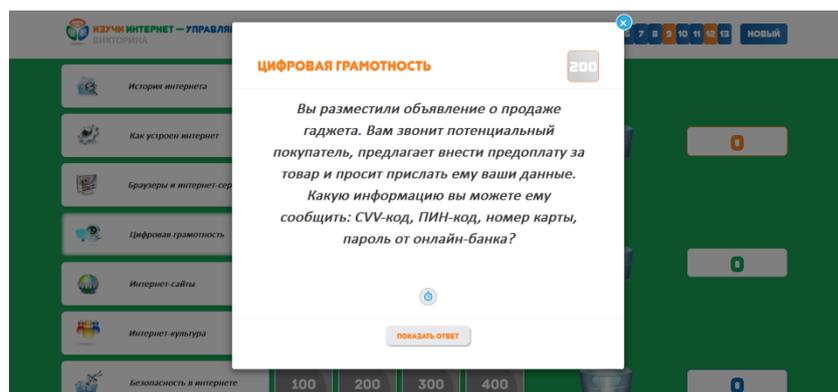
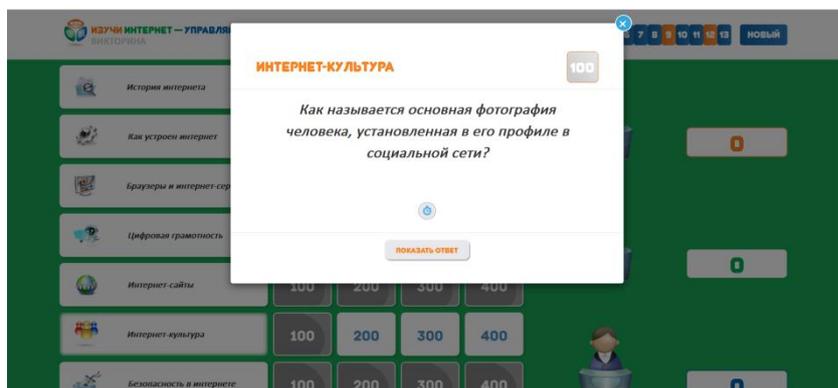
*Ход собрания.
Закрепление полученных знаний.*

Закрепление полученных знаний (используется Викторина, <https://игра-интернет.рф/vic2/>; словарь интернета, <https://игра-интернет.рф/games/glossary/>).

Уважаемые родители (законные представители), для закрепления полученных знаний на сегодняшней встрече, предлагаю вам поучаствовать в Викторине проекта «Изучи интернет – управляй им».

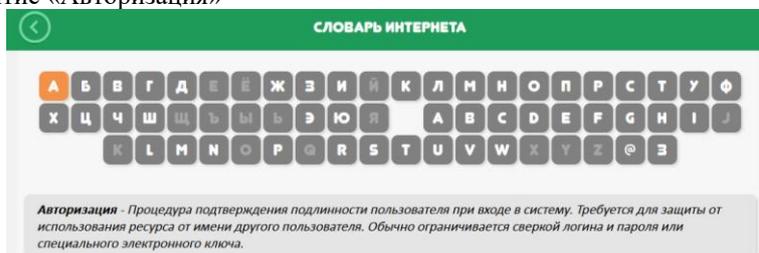
Для работы мы должны разделиться на три команды: 1 команда «Папы», 2 команда «Мамы», 3 команда «Бабушки и дедушки».





Уважаемые родители, для повышения уровня цифровой грамотности вас и ваших детей предлагаю воспользоваться «Словарем интернета» интерактивного проекта «Изучи интернет – управляй им» (<https://игра-интернет.рф/>):

1. Понятие «Авторизация»



2. Понятие «Цифровая грамотность» и «Цифровое государство»

Цифровая грамотность - Набор знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов интернета.

Цифровая экономика - Комплексное явление, которому можно дать несколько определений: 1) Деятельность, непосредственно связанная электронной коммерцией: интернет-магазины, онлайн-банкинг, электронные платежи, интернет-реклама, компьютерные и онлайн-игры и проч.; 2) Деятельность компаний, которые предлагают электронные или цифровые продукты и услуги, включая покупку, обработку, доставку, загрузку, предоставление доступа к удаленному серверу и проч.; 3) Использование веб-процессов в деятельности компаний, экономическое производство с использованием цифровых технологий.

Цифровое государство - Современный тип государства, основанный на использовании IT в различных секторах экономики и человеческой деятельности: государственное управление, госуслуги в электронном виде, «умный город», цифровая экономика, электронные выборы, электронное образование и проч.

3. Понятие «Вебинар»

Вебинар = **Веб-конференция** - Проведение семинара, встречи или презентации онлайн: каждый участник находится у своего компьютера, а связь между ними поддерживается через интернет с помощью специального приложения на компьютере или через веб-интерфейс. Вебинары могут быть совместными и включать голосования, опросы, что обеспечивает полное взаимодействие между аудиторией и ведущим.

4. Понятие «Гиперссылка»

Гиперссылка - Применительно к Интернету – выделенный фрагмент текста или изображение, задающее связь документа Всемирной Паутины с другим документом или с определённым местом текущего документа. Гиперссылка позволяет перейти к связанному документу щелчком левой кнопкой мыши. В более широком смысле – оглавление в книге, предметный указатель в учебнике, сноска на примечание внизу страницы гиперссылки. Также гиперссылки могут указывать на файлы для скачивания, адреса электронной почты, некоторые другие интернет-сервисы.

	<p>5. Понятие «Умный город»</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><i>Умный город</i> - концепция интеграции информационных технологий и интернета вещей (IoT) в процесс управления городским имуществом: школами и библиотеками, больницами, правоохранительными органами, общественными службами, общественным транспортом и дорогами, системами водоснабжения, отходами, утилизацией, рациональным использованием ресурсов и проч.</p> </div> <p>6. Понятие «Электронная почта»</p> <p><i>Электронная почта (в смысле ящика) = почтовый ящик электронной почты = «E-mail» - Учётная запись пользователя почтового сервиса, имеющая уникальный электронный почтовый адрес.</i></p>
<p><i>Подведение итогов / обратная связь</i></p>	<p>Рефлексия</p> <p>Уважаемые родители, в завершении нашего собрания поделитесь своим мнением:</p> <ul style="list-style-type: none"> • какие знания и навыки вы сегодня получили, • где их в реальной жизни их можно применить, • эффективно и безопасно ли общение в сети Интернет? <p>Подводя итоги, хочется отметить, что доступность цифровых технологий может значительно повысить уровень жизни пользователей: это и широкие образовательные возможности, и разнообразный досуг, и множество способов получения информации общения, и удобство использования государственных и коммерческих услуг. Однако низкая цифровая грамотность или, иначе, неумение эффективно и безопасно использовать цифровые инструменты, может привести к тому, что пользователь станет жертвой киберпреступления.</p> <p>Таким образом, одна из главных задач сегодня повышение уровня цифровой грамотности пользователей Интернета и развитие навыков использования информационных технологий, например, с помощью игровых форм обучения, который делают процесс познания легким и увлекательным, а значит эффективным.</p> <p>Один из проектов Координационного центра как раз и предлагает пользователям интерактивные образовательные формы для повышения уровня цифровой грамотности это проект «Изучи интернет управляй им» http://игра-интернет.рф/). Он включает множество онлайн тренажеров объединенных в большую игру «Знания», мобильное приложение с тестами, викторину, словарь интернета а также онлайн турниры и ежегодный всероссийский онлайн чемпионат. Все эти инструменты находятся в открытом доступе и бесплатны для использования со своими детьми. Удачи!</p>
<p><i>Список использованных материалов и интернет-ресурсов</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Изучи интернет – управляй им» (тренажеры, теоретические и медиаматериалы) 2. Цифровое государство как новый этап развития общества, автор: Золаев Э.А. 3. Спецпроект RG.RU

Тема занятия: «Информационная безопасность современного педагога»

Автор: Мишина Ирина Юрьевна, доцент кафедры Цифрового образования и информационной безопасности ГАОУ ДПО ВО ВИРО

Вид образовательной деятельности: семинар для педагогических работников.

Предметная область: дополнительное профессиональное образование в области информационной безопасности

Возраст или класс: педагоги образовательных организаций Владимирской области, реализующих основные образовательные программы и дополнительные образовательные программы

Тема занятия: Информационная безопасность современного педагога

Тип занятия: комбинированное: изучение нового материала, обобщение и систематизация знаний, викторина

Цель занятия: Формирование и развитие профессиональных компетенций педагогов образовательных организаций Владимирской области, реализующих основные образовательные программы и дополнительные образовательные программы, в области информационной безопасности и защиты информации.

Задачи занятия:

- *Обучающие задачи:*
 - Формирование устойчивых знаний по теме информационная безопасность;
 - рассмотрение тем, касающихся устройства сети Интернет, цифрового государства, информационных ресурсов, защиты личной информации и персональных данных, конфиденциальности и безопасности в Интернет, вредоносных программ, фишинга.
- *Развивающие задачи:*
 - совершенствование коммуникативных навыков через умение излагать мысли и вести диалог, командную работу;
 - Формирование ответственного отношения к конфиденциальной информации в том числе персональным данным и иной личной информации;
 - Повышение цифровой грамотности и формирование навыков ответственного и безопасного поведения в цифровой среде.

Планируемый результат:

- *Слушатели должны знать:*
 - Принципы функционирования сети Интернет, понятия: интернет-культура, цифровое государство, информационные ресурсы, защита личной информации и персональных данных, конфиденциальность и безопасность в Интернет, вредоносные программы, фишинг;
 - Актуальные угрозы безопасности в сети Интернет;
 - Рекомендации по обеспечению безопасности информации, правила кибергигиены.
- *Слушатели должны уметь:*
 - Безопасно использовать Интернет и цифровые решения;
 - Защищать конфиденциальную информацию в сети Интернет;
 - Определять, что относится к персональным данным;
 - Распознавать фишинг, потенциальные вредоносные программы.

Основные понятия:

Название «Интернет» переводится с английского как «объединённая сеть». Это сеть, объединяющая другие, более мелкие компьютерные сети, находящиеся почти во всех уголках планеты.

Интернет-культура = Киберкультура - Комплексное явление, которому можно дать несколько определений:

1. Совокупность знаний об интернет-среде и понимания своего места в ней;
2. То же, что и цифровая грамотность - навыки эффективного и безопасного использования интернет-сервисов, приложений, технологий;
3. Умение создавать, искать, использовать и критически оценивать контент в интернете;
4. Множество образцов человеческой культуры, размещённых в сети в адаптированном виде;
5. Множество субкультур интернет-пользователей или культура взаимодействия интернет-пользователей;
6. Система знаков, символов и смыслов, характерных для интернет-пространства.

Цифровая грамотность - Набор знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов интернета.

Цифровое государство - Современный тип государства, основанный на использовании ИТ в различных секторах экономики и человеческой деятельности: государственное управление, госуслуги в электронном виде, «умный город», цифровая экономика, электронные выборы, электронное образование и проч.

Фишинг (англ. Phishing: от password - «пароль» и fishing - «рыбная ловля, выуживание») - Вид интернет-мошенничества, цель которого – получить доступ к конфиденциальным данным пользователей (логинам, паролям, номерам банковских, социальных карт и проч.). Это достигается путём проведения массовых рассылок электронных писем от имени брендов или банков, а также личных сообщений внутри мессенджеров или социальных сетей. Это так называемые «методы социальной инженерии».

Вредоносная программа = Вредоносное ПО - Любая вредоносная программа, которая устанавливается на компьютер или мобильное устройство пользователя без его согласия и может вызывать ряд неприятных последствий, например: снижение производительности компьютера, извлечение из системы персональных данных пользователя, удаление данных, воздействие на работу аппаратных средств компьютера и проч.

Персональные данные (ПДн) - Любая информация, которая относится к физическому лицу (субъект персональных данных); чаще всего используются ФИО, дата рождения, домашний адрес, сведения об образовании, доходах и т.п. ПДн делят на 4 вида:

1. Обезличенные, или общедоступные данные (или по ним нельзя определить, кому конкретно принадлежат данные, или они сделаны общедоступными самим субъектом ПДн);
2. ПДн, позволяющие идентифицировать субъект ПДн (имя и фамилия, дата рождения);
3. ПДн, позволяющие идентифицировать субъект ПДн и получить о нём дополнительную информацию (адрес, ФИО, дата и место рождения);
4. ПДн о национальности, расовой принадлежности, информация о состоянии здоровья, политических и религиозных взглядах.

Информационные ресурсы - документы и их массивы, расположенные в информационных системах: библиотеках, фондах, архивах, музеях. Информационные ресурсы являются одним из видов общественных, экономических ресурсов - фактором производства. Важной особенностью является их неуничтожимость - они не исчезают после использования, ими можно пользоваться многократно.

Форма проведения: очная с отрывом от работы.

Дидактические средства: памятки (инфографика).

Оборудование: проектор, проекционный экран или интерактивная доска, персональный компьютер, подключённый к сети Интернет, лазерная указка, набор стикеров или кубик для жеребьёвки.

Деятельность преподавателя	Деятельность слушателей	Время
Организационный этап		
Приветствие слушателей, концентрация внимания слушателей, определение их собранности и готовности к занятию, оглашение регламента занятия	Слушают преподавателя, проверяют собственную готовность к занятию	2 мин.
Этап актуализации знаний		
Проблемное изложение значимости технологий и кибербезопасности в современном мире	Слушают преподавателя, беседуют с преподавателем о возможностях цифрового мира, его опасностях и их отношении к нему. Логически подходят к цели занятия	6 мин.
Ознакомление слушателей с темой занятия, целями его проведения, планом работы	Слушают преподавателя, ведут записи при необходимости	2 мин.
Этап основной		

Показывает практическую значимость сети Интернет в современной жизни, на экране или доске демонстрирует Игру «Знания», вместе со слушателями проходит разделы «Интернет-глобальная сеть» (100, 200, 300, 500), «Информационные ресурсы» (100, 200) и «Как устроена всемирная паутина» (100, 400) Игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей	Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания»	10 мин.
Обращает внимание на такое явление, как интернет культура, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует Игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Интернет культура» (100, 300, 400) Игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей, демонстрирует Словарь интернета и осуществляет в нём поиск непонятных слушателям слов	Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания»	10 мин.
Обращает внимание на то, что государство, в котором мы живём тоже трансформировалось, и стало цифровым государством, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует Игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Цифровое государство» (100, 200; 300 и 400 без заданий) Игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей	Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания»	10 мин.
Перерыв		5 мин
Актуализирует проблему защиты персональных данных, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует Игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Защита личной информации / Персональные данные» Игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей	Слушают преподавателя, беседуют с ним, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания»	15 мин
Обозначает проблематику фишинга, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует Игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Фишинг» Игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей	Слушают преподавателя, беседуют с ним, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания»	12 мин.
Раскрывает понятие кибергигиена, на экране или доске демонстрирует Игру «Знания», вместе со слушателями проходит разделы «Вредоносные программы» и «Конфиденциальность и безопасность в интернете» (100, 500) Игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей	Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания»	13 мин.
Перерыв		5 мин
Этап заключительный		

Предлагает слушателям разделиться на 3 команды, выбрать капитанов, объявляет правила викторины, проводит жеребьёвку	Слушатели делятся на 3 команды, выбирают капитанов, слушают правила, капитаны участвуют в жеребьёвке	5 мин.
Проводит викторину проекта «Изучи интернет – управляй им»: демонстрирует викторину на экране или доске, озвучивает вопросы, запускает отсчёт времени, следит за командами, даёт право ответить капитану, озвучивает правильные ответы, начисляет баллы, объявляет результаты	Слушают вопросы, обсуждают ответы в команде, капитан поднимает руку по готовности, отвечает, если был первым, выбирают категорию и стоимость вопроса, если ответ правильный	30 мин
Делится своими впечатлениями от занятия, получает обратную связь по занятию от слушателей	Беседуют с преподавателем, делятся своими впечатлениями от занятия, новым-хорошим, трудностями	5 мин

Ход мероприятия (Сценарный план)

Организационный этап

Приветствие слушателей, концентрация внимания слушателей, определение их собранности и готовности к занятию, оглашение регламента занятия (2 мин.)

Преподаватель: Приветствую вас, коллеги! Меня зовут Мишина Ирина Юрьевна, я доцент кафедры цифрового образования и информационной безопасности и ведущий специалист по защите информации РЦЦТО. Мы с вами работаем до __:__, обед в __:__.

Сегодня нас ждёт насыщенное, полное открытий занятие, но, чтобы оно стало именно таким, мне нужна ваша помощь. Для начала, предлагаю вам примерить на себя шляпу ученика. Мне нравится чёрная с лентами. А в какой сегодня будете вы?



Слушатели: Слушают преподавателя, проверяют собственную готовность к занятию: выбирают шляпу ученика.

Этап актуализации знаний

Проблемное изложение значимости технологий и кибербезопасности в современном мире (6 мин.):

Преподаватель: Согласитесь, современный мир трудно представить без смартфонов, ноутбуков и интернета — мы живём в цифровом мире в той же мере, что и в реальном. Зарождавшийся как любопытная технологическая концепция, Интернет постепенно стал полноценной вселенной, — и в ней, точно также, как в обычной жизни, можно найти друзей и единомышленников, а можно стать жертвой мошенников. Поделитесь своим опытом использования Интернет, как вы относитесь к технологиям?

Слушатели: Слушают преподавателя, беседуют с преподавателем о возможностях цифрового мира, его

опасностях и их отношении к нему.

Преподаватель: Но это не значит, что надо бояться самих технологий. Наоборот, нужно понимать принципы их действия и учиться грамотно ими пользоваться, чтобы уметь противостоять киберпреступникам. Тогда правила безопасности не будут казаться вам набором шаманских практик и приобретут вполне рациональный смысл.

Слушатели: Слушают преподавателя, логически подходят к цели занятия.

Ознакомление слушателей с темой занятия, целями его проведения, планом работы (2 мин.)

Преподаватель: Поэтому тема нашего занятия «Информационная безопасность современного педагога». Мы с вами будем развивать ваши профессиональные компетенции в области информационной безопасности и защиты информации через получение устойчивых знаний по теме информационная безопасность, повышение вашей цифровой грамотности и формирование навыков ответственного и безопасного поведения в цифровой среде.

Занятие пройдет в три этапа с небольшими перерывами между ними, на заключительном этапе нас ждет викторина.

Слушатели: Слушают преподавателя, ведут записи при необходимости

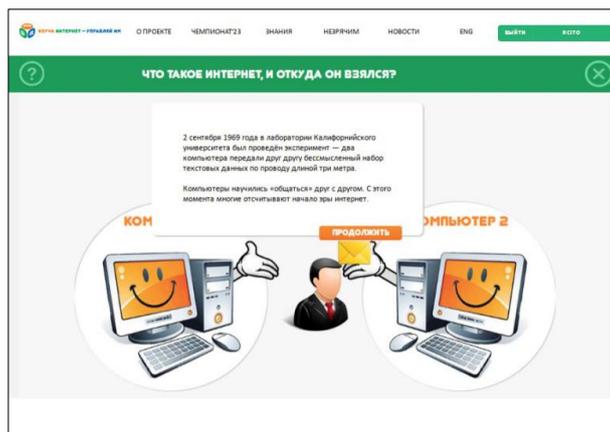
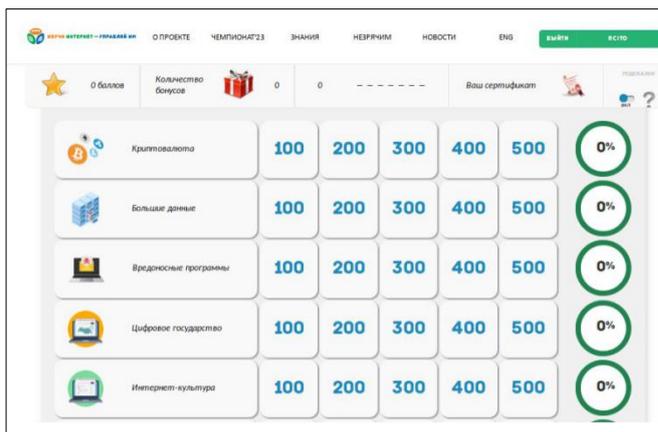
Этап основной

Показывает практическую значимость сети Интернет в современной жизни, на экране или доске демонстрирует Игру «Знания», вместе со слушателями проходит разделы «Интернет - глобальная сеть» (100, 200, 300, 500), «Информационные ресурсы» (100, 200) и «Как устроена всемирная паутина» (100, 400) Игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей (10 мин.)

Преподаватель: Десятки лет назад Интернет был уделом учёных и военных, доступный только в лабораториях и крупных научных центрах. Сегодня доступ к сети есть везде: в кафе, в метро, в школе, дома и даже в смартфоне. С каждым годом количество интернет-пользователей увеличивается: один заходит в сеть, чтобы опубликовать пост в социальной сети или отправить сообщение другу с помощью мессенджера, другой использует поисковые сервисы или электронную почту, третий работает или получает онлайн-образование.

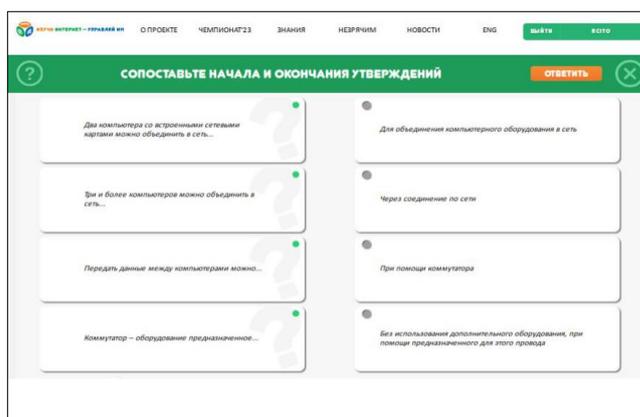
Нашим проводником в сегодняшнем путешествии будет увлекательная игра «Знания». На экране или доске демонстрирует Игру «Знания».

Слушатели: Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания»



Преподаватель: Выбирает раздел «Интернет - глобальная сеть»:
- 100 баллов «ЧТО ТАКОЕ ИНТЕРНЕТ, И ОТКУДА ОН ВЗЯЛСЯ?»; зачитывает теоретическую информацию.

– 200 баллов «СОПОСТАВЬТЕ НАЧАЛА И ОКОНЧАНИЯ УТВЕРЖДЕНИЙ»: зачитывает задание, с помощью слушателей отвечает на вопросы по организации компьютерной сети.



– 300 баллов «ЧТО ТАКОЕ КОМПЬЮТЕРНАЯ СЕТЬ?»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

– 500 баллов «СОЗДАЙТЕ КОМПЬЮТЕРНУЮ СЕТЬ»: зачитывает задание, отмечает ответы слушателей.

Выбирает раздел «Информационные ресурсы»:

– 100 баллов «ЧТО ТАКОЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ?»: зачитывает теоретическую информацию.

– 200 баллов «РАЗНОВИДНОСТИ ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

Выбирает раздел «Как устроена всемирная паутина»:

– 100 баллов «ЧТО ТАКОЕ WWW?»: зачитывает теоретическую информацию.

– 400 баллов «ЧТО ТАКОЕ БРАУЗЕР, И КАКИЕ ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ ОН ВЫПОЛНЯЕТ?»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

Обращает внимание на такое явление, как интернет-культура, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует Игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Интернет-культура» (100, 300, 400) Игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей, демонстрирует Словарь интернета и осуществляет в нём поиск непонятных слушателям слов (10 мин.)

Преподаватель: Интернет – это особый мир со своими правилами и законами, угрозами и возможностями. Можно ли им управлять, зависит от каждого – наших знаний, умений, желания и целеустремлённости. А знаете ли вы, что такое Интернет-культура? Интернет-культура или киберкультура – это комплексное явление, которому можно дать несколько определений.

Раздаёт памятки по Интернет-культуре. На экране или доске демонстрирует Игру «Знания».

Слушатели: Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания»

Преподаватель: Выбирает раздел «Интернет-культура»:

– 100 баллов «КУЛЬТУРА ИНТЕРНЕТА»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

Также демонстрирует Словарь интернета и осуществляет в нём поиск непонятных слушателям слов:

– 300 баллов «ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ ПРОФЕССИЙ»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

– 400 баллов «ЦИФРОВЫЕ НАВЫКИ»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

Обращает внимание на то, что государство, в котором мы живём тоже трансформировалось, и стало цифровым государством, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует Игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Цифровое государство» (100, 200; 300 и 400 без заданий) Игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей (10 мин.)

Преподаватель: Государство, в котором мы живём, тоже не стоит на месте, а трансформируется под влиянием новых технологий. Современный тип государства - цифровое государство.

Раздаёт памятки по Цифровому государству. На экране или доске демонстрирует Игру «Знания».

Слушатели: Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания»

Преподаватель: Выбирает раздел «Цифровое государство»:

– 100 баллов «ГОСУДАРСТВЕННЫЕ УСЛУГИ»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

– 200 баллов «УМНЫЙ ГОРОД»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

– 300 баллов «ЦИФРОВАЯ ЭКОНОМИКА»: зачитывает теоретическую информацию, задания пропускает.

– 400 баллов «ЦИФРОВАЯ МЕДИЦИНА»: зачитывает теоретическую информацию, задания пропускает.

Отпускает слушателей на перерыв. **Перерыв 5 мин.**

Актуализирует проблему защиты персональных данных, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует Игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Защита личной информации/ Персональные данные» Игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей (15 мин.)

Преподаватель: Объем данных, который мы создаём и используем каждый день, стремительно увеличивается. Растёт и ценность этого актива, ведь он служит фундаментом для нашего будущего успеха.

Многие считают себя «цифровыми бедняками» — мол, красть у нас нечего, потому и замки не нужны. Когда человек не осознает, что у него есть что-то ценное, любые меры предосторожности кажутся ему избыточными. Прежде всего, давайте проведём инвентаризацию наших цифровых активов, чтобы понять их истинную ценность, а уже потом подумаем, как их защитить. Итак, что у нас сегодня в «цифре»? Да почти все:

- Деньги. Кроме наличных в кошельке, они все электронные;
- Бонусы. «Как бы деньги» — мили, баллы лояльности и прочее;
- Персональные данные, включая медицинские.
- Аккаунты в соцсетях, страницы и каналы. Иногда это очень дорогой актив;
- Цифровые авторские права на сайты, блоги, фото, видео и другой контент;
- Тайна частной жизни. Когда вокруг камеры и микрофоны, это становится не просто богатством, а роскошью;
- Репутация. Все, что написано о вас, и все, что вы написали сами, сохраняется в интернете навечно. А ведь репутация — один из самых дорогих активов;
- Переписка, деловая и личная, в электронной почте и мессенджерах;
- Цифровые коллекции. Музыка, кино, файлы, фотографии;
- Виртуальные вещи. Пока в играх, дальше будет больше;
- Контакты и заметки;
- Домены (сайты).
- Цифровые ресурсы. Домашний wi-fi, место в облачном хранилище, виртуальные машины и тому подобное;
- Цифровая техника. Телефон, компьютер и прочая умная электроника;
- Автомобиль, который все больше превращается в компьютер на колёсах со всеми вытекающими отсюда рисками;
- Умный дом. Эта тема только набирает популярность и пока не слишком волнует киберпреступников, но угрозы будут расти.

Теперь давайте посмотрим некоторые элементы нашего «цифрового богатства» более подробно, начнём с персональных данных.

Раздаёт памятки по персональным данным. На экране или доске демонстрирует Игру «Знания».

Слушатели: Слушают преподавателя, беседуют с ним о «цифровых активах», просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания»

Преподаватель: Выбирает раздел «Защита личной информации / Персональные данные»:

– 100 баллов «ЧТО ТАКОЕ ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ?»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

– 200 баллов «ПОЧЕМУ НУЖНО ЗАЩИЩАТЬ ЛИЧНУЮ ИНФОРМАЦИЮ И К КАКИМ РИСКАМ ВЕДЁТ УТЕЧКА ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ?И»: зачитывает задания, отмечает ответы слушателей.

– 300 баллов «К КАКИМ УЛОВКАМ ПРИБЕГАЮТ ЗЛОУМЫШЛЕННИКИ, ЧТОБЫ ВЫВЕДАТЬ ВАШИ ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ?»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы

слушателей.

– 400 баллов «УЧИМСЯ ОТЛИЧАТЬ ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ ОТ ОБЕЗЛИЧЕННЫХ ДАННЫХ»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

– 500 баллов «КТО ТАКИЕ ОПЕРАТОРЫ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ И КАКИЕ ТРЕБОВАНИЯ ОНИ ДОЛЖНЫ ВЫПОЛНЯТЬ, ЗАНИМАЯСЬ ОБРАБОТКОЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ?»: зачитывает задание, перемещает человека в зависимости от ответов слушателей, зачитывает информацию.

Обозначает проблематику фишинга, раздаёт памятки, на экране или доске демонстрирует Игру «Знания», вместе со слушателями проходит раздел «Фишинг» Игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей (12 мин.)

Преподаватель: Вы узнали, что одним из самых популярных видов интернет-мошенничества является фишинг. Остановимся на нём подробнее.

Раздаёт памятки по фишингу. На экране или доске демонстрирует Игру «Знания».

Слушатели: Слушают преподавателя, беседуют с ним, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания»

Преподаватель: Выбирает раздел «Фишинг»:

– 100 баллов «ЧТО ТАКОЕ ФИШИНГ?»: зачитывает теоретическую информацию.

– 200 баллов «ПРАВИЛЬНЫЙ» САЙТ»: зачитывает задания, отмечает ответы слушателей, озвучивает пояснения.

– 300 баллов теоретическую слушателей. «УЛОВКИ МОШЕННИКОВ»: зачитывает информацию, задания, отмечает ответы

– 400 баллов теоретическую слушателей. «ПРИЗНАКИ информации, ФИШИНГА»: зачитывает задания, отмечает ответы

– 500 баллов «ПЕРСОНАЛЬНАЯ теоретическую информацию, слушателей.

ИНФОРМАЦИЯ»: зачитывает задания, отмечает ответы

Раскрывает понятие кибергигиена, на экране или доске демонстрирует Игру «Знания», вместе со слушателями проходит разделы «Вредоносные программы» и «Конфиденциальность и безопасность в интернете» (100, 500) Игры «Знания», зачитывая теоретическую информацию и задания, отмечая ответы слушателей (13 мин.)

Преподаватель: Говоря с вами о персональных данных и фишинге, мы уже немного коснулись правил безопасности. Сейчас всё чаще используется термин кибергигиена. Кибергигиена – это полезные привычки при работе в интернете, которые необходимо вырабатывать для того, чтобы не попадаться на уловки киберпреступников. При приобретении необходимых навыков человек будет чувствовать себя уверенно и защищённо в Интернет.

Слушатели: Слушают преподавателя, просматривают информацию на экране или доске, в памятке, конспектируют при необходимости, отвечают на вопросы заданий Игры «Знания»

Преподаватель: А знаете ли вы, что такое вредоносные программы и как с ними бороться? Выбирает раздел «Вредоносные программы»:

– 100 баллов «ЧТО ТАКОЕ ВРЕДОНОСНЫЕ ПРОГРАММЫ?»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

– 200 баллов «КТО И ПОЧЕМУ СОЗДАЁТ ВРЕДОНОСНЫЕ ПРОГРАММЫ?»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

– 300 баллов «ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ ВАМ ИЗБЕЖАТЬ ЗАРАЖЕНИЯ КОМПЬЮТЕРА»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

– 400 баллов «ВИДЫ ВРЕДОНОСНЫХ ПРОГРАММ (КОМПЬЮТЕРНЫХ ВИРУСОВ)»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

– 500 баллов «СПОСОБЫ ПРОНИКНОВЕНИЯ ВРЕДОНОСНЫХ ПРОГРАММ»: зачитывает теоретическую информацию, задания, отмечает ответы слушателей.

Одно из правил кибергигиены: Создавайте надёжные пароли. Как вы думаете, какой пароль можно считать надёжным?

Выбирает раздел «Конфиденциальность и безопасность в интернете»:

– 100 баллов «СДЕЛАЙТЕ НАДЁЖНЫЙ ПАРОЛЬ»: зачитывает теоретическую информацию, задание, вводит ответы слушателей.

– 500 баллов «ЗАЩИТИТЕСЬ ОТ УГРОЗ»: зачитывает задания мини-игры, отмечает ответы слушателей.

Отпускает слушателей на перерыв. **Перерыв 5 мин.**

Этап заключительный

Преподаватель: В интернете действует то же правило, что и в самолёте, — сначала обеспечьте безопасность себе, потом ребёнку. То есть взрослым нужно самим освоить правила кибербезопасности и понимать природу разнообразных цифровых угроз, чтобы стать для детей авторитетом. И, разумеется, разговоры надо подкреплять личным примером.

Пришло время поверить ваши знания и навыки защиты от киберугроз. Сделаем мы это с помощью Викторины проекта «Изучи интернет – управляй им».

Предлагает слушателям разделиться на 3 команды, выбрать капитанов. *Слушатели:* делятся на 3 команды, выбирают капитанов. *Преподаватель:* правила викторины просты:

1. Правило первого хода и цвет команды разыгрывается по жребию между капитанами.
2. Команда (капитан) выбирает категорию и стоимость вопроса.
3. На обсуждение и даётся 15 секунд. Остальные команды тоже ищут ответ и капитаны поднимают руки.
4. Капитан отвечает на вопрос. Если ответ неверный, то право ответа переходит к команде, чей капитан первым поднял руку.
5. Правильный ответ появляется на экране.
6. За правильный ответ команде начисляются баллы, и команда получает право выбрать следующий вопрос.
7. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Приглашает капитанов к столу, проводит жеребьёвку с помощью стикеров или кубика. В результате командам присваиваются цвета (1 -оранжевый, 2 – зелёный, 3 - синий).

Слушатели: слушают правила, капитаны участвуют в жеребьёвке. *Преподаватель:* Проводит викторину проекта «Изучи интернет – управляй им»: демонстрирует викторину на экране или доске, озвучивает вопросы, запускает отсчёт времени, следит за командами, даёт право ответить капитану, озвучивает правильные ответы, начисляет баллы, объявляет результаты.

Слушатели: Слушают вопросы, обсуждают ответы в команде, капитан поднимает руку по готовности, отвечает, если был первым, выбирают категорию и стоимость вопроса, если ответ правильный

Преподаватель: Объявляет результаты. Поздравляет всех участников викторины. Делится своими впечатлениями от занятия.

Коллеги, очень хочется услышать ваши впечатлениями от занятия, открытия, м.б. Вы поделитесь сложностями?

Получает обратную связь по занятию от слушателей в устной форме или просит написать на стикерах и приклеить на доску.

Слушатели: Беседуют, делятся своими впечатлениями от занятия, новым-хорошим, трудностями.

Преподаватель: благодарит слушателей и прощается с ними.

Список использованной литературы

1. Станислав Макаров, Прекрасный, опасный, кибербезопасный мир. Всё, что важно знать детям и взрослым о безопасности в интернете – М.: 2022. – 568 с.: ил.

Список использованных материалов и интернет-ресурсов

1. Ресурсы проекта «Изучи интернет – управляй им»: Игра «Знания», https://игра-интернет.рф/game_list/

2. Ресурсы проекта «Изучи интернет – управляй им»: Викторина, <https://игра-интернет.рф/vic2/>

3. Ресурсы проекта «Изучи интернет – управляй им»: Словарь интернета, <https://игра-интернет.рф/games/glossary/>

4. Инфографика о защите персональных данных в сети из работ участников IX Всероссийского онлайн-чемпионата "Изучи интернет - управляй им", 2020 (Команда «Supernerds», г. Махачкала | Республика Дагестан) <https://игра-интернет.рф/upload/iblock/3fb/3fb74c12bd8ad03709a652b4ae7bd975.png>

5. Инфографика о цифровом государстве из работ участников 5-го Всероссийского Семейного IT-марафона, 2021 (Ярки, д. Ярки | Ханты-Мансийский АО) <https://игра-интернет.рф/upload/iblock/e48/e480565f126ea6a45c77d3dbe3a4acdc.png>

6. Инфографика об интернет-культуре из работ участников 5-го Всероссийского Семейного IT-марафона, 2021 (Матрица, х. Зайцевка | Ростовская область) <https://игра-интернет.рф/upload/iblock/4f5/4f5e6d59ff07ae978771e032ca22693c.png>

7. Инфографика о фишинге из работ участников IX Всероссийского онлайн-чемпионата "Изучи интернет - управляй им", 2020 (Команда «PKC», г. Партизанск | Приморский край) <https://игра-интернет.рф/upload/iblock/73c/73c9a3f62cd3195c71377c00683d9993.png>

Тема занятия: «Безопасный Интернет»

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

Вид образовательной деятельности: внеурочная деятельность

Предметная область: информатика

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

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

Задачи:

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

Форма проведения: круглый стол

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

Основная часть

Итак, мы начинаем.

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

А что означают такие слова?

- Авторизация
- Браузер
- Бан
- Всемирная паутина
- Веб-страница
- Веб-сайт

- Антивирусная программа
- Интернет-зависимость
- Интернет-культура
- Кибербуллинг
- Тролль
- Спам

Воспользуйтесь сайтом <https://игра-интернет.рф/games/glossary/> и найдите данные определения.

Итак, задания:

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

В следующем задании необходимо, как в “Поле Чудес” отгадать слово, называя по одной букве. (Задание подготовлено с использованием ресурса LearningApps. <http://learningapps.org/watch?v=pwvwi6fz201>)

Итак, тема сегодняшнего круглого стола “Безопасный Интернет”.

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

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

- информация, запрещенная для распространения среди детей;
- информация, распространение которой ограничено среди детей определенных возрастных категорий.

1-ая игра «Защититесь от угроз»

блок раздела «Защита личных данных/ Персональные данные»

Перечислите, чего же нужно опасаться при работе в Интернете?

Используем ресурсы сайта «Изучи – Интернет.рф»

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

2-ая игра «Как правильно?»

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

3-ая игра «Сетевой этикет»

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

4-ая игра «Правда или ложь»

Вызывается 1 человек-пользователь сети, 3 человека - неизвестные пользователи сети.

Вопросы, которые пользователь задает в сети	Ответ неизвестного 1	Ответ неизвестного 2	Ответ неизвестного 3
Привет	Привет	Приветик	Здравствуй

Давай поболтаем	Давай	Ок	Хорошо, давай поговорим
Меня зовут ... а тебя?	Меня Артем	Меня человек-паук	Меня Наталья Алексеевна
Я учусь в 9 классе, а ты?	Я тоже учусь в 9классе	Я уже закончил школу	Я работаю
Я живу в Великих Луках, а ты?	Я в Пскове	Я в Нью-Йорке	Я тоже в Великих Луках живу
Я занимаюсь спортом, а ты чем занимаешься в свободное время?	Я рисую	Я прыгаю с парашютом	Я работаю в саду
	Давай встретимся?	Давай встретимся?	Давай встретимся?

Задача Пользователя, задавая ряд стандартных вопросов, познакомиться, а потом угадать – правду или ложь говорит Неизвестный. В конце диалога Неизвестный предлагает встретиться. Пользователь – учащийся, может согласиться, если поверил, или отказаться, если нет. По результатам игры участник и зрители видят, что определить, с кем ты ведешь диалог на самом деле, очень сложно.

5-я игра “Правила”

Задание подготовлено с использованием ресурса LearningApps.

<http://LearningApps.org/watch?v=prjpwv1cj01>



Итак, ребята, соблюдайте эти правила, и вы будете работать в безопасном Интернете! А сейчас посмотрите мультфильм.

После верного выполнения задания “Правила” возможен просмотр мультфильма “Тысяча друзей” <http://www.youtube.com/watch?v=2Re7ErX9Aу8>. Вам понравился мультфильм?

Подведение итогов

- Вот и подошел к концу наш круглый стол “Безопасный Интернет”. - Какова была тема нашего мероприятия?
- Верно, “Безопасный Интернет”.
- Что вы запомнили?
- Посмотрите — к каждому стулу привязан воздушный шарик. Нарисуйте на нем фломастерами символ Безопасного Интернета.
- Спасибо вам, ребята, за отличную игру!

Закрепляем правила, которые сформулировали в ходе игры:

Я вручаю памятки, которые вам помогут безопасно покорять Сеть Интернет.

Список использованных интернет-ресурсов:

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

Тема занятия: «Как устроен Интернет. IP-адрес компьютера»

Автор: Ермакова Татьяна Николаевна

Вид образовательной деятельности: учебная деятельность

Предметная область: информатика

Возраст или класс: 9 класс

Тема занятия: «Как устроен Интернет. IP-адрес компьютера»

Цель занятия:

Содержательная: формирование представлений об устройстве Интернета и IP-адресе компьютера; формировать умение решать задачи по восстановлению IP-адреса компьютера.

Деятельностная: формирование у учащихся способности к рефлексивному контролю своей деятельности как источника мотива и умения учиться, познавательных интересов и готовности к успешному обучению, формирования у учащихся способности к рефлексии коррекционно-контрольного типа и реализации коррекционной нормы (фиксирование собственных затруднений в деятельности, выявление их причин, построение и реализация проекта выхода из затруднений).

Задачи занятия:

- 1) обобщение, расширение и систематизация представлений о том, как устроен Интернет; формирование представлений об IP-адресе компьютера,
- 2) формирование приемов логического мышления, развитие интереса к предмету; развивать способность анализировать и обобщать, делать выводы, расширять кругозор учащихся; корректировать остаточное зрение слабовидящих учащихся; соблюдение санитарных норм и правил ТБ при работе с компьютером;
- 3) воспитание аккуратности, точности, самостоятельности.

Планируемый результат:

Предметные УУД: Уметь фиксировать и преодолевать затруднения в собственных учебных действиях; правильно применять знания на практике.

Личностные УУД: Формировать основы саморазвития и самовоспитания в соответствии с общечеловеческими ценностями; уметь вести диалог с учителем, одноклассниками, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения.

Метапредметные УУД:

- *Познавательные:* уметь осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме; выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий, осуществлять контроль и оценку процесса и результатов деятельности; проводить анализ, строить логические цепи рассуждений, моделировать ситуации; самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель; самостоятельно достраивать и восполнять недостающие компоненты.
- *Коммуникативные:* владеть языковыми средствами – уметь ясно, логично и точно излагать свою точку зрения; уметь продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты.
- *Регулятивные:* уметь самостоятельно определять цели и составлять планы деятельности, самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать свою деятельность.

Основные понятия: IP-адрес, маска подсети, основной шлюз, протокол

Форма проведения: урок

Оборудование: учебник Л.Л. Босовой «Информатика и ИКТ» 9 класс, презентация к уроку, Инструкционные карты к выполнению практической работы, мультимедиапроектор, интерактивная доска, раздаточный материал для слабовидящих учащихся.

Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Время
Этап актуализации знаний		
Учитель предлагает обучающимся вспомнить устройство компьютера с помощью интерактивной игры «Знания» «Как устроен компьютер» на сайте https://игра-интернет.рф/game_list/	Отвечают на вопросы интерактивной игры и выполняют задания.	5 минут
Этап основной		
Викторина «История Интернета» https://игра-интернет.рф/vic2/ Организует деятельность учащихся	Отвечают на вопросы викторины	5 минут
Объясняет новый материал,	Слушают, отвечают на вопросы учителя, делают выводы, составляют опорный конспект	5 минут
Организует обсуждение анализа решений	Первую задачу решают с помощью учителя, вторую – самостоятельно.	5 минут
Ставит задачу.	Выполняют практическую работу на компьютере по инструкционным картам.	15 минут
Этап заключительный		
Учитель проводит викторину «Как устроен Интернет». https://игра-интернет.рф/vic2/ Организует деятельность учащихся	Отвечают на вопросы викторины	5 минут
Работа со словарём https://игра-интернет.рф/games/glossary/	Повторяют основные понятия урока	3 минуты
Инфографика «Паскалики» https://игра-интернет.рф/upload/iblock/672/6727be0c068e4e5d228f45f0e8ce6edc.pdf	Рассматривают, вносят свои предложения по улучшению инфографики	2 минуты

Ход мероприятия (Сценарный план)

Организация начала урока (на экране заставка слайд 1)

Уважаемые любители информатики! Сегодня и всегда я рада видеть вас на своем уроке. Встаньте ровно, улыбнитесь друг другу, улыбнитесь мне. Здоровый смех – лучшее лекарство от всех болезней. Это давно доказано наукой. Особенно от таких болезней как лень и плохое настроение.

Как известно успешность любого урока зависит от его начала, от эмоционального настроения. Вот и я предлагаю начать наш урок с игры «Добрый день».

Я буду говорить слова «Добрый день», а те, кого это касается, помашут мне рукой.

- Добрый день, всем, у кого сейчас хорошее настроение.
- Добрый день, всем, у кого день рождения зимой или весной.
- Добрый день, всем, кто родился летом или осенью.
- Добрый день, всем, кто любит уроки информатики.

Еще раз улыбнитесь мне и друг другу и в таком хорошем настроении мы начнем урок.

Актуализация знаний

А сейчас проверим, как вы справились с домашним заданием. Для этого вы должны ответить на вопросы интерактивной игры «Знания»

Интерактивная игра «Знания» «Как устроен компьютер» на сайте https://игра-интернет.рф/game_list/. Следующее задание: «Установи соответствие». В первом столбике под цифрами вопросы, а во втором под буквами ответы. Нужно на каждый вопрос найти правильный ответ.

1. Что такое компьютерная сеть?	<i>А. В сети выделяют два вида компьютеров - серверы и клиенты.</i>
2. Какие два вида компьютеров выделяют в сети?	<i>Б. - это совокупность компьютеров, объединенных каналами связи, по которым осуществляется прием и передача информации.</i>
3. Что такое сервер?	<i>В - это объединение компьютеров, расположенных на небольшом расстоянии друг от друга.</i>
4. Что такое рабочая станция?	<i>Г. - это объединение компьютеров, расположенных на большом расстоянии, для общего использования мировых информационных ресурсов.</i>
5. Какие сети называют глобальными?	<i>Д. - главный компьютер в сети, который выполняет информационную задачу пользователя, предоставляет пользователю различные информационные услуги и обеспечивает возможность работы в сети.</i>
6. Какие сети называют локальными?	<i>Е. - это персональный компьютер, позволяющий пользоваться услугами, предоставляемыми серверами.</i>

Молодцы, ребята! Справились с заданием. Видно, что хорошо подготовились к уроку

Сообщение темы и цели урока (слайд 8 – интернет)

Сегодняшний урок – это продолжение уроков, посвященных компьютерным сетям и Интернету. Девиз нашего урока: **(открыть на стенде)**

«Всегда — учиться, все — знать!

Чем больше узнаешь, тем сильнее станешь»

М. Горький

Ребята, как вы понимаете слова М. Горького? (Ответы учащихся)

Молодцы, ребята!

А сейчас послушайте отрывок всем известного рассказа Антона Павловича Чехова «Ванька»: (слайд 9 – отрывок): *«Подумав немного, он макнул перо и написал адрес: «На деревню дедушке». Потом почесался и прибавил: «Константину Макарычу»*

Как вы думаете, дойдет ли это письмо? (Нет) Почему? (Адрес был неполный и неточный)

Да, действительно, два человека не могут таким образом осуществить связь.

А как вы думаете, как осуществляют свою связь компьютеры? (У компьютеров, подключенных к Интернету, тоже есть свой адрес). Правильно, у каждого компьютера есть свой IP-адрес.

Давайте попробуем вместе сформулировать тему нашего урока. Кто попробует? (IP-адрес компьютера. Устройство Интернета). Правильно! Тема нашего урока: «Как устроен Интернет. IP-адрес компьютера». (открыть на стенде)

Запишите тему урока в тетрадь.

А сейчас попробуйте сформулировать цель урока (Изучить устройство Интернета и IP-адрес компьютера) Молодцы! Правильно! (нажать мышь)

Объяснение нового материала (слайд 10)

Прежде, чем мы приступим к изучению темы урока, давайте узнаем историю возникновения и развития Интернета

Викторина «История Интернета» <https://игра-интернет.рф/vic2/>

Объяснение нового материала

Что такое Интернет? Кто попробует объяснить? (Интернет – это самая большая в Мире глобальная сеть, в которую входят тысячи локальных сетей и сотни тысяч компьютеров) (слайд 11) - Правильно. (Щелчок)

Интернет (*англ.* Internet, от *лат.* Inter - между и *англ.* net - сеть) - всемирная компьютерная сеть, соединяющая вместе тысячи локальных, региональных и корпоративных сетей. Запишите определение в тетрадь. (щелчок)
Каждая входящая в Интернет сеть имеет свой собственный эксплуатационный центр, который отвечает за работу данного регионального участка Интернета.

У каждой из этих сетей может быть владелец, но Интернет в целом не принадлежит никому. Координирует развитие всемирной сети общественная организация Сообщество Интернета (Internet Society, ISOC).

(Слайд 12) Все компьютеры в сети Интернет можно поделить на две группы –серверы и клиенты. (Запишите в тетрадь)

(Слайд 13) Серверы - это мощные, надежные компьютеры, работающие круглосуточно. (Запишите в тетрадь). Они постоянно подключены Интернету, способны хранить и пересылать информацию по запросу других компьютеров, отвечая при этом на десятки и сотни запросов одновременно.

(Слайд 14) Клиенты - это персональные компьютеры пользователей Интернета, на которых можно составлять и посылать запросы к серверам, получать и отображать информацию. (Запишите в тетрадь). Часто такой компьютер не соединен с Интернетом постоянно, а подключается по мере необходимости.

(Слайд 15) Интернет-провайдер – это организация, предоставляющая доступ к сети Интернет через свой Интернет-сервер. (Запишите в тетрадь). Компьютеры пользователей (клиенты) соединяются с сервером провайдера по телефонным линиям, выделенному каналу или беспроводной сети. В свою очередь, серверы провайдера соединены с Интернетом постоянными высокоскоростными линиями связи.

(Слайд 16) Таким образом, для использования какой-либо из служб Интернета нам нужны:

- Компьютер
- Программа-клиент, установленная на нашем компьютере, и способная работать по протоколу избранной службы
- Адрес сервера, на котором установлена программа-сервер.

(Слайд 17) Что такое IP-адрес компьютера? Каждый компьютер, подключенный к сети Интернет, имеет свой уникальный.

(Слайд 18) IP – адрес (Internet Protocol Address), который представляет собой последовательность четырех чисел, разделенных точками, например 195.5.46.34. Каждое число может лежать в диапазоне от 0 до 255. IP-адрес для компьютера, как для нас номер сотового телефона. По нему можно найти компьютер в любом уголке мира.

(Слайд 19) IP-адрес – это уникальный числовой адрес компьютера в сети, который имеет длину 32 бита и записывается в виде четырех частей по 8 бит каждая. Общее количество различных IP – адресов: $N = 2^4 = 294\,967\,296$ (Открыть на стенде)

(Слайд 20) IP-адрес - это неповторимый адрес (имя) компьютера (или другого устройства), который подключается к сети Интернет или локальной сети. (Запишите)

(Слад 21) IP-адрес содержит адрес сети и адрес компьютера в данной сети. Адрес читается слева направо 128.250.83.157 / адреса сетей и подсетей / адрес компьютера пользователя

Физминутка

Закрепление

А сейчас давайте решим задачу.

Решение задач: (первую задачу разбираем, вторую делаем самостоятельно)(Слайды 22,23)

Петя записал IP-адрес школьного сервера на листке бумаги и положил его в карман куртки. Петина мама случайно постирала куртку вместе с запиской. После стирки Петя обнаружил в кармане четыре обрывка с

фрагментами IP-адреса. Эти фрагменты обозначены буквами А, Б, В и Г. Восстановите IP-адрес. В ответе укажите последовательность букв, обозначающих фрагменты, в порядке, соответствующем IP-адресу: 2.19, .50, 5.162, 22

Ответ: 222.195.162.50

(Слайд 24) Ученик 9 класса Саша записал IP-адрес школьного сервера на листке бумаги. Пришёл домой, положил листок на свой стол и ушёл на кухню обедать. Младший брат Саши Стас решил поиграть с этим листком. Когда Саша вернулся от листка остались только обрывки: 89, 18.1, 16.2, .50

Ответ: IP-адрес: 16.218.189.50

Практическая работа. (Выключить проектор, включить музыку)

Определите IP-адрес вашего компьютера

1. Зайдите в главное меню Пуск – Все приложения – Службные-Windows - Командная строка.
2. В появившемся окне введите команду: ipconfig. В появившемся окне появятся настройки подключения вашего компьютера к сети Интернет:
 - IP-адрес
 - Маска подсети
 - Основной шлюз
3. Закройте окно Командной строки.

Поиск информации в Интернете

- 1) Создайте подключение к Internet
- 2) Запустите браузер Яндекс
- 3) Введите в строку браузера адрес: <http://school-collection.edu.ru>
- 4) Выберите: Для учеников
- 5) Предмет – Литература
- 6) Класс 9
- 7) Серебряный век русской культуры
- 8) Познакомьтесь с образовательным порталом «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов». На этом сайте вы можете найти дополнительный материал по любому предмету школьной программы в цифровой мультимедиа обработке.
- 9) Закройте окно браузера
- 10) Отключите Интернет

Закрепление

- 1) Викторина «Как устроен Интернет» на сайте: <https://игра-интернет.рф/vic2/>
- 2) Словарная работа с основными понятиями урока <https://игра-интернет.рф/games/glossary/>
- 3) Инфографика «Паскалики» <https://игра-интернет.рф/upload/iblock/672/6727be0c068e4e5d228f45f0e8ce6edc.pdf>

Рефлексия

Заполните таблицу «Мои знания и умения по теме: «Как устроен Интернет. IP-адрес компьютера»

Я знаю	В начале урока			В конце урока	
	Хорошо	Удовлетворительно	Не знаю	Узнал лучше	Знания не изменились
Что такое Интернет					
Как устроен Интернет					
Что такое IP-адрес компьютера					
Я умею	Хорошо	Удовлетворительно	Не умею	Научился лучше	Мои умения остались на прежнем уровне
Определять IP-адрес компьютера					
Искать информацию в Интернете					

Домашнее задание П.6.2.1, П.6.2.2

Подведение итогов

Каким был девиз нашего сегодняшнего урока?

«Всегда — учиться, всё — знать!

Чем больше узнаешь, тем сильнее станешь» М. Горький

Для чего нужно учиться? (Чтобы знать больше; чтобы стать сильнее)

Оценки за урок: Всем спасибо за урок

Список использованной литературы

1. Босова Людмила Леонидовна Информатика. 9 класс учебник/ Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 4-е изд., стер. – М. Просвещение, 2022

Список использованных материалов и интернет-ресурсов

1. [«Изучи Интернет – управляй им»](#)
2. [«Электронное приложение к учебнику «Информатика для 9 класса \(УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.\)»](#)
3. [«Урок.рф»](#)

Тема занятия: «Информационная безопасность»

Автор: Лопашук Маргарита Ивановна, преподаватель ГПОУ "Сыктывкарский автомеханический техникум" Республика Коми

Вид образовательной деятельности: внеурочная деятельность

Предметная область: информатика

Возраст или класс: 1 курс СПО

Тема занятия: Информационная безопасность

Цель занятия: разъяснить обучающимся понятие информационной безопасности и рассказать об основных законах, обеспечивающих информационную безопасность в РФ

Задачи занятия:

образовательные:

- иметь представление о понятии информационной безопасности;

развивающие:

- продолжить формирование информационной культуры обучающихся;
- освоить различные формы коммуникации;
- повысить уровень компетенции обучающихся в вопросах информатизации современного общества;
- развивать логическое мышление.

воспитательные:

- воспитывать интерес к изучаемым предметам;
- развивать способности обобщать, классифицировать;
- развивать произвольное внимание, умение логически мыслить.

Планируемый результат:

личностный:

- Л2 осознание своего места в информационном обществе;
- Л3 готовность и способность к самостоятельной и ответственной творческой деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий;
- Л5 умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в командной работе по решению общих задач, в том числе с использованием современных средств сетевых коммуникаций;

метапредметный:

- МТ1 умение определять цели, составлять планы деятельности и определять средства, необходимые для их реализации;
- МТ4 использование различных источников информации, в том числе электронных библиотек, умение критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников, в том числе из сети Интернет;
- МТ6 умение использовать средства информационно-коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;

предметный:

- П1 сформированность представлений о роли информации и информационных процессов в окружающем мире;
- П9 сформированность базовых навыков и умений по соблюдению требований техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации;
- П11 применение на практике средств защиты информации от вредоносных программ, соблюдение правил личной безопасности и этики в работе с информацией и средствами коммуникаций в Интернете.

Основные понятия: информационная безопасность, защита личной информации, персональные данные, спам, вредоносные программы, фишинг.

Форма проведения: фронтальная; индивидуальная

Оборудование: проектор, компьютер, экранное полотно, доступ в Интернет – выделенная линия

Этапы занятия	Деятельность преподавателя	Деятельность обучающихся	План. образ. результаты	Тип оценочных мероприятий	Время (мин.)
Организационный момент	Приветствует студентов, зачитывает эпиграф к уроку	Слушают, приветствуют преподавателя	ОК 01	Короткое устное сообщение	2
Мотивация учебной деятельности Актуализация знаний обучающихся. Формулирование темы занятия, постановка цели занятия	Решение ситуационной задачи, задает наводящие вопросы. В формате обсуждения преподавателя и студентов вспоминают основные теоретические аспекты, изученные ранее. Помогает студентам сформулировать тему и цель, задавая наводящие вопросы	Отвечают на вопросы. Дополняют высказывания своими рассуждениями. Формулируют и записывают тему и цель урока в рабочую тетрадь	ОК 01	Организация собственной деятельности. Понимание общего содержания. Определение темы и цели занятия	4
Теоретический материал урока.	Ведет диалог с ребятами на заданную тематику, используя сайт Игра-интернет.рф, вкладка Знание. используя теоретический материал и игровую форму доводит до ребят необходимую информацию по теме занятия	Читают информацию на сайте игра-интернет.рф, отвечают на вопросы Знания	ОК 02	Понимание общего содержания. Организация собственной деятельности	20
Физкульт-минутка	Проводит физкультминутку для активизации нейронных связей	Выполняют предложенные упражнения	ОК 08		1
Практическая работа	Проводит инструктаж по ТБ, Делит обучающихся на группы; формулирует задание	Делятся на группы, работают в группах. Обсуждают в группе полученные задания. Приходят к единому мнению. Выполняют задание на компьютерах.	ПК 5.1 ПК 5.2 ПК 5.4 ОК 01 ОК 02	Практическая работа	10
Подведение итогов урока	Организация рефлексии (создание памятки)	Отвечают на предложенные вопросы. Дают самооценку проведенной работе, создают памятку по правилам	ОК 01	Рефлексия результатов своей деятельности	5

		безопасного поведения в интернете.			
Домашнее задание	Объясняет суть домашнего задания	Слушают, записывают рабочий лист.	ОК 01 ОК 02		3

Ход мероприятия (Сценарный план)

1. Организационный момент (2 мин).

Сегодня мы рассмотрим весьма актуальную для всех вас тему. Наиболее острым в современном обществе считается вопрос о безопасности в сети Интернет. Большинство из нас в той или иной мере пользуемся всемирной сетью. Попробуем сформулировать его название. Тема урока «Информационная безопасность».

2. Постановка целей и задач урока, мотивация учебной деятельности учащихся (4 мин).

Сегодня на уроке Вы узнаете, каковы основные цели и задачи информационной безопасности, что такое информационные угрозы и как они проявляются, что является источником информационных угроз, какие существуют методы защиты информации от информационных угроз. Сформулируем памятку об информационной безопасности.

3. Изучение нового материала (20 мин).

В РФ существует законодательство в области информационной безопасности детей (Федеральный закон Российской Федерации № 436-ФЗ от 29.12.2010 г. «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»).

Какие воздействия могут нанести ущерб информации или владельцу, то есть что представляет угрозу информационной безопасности?

Задачи информационной безопасности сводятся к минимизации ущерба, а также к прогнозированию и предотвращению таких воздействий. Делимся на группы и установим, какие действия нужно предпринять, чтобы обезопасить себя от угроз информационной безопасности.

Работа группами, обсуждение - 5 минут, затем представители от каждой группы сообщают всем свои методы защиты (принимая или оспаривая), учитель принимает участие в обсуждении - разрабатывается памятка.

Кража личных данных, утечка информации (на сайте игра-интернет.рф-вкладка Знание-категория Защита личной информации / Персональные данные)

Знаете ли вы, что такое персональные данные и какие виды персональных данных бывают?

Персональные данные - любая информация, относящаяся к физическому лицу, которого также называют субъектом персональных данных. Наиболее часто используемые персональные данные — это имя, фамилия и отчество, дата рождения, домашний адрес, сведения об образовании, доходах и так далее.

Существует несколько видов персональных данных, которые разделяют по степени информации о субъекте персональных данных.

Первый вид — это обезличенные, или общедоступные данные. По обезличенным данным нельзя определить, кому конкретно они принадлежат. Например, это пристрастие к музыке определенного жанра, или к каким-то животным.

Общедоступные данные — это данные, которые либо не должны быть скрыты согласно законодательству РФ (например, доходы представителей органов государственной власти), либо данные, которые сам субъект персональных данных сделал общедоступными. Таким образом, например, создаются адресные книги: пользователь может дать письменное согласие, чтобы данные о его номере телефона, адресе, имени и профессии были доступны всем, кто читает такую книгу.

Второй вид — это персональные данные, позволяющие идентифицировать субъекта персональных данных. Это имя и фамилия, дата рождения субъекта персональных данных.

Третий вид персональных данных включает в себя данные, позволяющие идентифицировать субъекта персональных данных и получить о нём дополнительную информацию. Например, это адрес, фамилия, имя и отчество, дата и место рождения.

И, наконец, заключительный, четвёртый вид персональных данных — это данные о национальности, расовой принадлежности субъекта персональных данных, информация о состоянии здоровья, политических и религиозных взглядах.

Вирусы, черви, трояны. (на сайте игра-интернет.рф-вкладка Знание-категория Вредоносные программы)

Вирусы, черви, трояны и боты являются частью класса программного обеспечения под названием вредоносных программ (malware). Это код или программное обеспечение, которое специально разработано, чтобы повредить, разрушить, украсть, или нанести другой вред данным, компьютеру или сети.

Спам. (на сайте игра-интернет.рф-вкладка Знание-категория Реклама)

Спам - ненужные адресату электронные послания, рекламные письма, рассылаемые отдельными фирмами по Интернету или электронной почте.

Само название «спам» (англ. SPAM) произошло от мясных консервов компании Hormel Foods «SPiced hAM» («острая ветчина») – острого колбасного фарша из свинины.

Как избежать спамерских рассылок:

- не следует оставлять свой адрес электронной почты на различного рода публичных ресурсах.
- если уж на ваш адрес начала приходить нежелательная корреспонденция, то на помощь придут спам-фильтры. Это программы, или же модули, входящие в состав почтовых клиентов, которые по тем или иным признакам выявляют спамерские письма и поступают с ними согласно заданным правилам.

Хотя электронная почта в настоящий момент является основным источником спама, в последнее время все большую популярность приобретают рекламные рассылки с помощью систем обмена мгновенными сообщениями, в первую очередь ICQ, а также рекламные сообщения на различных форумах и блогах.

Слайд 8: Авторское право - это совокупность правовых норм, регулирующих отношения, связанные с созданием, использованием и охраной произведений науки, литературы и искусства.

Основным нормативным актом по данному вопросу с 1 января 2008 года является четвертая часть Гражданского кодекса Российской Федерации. Подробнее см. главу 70 ГК РФ и комментарий к ней.

Исключительное право на произведение действует в течение всей жизни автора и семидесяти лет, считая с 1 января года, следующего за годом смерти автора. - ст. 1281 части четвертой ГК РФ.

Исключительное право на произведение, созданное в соавторстве, действует в течение всей жизни автора, пережившего других соавторов, и семидесяти лет, считая с 1 января года, следующего за годом его смерти.- ст. 1281 части четвертой ГК РФ.

Объектами авторских прав являются:

- произведения науки, литературы и искусства независимо от достоинств и назначения произведения, а также от способа его выражения;
- литературные произведения;
- драматические и музыкально-драматические произведения, сценарные произведения;
- хореографические произведения и пантомимы;
- музыкальные произведения с текстом или без текста;
- аудиовизуальные произведения;
- произведения живописи, скульптуры, графики, дизайна, графические рассказы, комиксы и другие произведения изобразительного искусства;
- произведения декоративно-прикладного и сценографического искусства;
- произведения архитектуры
- фотографические произведения и произведения, полученные способами, аналогичными фотографии;
- географические, геологические и другие карты, планы, эскизы и пластические произведения, относящиеся к географии, топографии и к другим наукам;
- программы для ЭВМ, которые охраняются как литературные произведения;
- другие произведения (ст.1259 ГК РФ четвертой части Гражданского кодекса Российской Федерации).

Слайд 10: Мошенничество, денежное надувательство. (на сайте игра-интернет.рф-вкладка Знание-категория Фишинг) - деятельность направленная исключительно на лишение денежных средств простых пользователей. При чем обманутая личность не всегда догадывается, что это был развод. Зачастую используемые схемы прикрываются вполне убедительными способами заработка. Особая зона риска – начинающие или малоопытные пользователи..

Распространенные схемы интернет-мошенничества:

- Выигрыш в лотерею или замаскированный обман;
- Благотворительность с «последствиями»;
- Социальные программы как способ жульничества;
- Иллюзия автозаработка;
- Обман на купонах;
- Удаленная работа: не перепутайте обман и реальные возможности;
- Инвестирование «без риска»;
- Сборщики бонусов, комиссий и остатков обмена
- Что еще?

4. Практическая работа (10 мин).

Выполнить задания на сайте игра-интернет.рф-вкладка Викторина-категория Безопасность в интернете.

Выработка правил работы в сети Интернет:

1. Не входите на незнакомые сайты.
2. Если к вам по почте пришел файл Word или Excel, даже от знакомого лица, прежде чем открыть, обязательно проверьте его на вирусы.
2. Никогда не посылайте никому свой пароль.
3. Старайтесь использовать для паролей трудно запоминаемый набор цифр и букв.
4. Если в сети необходимо пройти регистрацию, то должны сделать ее так, чтобы в ней не было указано никакой личной информации.
5. Не всей той информации, которая размещена в Интернете, можно верить.
6. Не сохраняйте важные сведения на общедоступном компьютере.

Рефлексия (6 мин.)

Теперь предлагаю каждому проанализировать свою работу на уроке.

На какой вопрос о безопасности в интернете вы бы хотели получить ответ? Все свои мысли, переживания по этой теме изобразите на рисунке.

Подведение итога урока. Выдача домашнего задания (3 мин.)

Сегодня на уроке мы узнали, что подразумевает под собой «Информационная безопасность в сети Интернет».

Также узнали, каких правил необходимо придерживаться, чтобы обезопасить себя от злоумышленников, потерь данных, денег.

Домашнее задание

На сайте игра-интернет.рф-вкладка Знание-категория Словарь выписать в рабочую тетрадь определения на тему «Информационная безопасность»

Спасибо за урок!

Список использованной литературы

1. Базовый учебник: Информатика и ИКТ. Базовый курс. Учебник для 10 класса. Семакин и др. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.

Список использованных материалов и интернет-ресурсов

2. Игра «Знания» (теория + практика), https://игра-интернет.рф/game_list/
3. Викторина, <https://игра-интернет.рф/vic2>

Тема занятия: «Безопасность в интернете»

Автор: педагог дополнительного образования Караев Павел Викторович

Вид образовательной деятельности: дополнительное образование

Предметная область: программа технической направленности «За компьютером с пользой»

Возраст или класс: 7 – 13 лет

Тема занятия: Безопасность в интернете

Цель занятия: формирование у воспитанников объединения базовых знаний, навыков и умений безопасного поведения в Интернете, а также знаний о возможных угрозах и способах их предотвращения.

Задачи занятия:

1. Ознакомление воспитанников объединения с основными правилами безопасности в Интернете и объяснить, почему их необходимо соблюдать.
2. Развитие у воспитанников объединения навыков критического мышления и оценки рисков, связанных с использованием информационных технологий, а также способности принимать обоснованные решения в области информационной безопасности.
3. Формирование у учащихся понимания важности соблюдения правил и норм информационной безопасности в профессиональной и повседневной жизни.
4. Создание условий для развития навыков совместной работы и обмена знаниями в области информационной безопасности среди участников занятия.
5. Стимулирование интереса учащихся к изучению информационной безопасности и построение траектории дальнейшего образования и профессионального развития в этой области.

Планируемый результат: сформирование у воспитанников объединения базовых знаний, навыков и умений безопасного поведения в Интернете, а также знаний о возможных угрозах и способах их предотвращения.

Основные понятия: вредоносные программы, фишинг, защита личной информации, персональные данные, конфиденциальность и безопасность в интернете.

Форма проведения: смешанная (дискуссия, лекция, игра)

Оборудование: ноутбук, телевизор (для демонстрации)

Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Время
Этап актуализации знаний		
Подготовка детей к работе на занятии, мотивация деятельности	Настраиваются внимательно слушать материал и отвечать на вопросы	2 минуты
Этап основной		
Сообщение темы, цели учебного занятия	Отвечают на вопрос: «Что такое безопасный интернет?» в их понятии. Предлагают варианты ответов.	2 минуты
Проведение дискуссии на тему «Безопасность в интернете» основными правилами безопасности в Интернете и объяснить, почему их необходимо соблюдать.	Включаются в дискуссию о основных понятиях «Безопасности интернета». Рассказывают примеры из своей жизни или знакомых о нарушении правил безопасного интернета и последствия.	5 минут
Ознакомление воспитанников объединения с базовыми понятиями и определениями связанным с безопасностью в интернете. Применение игры «Знание».	Ознакамливаются с теорией и отвечают на вопросы игры «Знание» в категориях: «вредоносные программы», «фишинг», «защита личной	15 минут

	информации/ персональные данные», «конфиденциальность и безопасность в интернете».	
Формирование у учащихся понимания важности соблюдения правил и норм информационной безопасности в профессиональной и повседневной жизни.	Просматривают презентации и инфографики на тему «Безопасность в интернете».	10 минут
Создание условий для развития навыков совместной работы и обмена знаниями в области информационной безопасности среди участников занятия.	Участвуют в викторине, отвечают на вопросы категории: «Безопасный интернет». Пользуются словарем интернета.	6 минут
Этап заключительный		
Стимулирование интереса учащихся к изучению информационной безопасности и построение траектории дальнейшего образования и профессионального развития в этой области.	Ознакамливаются с приложением «Изучи интернет-управляй им!».	3 минуты
Подведение итогов	Запоминают задание для самостоятельного изучения и закрепления знаний на тему: «Безопасный интернет», используя самостоятельно приложение «Изучи интернет-управляй им!» в свободное время.	2 минуты

Ход мероприятия

Этап актуализации знаний

Педагог: Здравствуйте, ребята!

Дети: Здравствуйте!

Педагог: Ребята, я очень рад встрече с вами! Сегодня у нас будет не обычное занятие, а смешанное. Будем дискутировать, запоминать новые определения и играть. Самые активные в конце занятия смогут принять участие в викторине.

Этап основной

Педагог: Тема сегодняшнего занятия очень актуальна и звучит она так: «Безопасность в интернете»

Как вы считаете: что такое безопасность в интернете?

Дети предлагают варианты ответов.

Педагог : Проведём дискуссию на тему «Безопасность в интернете» основные правила безопасности в Интернете и узнаем, почему их необходимо соблюдать.

Дети рассказывают примеры из своей жизни или жизни знакомых о последствиях небезопасного использования интернета.

Педагог: Верно. Если не соблюдать правила безопасности интернета, то последствия могут быть самыми печальными: потеря персональных данных, паролей, взлома аккаунтов, потеря документов, финансовых средств и так далее.

Педагог: Давайте ознакомимся с базовыми понятиями и определениями связанным с безопасностью в интернете. Делать это мы будем в замечательной игре «Знание».

Переходим по ссылке: https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/game_list/

Выбираем категории: «вредоносные программы», «фишинг», «защита личной информации/ персональные данные», «конфиденциальность и безопасность в интернете». Изучаем теорию и закрепляем практикой в игре.

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

Педагог: молодцы, ребята. Теперь для формирования понимания важности соблюдения правил и норм информационной безопасности в профессиональной и повседневной жизни и закрепления основных понятий предлагаю посмотреть инфографики и видео ролики.

Перехожу по ссылкам:

https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/scenes/?PAGEN_2=2&PAGEN_1=4

https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/scenes/?PAGEN_2=2&PAGEN_1=5

<https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/upload/iblock/46e/46e8df46870bf5280ae177345b311c7d.jpg>

<https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/upload/iblock/613/613354789c8067033bd1bbaf863e45e3.jpeg>

<https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/upload/iblock/f87/f87c7690955c94d19842a909242ad34c.png>
<https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/upload/iblock/553/553b82985e46b9144ccb64b2088a05c3.jpg>
<https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/upload/iblock/5d6/5d68305bc9daa61648ebef61789c766f.png>

Педагог: А теперь давайте поиграем в викторину. Кто у нас был самый активный?

Выбрать трёх человек. Эти трое выбирают себе команды из остатков ребят.

Перейти по ссылке: <https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/vic2/>

Присвоить командам цвета согласно игроков в викторине. Выбрать категорию «Безопасный интернет» и путём жеребьёвки и определения чей игрок называет цену вопроса первым, начать викторину.

Дети отвечают на вопросы викторины. Закрепляем материал и выявляем не достаточно освоенные моменты.

Педагог: Для тех, кто забыл какое-нибудь определение можно использовать специальный словарь.

Перейти по ссылке: <https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/games/glossary/> Продемонстрировать работу в словаре.

Этап заключительный

Педагог: Ребята, мы сегодня узнали о том, что такое безопасный интернет и зачем он нужен. Ознакомились с основными определениями, сыграли в игру и поучаствовали в викторине. Вы молодцы. Но этих знаний не достаточно, ведь мошенники и вредители тоже учатся и придумывают всё новые и новые способы похищения наших данных, порчи наших документов, слежки за нами и так далее. Поэтому и нам не нужно останавливаться на достигнутом и продолжать закреплять знания и приобретать новые. Для этого хочу вас познакомить с тренировочным приложением «Изучи интернет – управляй им!»

Перейти по ссылке <https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/app/> показать где можно скачать приложение. При необходимости оказать помощь в скачивании.

Педагог: Ребята, вот и подошло к концу наше занятие. Мне очень понравилось, как вы занимались. У нас с вами было много игр, они все очень полезны. Уверен, что знания которые вы сегодня приобрели обязательно вам пригодятся в жизни. Всего добро. До свидания.

Дети: До свидания.

Список использованной литературы

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. [Текст] / В.П. Беспалько – М.: Педагогика, 2019. – 190 с.
2. Буйлова Л.Н. Учебное занятие в учреждении дополнительного образования. – М.: ЦДЮТ «Бибирево», 2020.
3. Ушакова М.В. Учебное занятие в учреждении дополнительного образования //Внешкольник. – 2017. - №1. – С. 30-32.
4. Русских Г.А. Подготовка учителя к проектированию адаптивной образовательной среды ученика: Пособие для учителя. – М.: Ладога - 100, 2018.
6. Кулоткин Ю.Н. Психология обучения взрослых. [Текст] /Ю.Н. Кулоткин – М.: Просвещение, 2019. – 128 с.
7. Левитан К.М. Личность педагога: становление и развитие. [Текст] / К.М. Левитан – Саратов: Изд-во Саратовского университета, 2020. – 168 с.
8. Ситник А.П. Внутришкольная методическая работа в современных условиях. [Текст] /А.П. Ситник – М.: Изд-во МГОПИ «Альфа», 2017. – 146 с.
9. Фомин А.А. Соблюдение педагогических требований как фактор, повышающий профессиональную компетентность современного учителя.// Завуч. – №1. – 2018. с.59–65

Список использованных материалов и интернет-ресурсов

1. Игра «Знания»(теория+практика) https://игра-интернет.рф/game_list/
2. Викторина <https://игра-интернет.рф/vic2/>
3. Тренировочное приложение <https://игра-интернет.рф/app/>
4. Словарь интернета <https://игра-интернет.рф/games/glossary/>
5. Фотогалерея <https://игра-интернет.рф/photo-gallery/>
6. Видео <https://игра-интернет.рф/video-gallery/>
7. Инфографики <https://игра-интернет.рф/infographics/>
8. Презентации <https://игра-интернет.рф/presentations/>

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В методическом пособии для педагогических работников «Школа наставников «Изучи интернет» рассмотрены основные вопросы цифровой трансформации в образовательном пространстве, даны объяснения некоторым нормативным документам, раскрывающие вопросы безопасности и защиты детей в интернет-пространстве, подробно разобран интернет-ресурс «Изучи интернет – управляй им». Также представлены модели наставничества, позволяющие организовать наставничество в образовательной организации. Даны методические рекомендации по разработке занятий с использованием ресурса, в качестве примера представлены технологические карты занятий для различных возрастов обучающихся с использованием контента «Изучи интернет – управляй им».

Для комфортной работы по использованию в образовательных и воспитательных целях ресурса «Изучи интернет – управляй им», в приложении к пособию публикуются следующие методические материалы:

Возрастная периодизация по Эльконину Д.Б., которая поможет определить возрастные особенности ребёнка и разработать адресные образовательные и воспитательные мероприятия и программы;

Пример Положения о проведении Всероссийского онлайн-чемпионата «Изучи интернет – управляй им» 2023, на основе которого специалисты по работе с детьми и молодёжью смогут организовать институциональные и локальные мероприятия, также обеспечить подготовку будущих участников.

Пример Положения о проведении семейного IT-марафона позволит организовать и провести мероприятия, с вовлечением семей обучающихся как на институциональном, так и на других уровнях организации.

Пример Положения о проведении Викторины «Изучи интернет» позволит организовать очное мероприятие в формате разминки с вовлечением обучающихся и семей обучающихся.

Пример кейса Международного конкурса проектов и прикладных исследований школьников и студентов на основе реальных задач работодателей «Школа реальных дел», материал может стать основой для разработки не только кейсов для школы реальных дел, но и других мероприятий.

Информация, представленная в методическом пособии, поможет специалистам по работе с детьми и молодёжью педагогическим работникам организаций и родителям обеспечить модернизацию образовательного и воспитательного процесса на основе ресурса «Изучи интернет – управляй им», способствовать формированию у обучающихся навыков обучения в цифровом мире, умение создавать цифровые проекты для своей будущей профессии, преодолеть цифровой разрыв между современными детьми и представителями старшего поколения в стремительно меняющемся мире.

Список используемых источников

1. Федеральный закон от 28 июля 2012 г. N 139-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" и отдельные законодательные акты Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями) // Система ГАРАНТ: <http://base.garant.ru/70207766/#help#ixzz3oAOCdHRD>.
2. Федеральный закон от 29.12.2010 N 436-ФЗ (ред. от 29.06.2015) "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" // http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/.
3. Методические рекомендации: Методика организации недели «Безопасность Интернет»./Авторы составители: Селиванова О. В., Иванова И. Ю., Примакова Е. А., Кривопалова И. .Тамбов, ИПКРО 2015.//<http://ipk.68edu.ru/docs/bezopasnostdeti/nedelya-internet.pdf>.
4. Рубцова О.В. Экспертиза информационной безопасности образовательной среды // <http://fobr.ru/wp-content/uploads/2014/12/Statya-v-ZHurnale-Narodnoe-obrazovanie-9-2015.pdf>.

Список использованных материалов и интернет-ресурсов

- Изучи интернет - управляй им <https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/>
- Видеогалерея <https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/video-gallery/>
- «Основные правила безопасности в сети» <https://youtube.com/embed/Bf7EtkwMxU8?autoplay=1>
- инфографики по теме https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/infographics/detail.php?SECTION_ID=23&PAGEN_1=3, https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/infographics/detail.php?SECTION_ID=22
- Онлайн-игра «Знания» https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/game_list/?clearscore=1
- Викторина <https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/vic2/>
- Словарь интернета <https://xn----7sbikand4bbyfwe.xn--p1ai/games/glossary/>
- Проектирование занятия с помощью цифровых ресурсов <https://kasipkor.kz/wp-content/uploads/2022/06/2-модуль.pdf>

Основная литература

1. Анисимова Э. С., Асхадуллина Н. Н. А 64 Практики развития цифровой грамотности учителя: учебное пособие / Сост. Э. С. Анисимова, Н. Н. Асхадуллина. – Казань:Издательство Казанского университета, 2022. – 124 с.
2. Возрастная физиология и психофизиология [Электронный ресурс]: учебное пособие/ авт.-сост. И.А. Остапенко – 2-е изд., перераб., доп. - Электрон. дан. - Волгоград: Азово-Черноморский инженерный институт ФГБОУ ВПО Донской ГАУ, 2021. – 235 с.: ил., схем., табл. – Режим доступа: Локальная сеть Библиотеки Азово-Черноморского инженерного института ФГБОУ ВО Донской ГАУ.
3. Курбалийя, Й. УПРАВЛЕНИЕ ИНТЕРНЕТОМ / Й Курбалийя. – Мальта: DiploFoundation Anutruf, Ground Floor Hrireb Street Msida, MSD 1675, Malta Швейцария: DiploFoundation 7bis, Avenue de la Paix CH-1211 Geneva, Switzerland Сербия: DiploCentar Braničevska 12a/12 11000 Belgrade, Serbia : DiploFoundation, 2016. – 392 с.
4. Управление человеческими ресурсами : учебник для вузов / И. А. Максимцев [и др.]; под ред. И. А. Максимцева, Н. А. Горелова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 467 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-99951-8. — URL: <https://urait.ru/bcode/449957> (дата обращения: 19.10.2020).— Режим доступа: электрон.-библ. система «Юрайт», требуется авторизация.
5. Логвинова, И.М. Конструирование технологической карты урока в соответствии с требованиями ФГОС / И.М. Логвинова, Г.Л. Копотева // Управление начальной школой. – 2011. – № 12. – С. 12-18.

Дополнительная литература

1. Костылев, А.Н. Оценка личностноориентированной мотивации студентов к успешности обучения в вузе / А.Н. Костылев, С.Н., Алексеенко, В.В.Пильщикова, В.М.Бондина, Д.А.Губарева.: из-во Академия Естествознания, 2017. Режим доступа: https://elibrary.ru/download/elibrary_30457835_71053445.pdf (дата обращения: 04.10.2018).
2. OpenProfession [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://openprofession.ru>.(дата обращения: 04.10.2018).
3. Акулов, А. О. Потребности и мотивация студента педагогического вуза: теоретический анализ проблемы. // А.О. Акулов, В.А. Губин.: Изд-во Ленинградский государственный университет им. А.С.

- Пушкина, 2014. Режим доступа: https://elibrary.ru/download/elibrary_24433342_22743813.pdf (дата обращения: 04.10.2018).
4. Бочаров, М.И. Особенности дистанционной поддержки образовательного процесса в вузе [Электронный ресурс] / М.И. Бочаров, С.А. Смирнов С.А. Режим доступа: <http://msk.ito.edu.ru/2010/section/67/2026/index.html>. (дата обращения: 04.10.2018).
 5. Бунчук В. Как прокачать IT-навыки с помощью проекта «Изучи Интернет – управляй им» / В. Бунчук // Электронный научно-публицистический журнал «Номо Cyberus». – 2020. – № 1 (8). – URL: http://journal.homocyberus.ru/Bunchuk_V_1_2020
 6. Ван Уденховен Н., Вазир Р. Новое детство. Как изменились условия и потребности жизни детей. [Текст] / Н. Ван Уденховен, Р. Вазир –М.: Университетская книга, 2010.
 7. Вербицкий А. А., Бакшаева Н.А. Психология мотивации студентов / А.А. Вербицкий, Н.А. Бакшаева.: Из-во Логос, 2006. Режим доступа: <http://www.klex.ru/i8l> (дата обращения: 04.10.2018).
 8. Гордеева, Т.О. Психология мотивации достижения / Т. О. Гордеева.: Изд-во Смысл, 2006. Режим доступа: [http://znakka4estva.ru/uploads/category_items/%D0%9F%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F%20%D0%BC%D0%BE%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8%20%D0%B4%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F.%20%D0%93%D0%BE%D1%80%D0%B4%D0%B5%D0%B5%D0%B2%D0%B0%20%D0%A2.%D0%9E.%20\(2006,%20336%D1%81\).pdf](http://znakka4estva.ru/uploads/category_items/%D0%9F%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F%20%D0%BC%D0%BE%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8%20%D0%B4%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F.%20%D0%93%D0%BE%D1%80%D0%B4%D0%B5%D0%B5%D0%B2%D0%B0%20%D0%A2.%D0%9E.%20(2006,%20336%D1%81).pdf). (дата обращения: 04.10.2018).
 9. Гουλман, Дэниел. Эмоциональный интеллект / Д. Гουλман.: изд-во «Манн, Иванов и Фербер», 2018. Режим доступа: <https://mybook.ru/author/deniel-goulman/emocionalnyj-intellekt-pochemu-on-mozhet-znachit-b/> (дата обращения: 04.10.2018).
 10. Грегори, Дэниел. Скetch на завтрак. Сотня способов добавить в жизнь творчества, даже если времени нет совсем / Д. Грегори.: Из-во «Альпина Паблишер», 2018. Режим доступа: <https://www.litmir.me/br/?b=602842&p=1> (дата обращения: 04.10.2018).
 11. Дворецкая И.В., Уваров А.Ю., Вихрев В.В. Модели обновления общего
 12. Емелин В.А., Рассказова Е.И., Тхостов А.Ш. Психологические последствия развития информационных технологий / В.А. Емелин, Е.И. Рассказова, А.Ш. Тхостов // Национальный психологический журнал. – 2012а – №1. – С. 81 – 87.
 13. Изучение управления Интернетом с участием всех заинтересованных сторон <https://digital.report/izuchenie-upravleniya-internetom/>
 14. Ильин, Е.П. Мотивация и мотивы /Е. П. Ильин.: Изд-во Питер, 2002. Режим доступа: <https://studfiles.net/preview/4019619/> (дата обращения: 04.10.2018).
 15. Инструктивно-методический материал по организации деятельности наставников в Программе АСИ «Кадры будущего для регионов». Сост. Карпушина Н.Я., Карпушиной Е.Е./под ред. Кондакова А.М.// URL: <https://tgmk-tula.ru/wp-content/uploads/2020/11/Рекомендации-для-наставников.pdf>
 16. Информационная и психологическая безопасность в СМИ: В 2-х т. Т. II: Феномен «разорванной коммуникации»: Сб. статей [Текст] / под ред. Я. Н. Засурского, Ю. П. Зинченко, Л. В. Матвеевой, Е. Л. Варгановой, А. И. Подольского. – М.: Аспект Пресс, 2008. – 399 с.
 17. Как защитить детей, не прибегая к цензуре // Дети в информационном обществе. – 2012. – № 10. – С. 8 – 13.
 18. Карабанова О.А. Развитие возрастнo-психологического подхода в современной психологии [Текст]/ О.А. Карабанова // Актуальные проблемы психологии развития: возрастной, образовательный и семейный аспекты. М.: МГУ. - 2012. – С. 3-14.
 19. Коваль, Т.В. Личностная сфера подростков, склонных к развитию компьютерной зависимости: Автореф. дис. канд. психол. наук [Текст] / Т.В. Коваль. – М., 2013.
 20. Коленда, Ник. Система убеждения: как влиять на людей с помощью психологии / Н. Коленда.: Изд-во «Альпина Паблишер», 2018. Режим доступа: <http://avidreaders.ru/book/sistema-ubezhdeniya-kak-vliyat-na-lyudey.html> (дата обращения: 04.10.2018).
 21. Леонтьев, Д.А. Современная психология мотивации (сборник) / Д. А. Леонтьев.: Из-во Смысл, 2002. Режим доступа:https://royallib.com/read/avtorov_kollektiv/sovremennaya_psihologiya_motivatsii_sbornik.html (дата обращения: 04.10.2018).
 22. Лубовский, Д.В. Особенности внутренней позиции учащегося как факторы риска в развитии учебной деятельности / Д.В. Лубовский.: Изд-во «Московский государственный психолого-педагогический университет», 2009. Режим доступа: https://elibrary.ru/download/elibrary_12860728_45916726.pdf (дата обращения: 04.10.2018).
 23. Медийная и информационная грамотность: программа обучения педагогов. – М.: Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании, 2012.
 24. Меньшикова Г.Я. Психологические механизмы восприятия зрительных иллюзий.
 25. Методические рекомендации о включении онлайн-курсов в учебные планы [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://openedu.ru/media/Методические_рекомендации_о_включении_онлайн-курсов_в_учебные_планы.pdf. (дата обращения: 04.10.2018).

26. Методологические и методические основы проведения экспертизы информационной продукции. – М., 2013 // Зинченко Ю.П., Матвеева Л.В., Пристанская О.В., Ермолаева О.Я., Аникеева Т.Я., Мочалова Ю.В., Петракова Е.Е., Степанова О.Б., Тетик Л.В. в сборнике «Концепция информационной безопасности детей и подростков» // <http://rkn.gov.ru/mass-communications/p700/p701/>; http://rkn.gov.ru/docs/Razdel_9.pdf
27. Национальная программа «Цифровая Федерация». [Электронный ресурс]. <http://government.ru/rugovclassifier/614>.
28. Нормативные документы [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.apkpro.ru/403.html> (дата обращения: 04.10.2018).
29. Нохрин, Е. В. Проблемы реализации открытого образования // Е.В. Нохрин.: Педагогическое образование в России. 2017. №4. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-realizatsii-otkrytogo-obrazovaniya> (дата обращения: 04.10.2018).
30. образования в развивающейся цифровой среде. М.: ТОРУС-Пресс, 2020
31. Оппитц, Штефан. Самооценка. Повышай свою уверенность! / Ш. Оппитц.: Изд-во Эксмо, 2016. Режим доступа: <http://www.vipbook.ru/nauka-i-ucheba/psichology/267740-shtefan-oppitc-samoocenka-rovushay-svoyu-uverenost.html> (дата обращения: 04.10.2018).
32. Организация современного урока с применением электронного ресурса «Российской электронной школы» [Электронный ресурс] : методические рекомендации / Т. В. Уткина, В. Н. Шайкина, Н. Ю. Хафизова [и др.] ; под ред. Т. В. Уткиной. – Челябинск : ЧИППКРО, 2019. – 100 с. <https://ipk74.ru/upload/iblock/534/534c0c75495962bda5933c96b579a173.pdf>
33. Пализер Э. За стеной фильтров. Что Интернет скрывает от вас? / Э. Пализер – М.: Альпина Бизнес Букс, 2012.
34. Приоритетный проект «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://минобрнауки.рф/проекты/современная-цифровая-образовательная-среда> (дата обращения: 04.10.2018)..
35. Роуз, Годд. Долой среднее! Новый манифест индивидуальности / Т. Роуз.: Из-во «Манн, Иванов и Фербер», 2015. Режим доступа: <http://avidreaders.ru/book/doloy-srednee-novyy-manifest-individualnosti.html> (дата обращения: 04.10.2018).
36. Скворцов, А. В. Инновационные методы развития электронного обучения и мониторинг ключевых показателей управления образованием // А.В. Скворцов.: Международная научно-практическая конференция «Инфо-Стратегия 2018: Общество. Государство. Образование»: [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://infostrategy.ru/assets/data/reports/2017/presentation/27/plenar/2.pdf> (дата обращения: 04.10.2018).
37. Смирнова Е.О., Соколова М.В. Психологическая экспертиза художественных произведений для детей / Вопросы психологии, 2012 г. №6.
38. Собкин В. С., Скобельцина К. Н., Иванова А. И., Верясова Е. С. Социология дошкольного детства. Труды по социологии образования. Том XVII. Выпуск XXIX. — М.: Институт социологии образования РАО, 2013. — 168 с.
39. Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы общего образования. Лекции. Часть 1. / Г. Солдатова, Е. Зотова, М. Лебешева, В. Шляпников – М.: Центр книжной культуры Гутенберг, 2013.
40. Телевидение для детей. Исследование особенностей производства, формирования и распространения программ. Мировой опыт. / Под общ. ред. Е. Л. Вартановой. - М.: Федеральное агентство по печати и массовым коммуникациям, 2013.
41. Теоретико-методологические ресурсы культурологической экспертизы - Культурологический журнал, 2012 № 3.
42. Хайди Грант Психология мотивации. Как глубинные установки влияют на наши желания и поступки / Х.Г.Хэлворсон.: Из-во «Манн, Иванов и Фербер», 2014. Режим доступа: https://royallib.com/read/helvorson_haydi/psihologiya_motivatsii.html#0
43. Хэкхаузен, Хайнц Мотивация деятельности / Х. Хэкхаузен.: Изд-во «Мастера психологии», 2003. Режим доступа: <http://www.klex.ru/9cs> (дата обращения: 04.10.2018).

Возрастная периодизация по Эльконину Д.Б.

Критерии	Ведущий вид деятельности	Социальная ситуация развития	Возрастное новообразование	Развитие познавательных процессов				Развитие эмоционально-волевой сферы	Развитие самосознания
				внимание	память	мышление	ощущение, восприятие		
Возрастные периоды									
Раннее детство (от 1 до 3)	Предметная деятельность	Ребёнок-предмет-взрослый	Речь и наглядно-действенное мышление	<p>Растет объем внимания (ребенок направляет ее на различные свойства в объектах), совершенствуется распределение и переключение. Закладываются предпосылки для произвольного внимания, поскольку ребенок самостоятельно устанавливает на какие предметы направить свое внимание. Ребенок может сосредоточенно выполнять интересную деятельность в течение 8-10 минут. время, наблюдается определенная ограниченность в возможностях внимания ребенка, что проявляется в несовершенстве свойств внимания.</p>	<p>Развитие памяти обусловлено ростом возможностей восприятия и двигательной самостоятельности ребенка, возникающих в предметной деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> - память отделяется от восприятия; появляется собственное воспроизводство; - растет объем и длительность сохранения содержания памяти; - содержанием памяти выступают объекты, лица, способы поведения и действий; - происходит интеграция памяти с речью ребенка, что приводит 	<p>Происходит переход от наглядно-действенного в наглядно-образное мышление, т. е. действия с материальными предметами заменяются действиями с образами. Наглядно-действенное мышление возникает к концу первого года жизни и остается ведущим до 3,5–4 лет. Сначала ребенок может абстрагироваться и выделять форму и цвет, поэтому при группировке предметов в первую очередь обращает внимание на размер и цвет</p>	<p>Развитие восприятия в раннем возрасте происходит в рамках предметной деятельности и в связи с овладением новыми действиями. Особое значение имеют действия, которые называют соотносящими. Это действия с двумя и более предметами, в которых необходимо учитывать и соотносить свойства разных объектов – их форму, величину, твердость, местоположение и пр. Уже в</p>	<p>Эмоциональное состояние на протяжении первых 3 лет жизни очень неустойчиво. Поведение сопровождается яркими эмоциональными реакциями. Вследствие эгоцентризма – слабое развитие эмпатии. Фаза эмоциональной свободы, свободы развития чувств, а следовательно и воображения (фаза наивного субъективизма или наивного эгоцентризма). Ребенок всецело погружен в мир своих переживаний. Субъективизм, погруженность в свои переживания, натуральный эгоцентризм - все это имеет наивный, непосредственный характер. Возникает эмоциональная завышенная самооценка. В этот период развития у ребенка имеется очень</p>	<p>Важнейшим достижением раннего возраста в развитии личности является зарождение собственно самосознания, а именно того ее уровня, когда ребенок осознает себя деятелем - субъектом равно важных условиями для его выступления, во-первых, сосредоточенность всех психических функций ребенка на предметных действиях, на освоении предметного мира; во-вторых, ситуативно-деловая форма общения со взрослым, который предусматривает его участие в овладении ребенком предметной деятельностью.</p> <p>Развитие самосознания в раннем детстве связано с отделением себя от своих действий, с осознанием своих желаний. Отношение дошкольника к миру предметов существенно меняется. Это изменение определяется тем, что овладение общественно-</p>

				<p>Назовем главные из них</p> <p>У ребенка появляется ситуативная способность к глубокой концентрации внимания, еще слабо управляемая. Глубокое сосредоточение на определенном участке своего окружения сопровождается у малыша таким же сильным волевым контролем от всего остального.</p> <p>Рассматривая и перебирая в руках цветы в букете, ребенок не замечает наклона вазы, которая опрокидывается, из нее выливается вода, но и теперь ребенок не реагирует.</p> <p>В других ситуациях внимание ребенка неустойчиво, легко отвлекается. Поэтому ребенок не способен долго и последовательно выполнять какую-то работу. В поведении ребенка наблюдается определенная непоследовательность: она долго просит маму купить</p>	<p>бурное развитие словесной памяти</p> <p>К двум годам у ребенка развивается оперативная память</p>	<p>предмета. В возрасте около двух лет он выделяет предметы, основываясь на существенных и несущественных признаках. В 2,5 года ребенок выделяет предметы по существенным признакам: цвет, форма, величина.</p>	<p>конец младенчества дети начинают совершать действия с двумя предметами – нанизывают, ставят одно на другое, складывают и пр. Но в этих действиях младенец еще не учитывает свойств предметов – не выбирает и не подбирает нужные предметы в соответствии с их формой и величиной, не пытается их расположить в определенном порядке.</p> <p>Развитие восприятия определяется тремя параметрами: перцептивными действиями (целостностью воспринимаемого предмета), сенсорными эталонами (возникновение эталонов ощущений: звуковых, световых, вкусовых, тактильных,</p>	<p>сильная потребность в положительном образе «Я». Очень рано проявляется способность к сопереживанию.</p>	<p>выработанными способами употребления предметов формирует у ребенка предметное отношение к действительности (Д.Б.Эльконин). Теперь малыш не просто манипулирует предметами, а действует с ними в соответствии с их назначением, функцией. Освоение функций предметов, в свою очередь, приводит к отделению действия от предмета, за которым оно было первоначально жестко закреплено.</p>
--	--	--	--	---	--	---	---	--	---

				<p>меховой котики, но играет им одну-две минуты и отвлекается, потому что увидела в сверстника мороженое о своеобразна и избирательность внимания, связана с преобладанием чувственной внимание и над интеллектуальной Так, внимание ребенка вызывают незначительные, но наиболее заметны, эмоционально насыщенные внешние признаки объектов В организации внимания начинаю участвовать речи, как самого ребенка, так и взрослого</p>			<p>обонятельных) и действиями соотношения.</p> <p>Процесс восприятия заключается в выделении наиболее характерных для данного предмета или ситуации качеств, признаков, свойств; составлении на их основе определенного образа; соотношении данных образов-эталонов с предметами окружающего мира. Так ребенок учиться делить предметы на классы: куклы, машины, мячи, ложки и т. д.</p>		
<p>Дошкольное детство (от 3 до 7)</p>	<p>Ролевая игра</p>	<p>Отделение ребенка от взрослого. Две системы социальных отношений: «ребенок – взрослый» и «ребенок – дети».</p>	<p>Потребность в общественно значимой и общественно оцениваемой деятельности</p>	<p>В этом возрасте оно непроизвольное и вызывается внешне привлекательными предметами, событиями и людьми. На первый план выходит интерес. Ребенок фиксирует внимание на чем-либо или ком-либо только в течение того промежутка</p>	<p>Развитие памяти идет от непроизвольной и непосредственной к произвольному и опосредованному запоминанию и припоминанию.</p>	<p>Мышление в своем развитии проходит следующие этапы: 1) совершенствован ие наглядно-действенного мышления на базе развивающегося воображения; 2) улучшение наглядно-</p>	<p>Восприятие в дошкольном возрасте утрачивает свой первоначально аффективный характер: перцептивные и эмоциональные процессы дифференцируются. Восприятие становится</p>	<p>В дошкольном возрасте чувства преобладают над всеми сторонами жизни ребенка, предоставляют им соответствующей окраски и выразительности. Малыш еще не умеет управлять своими переживаниями, почти всегда находится в плену чувств, которые имеют бурное,</p>	<p>Самосознание формируется к концу дошкольного возраста благодаря интенсивному интеллектуальному и личностному развитию, оно обычно считается центральным новообразованием дошкольного детства. Самооценка появляется во второй половине периода на основе первоначальной чисто эмоциональной</p>

				<p>времени, в котором у него сохраняется непосредственный интерес к человеку, предмету или происходящему. Становление произвольного внимания сопровождается появлением эгоцентрической речи.</p>	<p>образного мышления на основе произвольной и опосредованной памяти; 3) начало активного формирования словесно-логического мышления благодаря использованию речи как средства постановки и решения интеллектуальных задач.</p>	<p>осмысленным, целенаправленным, анализирующим. В нем выделяются произвольные действия — наблюдение, рассматривание, поиск.</p> <p>Значительное влияние на развитие восприятия оказывает в это время речь — то, что ребенок начинает активно использовать названия качеств, признаков, состояний различных объектов и отношений между ними. Называя те или иные свойства предметов и явлений, он тем самым и выделяет для себя эти свойства; называя предметы, он отделяет их от других, определяя их состояния, связи или действия с ними, — видит и понимает</p>	<p>непосредственный и произвольный характер. Они быстро и ярко вспыхивают и не менее быстро угасаю. Бурное веселье частоменяются слезами.</p> <p>Сильный и важнейший источник переживаний ребенка - его взаимоотношения с другими людьми. Если взрослые ласково относятся к нему, определяют его права, проявляют внимание, то у него преобладает бодрое, жизнерадостное настроение, он переживает эмоциональное благополучие - чувство уверенности, защищенности, которое способствует нормальному развитию личности ребенка, выработке у него положительных качеств, доброжелательного отношения к людям</p> <p>Проявления отношения к ребенку вызывают у него ответные чувства - радость, гордость, сочувствие, страх, обиду, гнев, зависть и др. Он остро переживает как ласку, похвалу, так и разочарование.</p>	<p>самооценки («я хороший») и рациональной оценки чужого поведения. Ребенок приобретает сначала умение оценивать действия других детей, а затем - собственные действия, моральные качества и умения. Самооценка ребенка практически всегда совпадает с внешней оценкой, прежде всего с оценкой близких взрослых. Дошкольник видит себя глазами близких взрослых, его воспитывающих. Если оценки и ожидания в семье не соответствуют возрастным и индивидуальным особенностям ребенка, его представления о себе окажутся искаженными. Оценивая практические умения, 5-летний ребенок преувеличивает свои достижения. К 6 годам сохраняется завышенная самооценка, но в это время дети хвалят себя уже не в такой открытой форме, как раньше. Не меньше половины их суждений о своих успехах содержит какое-то обоснование. К 7 годам у большинства самооценка умений становится более адекватной. В целом самооценка дошкольника очень высока, что помогает ему осваивать новые виды деятельности, без сомнений и страха включаться в занятия учебного типа при подготовке к школе.</p>
--	--	--	--	--	---	---	---	--

							реальные отношения между ними. В дошкольном возрасте ощущения продолжают быстро совершенствоваться, прежде всего, за счёт развития и усложнения деятельности центральной части анализаторов.		
Младший школьный возраст (от 7 до 11)	Учение	Ребенок-учитель, ребенок-родитель	Внутренний план действий, рефлексия, произвольность	В младшем школьном возрасте преобладает произвольное внимание. Детям трудно сосредоточиться на однообразной и малопривлекательной для них деятельности или на деятельности интересной, но требующей умственного напряжения. Реакция на все новое, яркое необычно сильна в этом возрасте. Ребенок не умеет еще управлять своим вниманием и часто оказывается во власти внешних	Память приобретает ярко выраженный познавательный характер. Хорошо развивается механическая память, немного отстает в своем развитии опосредованная и логическая память. Идет интенсивное формирование приемов запоминания	Познавательная активность ребенка младшего школьного возраста очень высокая. Это выражается в том, что он задает много вопросов и интересуется всем: какой глубины океан, как там дышат животные и т. д. Ребенок стремится к знаниям. Он учится оперировать ими, представлять ситуации и при необходимости	Происходит переход от непроизвольного восприятия к целенаправленному произвольному наблюдению за предметом или объектом. В начале данного периода восприятие еще не дифференцировано, поэтому ребенок иногда путает похожие по написанию буквы и цифры. Ощущения младших школьников наилучшим образом	Дети младшего школьного возраста в целом способны правильно воспринимать эмоциональное состояние человека (по результатам исследований психологов, 95 процентов опрошенных детей пяти - семи лет в целом правильно определяют эмоции других людей). При этом дети достаточно легко отличают радость, восхищение, веселье и затрудняются в распознавании грусти (эту эмоцию правильно назвала половина опрошенных дошкольников), испуга (всего 7 процентов детей дали правильные	Ученик начинает самоопределяться как субъект учебной деятельности, у него формируется Я-образ - результат осознание глубинной сущности человека, что позволяет отличить себя от других людей (такой, успешно или не успешно учится, которую хвалят или наказывают, с которой хотят или не хотят дружить) В младшем школьном возрасте значительно расширяется сфера социальных контактов ребенка, что неизбежно влияет на ее первичную Я концепцию - совокупность установок относительно себя. Школа способствует самостоятельности

				<p>впечатлений. Все внимание направляется на отдельные, бросающиеся в глаза предметы или их признаки.</p>		<p>пытается найти выход из той или иной ситуации. Ребенок уже может представлять ситуацию и действовать в ней в своем воображении. Такое мышление называется наглядно-образным. Это основной вид мышления в данном возрасте. Ребенок может мыслить и логически, но, поскольку обучение в младших классах успешно идет только на основе принципа наглядности, этот вид мышления пока необходим</p>	<p>совершенствуються при включении специальных упражнений в ту или иную деятельность: игровую или учебную, например игра в лото с быстрым нахождением одинаковых оттенков цвета</p>	<p>ответы), удивления (лишь 6 процентов).</p> <p>Дети прежде всего обращают внимание на выражение лица, не придавая значения пантомимике - позы и жестам.</p> <p>На протяжении школьного детства происходит "воспитание чувств" - они со временем становятся и более глубокими, и более устойчивыми, и более разумными, да и вольно изливаются не с такой легкостью. Но любой, кто наблюдал дошкольников, согласится, что тем не менее именно чувства придают их поведению особую окраску и выразительность. Искренность, отзывчивость и непосредственность малыша - бесспорный психологический факт.</p> <p>Поведение окружающих по отношению к ребенку постоянно вызывает у него разнообразные чувства: радость, гордость, обиду и т. д. Ребенок, с одной стороны, остро переживает ласку, похвалу, с другой - причиненное ему огорчение, проявленную к нему несправедливость.</p>	<p>ученика, его эмансипации от влияния родителей, предоставляет ему широкие возможности для изучения окружающего (физического и социального) мира Действия школьника, по сравнению с действиями дошкольника а приобретают гораздо важнее для него значение, поскольку он уже вынужден сам отвечать за себя. По мнению Л Выготского, именно в младшем школьном возрасте начинает складываться самооценка ребенка, которая опосредует его отношение к себе, интегрирует опыт ее деятельности и общения с другими людьми. Это важнейшим свойством личности, обеспечивает контроль за собственной деятельностью с точки зрения нормативных критериев, организацию своего поведения согласно социальным нормам.</p>
--	--	--	--	---	--	---	---	--	--

								<p>Школьники испытывают чувство любви, нежности к близким людям, прежде всего к родителям, братьям, сестрам, часто проявляют по отношению к ним заботу, сочувствие.</p> <p>Вместе с тем, когда другой ребенок (даже любимый им брат, сестра) пользуется, как кажется школьнику, большим вниманием, он испытывает чувство ревности.</p> <p>Особое сочувствие ребенка вызывают положительные герои, но он может пожалеть и злодея, если тому приходится уж очень плохо. Чаще, однако, дети возмущаются поступками отрицательных персонажей, стремятся защититть от них любимого героя.</p>	
<p>Подростковый возраст (от 11 до 15)</p>	Общение со сверстниками	Стремление приобщиться к миру взрослых, ориентация поведения на нормы и ценности этого мира. Эмансипация от взрослых и	ощущение взрослости, самооценка, подчинение нормам коллективной жизни	Подросток может хорошо концентрировать внимание в значимой для него деятельности: в спорте, где он может добиться высоких результатов, в трудовой деятельности, где	Подросток уже способен управлять своим произвольным запоминанием. Способность к запоминанию (заучиванию) постоянно, но медленно возрастает до 13 лет. С 13 до 15-16 лет наблюдается	Этот возрастной период особенно плодотворен для развития абстрактного (словесно-логического) мышления. Материал, который усваивают дети в школе, требует более высокого,	Ощущение развития себя телесного фиксирует внимание подростка на теле и занимает сферу его мыслей и чувств. Физическое ощущение, сочетааясь с	<p>После относительно спокойного младшего школьного возраста подростковый кажется бурным и сложным. Главная особенность подросткового возраста — личностная нестабильность. Противоположные черты, стремления, тенденции</p>	Развитие самосознания — центральный психический процесс переходного возраста. Биогенетическая психология выводила рост самосознания и интереса к собственному «Я» у подростков и юношей непосредственно из процессов полового созревания. Половое созревание, скачок в росте, нарастание физической

		<p>группирован ие.</p>	<p>он зачастую проявляет чудо в умении сосредоточиться и выполнить тонкую работу, в общении, где его наблюдательность может соревноваться с наблюдательностью взрослых, у которых она является профессиональным качеством. Внимание подростка становится хорошо управляемым, контролируемым процессом и увлекательной деятельностью.</p> <p>В школе на уроках внимание подростков нуждается в поддержке со стороны учителя - долгая, долгая учебная деятельность вдохновляет подростка на поддержание произвольного внимания. В педагогическом процессе отработаны приемы поддержания произвольного внимания и организации произвольного. Учитель может использовать эмоциональные</p>	<p>более быстрый рост памяти. В подростковом возрасте память перестраивается, переходя от доминирования механического запоминания к смысловому. При этом перестраивается сама смысловая память -она приобретает опосредованный, логический характер, обязательно включается мышление. Заодно с формой изменяется и содержание запоминаемого; становится более доступным запоминание абстрактного материала. Память работает на уже присвоенных знаковых систем, прежде всего речи.</p>	<p>чем у младших школьников, уровня учебно-познавательной деятельности, одновременно он направлен на развитие этой деятельности Учащиеся должны овладеть системой научных понятий математики, физики, химии Именно эти предметы требуют новых способов усвоения знаний и направлены на развитие теоретического, то есть формального, рефлексивного (предметом анализа является собственная интеллектуальная операция) мышление Его Ж Пиаже называл мышлением на уровне формальных операций Оно разворачивается в размышлениях о возможном, по сравнению действительность и с теми событиями, которые могли бы состояться или не</p>	<p>социальными ожиданиями, формирует сложную гамму переживаний подростков время подросток начинает ощущать наполненность своего тела энергией, надо есть ему особое чувство, - ощущение того, что он имеет жизненную силу, он живое существо! Происходит дальнейшая <i>интеллектуализация</i> такой психической функции, как восприятие. Этот процесс зависит от усложняющегося в средних классах обучения.</p>	<p>существуют и борются друг с другом, определяя противоречивость характера и поведения взрослеющего ребенка.</p> <p>Личностные особенности. Одним из личностных новообразований подросткового возраста является чувство взрослости. Конечно, подростку еще далеко до истинной взрослости —и физически, и психологически, и социально. Он объективно не может включиться во взрослую жизнь, но стремится к ней и претендует на равные со взрослыми права. Новая позиция проявляется в разных сферах, чаще всего — во внешнем облике, в манерах.</p> <p>Общая логика развития всех волевых качеств может быть выражена следующим образом: от умения <i>управлять собой</i>, концентрировать усилия, выдерживать и выносить большие нагрузки до способности <i>управлять деятельностью</i>, добиваться в ней высоких результатов. Соответственно этой логике совершенствуются приемы развития</p>	<p>силы, изменение внешних контуров тела и т. п. действительно активизируют у подростка интерес к себе и своему телу. Главное психологическое приобретение ранней юности — открытие своего внутреннего мира. Вместе с осознанием своей уникальности, неповторимости, непохожести на других приходит чувство одиночества. Юношеское «Я» еще неопределенно, расплывчато, оно нередко переживается как смутное беспокойство или ощущение внутренней пустоты, которую необходимо чем-то заполнить. Отсюда растет потребность в общении и одновременно повышается его избирательность, потребность в единении. В подростковом возрасте, а именно в переломный его момент (13-14 лет), Я-образ становится очень неустойчивым, теряет свою целостность Подросток особенно остро чувствует противоречие, неустроенность своего Я, с обусловлено неопределённостью уровня притязаний, трудностями переориентации по оценке других на самооценку Уход от прямого копирования образцов поведения других людей требует развития способов самопознания и самоанализа, которые у подростков еще</p>
--	--	----------------------------	--	--	--	---	--	---

				факторы, познавательные интересы, а также постоянную готовность подростка воспользоваться случаем и утвердить себя среди сверстников в удобной для этого ситуации.		состояться Этот вид интеллектуальной деятельности имеет абстрактный характер		волевых качеств. Вначале подросток просто восхищается ими у других людей, похорошему завидует тем, кто обладает этими качествами (10—11 лет). Затем подросток заявляет о желании иметь такие качества у себя (11—12 лет) и, наконец, приступает к их самовоспитанию (12—13 лет)	недостаточно сформированы Это порождает противоречие между острой потребностью подростков в самопознании и неспособностью адекватно реализовать ее, следствием чего является снижение ревно адекватности, устойчивости самооценки, стабильности развития Я-образу.
Юношеский возраст (от 15 до 21)	Учебно-профессиональная деятельность	Выбор жизненного пути	Мировоззрение, профессиональные интересы, философская рефлексия, осознание собственной индивидуальности	Преобладает произвольное внимание, старший школьник может легко сосредоточиться на предмете деятельности, владеет приемами переключения внимания, может самостоятельно организовать его. На уроке старшеклассник следит за его ходом и ведет необходимые записи. Развитие внимательности ведет к совершенствованию наблюдательности, которая становится целенаправленной и устойчивой.	Становится произвольной, управляемой. Старший школьник владеет разными приемами запоминания, может выделить в материале существенное, систематизировать его, сформулировать то, что запомнилось.	Формально-логическое и формально-операциональное. Это абстрактное, теоретическое, гипотетико-дедуктивное мышление, не связанное с конкретными условиями внешней среды.	Восприятие становится произвольным, проявляется в перцептивных действиях планомерного наблюдения за определенными объектами. Появляется наблюдения за своими действиями, поведением, переживаниями, мыслями	Общая направленность юношей и девушек на будущее создает благоприятные психологические основы для большей открытости подростков разнообразным переживаниям. Эстетические чувства, переживания, связанные с появлением новых видов деятельности, чувство влюбленности, радость творчества, большой интерес к миру чувств другого человека, особенно сверстника — все это обуславливает большую эмоциональную восприимчивость молодых людей, свойственную данному возрасту. В этом возрасте у юношей и девушек возникает и более точное регулирование чувств, в частности, более совершенное владение выражением своих	Важнейший психологический процесс юношеского возраста - становление самосознания и устойчивого образа своей личности, своего "Я". Становление самосознания происходит по нескольким направлениям: 1) открытие своего внутреннего мира; 2) появляется осознание необратимости времени, понимание конечности своего существования. Именно понимание неизбежности смерти заставляет человека всерьез задуматься о смысле жизни, о своих перспективах, своем будущем, о своих целях. 3) Формируется целостное представление о самом себе, отношении к себе, причем вначале осознаются и оцениваются человеком особенности своего тела, внешности, привлекательности, а затем уже морально-психологические,

								<p>чувств и настроений. Если подросток может скрывать свои переживания под личиной безразличия, то юноша умеет не только скрывать испытываемые им чувства, но и маскировать их.</p>	<p>4) Происходит осознание и формируется отношение к зарождающейся сексуальной чувственности. Юношеская сексуальность отличается от сексуальности взрослого человека. Потребность в душевном понимании и сексуальные желания очень часто не совпадают и могут быть направлены на разные объекты. По образному выражению одного ученого-сексолога, "юноша не любит женщину, к которой его сексуально физиологически влечет, и его не влечет сексуально к девушке, которую он любит, у него целомудренное отношение к девушке, вызывающей у него нежные чувства".</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---	---

Пример Положения о проведении всероссийского онлайн-чемпионата «Изучи интернет – управляй им»

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок и регламент проведения онлайн-чемпионата «Изучи интернет – управляй им» (далее – Чемпионат) с целью повышения уровня знаний в области новых технологий, эффективного и безопасного использования интернета и цифровых инструментов.

Организаторы Чемпионата:

Вписать организаторов и соорганизаторов

2. Цели и задачи Чемпионата

Цель Чемпионата – повышение уровня знаний школьников и студентов об интернете и цифровых технологиях, совершенствование навыков эффективного и безопасного использования IT-технологий, повышения общего уровня кибергигиены в соревновательной форме.

Задачи: формирование цифровой культуры как навыков осознанного и безопасного пространства, в том числе в интернете;

привлечение школьников, родителей, педагогов к изучению современных технологий и практическому их использованию;

совершенствование знаний, умений и навыков работы с компьютером и различными видами цифровых устройств;

повышение уровня информированности школьников, их родителей (законных представителей), педагогов о важности цифровой грамотности и цифровой гигиены; развитие соответствующих навыков;

популяризация использования современных информационных технологий и инструментов в рамках образовательного процесса.

3. Этапы проведения Чемпионата

Чемпионат проходит в два этапа:

1. Первый этап: выполнение творческих заданий

2. Второй этап: участие в онлайн-турнире (выполнение интерактивных заданий на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» в специальном турнирном модуле)

Команды и Индивидуальные участники Чемпионата могут принимать участие как в двух этапах, так и в любом одном. Однако в финальном рейтинге Чемпионата учитываются результаты двух этапов (**Внести свои условия**).

Команды и Индивидуальные участники также могут получить *дополнительные баллы* к своему результату по итогам первого и второго этапа Чемпионата, участвуя в офлайн- и онлайн-мероприятиях, партнером в которых выступает проект «Изучи интернет – управляй им» и на которых **дополнительно объявляется** возможность получить дополнительные баллы в Чемпионате (*подробнее – п. 10 Положения*).

4. Сроки проведения Чемпионата

Регистрация участников:

Определить сроки не менее 2-х недель

Первый этап (выполнение творческих заданий):

Обозначить сроки выполнения творческого задания.

Второй этап (онлайн-турнир):

Обозначить сроки выполнения второго этапа.

Подведение итогов (начисление баллов за 1 и 2 этап, начисление дополнительных баллов, подсчет общего количества баллов):

Обозначить сроки подведения итогов.

Объявление результатов: Обозначить сроки объявления результатов.

5. Участники: кто может принимать участие в чемпионате

Чемпионат проводится в двух категориях: «Индивидуальный зачет» и «Командный зачет».

Выполнять задания Чемпионата могут школьники и студенты – строго до 18 лет, резиденты Российской Федерации.

Лица старше 18 лет могут принять участие в Чемпионате **только** в качестве капитана команды. При этом капитан команды не выполняет задания Чемпионата, его функция исключительно организационная – сбор и регистрация команды.

6. Индивидуальные участники: условия и регистрация

Участниками «Индивидуального зачета» могут стать школьники и студенты строго до 18 лет, резиденты РФ.

Для регистрации участника на Чемпионат необходимо:

[Указать адрес регистрации и анкеты участника (при необходимости)]

Индивидуальный участник может участвовать как в двух, так и в любом одном этапе Чемпионата, а именно:

выполнить творческие задания на первом этапе Чемпионата и/или выполнить задания онлайн-турнира на втором этапе Чемпионата

Индивидуальный участник также может получить дополнительные (призовые) баллы Чемпионата (см. п. 10 Положения).

Результаты всех этапов суммируются – это и является итоговым результатом Индивидуального участника в Чемпионате. Итоговый результат отображается в рейтинге Чемпионата (в специальном разделе на сайте «Изучи интернет – управляй им»).

Индивидуальные участники, занявшие по итогам Чемпионата места с 1 по 5, имеют право на получение дипломов.

7. Команды: условия и регистрация; капитан команды

В «Командном зачете» соревнуются группы участников, т.е. команды. Каждая команда состоит из:

Игроков – школьников и/или студентов строго до 18 лет, резидентов РФ; количество игроков в одной команде – от 2 до 5 человек.

Капитана – лицо любого возраста (в том числе старше 18 лет), резидент РФ. При этом капитан команды **не** выполняет задания Чемпионата, его функция исключительно организационная – сбор и регистрация команды.

Команду на Чемпионат регистрирует только капитан команды.

Инструкция для Капитана команды (регистрация команды на Чемпионат) [далее представлена инструкция для регистрации капитана и команды на ресурсах «Изучи Интернет – Управляй Им!»]

Регистрация команды на Чемпионат:

Капитан и каждый игрок команды должны зарегистрироваться на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им».

Завести аккаунт, если аккаунт уже есть, то этот этап можно пропустить. Капитан и каждый игрок команды должны заполнить анкету в Личном кабинете, по мере необходимости.

После того, как в обязательном порядке выполнены пп. 1-2, капитану необходимо зайти в Личный кабинет и выбрать вкладку «Команда»

В графе «Название команды» капитан должен вписать уникальное название своей команды и нажать кнопку «Создать».

Далее капитану откроется страница с формой добавления игроков в команду

Игроков можно найти по логинам или другим данным и добавить в команду, нажав предназначенную для этого кнопку; каждый добавленный игрок получит уведомление об этом на электронную почту и в личном кабинете.

Инструкция для участника команды

После регистрации и заполнения «Анкеты участника», сообщите логин своему капитану

Ждите приглашения в команду

Подтвердите свое участие в команде

Все пользователи, которых пригласили в команду, могут подтвердить свое участие в команде:

Перейдя по ссылке из письма, которое получают на указанную ими при регистрации электронную почту
Нажав соответствующую кнопку во всплывающем окне, отображаемом при авторизации на сайте

Причины, по которым пользователи не подтвердили свое участие, могут быть следующими:

Пользователь не получил письмо с предложением об участии в команде или проигнорировал его

Пользователь не авторизовался на сайте и, соответственно, не увидел всплывающее окно с предложением участия в команде

При приглашении пользователя капитаном команды, сам капитан пригласил не того пользователя, ошибившись в данных приглашаемого участника

Команда может участвовать как в двух, так и в любом одном этапе Чемпионата, а именно:

выполнить творческие задания на первом этапе Чемпионата (баллы за выполненное задание начисляются не каждому игроку, а команде)

и/или выполнить задания онлайн-турнира на втором этапе Чемпионата (на этом этапе задания выполняет каждый игрок команды; баллы, набранные всеми игроками, суммируются; затем определяется средний балл и среднее время выполнения заданий)

Команда также может получить дополнительные (призовые) баллы Чемпионата (см. п. 10 Положения).

Результаты всех этапов суммируются – это и является итоговым результатом Команды в Чемпионате. Итоговый результат отображается в рейтинге Чемпионата (в специальном разделе на сайте «Изучи интернет – управляй им»).

Команды, занявшие по итогам Чемпионата места с 1 по 5, имеют право на получение дипломов и ценных призов (приз получает каждый игрок команды-победителя).

От одного учебного заведения принять участие в Чемпионате может несколько команд. При этом составы команд должны быть уникальными

8. Творческие задания (первый этап Чемпионата)

Творческие задания могут выполнять и команды, и индивидуальные участники.

Творческое задание №1: новость и/или пост о проведении Чемпионата Индивидуальный участник и команда могут подготовить:

пост о проведении Чемпионата для публикации в социальных сетях (*внимание: на сообщество и/или страницу пользователя, где будет опубликован пост, должны быть подписаны не менее 200 человек; дата создания страницы/сообщества – не менее 1 года назад; содержание сообщества должно быть близко к теме чемпионата, к ИТ и/или связано с образованием*)

новость о проведении Чемпионата для публикации на сайте учебного заведения

новость о проведении Чемпионата для публикации на информационном ресурсе (например, СМИ)

Содержание публикации: полное название Чемпионата и ссылка на страницу Чемпионата на сайте игра-интернет.рф

призыв к участию в Чемпионата

кто может стать участником Чемпионата

сроки проведения первого и второго этапов Чемпионата сроки регистрации на Чемпионат данные о призах победителям

Количество публикаций: не более 2 постов и не более 2 новостей **Сроки публикации:** [индивидуально для организации.]

Сроки предоставления информации организаторам о состоявшейся публикации (ссылки на посты и новости): [индивидуально для организации].

Как и куда отправить ссылки на публикации:

1. необходимо составить электронное письмо (e-mail) и отправить его по адресу [указать свой].

2. в теме письма необходимо указать: Дополнительное задание [№ 1] – [название команды или логин индивидуального участника]

само письмо должно содержать:

- № задания;

-логин индивидуального участника или название команды и логин капитана команды;

-адрес электронной почты, использованной при регистрации на сайте; о ссылки на публикации.

Количество баллов за публикации:

новость на сайте учебного заведения: до 500 баллов (*каждому участнику и каждой команде от данного учебного заведения*)

пост: до 1000 баллов

новость на информационном ресурсе: до 3000 баллов

Сроки начисления баллов: не позднее 30 ноября 2023 года.

Творческое задание №2: презентация или лонгрид

Индивидуальный участник или Команда могут подготовить только одну работу в рамках дополнительного задания №2: или презентацию, или лонгрид.

Тема работы: [Придумать тему] **Требования к работе:**

презентация или лонгрид должны начинаться с обложки; обложка должна содержать

- название работы (*название работы может отличаться от названия темы*)

- название Чемпионата

- год создания работы

презентация или лонгрид должны заканчиваться заключительным слайдом/страницей со следующей информацией:

- имя автора/авторов

- название команды (если автор входит в состав команды) о город, регион автора

- количество слайдов/страниц: не менее 5 и не более 7, включая обложку и заключительный слайд/страницу

- содержание работы, требования к материалам:

- текст и мультимедийные материалы должны раскрывать тему «Учитель будущего»

- текст и мультимедийные материалы должны быть представлены в презентации или лонгриде в примерном соотношении 50/50% (например, отрывок текста может сопровождаться иллюстрацией, видео, аудио, графиком и т.п.)

- мультимедийные материалы, которые можно использовать в работе: иллюстрации, фотографии, инфографики, графики, таблицы, схемы, собственные видеоролики и аудиоролики, музыкальные фрагменты и видеофрагменты из произведений других авторов, анимация и т.п.)

- иллюстрации и фотографии, которые используются в работе, должны иметь достаточно высокое разрешение, чтобы не создавалось ощущение размытости кадра; если известен автор иллюстрации или фото, его необходимо указать в подписи

- хронометраж одного видеоролика, снятого автором работы самостоятельно - не более 60 сек.

- хронометраж одного аудиоролика, записанного автором работы самостоятельно - не более 30 сек

- хронометраж видеофрагмента из произведения стороннего автора (например, ролика в YouTube, художественного или документального фильма, рекламного ролика, новостного репортажа, мультфильма и проч.) – не более 60 сек.; в подписи к видеофрагменту необходимо указать: источник (название канала, фильма, тв-программы), автора произведения (если известен), год создания произведения (если известно)

- хронометраж аудиофрагмента из произведения стороннего автора (например, аудиоподкаста, радиоспектакля, песни и т.п.) – не более 60 сек.; в подписи к аудиофрагменту необходимо указать: источник (название канала, муз.произведения), автора произведения (если известен), год создания произведения (если известно)

- требования к графикам, таблицам, диаграммам: в подписи необходимо указать ссылку на источник данных, на основе которых были созданы графики, таблицы, диаграммы

- требования к тексту: текст должен быть грамотным, то есть не содержать орфографических и стилистических ошибок

работу можно создать с помощью любого графического редактора, в том числе с помощью специальных программ для создания презентаций и/или лонгридов (например, PowerPoint, PDF, Canva, Tilda, Ucoz, статьи «ВКонтакте»).

Сроки: работу необходимо подготовить и отправить организаторам не позднее [указать свои даты]

Как и куда отправить работу:

необходимо составить электронное письмо (e-mail) и отправить его по адресу: [указать свой способ связи с организатором]

в теме письма необходимо указать: Дополнительное задание [№ 2] – [название команды или логин индивидуального участника]

само письмо должно содержать:

- № задания;

- логин индивидуального участника или название команды и логин капитана команды;

- адрес электронной почты, использованной при регистрации на сайте; о саму работу: прикрепленный к письму файл или ссылку на файл, опубликованный в интернете или выложенный на файлообменнике (с возможностью скачивания)

Количество баллов: до 10 000 баллов.

Оценка работы: презентация или лонгрид оцениваются по нескольким критериям

1. грамотность текста (орфография, стилистическая выдержанность)

2. эстетичность (качество и разнообразие мультимедиа материалов)

3. соответствие теме (полнота раскрытия темы)

4. оригинальность (оригинальный подход к представлению темы и содержанию)

5. соответствие требованиям к содержанию и мультимедиа материалам

Сроки начисления баллов: [указать сроки]

9. Проведение онлайн-турнира (второй этап Чемпионата). Как выполнять задания онлайн-турнира, тема заданий

Онлайн-турнир (второй этап Чемпионата) проводится на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» - в специальном разделе.

Турнирный модуль состоит из 24 заданий разной сложности.

Тема заданий: «Технологии в образовании».

Задания можно выполнить только один раз. Начать выполнение заданий можно в любой удобный момент в течение всего периода проведения онлайн-турнира.

Внимание: Игроки **Команды** могут выполнять задания, находясь в разных помещениях (например, каждый у себя дома), но начать выполнение заданий должны почти одновременно: **разница между первым и последним нажавшим кнопку «Начать турнир» игроком не может превышать 7 минут.**

На выполнение заданий отводится фиксированное количество времени – 60 минут; отсчет времени начинается с момента нажатия кнопки «Начать турнир».

Внимание: прервать выполнение заданий, или продолжить выполнение заданий, спустя 60 минут, или начать выполнение заданий заново – невозможно.

*Внимание: Задания необходимо выполнять **исключительно** на стационарном компьютере или ноутбуке (на планшете и смартфоне часть заданий может быть недоступна!).*

*Внимание: **перед стартом онлайн-турнира будет определено минимально возможное время прохождения турнира.** Прохождение турнира за время ниже возможного будет восприниматься организаторами как использование посторонних программ или механизмов, позволяющих получить преимущество при прохождении заданий чемпионата. **Участники и Команды, замеченные в неэтичном поведении, дисквалифицируются.***

Количество баллов: до 6000 баллов.

Баллы за онлайн-турнир начисляются сразу - по мере того, как игроки (Индивидуальные участники или Игроки команды) выполняют задания турнира.

10. Дополнительные (призовые) баллы Чемпионата

Команды и Индивидуальные участники могут получить *дополнительные (призовые) баллы* к своему результату по итогам первого и второго этапа Чемпионата, участвуя в офлайн- и онлайн-мероприятиях, партнером в которых выступает проект «Изучи интернет – управляй им» и на которых дополнительно объявляется возможность получить дополнительные (призовые) баллы в Чемпионате

11. Определение победителей

Победителями становятся Индивидуальные участники и Команды, набравшие наибольшее количество баллов за выполнение заданий первого и второго этапа Чемпионата, а также за выполнение дополнительных заданий (см. п. 10 Положения – «Дополнительные (призовые) баллы Чемпионата»)

В рейтинге Чемпионата учитываются:

для Индивидуального участника: баллы за выполнение творческих заданий (первый этап), баллы за выполнение заданий онлайн-турнира и время выполнения этих заданий (второй этап), дополнительные баллы (см. п. 10 Положения)

для Команды: баллы за выполнение творческих заданий (первый этап), средний балл всех игроков Команды за выполнение заданий онлайн-турнира и среднее время выполнения этих заданий (второй этап), дополнительные баллы (см. п. 10 Положения)

Перед стартом онлайн-турнира (второй этап Чемпионата) будет определено минимально возможное время выполнения заданий онлайн-турнира. Выполнение заданий за время ниже возможного будет восприниматься организаторами как использование посторонних программ или механизмов, позволяющих получить преимущество при прохождении заданий чемпионата. Индивидуальные участники и Команды (полностью или отдельные ее игроки), замеченные в неэтичном поведении, дисквалифицируются.

Финальный рейтинг формируется отдельно для каждой категории участников: отдельно в «Индивидуальном зачете» и отдельно в «Командном зачете».

12. Призовые места

Победитель (лидер рейтинга по результатам всех этапов) «Индивидуальный зачет»: 1, 2, 3, 4 и 5 место
«Командный зачет»: 1, 2, 3, 4 и 5 место

Специальная номинация «Лучшая презентация/лонгрид» «Индивидуальный зачет»: 1, 2 и 3 место
«Командный зачет»: 1, 2 и 3 место

На усмотрение организаторов онлайн-чемпионата также могут быть введены специальные категории победителей.

13. Призы победителям

Победители Чемпионата в Индивидуальном и Командном зачетах награждаются дипломами. В Командном зачете диплома удостоивается каждый участник команды. Капитан команды награждается специальным дипломом.

В номинации «Лучшая презентация/лонгрид» Индивидуальные участники и Команда также награждаются дипломами. В Командном зачете выдается один диплом на команду.

Участники, не занявшие призовых мест, могут получить именные онлайн-сертификаты.

14. Общие правила. Ограничения и обязанности

Участник может заявиться на чемпионат только в одной категории: или в «Индивидуальном зачете», или в «Командном зачете».

Запрещены множественные регистрации одного и того же участника.

Запрещено использование сторонних программ, генерирующих данные игры и/или позволяющих осуществлять контроль над процессом прохождения заданий турнирного модуля – вмешиваться в игровую механику. Под вмешательством в игровую механику понимается использование любых посторонних

программ или механизмов, позволяющих получить преимущество при прохождении заданий чемпионата. Участники, замеченные в неэтичном поведении, дисквалифицируются.

Каждый участник Чемпионата может выполнить задания с занесением результатов в общий рейтинг только один раз.

Участник Чемпионата обязан указывать при регистрации реальные данные. В случае победы участник предоставляет организаторам свои паспортные данные или данные законного представителя (необходимы для уплаты налога на приз).

Информация о порядке и ходе проведения Чемпионата размещается на информационных ресурсах организаторов.

Оргкомитет оставляет за собой право вносить изменения в Положение о проведении Чемпионата без предварительного уведомления участников соревнований.

15. Контакты организаторов Чемпионата

По всем вопросам, связанным с регистрацией, участием в первом и/или втором этапе Чемпионата, необходимо обращаться по электронному адресу [\[указать контакты организаторов\]](#).

Данное положение является примером и может применяться как шаблон для организации локальных Чемпионатов.

Пример Положения о проведении Всероссийского Семейного IT-марафона

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок и регламент проведения семейного IT-марафона (далее – IT-марафон) с целью повышения уровня знаний в области информационных технологий и безопасного использования интернета.

Организаторы и партнеры IT-марафона:

[Организаторы]

2. Цели и задачи IT-марафона

Цель IT-марафона – повышение уровня знаний детей и родителей об интернете и общей цифровой грамотности, совершенствование навыков в области IT-технологий.

Задачи:

- формирование информационной культуры семьи как необходимого условия развития навыков осознанного и безопасного поведения в информационном пространстве, в том числе в сети Интернет;
- привлечение детей, родителей, педагогов к изучению современных IT-технологий и практическому их использованию;
- выявление творчески одаренных детей, формирование интереса к научно-техническому творчеству;
- совершенствование знаний, умений и навыков работы с компьютером и различными видами цифровых устройств.

3. Сроки проведения IT-марафона **[обозначить свои сроки проведения]:**

- регистрация семейных команд;
- 1 этап (подготовка творческого задания);
- 2 этап (участие в онлайн-турнире);
- объявление победителей в рамках Всероссийского родительского форума и Международного дня семьи.

4. Участники IT-марафона

К участию в IT-марафоне допускаются *семейные команды*. Команда состоит из «Капитана» и «Игроков».

Игроки команды:

- дети (ученики 5-11 классов), *не менее 1 игрока*
- родители
- близкие родственники

Количество Игроков в команде: не менее 2 и не более 3 человек.

Капитан команды:

- регистрирует команду для участия в турнире;
- *на 1 этапе:* помогает Игрокам выполнять творческое задание;
- *на 2 этапе:* организует команду для прохождения онлайн-турнира (и сам **не** выполняет задания онлайн-турнира).

5. Порядок проведения IT-марафона

Соревнования в рамках IT-марафона проводятся в два этапа. За каждый этап команде начисляются баллы.

1 этап: Творческое задание. Команда может выполнить как оба творческих задания, так и одно на выбор

- *Творческое задание №1:* опубликовать пост о проведении Семейного IT-марафона в социальных сетях.
 - Максимальное количество постов на одну команду – 3 поста
 - Максимальное количество баллов за один пост – 1000 баллов
 - *Инструкция по подготовке – ниже*
- *Творческое задание №2:* подготовить в любой удобной форме «Путеводитель для семьи» по сайтам из Каталога лучших ресурсов с адресом в домене .ДЕТИ: (<https://dotdeti.ru/catalog/>).
 - Максимальное количество работ на одну команду – не более 1-го Путеводителя

- Максимальное количество баллов за работу – 10 000 баллов
- *Инструкция по подготовке – ниже*

2 этап: Участие в онлайн-турнире

Турнир проводится на сайте проекта [«Изучи интернет – управляй им»](#). Вход в турнир для выполнения заданий осуществляется через [Личный кабинет](#) на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Для участия в турнире необходимо предварительно зарегистрироваться.

Турнир состоит из 24 заданий разной сложности. Тема заданий онлайн-турнира: «Цифровая культура». Задания посвящены явлениям в интернет-культуре, цифровой трансформации профессий, цифровой субкультуре, цифровой грамотности, цифровой экономике, Универсальному принятию.

- Задания Турнира выполняет каждый **Игрок** команды – из своего Личного кабинета
 - Максимальное количество баллов за участие в онлайн-турнире одному Игроку команды – 6000 баллов
 - Командным результатом участия в онлайн-турнире является сумма баллов, набранных каждым Игроком команды за выполнение заданий онлайн-турнира
 - Баллы присваиваются команде автоматически по ходу выполнения заданий
- Подробная инструкция для **Капитана** команды – ниже.*
*Подробная инструкция для **Игрока** команды – ниже.*

6. Определение победителей IT-марафона. Призы и призовые места

Победители IT-марафона определяются по сумме баллов, заработанных на первом и втором этапах IT-марафона.

Каждая команда-победитель награждается дипломом.

Каждый *Капитан* и *Игрок*, принимавший участие во 2 этапе IT-марафона, получит электронный Сертификат участника: он будет доступен в Личном кабинете на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им!» (раздел «Результаты»).

7. Призы и призовые места:

- *Победитель Восьмого Всероссийского семейного IT-марафона* (лидеры рейтинга по итогам двух этапов): 1, 2 и 3 место
 - Призы Игрокам команды.
 - Приз Капитанам команд.
- *Специальный приз за лучший путеводитель* (командам, набравшим максимальное количество баллов за творческое задание №2): 1, 2 и 3 место
 - Призы Игрокам команды.
 - Призы Капитанам команд.
- *Специальный приз за лучший пост одной* команде, набравшей максимальное количество баллов за творческое задание №1:
 - Один приз на команду.

На усмотрение оргкомитета IT-марафона: призовой фонд может быть изменен, количество команд-победителей – как сокращено, так и увеличено.

Призы могут быть отправлены победителям, электронной почтой, Почтой России или вручены в рамках специально организованного мероприятия (Церемонии награждения, при возможности ее проведения).

8. Заключительные положения

Информация о порядке и ходе проведения IT-марафона размещается на информационных ресурсах организаторов.

Участникам IT-марафона необходимо ознакомиться с инструкциями, представленными ниже.

Оргкомитет IT-марафона оставляет за собой право вносить изменения в Положение о проведении Всероссийского семейного IT-марафона без предварительного уведомления участников соревнований.

9. Контакты оргкомитета IT-марафона

По вопросам участия в IT-марафоне необходимо обращаться в оргкомитет по электронному адресу [\[указать контакты организаторов на локальном уровне\]](#).

[Данное положение является примером и может применяться как шаблон для организации локальных Чемпионатов.](#)

Инструкция по подготовке поста для социальных сетей

Творческое задание №1

1. Придумайте название команды, выберите ее капитана и назначьте игроков. Если этот пункт уже выполнен, можно переходить сразу к следующему.

2. Капитан и Игроки команды должны [авторизоваться](#) или [зарегистрироваться](#) на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». *Всех участников команды - и Капитана, и Игроков - можно зарегистрировать на [один e-mail](#).* Если этот пункт уже выполнен, можно переходить сразу к следующему.

3. Заполните [анкету](#) в Личном кабинете

4. Текст поста должен содержать как минимум: призыв к участию в IT-марафоне, ссылку на сайт (<http://игра-интернет.рф/>), дату проведения IT-марафона, сроки проведения 1 и 2 этапов.

5. К посту должна быть прикреплена картинка. Картинка должна содержать: название IT-марафона, даты проведения и адрес сайта, где проводится IT-марафон (<http://игра-интернет.рф/>).

6. Пост можно опубликовать:

- на личной странице Капитана команды в социальной сети «ВКонтакте», «Одноклассники», «Телеграм»;
- на личных страницах Игроков команды в социальной сети «ВКонтакте», «Одноклассники», «Телеграм»;
- на официальной странице образовательной организации в социальных сетях.

7. Количество постов: одна семейная команда может опубликовать не более 3 постов.

8. Баллы: за один пост команде может быть начислено до 1000 баллов.

9. Сроки: пост необходимо опубликовать в социальной сети до 22 апреля включительно.

10. Ссылку на опубликованный пост необходимо отправить в оргкомитет IT-марафона по адресу info@igrainternet.ru не позднее 22 апреля:

- *В теме письма необходимо указать:* Семейный IT-марафон | Дополнительное задание [№ 1] – [название команды].
- *Внутри письма необходимо написать:* название команды, адрес электронной почты, использованной при регистрации на сайте и логин Капитана на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им», ссылки на публикации.

Инструкция по подготовке «Путеводителя для семьи» по сайтам из Каталога лучших ресурсов с адресом в домене .ДЕТИ

Творческое задание №2

1. Придумайте название команды, выберите ее капитана и назначьте игроков. Если этот пункт уже выполнен, можно переходить сразу к следующему.

2. Капитан и Игроки команды должны [авторизоваться](#) или [зарегистрироваться](#) на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». *Всех участников команды - и Капитана, и Игроков - можно зарегистрировать на [один e-mail](#).* Если этот пункт уже выполнен, можно переходить сразу к следующему.

3. Заполните [анкету](#) в Личном кабинете.

4. Тема Творческого задания №2: «Путеводитель для семьи» по сайтам из [Каталога лучших ресурсов с адресом в домене .ДЕТИ](#):

- Форма «Путеводителя» **на выбор**:
 - инфографика,
 - или презентация/лонгрид (не более 5 слайдов),
 - или видео (хронометраж – не более 90 секунд),
 - или аудиоподкаст (хронометраж – не более 120 секунд)
- Обязательное условие: в «Путеводителе» должны быть в явной форме отражены (озвучены, показаны и/или напечатаны/опубликованы) следующие параметры:

- названия сайтов/ресурсов
- и адреса сайтов/ресурсов в домене .ДЕТИ
например, название сайта: Российская государственная детская библиотека; адрес сайта в домене .ДЕТИ: библиотека.дети)
- о чем сайты/ресурсы (краткое описание)
- зачем этими сайтами/ресурсами пользоваться семье (или отдельным его членам)
- какую пользу принесет использование каждого сайта/ресурса (или всего пула сайтов)
- Каталог лучших сайтов с адресом в домене .ДЕТИ опубликован на официальном сайте домена по адресу <https://dotdeti.ru/catalog/>

5. Максимальное количество работ на одну команду – не более 1-го Путеводителя

6. Максимальное количество баллов за работу – 10 000 баллов

7. Путеводитель необходимо отправить в оргкомитет IT-марафона по адресу [указать контакты организатора и обозначить сроки выполнения задания].

- *В теме письма необходимо указать:* Семейный IT-марафон | Дополнительное задание [№ 2. Путеводитель] – [название команды участника]
- *Внутри письма необходимо написать:* название команды, адрес электронной почты, использованной при регистрации на сайте, и логин Капитана на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им»
- *Письмо также должно содержать файл работы:* или файл в приложении к письму, или ссылку на файлообменный сервис, видео-, аудио-сервис и т.п.

Как зарегистрироваться на онлайн-турнир: инструкция для Капитана

Перед регистрацией на онлайн-турнир и Капитан, и каждый Игрок команды должны:

- зарегистрироваться на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Всех участников команды - и Капитана, и Игроков - можно зарегистрировать на *один e-mail*. Если этот пункт уже выполнен, переходите сразу к следующему <https://igrainternet.ru/register/>
- заполнить анкету в Личном кабинете: <https://igrainternet.ru/personal/profile/>

Команду на онлайн-турнир регистрирует только Капитан команды. При этом задания турнира могут выполнять только Игроки (Капитан не участвует в выполнении заданий). Количество Игроков в одной команде: не менее 2 и не более 3 человек.

Регистрация на онлайн-турнир идет с 1 марта по 22 апреля (23:59 МСК), включительно. Состав команды можно менять до 22 апреля, 23:59 (МСК) включительно **[сроки являются примером]**.

Онлайн-турнир проводится с 9:00 23 апреля до 23:59 10 мая (МСК) [сроки являются примером].

Задания онлайн-турнира необходимо выполнять исключительно на стационарном компьютере или ноутбуке (на смартфоне или планшете часть функций может быть недоступна).

Для регистрации команды на онлайн-турнир Капитану необходимо:

Зайти в Личный кабинет на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» и выбирать вкладку «Турниры»: <https://igrainternet.ru/personal/championship/team/tournament.php>

Далее, в разделе «Для команд» из списка выбрать турнир под названием «Семейный марафон 2024» (*ниже – пример подобного списка. Если в списке один турнир, то он будет автоматически выбран*):

В окне под выбранным турниром необходимо написать название Команды и далее – нажать кнопку «Создать».

Далее откроется страница с формой добавления Игроков в Команду (*на странице опубликована подробная инструкция, как это сделать*).

Как проводится онлайн-турнир: инструкция для Игроков

Онлайн-турнир проводится на сайте проекта [«Изучи интернет – управляй им»](#).

Каждый Игрок команды должен иметь [Личный кабинет](#) на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» и заполненную в нем [анкету](#).

Выполнять задания в онлайн-турнире можно только в составе Команды. Для выполнения заданий турнира Игрок должен быть включен Капитаном в состав Команды. Узнать, состоит ли Игрок в команде, можно в его [Личном кабинете](#) на вкладке «Турниры»: если Игрок включен в турнир, то он увидит соответствующее сообщение, иначе ему будет предложено создать Команду и стать Капитаном.

Вход в турнир осуществляется через [Личный кабинет](#) – вкладка «Турниры».

Задания онлайн-турнира выполняет *каждый* Игрок – из своего личного кабинета.

Турнир состоит из 24 заданий разной сложности. Тема заданий онлайн-турнира: «Интернет культура». Задания посвящены явлениям в интернет-культуре, цифровой трансформации профессий, цифровой субкультуре, цифровой грамотности, цифровой экономике, Универсальному принятию.

На выполнение заданий *каждому* Игроку отводится фиксированное количество времени – 60 минут; отсчет времени начинается с момента нажатия кнопки «НАЧАТЬ» в первом выбранном Игроком задании.

Начать выполнение заданий можно в любой удобный момент в течение всего периода проведения онлайн-турнира (с 9:00 23 апреля до 23:59 10 мая, время московское).

Пройти тур можно только один раз: повторное выполнение заданий турнира – невозможно, прервать или отложить выполнение заданий – невозможно.

Задания онлайн-турнира необходимо выполнять исключительно на стационарном компьютере или ноутбуке: на планшете и/или смартфоне часть функций турнира не доступны.

За выполнение каждого задания Игроку начисляются баллы. Максимально возможное количество баллов указано на кнопках выбора заданий. За ошибки, допущенные при выполнении заданий, баллы уменьшаются.

После выполнения всех заданий одинаковой сложности (*например, всех заданий за 100 баллов*) Игрок получает бонус, который позволяет выполнить любое задание повторно, чтобы улучшить результат.

Командным результатом участия в онлайн-турнире является сумма баллов, набранных каждым Игроком команды за выполнение заданий онлайн-турнира.

Пример Положения о проведении Викторины «Изучи интернет»

1. Общие положения

1.1. Викторина «Изучи интернет – управляй им» проводится в рамках [указать название мероприятия] с целью развития интереса и привлечения внимания к активному и одновременно эффективному использованию цифровых технологий, повышения цифровой грамотности и совершенствования навыков безопасного использования интернет-технологий.

1.2. Викторина включает вопросы об истории интернета, цифровых технологиях, интернет-сервисах и веб-ресурсах, об интернет-культуре, безопасном использовании цифровых технологий и цифровой грамотности.

1.3. Организатором Викторины является Координационный центр доменов .RU/.РФ совместно с [указать название организации].

1.4. Положение о Викторине разработано и утверждено организатором.

1.5. Настоящее положение определяет общий порядок организации и проведения Викторины.

2. Время и место проведения

Викторина проводится [указать дату], начало в [указать время]. Место проведения - [указать место проведения].

3. Условия проведения

3.1. Викторина проводится в очном формате (формат «Вопрос – ответ»). Вопросы Викторины представлены на специальной веб-странице – игровом поле с перечнем категорий вопросов и баллов, которые можно получить за верный ответ на вопрос. Веб-страница демонстрируется участникам на экране проектора или мониторе компьютера. Веб-страница доступна по адресу: <https://игра-интернет.рф/vic2/>.

3.2. В Викторине участвуют команды [указать учебное заведение, город, иное учреждение], состоящие из [указать возраст или класс/курс], численностью от 3 до 5 человек. В каждой команде выбирается капитан из числа членов команды, который выбирает вопрос, его сложность, а также озвучивает ответ, выбранный командой коллективно. Команды приходят на викторину в сопровождении наставников (наставником команды может быть учитель информатики, заместитель директора школы по воспитательной работе, классный руководитель и т.д.)

3.3. В рамках одной Викторины приводится 3-4 тура по 20-30 минут каждый (в зависимости от того, насколько быстро и правильно отвечают команды).

3.4. Один тур Викторины содержит 7 категорий вопросов по 4 вопроса разной сложности в каждой (т.е. всего 28 вопросов).

3.5. В одном туре Викторины может участвовать не более 3 команд по 3-5 человек в каждой. Команды в Викторине обозначаются цветами: синим, зеленым и оранжевым.

3.6. Вопросы Викторины зачитывает ведущий. Он же принимает ответы и начисляет баллы команде, верно ответившей на тот или иной вопрос.

3.7. Количество баллов, которые набирает команда по ходу одного тура Викторины, отображается на веб-странице (игровом поле) Викторины в реальном времени, иными словами количество баллов и их соотношение меняются в зависимости от того, как часто команда правильно или, наоборот, неправильно отвечает на вопросы Викторины.

4. Участники

4.1. К участию в Викторине приглашаются [указать возраст/класс/курс участников, место проведения].

4.2. Участники самостоятельно разбиваются на команды по 3-5 человек и выбирают капитана команды из числа членов команды. Цвет для команды назначает ведущий.

5. Подведение итогов и Порядок определения победителя

5.1. Итоги соревнований подводятся в финале *каждого* тура Викторины.

5.2. Победители определяются по количеству баллов, набранных за верные ответы в одном туре.

5.2. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов по сравнению с другими командами.

5.3. Призом (сувенирная продукция от организаторов Викторины) награждается каждый участник-команды победителя.

6. Заключительные положения

Настоящее положение вступает в силу со дня его утверждения.

Организаторы Викторины не несут обязательств финансового, денежного характера перед победителями Викторины. Победитель не вправе требовать денежной компенсации за участие в Викторине.

Указанная Викторина носит социальную направленность и не имеет какой-либо коммерческой составляющей.

Пример кейса для конкурса проектов и прикладных исследований школьников и студентов на основе реальных задач работодателей «Школа реальных дел»
<https://srd.moschool2086.ru/>

Кейс: Разработка сценария игры для портала «Изучи интернет - управляй им»

§1. Название компании – описание компании

Координационный центр доменов .RU/.РФ (КЦ, <http://ки.рф/>) - администратор национальных доменов .RU/.РФ; отвечает за разработку правил регистрации, аккредитацию регистраторов и проведение исследований, связанных с развитием Рунета. КЦ также поддерживает образовательные проекты для детей и молодежи, направленные на повышение цифровой грамотности.

§2. Проблема

Аудитория Рунета продолжает расти и по данным на 2023 год составляет 98,6 млн человек, или 81% от населения страны; 95,3 млн пользователей интернета заходят в сеть каждый день.

Доступность цифровых технологий повышает уровень жизни пользователей: широкие образовательные возможности, разнообразный досуг, множество способов получения информации и общения, удобство использования государственных и коммерческих услуг. *Однако низкая цифровая грамотность или, иначе, не умение эффективно и безопасно использовать цифровые инструменты, может привести к тому, что пользователь станет жертвой киберпреступления.* Так, по данным 2022 года в России более 911 тысяч правонарушений совершено с использованием ИКТ; основной мотив таких преступлений -кража персональных и других чувствительных данных (например, пин-кодов, банковских реквизитов, паролей от различных аккаунтов).

Таким образом, одна из **главных задач сегодня** – повышение уровня цифровой грамотности пользователей Рунета и развитие навыков использования информационных технологий, например, с помощью **игровых форм обучения**, который делают процесс познания легким и увлекательным, а значит эффективным.

Один из проектов Координационного центра как раз и предлагает пользователям интерактивные образовательные формы для повышения уровня цифровой грамотности – это проект «Изучи интернет – управляй им» (<http://игра-интернет.рф/>). Он включает множество онлайн-тренажеров, объединенных в большую игру «Знания», мобильное приложение с тестами, викторину, словарь интернета, а также онлайн-турниры и ежегодный всероссийский онлайн-чемпионат. Все эти инструменты находятся в открытом доступе и бесплатны для использования.

§ 3. Задание

Разработать сценарий нового игрового блока для онлайн-игры «Знания» (раздел проекта «Изучи интернет – управляй им», http://игра-интернет.рф/game_list/). Игровой блок состоит из 4-5 образовательных игр разной сложности, каждая игра включает теоретическую часть и практическую часть.

Разработка сценария включает следующие задачи:

1. *Выбрать тему для нового игрового блока.* Тема должна быть связана с цифровыми технологиями, интернетом, IT-сервисами, цифровой грамотностью или культурой, кибербезопасностью, цифровыми навыками и **не может совпадать** с теми темами, которые уже представлены в онлайн-игре «Знания».
2. *Подготовить теорию* по выбранной вами теме.
3. *Придумать 4-5 практических заданий*, которые помогут запомнить теорию.
4. *Оформить проект в виде сценария* для нового игрового блока.

Обратите внимание

1. Для сценария **нельзя** брать тему, которая уже есть в онлайн-игре «Знания» (http://игра-интернет.рф/game_list/).

2. Во время работы над проектом **необходимо** изучить механики игр, уже реализованные в разделе «Знания» (http://игра-интернет.рф/game_list/).

3. Программирование игр **не** входит в число задач участников «Школы реальных дел» (программирование выполняют специалисты КЦ).

Сценарий игрового блока **должен** быть оформлен по шаблону (ссылка на шаблон <https://clck.ru/Q6cqS>)

§ 4. Как решить задание?

ЭТАП 1. Предварительное исследование

1. Внимательно изучить описание кейса, открыть все ссылки. Если появились вопросы, то **до начала работы над кейсом** связаться с куратором по электронной почте и всё выяснить (контакты кураторов в §8).

2. Изучить онлайн-игру «Знания» (http://игра-интернет.рф/game_list/): посмотреть какие тематические блоки в ней уже есть, выполнить как можно больше заданий по разным темам (*это необходимо, чтобы понять, как устроена игра, как в играх представлена теория, какие механики используются в практических заданиях*).

3. По результатам анализа и обсуждения внутри команды утвердить тему, по которой вы будете готовить сценарий для нового игрового блока.

ЭТАП 2. Подготовка теории

Подготовить документ с теорией по теме, выбранной вами для сценария нового игрового блока. Теория может содержать:

- историческую справку
- имена ученых, исследователей, изобретателей, коммерсантов и т.п., связанных с темой
- термины и определения
- типы, виды, особенности предмета и/или явления
- принципы функционирования
- источники, которые вы использовали для подготовки теоретической части - *обязательно*

ЭТАП 3. Подготовка практических заданий

Подготовить документ с описанием и содержанием практических заданий, которые помогут изучить теорию. Примерная последовательность действий:

1. Разбить теорию, подготовленную вами на предыдущем этапе, на 4-5 логических частей и распределить по степени сложности (от 100 до 500 баллов).

Отредактировать каждую часть теории, а именно сделать ее более лаконичной и «перевести» на язык, понятный школьнику.

2. Для каждой части теории придумать практическое задание. Задание должно помогать игрокам запоминать информацию из теории. Описание практического задания должно содержать:

- описание сути игры (*что должен сделать игрок в этом задании*)
- содержание игры (*например, вопросы и ответы теста, кроссворд, сопоставления, конструктор и многое-многое другое – механики игр вы можете подсмотреть в других играх раздела «Знания» или придумать сами!*)
- визуальное представление игры (*с помощью схем, таблиц, рисунков, скриншотов и т.п.*)
- систему подсчета результатов (*например, за какое время игрок должен завершить игру или сколько баллов/процентов получает игрок за каждое правильно выполненное задание*).

3. Оформить сценарий игрового блока по шаблону (шаблон находится по ссылке <https://clck.ru/Q6cqS>) – использование шаблона сценария обязательно!

ЭТАП 4. Отбор финалистов

1. Команды передают сценарии кураторам кейса для предварительной оценки.

2. Жюри, в которое войдут специалисты Координационного центра, определит 5 лучших сценариев. Команды-авторы этих сценариев примут участие в финале «Школы реальных дел», где после защиты будут определены победители.

§5. Ориентировочный состав команды (роль, функция)

В команде может быть **не более 4 человек** (+ педагог-куратор).

§6. Требования к решению

Для оценки результатов работы капитан команды должен направить в адрес кураторов кейса **Сценарий игрового блока в формате .doc, .docx или Google Docs** (пример оформления: <https://clck.ru/Q6cqS>).

§7. Как будут использоваться результаты проекта?

По лучшим сценариям будут разработаны игровые блоки для онлайн-игры «Знания» (раздел проекта «Изучи интернет – управляй им», http://игра-интернет.рф/game_list/). В описании к игровому блоку будут указаны авторы сценария. Игровой блок будет опубликован на сайте «Изучи интернет – управляй им» и доступен для изучения каждому авторизованному пользователю.

§8. Кто может помочь в работе над кейсом?

[Контакты организаторов и консультантов по разработке и решению кейса].

§9. Обучение по теме кейса

Ознакомительный вебинар для понимания задачи кейса [Указать сроки по мере необходимости]
Очные и/или заочные встречи (по мере необходимости)

§ 10. Календарь работы над кейсом

Событие	Дата, месяц	Место проведения
Ярмарка кейсов		
Ознакомительный вебинар по кейсу для педагогов и участников конкурса		
Консультация команд		
Отчет по ЭТАПУ 1		
Отчет по ЭТАПУ 2		
Отчеты по ЭТАПУ 3		
первый черновой вариант		
доработанный второй вариант		
финальный вариант		
Отборочный тур		
Защита проектов		

§11. Какие школьные предметы будут полезны?

Информатика, английский язык (англоязычные источники), гуманитарные предметы.

§12. Дополнительная информация и вспомогательные материалы

Сайт проекта «Изучи интернет – управляй им»:

- раздел «Знания» (https://игра-интернет.рф/game_list/)
- раздел «Викторина» (<https://игра-интернет.рф/vic2/>)
- раздел «Приложение» (<https://игра-интернет.рф/app/>)
- раздел «Словарь» (<https://игра-интернет.рф/games/glossary/>)
- раздел «Видео» (<https://игра-интернет.рф/video-gallery/>)
- раздел «Инфографики» (<https://игра-интернет.рф/infographics/>)
- раздел «Презентации» (<https://игра-интернет.рф/presentations/>)

Сайты организаций, проектов, СМИ:

- Координационный центр доменов .RU/.РФ (<https://cctld.ru/> , <https://20cctld.ru/>)
- Доменный патруль (<https://доменныйпатруль.рф/>)
- Нетоскоп (<http://нетоскоп.рф/>)
- Методология оценки доменных имен (<https://app.cctld.ru/>)
- 25 лет Рунету (<http://25runet.ru/>, <https://25.cctld.ru/>)
- 10 лет .РФ (<http://10.кп.рф/>)
- Поддерживаю.рф (<http://поддерживаю.рф/>)
- Цифровая грамотность (<https://цифроваяграмотность.рф/>)
- Цифровой диктант (<https://digitaldictation.ru/>)
- Разумный журнал (<http://разумный-журнал.дети/>)
- Сnews (<http://internet.cnews.ru/>)
- Техкульт (<http://www.techcult.ru/internet>)
- Известия. Интернет (<http://iz.ru/rubric/internet>)
- Вести HI-Tech (<http://hitech.vesti.ru/>)
- Российская газета. Digital (<https://digital.rg.ru/>)
- Лайфхакер (<https://lifehacker.ru/topics/technology/>)

§13. Награды авторам лучших проектов:

[Указать, какие будут награды и как они будут распределяться среди участников]

§14. Критерии оценивания работ по кейсу

Подготовленный командой сценарий игрового блока для онлайн-игры «Знания» будет оцениваться по следующим критериям:

- полноценность участия каждого члена команды в подготовке сценария
- грамотность и логичность текстов (орфография, грамматика, стилистическая выдержанность)
- эстетичность (качество и разнообразие мультимедиаматериалов)
- соответствие задаче (насколько IT-урок соответствует критериям, описанным в §4 данного кейса)
- оригинальность (оригинальный подход к представлению теории и практических заданий)
- разнообразие игровых механик
- организованность, пунктуальность (работа над кейсом в соответствии с календарем кейса – см. §10)

§15. Допуск команд к решению кейса

Количество команд, которые могут решить кейс: без ограничений

Количество участников в команде: **не более 4 человек** (+ куратор-педагог)

Географическое местоположение команд: без ограничений

Необходимость мотивационного эссе: **нет**

Необходимость прохождения тестирования: нет