

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ВОЛОГДЫ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ЕДИНСТВО»



УТВЕРЖДЕНО
приказом МУДО «ДЮЦ «Единство»
от 12.04.2024 г. № 29

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Академия безопасности»

Целевая аудитория: обучающиеся

в возрасте 10 - 12 лет

Форма обучения: очная

Срок реализации программы: 14 дней

Объем: 100 часов

Вологда

2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебный план	12
3.	Блок 1. Учебная деятельность	12
4.	Блок 2. Воспитательная деятельность	18
5.	Ресурсное обеспечение	24
6.	Методическое обеспечение	24
7.	Список литературы	27
8.	Приложение	29

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы: социально – гуманитарная. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Академия безопасности» (далее ДООП, Программа) содействует просвещению детей в вопросах современных информационно - коммуникационных технологий, позволяет расширить рамки уже имеющихся у обучающихся знаний по целому ряду вопросов в сфере IT-технологий и безопасности в этой области.

Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность программы. Исследование проблемы безопасности детей и подростков в сети Интернет последние годы является особенно **актуальным**, в связи с бурным развитием IT-технологий и со свободным использованием детьми и подростками современных информационно - коммуникационных технологий (Интернет, сотовая (мобильная) связь). Современные информационно-коммуникационные технологии (*ИКТ*) уверенно входят в нашу жизнь, открывая широкие возможности для реализации потенциала каждого: они обеспечивают лучшие шансы получить качественное образование, стимулируют занятость и в целом «*включают*» человека в жизнь общества. Вместе с тем, как и реальный мир, информационное пространство, пронизанное современными технологиями, может быть недружелюбно и даже опасно. В мировой сети появляются новые угрозы и вызовы: своя преступность, хулиганство, вредительство, распространяются материалы агрессивного содержания. Виртуальность общения предоставляет людям с недобрыми намерениями дополнительные возможности причинить вред детям. И именно подрастающее поколение, переступив порог виртуального мира, является наиболее уязвимым перед опасностями, таящимися в нем.

Если изначально Интернет развивался вне какого-либо контроля, то и теперь он представляет собой огромное количество информации, причем далеко не всегда безопасной. В связи с этим и с тем, что возраст, в котором человек начинает работать с Интернет, становится все моложе, возникает проблема обеспечения безопасности детей.

Самые опасные угрозы сети Интернет: вредоносные программы; получение личной информации; нежелательное содержание; хакерские атаки; финансовое мошенничество; спам; азартные игры; интернет-зависимость.

Как показали исследования, проводимые в сети Интернет, наиболее растущим сегментом пользователей Интернета являются школьники. В этом возрасте взрослые играют определяющую роль в обучении детей безопасному использованию Интернета.

Родители и педагоги могут помочь детям сформировать понимание и осознание разумного поведения в Интернете с целью избежать доступа к потенциальной угрозе разного характера и некорректной информации, а также неограниченного доступа к Интернету.

Новизна заключается в достижении метапредметных результатов и предметных умений дисциплин: Информатика, ОБЖ, Финансовая грамотность по формированию навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными **программами** и в сети интернет, умений соблюдать нормы **информационной** этики и права и применения финансовой грамотности.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в активизации внутренних резервов детей. Программа имеет большое практическое значение: её средствами повышается культура речи, развивается умение пользоваться ИКТ, обогащается словарный запас детей, развивается память. Занятия способствуют формированию навыка коллективного сотрудничества и взаимопомощи в групповой, парной и самостоятельной работе.

Программа разработана на основании дополнительной общеобразовательной программы «Безопасность в сети Интернет» для обучающихся 2 – 11 классов с учетом уровней образования, разработанной группой авторов МУ ДО «ДЮЦ «Единство» и адаптирована на краткосрочный период обучения.

Пройдя курс обучения, каждый участник программы «Академия безопасности» получает Диплом об окончании Академии.

Программа составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями от 1 сентября 2020 г. - Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся")
- Указом Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
- Указом Президента Российской Федерации от 9.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
- Федеральным проектом «Успех каждого ребенка», утвержденным президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по

- стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.201 № 16).
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
 - Приказом Министерства просвещения Российской Федерации, Министерства экономического развития Российской Федерации от 19.12.2019 № 702/811 «Об утверждении общих требований к организации и проведению в природной среде следующих мероприятий с участием детей, являющихся членами организованной группы несовершеннолетних туристов: прохождение туристских маршрутов, других маршрутов передвижения, походов, экспедиций, слетов и иных аналогичных мероприятий, а также указанных мероприятий с участием организованных групп детей, проводимых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и организациями отдыха детей и их оздоровления, и к порядку уведомления уполномоченных органов государственной власти о месте, сроках и длительности проведения таких мероприятий».
 - Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
 - Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16);
 - Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467);
 - Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р принята Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года;
 - Положение о формах обучения по дополнительным образовательным программам Муниципального учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Единство» (Утверждено приказом № 85 от 7 мая 2018 г.).
 - Положение о Загородном оздоровительном лагере «Единство» Муниципального учреждения дополнительного образования «Детско-

юношеский центр «Единство» (утверждено приказом № 72 от 23 апреля 2018 г).

Цель программы: формирование у обучающихся устойчивых жизненных навыков и безопасного поведения в сети Интернет

Задачи программы:

Обучающие:

1. Повышение уровня знаний обучающихся о компьютере, развитие познавательной активности, активизация словаря (монитор, мышка, клавиатура, системный блок, вирус, антивирус, Сеть, Интернет);
2. Формирование знаний о безопасном поведении при работе с компьютерными программами, информацией в сети Интернет;
3. Формирование умения соблюдать нормы информационной этики;
4. Формирование умения безопасной работы с информацией, анализировать и обобщать полученную информацию.

Развивающие:

1. Развитие компьютерной грамотности, информационной культуры личности в использовании информационных и коммуникационных технологий;
2. Развитие умения анализировать и систематизировать имеющуюся информацию;
3. Развитие познавательной и творческой активности в безопасном использовании информационных и коммуникационных технологий;

Воспитательные:

1. Повышение уровня осведомленности обучающихся об основных опасностях при использовании сети Интернет;
2. Выработка сознательного и бережного отношения к вопросам собственной информационной безопасности;
3. Формирование и развитие нравственных, этических, патриотических качеств личности.
4. Стимулирование и пропаганда поведения и деятельности, направленные на соблюдение информационной безопасности.

Целевая аудитория: обучающиеся общеобразовательных учреждений в возрасте 10 - 12 лет.

Отличительные особенности реализации программы.

- краткосрочность и реализация программы в условиях временного детского коллектива;
- практико-ориентированная образовательная деятельность;
- программа предполагает межпредметные связи, тесно переплетаясь со школьными предметами: информатикой, ОБЖ, математикой, географией, историей, физкультурой и курсом финансовой грамотности.

На занятиях используются не только традиционные формы работы, но и реализуется нестандартный подход к изучению, многообразие видов деятельности и форм работы. Виды занятий: беседы, квесты, практические занятия (мастер – классы, развивающие компьютерные игры (*с педагогом*), рисование, поделки и т.п.), игровые образовательные ситуации, чтение и анализ текстов, мультимедийные презентации, просмотр обучающих мультипликационных фильмов, самостоятельная работа (индивидуальная и групповая).

Срок реализации программы. Продолжительность Программы равна продолжительности смены и составляет 14 дней.

Режим образовательной деятельности. Образовательная деятельность осуществляется согласно распорядку дня ЗОЛ «Единство» (далее Лагерь). Занятия проводятся ежедневно. Общая продолжительность занятия составляет 3 академических часа в день по 40 минут учебного времени и обязательные 10 минутные перерывы.

Форма обучения. Программа реализуется в очной форме.

Формы проведения занятий: групповая, индивидуальная, индивидуально - групповая (3-5 человек). Занятия проводятся в комбинированной, теоретической и практической форме:

- теоретические занятия: основы безопасного поведения при работе с компьютером, информацией в сети интернет, изучение терминов, беседы;
- практические занятия: работа с мобильными устройствами; игры - квесты; ролевые игры, создание памяток, просмотр и анализ обучающих мультфильмов, выполнение рисунков.

Этапы реализации программы.

<i>Название и продолжительность периода</i>	<i>Вид деятельности Основные мероприятия</i>
1 период <i>Подготовительный</i> Ноябрь 2023 г. -май 2024 г	<ul style="list-style-type: none"> – Разработка программы учебно-методического комплекса; – разработка образовательных и воспитательных мероприятий; – определение необходимых ресурсов: материально-технических, кадровых и др.; – подготовка педагогических кадров к реализации программы, поиск наставников и социальных партнеров; – методический семинар, консультация специалистов,

	<p>обучающие занятия для педагогов и вожатых, организация и проведение «Школы вожатых»;</p> <ul style="list-style-type: none"> – организация жизнедеятельности ЗОЛ «Единство» – изучение литературы, методических материалов активная учебная лекция, экспертная оценка, педагогическое проектирование; – методический конструктор, кейс-стадии, социально-педагогический тренинг; – презентация Программы и реализация путевок на смену; – реклама в СМИ; – подбор кадров (наставников и педагогов, технического персонала); – утверждение программ на педагогическом совете; – методический выезд на базу лагеря; – прохождение периодических медосмотров работниками лагеря; – закупка оборудования, подготовка материально-технической базы.
<p>2 этап <u>Организационный</u> Май- июнь 2024г.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Заезд детей, знакомство друг с другом, сотрудниками, инфраструктурой детского лагеря; – формирование временного детского коллектива, выработка правил совместной жизни и безопасности; – командообразование; – знакомство с программой и мотивация на активное участие в ней.
<p>3 период <u>Основной</u> В течение срока реализации</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Проведение смены в ЗОЛ «Единство»; – укрепление материально-технической базы ЗОЛ «Единство»; – постоянный мониторинг и диагностика психологического состояния и социальных изменений участников смены; – тактическая корректировка программы по результатам контроля.
<p>4 период <u>Итоговый</u> сентябрь 2024 г.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Анализ эффективности реализации программы, рефлексия; – педагогическое совещание, посвящённое итогам реализации программы; – круглый стол по обобщению опыта; – анализ разработанных и адаптированных технологий; – участие в областных и городских фестивалях загородных лагерей; – аналитический отчёт.

Механизм реализации программы. Содержание программы представлено 2 блоками: учебная и воспитательная деятельность. Блок «Учебная деятельность» включает 5 модулей:

1. «Информация, компьютер, интернет»
2. «Техника безопасности и экология»
3. «Мир виртуальный и реальный»
4. «Потребительские опасности в интернете. Финансовая грамотность»
5. «Методы безопасной работы в интернете»

Каждый модуль представляет собой законченный курс, состоящий из теоретической и практической частей. Во время теоретических занятий обучающиеся знакомятся с основами информационных, 3D-технологий, основами виртуальной реальности, основами финансовой грамотности и безопасности. В ходе практической подготовки - с вариантами поиска информации в сети Интернет, с мобильными устройствами и с мультимедийным оборудованием.

Предполагаемые результаты.

Предметные:

Обучающиеся будут:

1. знать понятия о структуре и устройстве компьютера, имеют богатый словарный запас;
2. применять знания о безопасном поведении при работе с компьютерными программами, информацией в сети Интернет;
3. знать нормы информационной этики и безопасной работы с полученной информацией, применяют данную информацию на практике.

Метапредметные:

Обучающиеся будут:

1. обладать компьютерной грамотностью и информационной культурой личности в использовании информационных и коммуникационных технологий;
2. уметь анализировать и систематизировать имеющуюся информацию;
3. использовать информационные и коммуникационные технологии, опираясь на приобретенные знания в сфере IT-безопасности.

Личностные:

Обучающиеся будут:

1. осознанно и бережно относиться к вопросам собственной информационной безопасности;
2. обладать нравственными, этическими, патриотическими качествами личности;
3. соблюдать и применяют на практике правила информационной безопасности.

Формы подведения итогов реализации ДООП. Способы определения планируемых результатов – педагогическое наблюдение, тесты,

педагогический анализ результатов анкетирования, опросов, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия в мероприятиях, решения задач поискового характера, активности обучающихся на занятиях и т.п. Для отслеживания результативности можно использовать: педагогический мониторинг, включающий контрольные задания и тесты, диагностику личностного роста и продвижения, анкетирование, педагогические отзывы, ведение журнала учета или педагогического дневника, ведение оценочной системы; оформление фотоотчета и т.д.

Формы подведения итогов реализации ДООП:

- выставки рисунков, выполненных обучающимися;
- проведение квестов;
- выступления обучающихся по актуальным вопросам информационной безопасности с мультимедийными презентациями, сделанными совместно с педагогом;
- опрос, тестирование, анкетирование, контрольное задание, педагогическое наблюдение, игры;
- концерт, соревнование, презентация.

Мониторинг образовательных результатов:

Высокий уровень – имеет широкий кругозор знаний по содержанию курса, владеет определенными понятиями (природа живая и неживая, окружающая среда, экология и др.), использует дополнительную литературу.

Средний уровень – имеет неполные знания по содержанию курса, оперирует специальными терминами, не использует дополнительную литературу.

Низкий уровень – недостаточны знания по содержанию курса, знает отдельные определения.

Форма фиксации результатов:

<i>ФИО ребенка</i>	<i>Стартовый</i>		<i>Промежуточный</i>		<i>Итоговый</i>	
итого	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
высокий						
средний						
низкий						

Отслеживание результативности работы осуществляются через педагогическое наблюдение, анкетирование, тестирование, игры и практические работы.

Итоговой формой реализации программы является презентация результатов работы на отчетном мероприятии.

<i>Вид оценочного материала</i>	<i>Примерный перечень оценочных материалов данного вида</i>	<i>В каких случаях применяется на учебных занятиях</i>	<i>Примечания</i>
Тестирование	Тестовые задания	Текущий контроль	
Анкетирование	Выявление интересов учащихся	Первичный контроль	
Педагогическое наблюдение	Критерии оценки уровня усвоения практических и теоретических знаний и умений, овладения общеучебными навыками	Итоговый контроль	
Игры	Квест – игры: «Безопасный интернет» «Путешествие в безопасный мир интернета»	Для текущего оценивания учащихся	
Практическая работа	Выставка рисунков, фотоотчет	Итоговый контроль	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Учебный план разработан с целью создания единого образовательного пространства, определяет перечень блоков и объем часов по каждому блоку.

Учебный план содержит следующие блоки:

1. Учебная деятельность- 36 часов.
2. Воспитательная деятельность - 64 часа.

Блок 1. УЧЕБНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ Учебно-тематический план

День смены	N	Наименование модулей/тем	Кол-во часов			Формы проведения занятий	Формы аттестации (контроля)
			Всего	Теория	Практика		
2-й день	1.	Информация, компьютер, интернет.	3	1	2		
		<i>Тема 1.</i> «Появление компьютера, рождение Интернета»		1	-	Беседа	Опрос
		<i>Практическая работа 1</i> «Где и как искать информацию в Интернете?»		-	1	Познавательная игра	Игра-испытание
		<i>Практическая работа 2</i> «Работа с мобильными устройствами» (общение в использовании видеосвязи на примере Skype)		-	1	Ролевая игра	Игра-испытание
3-й день	2.	Техника безопасности и экология	9	3	6		
		<i>Тема 1.</i> «IT- гигиена»		1	-	Лекция	Опрос
		<i>Практическая работа 1.</i> «Компьютеру тоже нужна забота»		-	1	Самостоятельная работа	Самоанализ
		<i>Практическая работа 2.</i> «Польза и вред компьютерных игр»		-	1	Деловая игра	Игра-испытание
4-й день		<i>Тема 2.</i> «Правила работы с ПК, электронными книгами,		1	-	Беседа	Опрос

		мобильными устройствами»					
		Практическая работа 1. «Правила поведения с мобильными устройствами на улице»		-	1	Познавательная игра	Игра-испытание
		Практическая работа 2. «Компьютер в грозу»		-	1	Практикум	Тестирование
5-й день		Тема 3. «Мобильные устройства - помощники на местности»		1	-	Беседа	Опрос
		Практическая работа 1 «Использование мобильного приложения КОМПАС»		-	1	Практикум	Самоанализ
		Практическая работа 2 «Компьютер – помощник в сложных ситуациях»		-	1	Квиз-игра	Игра-испытание
6-й день	3.	«Мир виртуальный и реальный»	7	1	6		
		Тема 1. «Интернет – сообщество»		1	-	Лекция	Опрос
		Практическая работа 1 «Детские социальные сети»		-	1	Практикум	Самоанализ
		Практическая работа 2 «Создание сообщества в детских социальных сетях»		-	1	Практикум	Самоанализ
7-й день		Практическая работа 3 «Игры «полезные» и «вредные»		-	1	Практикум	Защита рефератов
		Практическая работа 4 «Есть ли у меня игровая зависимость?»		-	1	Практикум	Тест
		Практическая работа 5 «Я умею говорить «НЕТ» в сети интернет»		-	1	Квест - игра	Игра-испытание
8-й день		Практическая работа 6 «Преобразование виртуальных		-	1	Деловая игра	Игра-испытание

		знакомых в реальных»					
	4.	«Потребительские опасности в интернете. Финансовая грамотность»	7	1	6		
		<i>Тема 1.</i> «Как защититься от вредного контента?»		1	-	Беседа	Опрос
		<i>Практическая работа 1</i> «В поисках вируса»		-	1	Ролевая игра	Самоанализ
9-й день		<i>Практическая работа 2</i> «Покупки в интернет магазине»		-	1	Квест - игра	Игра-испытание
		<i>Практическая работа 3</i> «Семейный бюджет»		-	1	Тренинг	Анкетирование
		<i>Практическая работа 4</i> «Маркетплейсы и финансы»		-	1	Ролевая игра	Самоанализ
10-й день		<i>Практическая работа 5</i> «Мошеннические действия в Интернете. Киберпреступления»		-	1	Ролевая игра	Самоанализ
		<i>Практическая работа 6</i> «Электронная торговля»		-	1	Тренинг	Самоанализ
	5.	Методы безопасной работы в интернете	7	1	6		
		<i>Тема 1.</i> «Что такое интернет – этикет?»		1	-	Лекция	Опрос
11-й день		<i>Практическая работа 1</i> « Как вести себя в гостях у «сетевых» друзей?»		-	1	Ролевая игра	Игра-испытание
		<i>Практическая работа 2</i> «Фиксики» (компакт-диск, 3D- принтер, СМС-ки)		-	1		
		<i>Практическая работа 3</i> «Безопасность в сети интернет»			1	Квест – игра	Игра-испытание
12-й день		<i>Практическая работа 4</i> «Безопасность в сети интернет»			1	Практикум	Итоговое тестирование
		<i>Практическая работа 5</i> « Я рисую Интернет»		-	2	Практикум	Выставка

13-й день	6.	Итоговое мероприятие	3	0	3		Фотоотчет Выставка рисунков
		<i>Практическая работа 1</i> Битва хоров «Фиксики поют»		-	1	Практикум	Репетиция
		<i>Практическая работа 3</i> «Фиксики танцуют»				Практикум	Флешмоб
		<i>Практическая работа 3</i> «Фиксики поют и тацуют»		-	1	Практикум	Концерт
		Итого:	36	7	29		

Примечание. Общее количество часов (36 часов) рассчитано исходя из 3 часов в день. (1 академический час – 40 минут). Определено 12 дней из 14 дней смены для проведения образовательных занятий без учета дней заезда и отъезда.

Содержание

Модуль №1 «Информация, компьютер и Интернет» - 3 ч.

Тема 1 «Появление компьютера, рождение Интернета».

Теория. Компьютер. Интернет. Полезные и вредные страницы Интернета. Вредоносные сайты. Игры в Интернете. Электронная почта.

Практика. Выполнение обучающимися практических работ:

1. «Где и как искать информацию в Интернете?»
2. «Работа с мобильными устройствами» (общение в использовании видеосвязи на примере Skype)

Модуль № 2 «Техника безопасности и экология» - 9 ч.

Тема 1. «IT- гигиена»

Теория. Гигиена при работе с компьютером. Правила работы с ПК, электронными книгами и мобильными устройствами. Физическое и психическое здоровье. Польза и вред компьютерных игр.

Практика. Выполнение обучающимися практических работ:

1. «Компьютеру тоже нужна забота»
2. «Польза и вред компьютерных игр»

Тема 2. «Правила работы с ПК, электронными книгами, мобильными устройствами».

Теория. Компьютер и среда обитания. Как мобильные устройства помогают ориентироваться на местности. Воздействие компьютера на зрение и др. органы.

Практика. Выполнение обучающимися практических работ:

1. «Правила поведения с мобильными устройствами на улице»
2. «Компьютер в грозу»

Тема 3. «**Мобильные устройства – помощники на местности**»

Теория. Компьютер и недостаток движения. Что делать с компьютером в чрезвычайных ситуациях. Улица и мобильные устройства. Компьютер (мобильные устройства) в грозу.

Практика. Выполнение обучающимися практических работ:

1. «Использование мобильного приложения КОМПАС»
2. «Компьютер – помощник в сложных ситуациях»

Модуль № 3 «Мир виртуальный и реальный. Интернет зависимость» - 7 ч.

Тема 1. «Интернет – сообщество»

Теория. Интернет-сообщество. Социальные сети. Детские социальные сети. Виртуальная личность. Незнакомцы в Интернете. Развлечения в Интернете. Игры полезные и вредные. Признаки игровой зависимости.

Практика. Выполнение обучающимися практических работ:

1. «Детские социальные сети»
2. «Создание сообщества в социальных сетях»
3. «Игры полезные и вредные»
4. «Есть ли у меня игровая зависимость»
5. «Я умею говорить «НЕТ» в сети интернет»
6. «Преращение виртуальных знакомых в реальных»

Модуль № 4 «Потребительские опасности в Интернете. Финансовая грамотность» - 7 ч.

Тема 1. «**Как защититься от вредного контента?**»

Теория. Электронная торговля. Интернет - мошенники. Личная информация. Ошибки в интернете. Мошеннические действия по звонку в телефоне.

Практика. Выполнение обучающимися практических работ:

1. «В поисках вируса»
2. «Покупки в интернет-магазине»
3. «Семейный бюджет»
4. «Маркетплейсы и финансы»
5. «Мошеннические действия в Интернете. Киберпреступления», Просмотр и обсуждение обучающего мультфильма «Фиксики» (Что такое «конфиденциальность»? Слово сложное, а значение у него простое — посторонние не должны знать ваши секреты! Почему? Рассказывает фиксик Симка!)
6. «Электронная торговля», Просмотр и обсуждение обучающего мультфильма «Приключения робота Каспера» (Анимационный сериал

о приключениях мальчика Севы и робота Каспера на просторах интернета. В этой серии Каспер расскажет о мошенниках, которых можно встретить в интернете.)

**Модуль № 5 «Методы безопасной работы в Интернете.
Основные правила поведения сетевого взаимодействия» - 7 ч.**

Тема 1. «Что такое интернет – этикет?»

Теория. Знаки Интернета. Вирусы и антивирусы Признаки работы вирусов. Электронные деньги. Интернет-этикет. «Сетевые» друзья.

Практика. Выполнение обучающимися практических работ:

1. «Как Вести себя в гостях у «сетевых» друзей»,
2. Просмотр обучающего мультфильма «Фиксики» (А у вас есть антивирусная программа? Как нет? Знаете, что случилось с ДимДимычем, когда он нажал на незнакомую яркую картинку? Хорошо еще, что фиксики были рядом!)
3. «Безопасность в сети интернет» (Приложение 5)
4. Итоговое тестирование в устной форме «Безопасность в сети интернет» (Приложение 1)
5. Выполнение рисунков для итоговой выставки по изученному материалу «Я рисую Интернет»

Модуль № 6. Итоговое занятие. 3 ч.

Практика.

1. Битва хоров «Фиксики поют»
2. Флешмоб «Фиксики танцуют»
3. Концерт «Фиксики поют и танцуют»

Календарно – учебный график

<i>№ смены</i>	<i>Название ДООП</i>	<i>Кол-во дней</i>	<i>Кол-во часов</i>	<i>Кол-во обучающихся</i>
1 смена	«Академия безопасности»	14	36	90
2 смена				
3 смена				
4 смена				

Блок 2. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Воспитательная работа строится в соответствии с разработанными и утвержденными Программой воспитания ЗОЛ, ежегодным календарным планом воспитательной работы и включает обязательные модули:

Модуль «Будущее России. Ключевые мероприятия»

Направлен на формирование сопричастности к истории, географии Российской Федерации, ее этнокультурному, географическому разнообразию, формирование национальной идентичности.

- **Церемония подъема (спуска) Государственного флага Российской Федерации и исполнение Государственного гимна Российской Федерации.**
- **Дни единых действий.** Участие во всероссийских мероприятиях и акциях, посвящённых значимым отечественным и международным событиям. Проведение всероссийских и региональных мероприятий.

<i>№</i>	<i>Наименование</i>	<i>Срок проведения</i>	<i>Мероприятия</i>
1	День молодежи, День изобретателя и рационализатора	29.07	Заезд детей. Огонек знакомств «Салют, молодежь!». Выпуск радиопередачи (вожатыми и детьми - активистами) «За нами будущее!». Подготовка информационного стенда ко дню изобретателя и рационализатора «Кулибин+», акция (вожатые детям) «Самолетик добра»
2	День города Вологды	30.06	Концерт открытия смены «Мы – Вологжане!»
3	День ветеранов боевых действий	01.08	Концерт открытия смены «В Единстве сила». Акция «Открытка ветерану»
4	День работников морского и речного флота	07.07	Выпуск тематической радиопередачи, посвященной Дню работников морского и речного флота «Песни о главном». Акция «Кораблик мечты». «Мастер-класс от капитана» - мастер-класс по вязанию морских узлов.
5	День семьи, любви и верности	08.07	День семьи, любви и верности: Концерт «Сила семьи!», творческий конкурс «Это у нас семейное!» (рисунки, фото, литературные произведения)
6	День рождения морской авиации 108 лет	17.07	Акция «Самолетик», посвященная Дню рождения морской авиации.
7	День юридической службы 21 год	19.07	Выборы победителя фестиваля талантов «Имею право выбора» (закрытое)

			голосование). Выпуск стенгазеты «Яркие факты» с рубрикой «Обратите внимание!», посвященной юридической службе МВД РФ»
8	Международный день шахмат	20.07	Шахматный турнир «Шах и мат!». Выпуск стенгазет «Гордимся нашими шахматистами»
9	День металлурга	21.07	Фестиваль городов и регионов Длительная остановка на Дне металлургов» (презентацию Череповца готовят вожатые)
10	День Крещения Руси	28.07	Оформление информационного табло «28 июля – День Крещения Руси (вожатые). Интересные факты» Просмотр мультфильма в зале ожидания отъезда «Крещение Руси»
11	День ВДВ России	02.08	Выпуск газеты «ПРО Единство» с рубрикой «Интересные факты», посвященной Дню ВДВ России. Игра «Парашют безопасности»
12	День железнодорожника	04.08	Выпуск газеты «ПРО Единство» с рубрикой «Интересные факты», посвященной Дню железнодорожника Игра «Поезд дружбы»
13	День ВВС России	12.08	Акция «Самолетик дружбы»
14	День физкультурника	14.08	Общелагерная зарядка «Заряжайся!»
15	День Воздушного флота России	18.08	Акция «Полет нормальный» (запуск бумажных самолетиков, приуроченная к Дню воздушного флота
16	День государственного флага России	22.08	Флешмоб «Триколор» Выпуск газеты «ПРО Единство» с рубрикой «Интересные факты», посвященной Дню Государственного флага России

- **День РДДМ «Движение Первых»** Тематический день проводится в целях формирования у обучающихся представления о назначении Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых», о его месте и роли в достижении приоритетных национальных целей Российской Федерации и личном вкладе в социально значимую деятельность.
- **«Проект «Цивилизационное наследие России».** В рамках направления обучающиеся знакомятся с именами конкретных людей, которые прославили Россию, их подвигами и разработками. Изучают памятники культуры Отечества.

Мероприятия:

- ✓ Фестиваль «Наследники Традиций»
- ✓ Ярмарка «Город ремесел» с выступлением коллективов ШТНК города Вологды
- ✓ Конкурс рисунков «Душа России»
- ✓ КТД «БурмагинФест»
- ✓ КТД «Посидим поОкаем»
- ✓ Выход рубрики «Вологодчина в лицах» (газета «ПРО Единство»)

- **Просветительский проект «Без срока давности»** Проект нацелен на патриотическое воспитание детей и подростков, направлен на формирование их приверженности традиционным российским духовно-нравственным ценностям – любви к Родине, добру, милосердию, состраданию, взаимопомощи, чувству долга. В рамках данного проекта каждую смену проводится игра–путешествие «Фестиваль городов и регионов» Проект нацелен на патриотическое воспитание подрастающего поколения, любви к Родине. Кроме того, в течение смены проходят акции «Подарок солдату», «Открытка солдату», «Кто, если не мы»

- **Просветительский проект «Без срока давности».** Проект нацелен на патриотическое воспитание детей и подростков, направлен на формирование их приверженности традиционным российским духовно-нравственным ценностям – любви к Родине, добру, милосердию, состраданию, взаимопомощи, чувству долга. Игра-проект «Фестиваль городов и регионов» Проект нацелен на патриотическое воспитание подрастающего поколения, любви к Родине.

К ключевым мероприятиям относятся главные традиционные мероприятия загородного оздоровительного лагеря, в которых принимает участие большая часть детей. Реализация воспитательного потенциала ключевых мероприятий лагеря предусматривает:

- Торжественное открытие и закрытие смены (программы);
- Тематические и спортивные праздники, творческие фестивали.
- Акции, конкурсы, проекты, которые реализуются в течение смены.
- Участие во всероссийских мероприятиях и акциях, посвященных значимым отечественным и международным событиям.
- Проведение всероссийских и региональных мероприятий.

Линейка и торжественная церемония подъема Государственного флага Российской Федерации	ежедневно
Линейка открытия смены	На 2 день смены
Концерт открытия смены	Первый день смены
Игра по станциям «Разведка» (знакомство с лагерем)	Первый день смены
Отрядный огонек	ежедневно

Концерт открытия смены	на 2 день смены
Игра по станциям «Играй – город!»	на 2 день смены
Веревочный курс	1,2,3, 4 смена ежедневно с 3 по 10 день смены
Огонек знакомств	1 день смены
Игра-путешествие «Фестиваль городов и регионов»	На каждой смене
Танцевальный марафон «Стартин»	12-13 день смены
Разработка проектов «БезОпасности!»	В течение смены
Фестиваль-презентация проектов	11 день смены
Олимпиада	С 4-5 дня смены
Ярмарка.	12-13 день смены
Дисотека с конкурсной программой «Зажигаем!»	1/1 день

Модуль «Отрядная работа. КТД»

Отрядная работа включает мероприятия, направленные на командообразование, формирование духовно-нравственных ценностей, здоровьесберегающие технологии, личную и общественную гигиену, безопасное поведение, а также подготовку и реализацию мероприятий различной направленности.

- **Организационный сбор отряда.** Проведение инструктажей по правилам поведения, обеспечивающих безопасность жизни и здоровья детей. Обсуждение и разработка обучающимися символики отряда, выбор органов самоуправления и др.
- **Игры на знакомство и командообразование.** Знакомство обучающихся с вожатыми, друг с другом. Создание атмосферы взаимопомощи и поддержки, а также условий для эффективного межличностного взаимодействия в условиях временного детского коллектива.
- **Отрядное дело «Ожидания – Соглашения».** Выработка правил, традиций, законов отряда на период смены. Ожидания от смены. Создание совместного документа (Соглашения), регламентирующего жизнь отряда.
- **Фотокросс «Там на неведомых дорожках».** Мероприятие посвящено 225 летию А.С. Пушкина
- **Выставка рисунков «Это у нас семейное».** Мероприятие посвящено Году Семьи.
- **Творческая лаборатория.** Подготовка к творческим вечерним мероприятиям.
- **Огонек (отрядная «свеча»).**
- **«Огонек знакомств».** Знакомство с традициями и законами детского лагеря. Создание благоприятной атмосферы, мотивации на смену, традиций отряда.
- **«Огонек дружбы».** Познакомить обучающихся с правилами дружбы, показать важность истинных друзей в жизни человека, учить

- доброжелательности, стремлению понимать друг друга, учить разделять радости и печали, воспитывать уважение к окружающим, вежливое обращение ребят друг к другу, сплотить коллектив, совершенство
- **Вечерний огонек «Добро-час!»**. Стимулирование желания «жить и поступать хорошо»;
 - **Огонек «Мы – одна команда!»**. Мероприятие направлено на воспитание чувства коллективизма.
 - **Огонек «Взаимодействие»**. Воспитание умения взаимодействовать со сверстниками, умения находить подход к каждому человеку, чувства поддержки растущего доверия и сплоченности отряда.
 - **Вечер бардовской песни «Возьмемся за руки, друзья!»** Знакомство с понятием «бардовская песня». Создание благоприятной атмосферы, воспитание чувства коллективизма, воспитание любви к музыке.
 - **Вечернее мероприятие «Час кино»**. Просмотр и обсуждение фильмов о добре, дружбе, взаимовыручке.
 - **Огонек «Экватор»**. Подведение итогов первой половины смены, выстраивание перспектив и создание благоприятной эмоциональной атмосферы. Мотивация на активное самоусовершенствование второй половины смены.
 - **Огонек «Подарок отряду»**. Подведение итогов основного периода смены.
 - **«Свеча откровений»**
 - **Прощальный огонек**. Подведение итогов смены. Вручение благодарностей.
 - **КТД «Тайный друг»**
 -

Модуль «Здоровый образ жизни»

Модуль предполагает восстановление физического и психического здоровья в благоприятных природных и социокультурных условиях, освоение способов восстановления и укрепление здоровья, формирование ценностного отношения к собственному здоровью, способов его укрепления и т.п. Основными составляющими здорового образа жизни являются: оптимальный уровень двигательной активности, рациональное питание, соблюдение режима дня, личная гигиена, соблюдение правил поведения, позволяющих избежать травм и других повреждений. Система мероприятий в детском лагере, направленных на воспитание ответственного отношения у детей к своему здоровью и здоровью окружающих, включает:

- **Физкультурно-спортивные мероприятия:** зарядка, спортивный час, спортивные соревнования, эстафеты и др. Зарядка. Утренняя зарядка проводится ежедневно, начиная со второго дня нахождения обучающихся на территории детского лагеря. Включает комплекс физических упражнений умеренной нагрузки, охватывающих основную скелетную мускулатуру, способствует развитию мышц, улучшению

осанки, является профилактикой хронических заболеваний, тонизирует организм, мобилизует внимание, повышает дисциплину.

- **«Спортивный час»** дает возможность обучающимся: попробовать себя в нескольких (разных) видах спорта и спортивных активностях; освоить навыки коммуникации в коллективе в условиях соревновательной среды и укрепить свое здоровье.
- **Спортивно-оздоровительные события** и мероприятия на свежем воздухе.
- **Просветительские беседы**, направленные на профилактику вредных привычек и привлечение интереса детей к занятиям физкультурой и спортом.
- **Встречи с известными (интересными) людьми:** общественными деятелями, деятелями спорта, образования, культуры и искусства и др.

1	Спартакиада	в течение смены
2	Футбол	в течение смены
3	Волейбол	в течение смены
4	Пионербол	в течение смены
5	Летние олимпийские игры	в течение смены
6	Веревочный курс	в течение смены
7	Оздоровительные процедуры, тренировочный процесс	ежедневно
8	Спортивный марафон	в течение смены
9	Выпуск рубрики «Здорово жить!» (газета лагеря, радиoproграмма), брошюр, буклетов	в течение смены
10	Конкурс видеороликов «Здоровей видали?!»	в течение смены

Физкультурно-спортивные образовательные занятия для обучающихся основной медицинской группы проводятся в полном объеме: разрешено посещение спортивных секций, кружков, участие в соревнованиях, подготовка и сдача нормативов соответственно возрасту.

Для обучающихся, отнесенных к подготовительной медицинской группе, разрешаются занятия при условии более постепенного освоения комплекса двигательных навыков и умений, особенно связанных с предъявлением к организму повышенных требований; более осторожного дозирования физической нагрузки и исключения противопоказанных движений. Тестовые испытания, сдача индивидуальных нормативов и участие в массовых физкультурных мероприятиях не разрешаются без дополнительного медицинского осмотра. К участию в спортивных соревнованиях эти обучающиеся не допускаются. Для них разрабатывается индивидуальный образовательный маршрут.

РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методическое обеспечение. С целью реализации программы в полном объеме, создано информационно – методическое обеспечение:

- нормативно – правовая документация, регламентирующая деятельность лагеря;
- должностные инструкции и инструкции по ОТ, ТБ, ППБ, правилам безопасности проведения массовых мероприятий, инструктивно-методический семинар для вожатых;
- темы педагогических советов, проводимых в течение смены;
- программное и дидактическое обеспечение работы творческих мастерских;
- график работы персонала, акт о приемке лагеря;
- планы смены загородного лагеря, план-сетка программы;
- оформление лагеря и отрядных мест.
- консультации вожатых в течение смены, а также психолого-педагогическое сопровождение участников образовательных отношений.

В ходе реализации программы возможно использование различных **методов и приёмов** организации занятий:

- по источнику получения информации: практический (опыты, упражнения); наглядный (иллюстрация, демонстрация, наблюдения обучающихся); словесный (объяснение, разъяснение, рассказ, беседа, инструктаж);
- по характеру дидактической цели: приобретение знаний; формирование умений и навыков; применение знаний; формирование творческой деятельности; закрепление и контроль знаний, умений, навыков;
- по характеру познавательной деятельности: поисковые; объяснительно-иллюстративные; репродуктивные; проблемного изложения; эвристические (частично-поисковые); исследовательские;
- по соответствию методов обучения специфике изучаемого материала и форм мышления: практического применения знаний.

Все эти методы и приёмы направлены на стимулирование познавательного интереса обучающихся и формирование умений и навыков.

При проектировании занятий необходимо придерживаться следующих **принципов** системно-деятельностного подхода:

- 1. Принцип активной включенности обучающихся** в освоение предлагаемой информации предполагает субъектную позицию обучающегося в образовательном процессе, обращение педагога к личностному опыту ребенка и обогащение его в процессе деятельности на занятии.
- 2. Принцип доступности** предполагает адекватность содержания и подачи предлагаемого материала применительно к возрастным и

психологическим особенностям обучающихся, а также имеющемуся у них социальному опыту.

3. **Принцип системности** позволяет целостно представить учащимся как положительные, так и отрицательные стороны использования сети интернет.
4. **Принцип рефлексивности** предполагает организацию самостоятельной познавательной деятельности обучающихся на всех этапах занятий с целью вовлечения их в процесс осмысления полученной информации, соотнесения ее с имеющимся личным социальным опытом и включения приобретенного нового содержания и способов деятельности в собственную практику.
5. **Принцип мотивации** - проектировать занятие таким образом, чтобы мотивировать обучающихся на самостоятельный поиск новой информации относительно использования инфокоммуникационных технологий в познавательных и развивающих целях, стимулировать их творческие и познавательные мотивационные потребности.
6. **Принцип открытости** содержания образования предполагает достаточно гибкое использование педагогом предложенной конструкции, не допуская при этом искажения логики, содержательной точности и достоверности информации.

Методы обучения, используемые при реализации программы:

- словесные (устное объяснение материала),
- наглядные (презентация),
- практические.

Формы занятий: При реализации ДООП используются следующие формы занятий:

Беседа - разговор, обмен мнениями; эмпирический метод получения сведений (информации) о человеке в общении с ним, в результате его ответов на целенаправленные вопросы.

Познавательная игра - это специально созданная ситуация, моделирующая реальность, из которой учащимся предлагается найти выход.

Ролевая игра – это совместная групповая игра, в которой дети берут на себя различные социальные роли (матери, отца, воспитателя, врача, ребёнка, ученика и т.п.) в специально создаваемых ими сюжетных условиях.

Лекция - форма учебного занятия, цель которого состоит в логически-выверенном, последовательном изложении лектором теоретических вопросов конкретной дисциплины (модуля).

Самостоятельная работа - это такая работа, которая выполняется без непосредственного участия учителя, но по его заданию, в специально предоставленное для этого время, при этом учащиеся, сознательно стремятся достигнуть поставленные цели, употребляя свои усилия и выражая в той или иной форме результат умственных или физических (либо тех и других вместе) действий.

Деловая игра - это метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях. Он осуществляется по заданным правилам группой людей или человеком с ПК в диалоговом режиме при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости.

Практикум - это форма организации учебного процесса, которая подразумевает самостоятельное выполнение учащимися практических и лабораторных работ.

Квиз – игра - это соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. «КВИЗ» можно провести для обучающихся по какой-либо теме или с вопросами из разных областей. Возможно использовать их в образовательном процессе, например, после прохождения какого-то набора тем провести для обучающихся викторину по пройденному материалу.

Квест – игра - это игровая педагогическая технология, способствующая формированию решения определенных задач на основе грамотного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Само слово quest происходит от английского. Квест (search, search subject, search for adventure) относится и к игре, требующей от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету.

Тренинг - форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении.

Кадровое обеспечение. Программа реализуется педагогическими работниками, обладающими профессиональными знаниями и компетенциями в данной области.

Материально-техническое обеспечение. Для реализации программы необходимы аудиторские помещения, оборудованные техническими средствами: компьютеры, интерактивный комплекс с вычислительным блоком, телевизоры, ноутбуки, МФУ, 3 D – принтер, стол - верстак для 3 D – принтера, 3 D – сканер, настольные игры по типу «Эрудит» и «Монополия», проектор, экран для проектора, доски пробковые.

При изложении теоретического материала: компьютер, ноутбук, интерактивная доска с проектором, магнитно - маркерная доска, доступ к сети Интернет.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Богданова, Д. А. Обучение Интернет - безопасности в начальных и младших классах средней школы / Д. А. Богданова, Г. Р. Буркатовская // Народное образование. – 2015. – № 4.– С. 213–219.
2. Букина, Е. Ю. Формирование у младших школьников навыков безопасной работы в сети Интернет / Е. Ю. Букина // Информатика в школе. – 2014. – № 5. – С. 40–49.
3. Дошкольник и медиа : проблемы и перспективы взаимодействия // Детский сад : теория и практика. – 2014. – № 9. – С. 6–112.
4. Фазлетдинова, А. Влияние гаджетов на социализацию детей дошкольного возраста / А. Фазлетдинова // Справочник руководителя дошкольного учреждения. – 2015. – № 7. – С. 65–69.
5. Богданова Диана Александровна. Sharenting - родительская любовь или безответственность? / Диана Александровна Богданова // Народное образование. - 2019. - № 1. - С. 183-190.
6. (Рассказывается о ситуациях для детей, начинающих активность в социальных сетях. Даны рекомендации родителям по регулированию публикационной активности в сети.)
7. Дроздова Д. В. Гаджет - только помощник / Д. В. Дроздова // Нарконет. - 2018. - № 8. - С. 38-40 (о компьютерной зависимости и возможностях избежать опасностей, связанных с компьютером и Интернетом.)

Список интернет-ресурсов

1. «Фикси - советы»

У «Фиксиков» есть целая серия мультфильмов, в которых доступно и просто рассказывается об информационной безопасности в современном мире. Среди выпусков с говорящими названиями: Вирус, Профили, Встроенные покупки, Конфиденциальность и другие.

- А у вас есть антивирусная программа? Как нет? Знаете, что случилось с ДимДимычем, когда он нажал на незнакомую яркую картинку? Хорошо еще, что фиксика были рядом!

<https://youtu.be/r4qtdbfyW7Q>

- Профиль — это страничка, которую человек заполняет, чтобы рассказать о себе в сети. Но вот беда — мы не можем проверить, правда ли там написана! Об этом всегда стоит помнить! Зачем? Спросим у фиксика Игрека!

<https://youtu.be/x0HiCR8nApw>

- Кто же не любит компьютерные игры? Но некоторые из них устроены так, что вы потратите кучу денег — и не сразу это поймете! Как не проглядеть опасность? Разбираемся вместе с фиксиком Файером!

<https://youtu.be/cyhCyvm2rfw>

- Что такое «конфиденциальность»? Слово сложное, а значение у него простое — посторонние не должны знать ваши секреты! Почему? Рассказывает фиксик Симка!

<https://youtu.be/2Vfh6-yc5w4>

2. «Приключения робота Каспера»

Герои этого мультика мальчик Сева и робот Каспер вместе изучают просторы интернета. Советуем обратить внимание на серии Фишинг, Пароли, Мошенничество в интернете, Овершеринг.

- Анимационный сериал о приключениях мальчика Севы и робота Каспера на просторах интернета. В этой серии Каспер расскажет о мошенниках, которых можно встретить в интернете.

<https://youtu.be/2IU5LPmFudI>

- Анимационный сериал о приключениях мальчика Севы и робота Каспера на просторах интернета. В этой серии Каспер расскажет о пиратских сайтах.

<https://youtu.be/Y5JbCF104Xk>

- Анимационный сериал о приключениях мальчика Севы и робота Каспера на просторах интернета. В этой серии Каспер расскажет о том, что такое фишинг и как не «попасться на удочку».

<https://youtu.be/P3kXK--L4Q0>

- Пароли

<https://youtu.be/CCLVQAejSQg>

- Анимационный сериал о приключениях мальчика Севы и робота Каспера на просторах интернета. В этой серии Каспер расскажет как овершеринг может повлиять на вашу репутацию

<https://youtu.be/669Ue5jNhu4>

Тест по безопасности в сети Интернет

1. Как могут распространяться компьютерные вирусы?
 - a. При просмотре веб - страниц.
 - b. Через клавиатуру.
 - c. Их распространяют только преступники.

2. Всегда ли можно быть уверенным в том, что электронное письмо было получено от указанного отправителя?
 - a. Да
 - b. Да, если вы знаете отправителя
 - c. Нет, поскольку данные отправителя можно легко подделать

3. На компьютере отображается непонятное сообщение. Какое действие предпринять?
 - a. Продолжить Будто ничего не произошло.
 - b. Нажать кнопку «ОК» или «ДА»
 - c. Обратится за советом к учителю (воспитателю) или родителю.
 - d. Больше никогда не пользоваться Интернетом

4. Что нужно сделать при получении подозрительного сообщения электронной почтой?
 - a. Удалить его, не открывая.
 - b. Открыть его и выяснить, содержится ли в нем какая-нибудь важная информация.
 - c. Отправить его родителям

5. В ящик входящей почты пришло «письмо счастья». В письме говорится, чтобы его переслали пяти друзьям. Какое действие предпринять?
 - a. Переслать его пяти друзьям.
 - b. Переслать его не пяти друзьям, а десяти друзьям.
 - c. Не пересылать никакие «письма счастья»

6. В каких случаях можно, не опасаясь последствий, сообщать в Интернете свой номер телефона или домашний адрес?
 - a. Во всех случаях.
 - b. Когда кто-то просит об этом.
 - c. Такую информацию следует с осторожностью сообщать даже людям, которым вы доверяете.

7. Вы случайно прочитали пароль, который ваш друг записал на листочке бумаги. Как вы должны поступить?

- a. Запомнить его.
- b. Постараться забыть пароль.
- c. Сообщить другу, что вы прочитали пароль, и посоветовать сменить пароль и никогда больше не записывать на листе бумаги.
- d. Сообщить пароль родителям.

8. Что такое сетевой этикет?

- a. Правила поведения за столом.
- b. Правила дорожного движения.
- c. Правила поведения в Интернете.

9. Что запрещено в интернете?

- a. Запугивание других пользователей.
- b. Поиск информации.
- c. Игры.
- d. Общение с друзьями

План - конспект занятия

Виды Интернет - общения. Безопасно ли общение в Интернете?

Тематическое планирование: Правила этикета в общении. Формулы приветствия и прощания. Этикет общения по телефону. Правила поведения в общественном транспорте.

В процессе изучения темы рассматриваются вопросы интернет - общения.

Задачи:

образовательные:

познакомить с видами общения в Интернете

выяснить степень осведомленности учащихся о безопасной работе в сети

познакомить с правилами безопасной работы при Интернет-общении

развивающие:

способствовать формированию информационной культуры учащихся

воспитательные:

воспитывать ответственное отношение к общению в сети

Знания: основные виды программ для общения в сети; чего не следует делать при сетевом общении.

Умения: основные приемы работы с программой видеобщения.

Навыки: создание контактов.

Тип занятия: изучение нового материала.

Методы и формы обучения: словесный (рассказ), видеометод, наглядный (демонстрация), практический; интерактивная форма обучения (обмен мнениями, информацией), опрос.

Программно-дидактическое обеспечение: презентации «Как можно общаться в Интернете» / обучающий мультфильм

Этапы занятия:

1. Постановка цели урока и актуализация знаний (2 мин).

2. Изучение нового материала (18 мин).

Объяснение нового материала.

Просмотр презентации / обучающего мультфильма

3. Практическая работа (10 мин).

Технические средства: мультимедийное оборудование, компьютеры (ноутбуки).

Ход занятия

1. Постановка цели занятия.

Деятельность педагога: Вы узнали о том, что такое правила общения. Общаться можно не только лично, но и в Интернете. Вы наверняка уже общались так со своими друзьями и близкими и знаете, что Интернет позволяет передавать письма, рисунки, фотографии, музыку, фильмы, а также речь.

2. Актуализация знаний

Деятельность педагога: Расскажите, что такое электронная почта? Что можно

пересылать с электронными письмами? Назовите почтовые программы, которые вы знаете.

Деятельность обучающихся: вспомнить о программах для передачи электронной почты, о правилах пересылки вложенных файлов и т.п.

3. Изучение нового материала

Деятельность обучающихся: просмотр презентации «Как можно общаться в Интернете».

Деятельность педагога: (пояснения при просмотре презентации, обучающих мультфильмов): Интернет позволяет связать между собой любых людей в мире, поэтому, как только он появился, стали создаваться разные способы для общения в Интернете (Viber, Телеграмм, ВК, Мэйл Агент и т.п.).

Общение в Интернете может преследовать разные цели: простая передача информации, диалог, общение в группе, совместная работа, самовыражение. В зависимости от того, с какой целью люди общаются в Интернете, они выбирают средства общения. Если нужно провести совместное обсуждение – используются конференции, позволяющие видеть и слышать друг друга, как если бы участники находились в одном помещении, хотя они могут при этом быть и в разных странах.

Если достаточно только обмениваться короткими сообщениями, используются чаты.

Интернет-площадки, на которых проводятся обсуждения по выбранным темам, называются Интернет-форумами.

Есть более удобные программы, которые позволяют совершать звонки по Интернет-телефону (в том числе и видеозвонки), а также вести переписку и проводить конференции. Кроме того, общение в сети возможно с помощью многочисленных программ для смартфонов.

Все эти программы очень удобны и полезны. Но проблемы живого человеческого общения перешли и в Интернет. Недостатки воспитания, стремление солгать, навредить окружающим, оскорбить, оклеветать или унижить, желание заявить о себе в духе старухи Шапокляк «Хорошими делами прославиться нельзя» - все это есть и в сети. Общение в сети может не только нанести обиду или поссорить людей - есть и более опасные последствия необдуманных поступков. И здесь тоже «все как в жизни»: незнакомые люди могут дать вам дурной совет, они могут предложить вам безобидные с виду, но очень опасные по последствиям развлечения, наконец, просто оказаться преступниками.

Самая распространенная проблема, которую создают себе люди при общении в сети, объясняется их неразборчивостью и легкомыслием. Если вы знаете человека, которого хотите включить в свой список контактов для общения - это хорошо; но часто вам предлагают стать собеседником совершенно незнакомых людей. В сети человек зачастую не виден, он скрыт псевдонимом, как маской. Создать контакт очень легко, а вот во что выльется сетевое общение - известно не всегда. Хорошо, если проблему удастся решить простым удалением нежелательного контакта. Ваш собеседник в сети

может вас обманывать и притворяться тем, кем в действительности не является. Но и для вас есть опасность увлечься своей кажущейся невидимостью и безнаказанностью и самому начать обманывать или унижать людей, что, уж конечно, не сделает вас лучше. Можно спросить: а почему тогда не сообщить в сети все сведения о себе, которые позволили бы людям общаться именно с тобой, а не с твоим ником? Это, конечно, было бы очень хорошим решением, если бы вашей информацией не смогли воспользоваться киберпреступники. Ведь если ваши личные данные станут достоянием злоумышленника, то возможны любые неприятности: преступник сможет действовать от вашего имени, он сможет подменять вашу информацию другой, вредной для вас; наконец, он может узнать сведения о членах вашей семьи. Поэтому при всех недостатках псевдонимов ими приходится пользоваться.

Кроме того, многие программы для интернет-общения предлагают рекламу, или установку новых программ, или ссылки на какие-то новые ресурсы. Как можно знать, какие из них полезны? Помните простое правило - не подбирайте что попало в Интернете, как и на улице. Все эти предложения могут привести к довольно печальным последствиям, из которых заражение вашего компьютера или смартфона вирусами будет еще не самым страшным. Ну и конечно, очень просто увлечься сетевым общением и начать тратить на него даже то время, которое необходимо для важных дел - уроков, спорта, работы по дому, общения с родными и вполне реальными друзьями.

С какими из перечисленных проблем вам, возможно, уже приходилось сталкиваться?

4. Практическая работа

Деятельность педагога: сейчас мы запустим программу ВК посмотрим, что такое контакт и как им управлять (удаление, блокирование, разблокирование, черный список и т.д.).

Деятельность обучающихся: изучение контактов в ВК.

5) Закрепление изученного материала

Опрос:

1. назвать как можно больше известных инструментов для сетевого общения
2. перечислить известные опасности интернет-общения
3. привести правила безопасности для сетевого общения

Деятельность педагога: Сегодня мы рассмотрели некоторые способы общения в интернете. Их, конечно, гораздо больше. И опасностей тоже гораздо больше. Нужно хорошо запомнить основные правила безопасности и всегда выполнять их, как правила дорожного движения. Дома спросите родителей о том, какими программами для общения вам разрешается пользоваться и расскажите о тех правилах безопасности, которые вы узнали. Обсудите их с родителями. Найдите новую информацию по запросу «Правила безопасности при работе в сети».

Тест «Есть ли у меня игровая зависимость»

№	Вопрос	да	редко	нет
1.	Если мне предлагают выбрать: погулять или поиграть в компьютерные игры – я выбираю игры	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	Мама часто ругает меня за то, что я много играю в компьютерные игры	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Я очень сержусь на родителей, если они заставляют меня закончить играть на компьютере или телефоне, планшете	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.	Я не люблю ходить в гости или к друзьям, если там нельзя поиграть в компьютерные игры	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.	Когда я играю в компьютерные игры, я не замечаю времени	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Подсчет результатов и интерпретация

За ответ «Да» дается 2 балла, за ответ «Редко» - 1 балл, за ответ «Нет» - 0 баллов. Если ребенок набрал 8 или более баллов, можно подозревать игровую зависимость. Необходимо подробное наблюдение и использование следующих рекомендаций:

Что делать, чтобы ребёнок не стал зависимым от компьютера?

1. Родители должны познакомить своего ребёнка с временными нормами.
2. Родителям необходимо контролировать разнообразную занятость ребёнка (кружки, секции, широкие интересы).
3. Необходимо приобщать ребёнка к домашним обязанностям.
4. Прививать ребёнку семейное чтение.
5. Необходимо ежедневно общаться с ребёнком, быть в курсе возникающих у него проблем и конфликтов.
6. Родители могут контролировать круг общения ребёнка. Обязательно приглашать в гости друзей сына или дочери.
7. Родители должны знать место, где ребёнок проводит свое свободное время
8. Учите своего ребёнка правилам общения, расширяйте кругозор ребёнка.
9. Необходимо научить своего ребёнка способам снятия эмоционального напряжения, выхода из стрессовых ситуаций.
10. Регулярно осуществлять цензуру компьютерных игр и программ.

11. Можно приобщить ребёнка к настольным играм, научить его играм своего детства.
12. Не позволяйте ребёнку бесконтрольно выходить в интернет. Установите запрет на вхождение определённой информации.
13. Обсуждайте с ребёнком отрицательные явления жизни, вырабатывайте устойчивое отношение к злу, активное противостояние тому, что несёт в себе энергию разрушения, уничтожения, деградации личности.
14. Помните о том, что родители для ребёнка являются образцом для подражания. Поэтому сами родители не должны нарушать правила, которые установили для ребёнка (с учётом своих норм естественно).
15. Проанализируйте сами себя. Не являетесь ли вы сами зависимыми от табака, алкоголя, телевизора? Лучший рецепт профилактики зависимости у вашего ребёнка – ваше освобождение от своей зависимости.

Сценарий

квест-игры для детей «Путешествие в безопасный мир интернета»

Методическая разработка для детей старшего дошкольного возраста по проведению мероприятия, направленного на изучение безопасности в информационной сети Интернет.

Цель: формирование у детей основ интернет-безопасности, воспитание грамотного и ответственного пользователя Интернета.

Задачи:

- Повышение уровня знаний детей о компьютере, Интернете и принципах безопасного поведения в Интернете.
- Развитие познавательной деятельности, активация словаря (компьютер, мышь, клавиатура, ноутбук, вирус, сеть, Интернет).
- Формирование умения работать в группе: сотрудничество в решении проблем со сверстниками.

Форма проведения: квест-игра.

Возрастная категория детей: 10-12 лет.

Материалы и оборудование: конверты с заданиями, черный ящик, презентация, альбомные листы, карандаши.

Предварительная работа: беседы: "Зачем нужен компьютер?", "Что вы знаете о Интернете?", работа с ребусами.

Ход игры

Мотивационная часть

Педагог: Здравствуйте, ребята! Вы любите играть? Сегодня я вам предлагаю поиграть в необычную игру, игру-квест! Кто знает, что такое квест? *(ответы детей)*

- Это игра-приключение, в которой герои, следуют по маршруту и в процессе игры выполняют задания.

- Мы с вами поиграем и узнаем много нового.

- Какой будет тема нашей игры, я предлагаю вам догадаться. А ответ скрывается в ребусе, посмотрите на экран.



- Какое слово зашифровано? *(Интернет)*

- Вы правильно догадались, ребята, наша игра будет посвящена Интернету.

- Смотрите, ребята, здесь черный ящик, интересно, что в нем?
Посмотрим? *(открывают ящик)*
- Здесь карта-маршрут. Мы будем следовать по разноцветным стрелочкам, которые приведут нас к заданиям.
- Все готовы? Отправляемся в путь. *(Дети идут, следуя маршрутному листу по стрелочкам, все вместе выполняют задания)*

Первая станция "Загадки"

Первая станция желтого цвета - загадки.

Что за друг такой железный,
Интересный и полезный?

Он рисует и поет,

В Интернет с собой ведет.

Друг что надо! Просто супер!

Персональный наш... *(Компьютер)*

На компьютерном столе

Помогает она мне.

Колесиком и кнопкой

Я управляю ловко. *(Компьютерная мышь)*

Он как маленький компьютер:

В нем есть игры, интернет.

Тонкий, легкий и удобный,

Называется... *(Планшет)*

На доске по строчечке

Разместились кнопочки.

Догадайтесь мальчики,

Как здесь тыкать пальчиком? *(Клавиатура)*

Воспитатель: Молодцы, ребята! С первым заданием справились, идем дальше.

Станция синего цвета "Собери Пазл"

Педагог: Рассмотрите картинку, которая у вас получилась. О чем она?

- Что произошло с мальчиком?
- Почему появились вирусы? *(ответы детей)*
- В интернете можно найти много полезной информации, пообщаться, поиграть, но нужно быть очень осторожным.
- Можно встретить сайты, которые не безопасны. Идем дальше, следующая станция зеленого цвета.

Станция "Разминка" (физминутка)

Воспитатель: Нам предлагают немного отдохнуть.

За компьютером играли

И немножко мы устали.

Мы на плечи руки ставим, начинаем их вращать,

Так осанку мы исправим, 1, 2, 3, 4, 5

Руки ставим перед грудью, в стороны разводим

Мы разминку делать будем, при любой погоде

Руку правую вверх поднимаем, левую вниз опускаем

Мы меняем, их меняем, плавно двигаем руками

А теперь давайте вместе пошагаем все на месте.

- Отдохнули, можно дальше продолжать путь.

- Следующая станция красного цвета.



Станция "Осторожно, опасно!"

(На экране появляются изображения с опасными ситуациями, которые могут произойти в сети Интернет. Дети называют их, и закрепляют правила)

Воспитатель: В сети Интернете нас может ожидать много опасностей.

Каких, мы сейчас узнаем. Посмотрите и назовите правила.

Правила безопасности в сети Интернет:

- Не посещай сайты, которые не знаешь, можно встретить вирус;
 - Не общайся с незнакомыми людьми;
 - Не отправляй сообщения незнакомым людям, они могут оказаться мошенниками;
 - Не сиди долго за компьютером, и в интернете, это опасно для здоровья.
- Последняя станция фиолетового цвета...

Станция "Верно-неверно"

- Я буду называть утверждения об Интернете, если оно верно-вы хлопаете, если неверно, то топаете.

- В Интернете можно найти много полезной и увлекательной информации.
- Можно долго играть в игры на компьютере.
- Полезно иногда играть в детские развивающие игры.
- В Интернете можно общаться с друзьями.
- Можно заходить на незнакомые сайты.
- Можно общаться с незнакомыми людьми.

Подведение итогов игры

Воспитатель: Вот и подошла к концу сегодняшняя игра-квест.

- Ребята, вам понравилась игра?

- Что запомнилось больше всего? Что вы узнали нового?

- Предлагаю вам нарисовать правила безопасного поведения в Интернете

Квест – игра «Безопасность в сети интернет»

Цель: Формирование системы действий и способов безопасного использования Интернета

Задачи:

- Повышение уровня знаний воспитанников о компьютере;
- Обучение воспитанников основам безопасной работы в Интернете;
- Активизация словаря: монитор, мышка, клавиатура, системный блок, вирус, антивирус, сеть, Интернет;
- Повышение уровня осведомленности воспитанников об основных опасностях при работе с компьютером;
- Развитие познавательной активности;
- Воспитывать чувство ответственности за личную безопасность.
- Воспитывать бережное отношение к своему здоровью.

Подготовка к игре: Слайды, загадки, жетоны, картинки «Польза или вред от компьютера», диск, мультфильм «Интернет», серия 43 («Фиксики»).

Ведущий: Добрый день ребята, сегодня мы рады приветствовать вас на нашей квест-игре «Безопасный интернет» (Звучит грустная музыка и в зал заходит Незнайка).

Ведущий: - Что случилось Незнайка, почему ты плачешь?

Незнайка: Ой, ребята, у меня сломался мой ноутбук, я хотел посмотреть мультфильм, искал на разных сайтах и вдруг почернел экран и появились белые буквы, я так испугался, сразу ноутбук выключил. И вот теперь боюсь включить. Что же делать?

Ведущий: Не плачь Незнайка, мы с ребятами поможем тебе и научим безопасно пользоваться сетью интернета.

А вы ребята, любите играть в компьютерные игры или что-нибудь искать в интернете? Тогда, вы, наверное, знаете, как пользоваться компьютером и о безопасности в сети интернет? Поможем Незнайке и научим его безопасно пользоваться интернетом? (да)

Незнайка, мы приглашаем тебя принять участие в квест-игре «Безопасный интернет».

- Напоминаю вам, что команды расходятся на станции, выполняют задания и получают жетоны.

А сейчас прошу капитанов команд подойти ко мне и получить маршрутный лист, по которому вы будете двигаться (ребята получают маршрутные листы, расходятся по станциям, Незнайка присоединяется к одной из команд).

Ведущий: Желая вам удачи ребята, бегите, выполняйте задания и научите Незнайку безопасно пользоваться интернетом!

1 станция «Персональный компьютер»

Воспитатель: Ребята, а у вас есть дома компьютер?

А для чего вам нужен компьютер?

Дети: Печатать, играть в компьютерные игры.

А вы знаете, что такое интернет? (ответы детей)

Воспитатель:

Там музеи, книги, игры,

Музыка, живые тигры!

Можно все, друзья, найти

В этой сказочной сети.

Я хочу, чтоб интернет

Был вам другом много лет!

Будешь знать семь правил этих-

Смело плавай в интернете!

Интернет – это сеть, из которой мы берем полезную информацию, переписываемся с друзьями, люди создают собственные сайты, в Интернете собрана информация со всего мира. Там можно отыскать словари, энциклопедии, газеты, произведения писателей, музыку. Можно посмотреть фильмы, теле- и радиопередачи, найти массу программ для своего компьютера, поиграть в игры, но там много и вредной информации.

- Интернет - это очень много компьютеров, которые соединены друг с другом невидимыми каналами связи, по которым они обмениваются информацией, то есть это как бы невидимая паутинка, которая соединяет все компьютеры.

Воспитатель: Ребята, а где же находится интернет? (ответы детей)

Чтобы получить заветный жетон, нужно отгадать загадки!

Что за чудо-агрегат

Может делать все подряд -

Петь, играть, читать, считать,

Самым лучшим другом стать? (Компьютер)

Воспитатель: Правильно наш интернет находится в компьютере.

А из чего же состоит компьютер? Сейчас узнаем, отгадав загадки.

Это - чудо чемодан?

Лампа, кнопка да карман.

Он окутан проводами,

Провода и тут и там (системный блок).

На столе он перед нами,

на него направлен взор,

подчиняется программе, носит имя (монитор)

Нет, она – не пианино, только клавиш в ней – не счесть!

Алфавита там картина, знаки, цифры тоже есть.

Очень тонкая натура. Имя ей? (клавиатура).

По ковру зверек бежит,

То замрет, то закружит,
Коврика не покидает,
Что за зверь, кто угадает? (мышка).

Дети рассматривают системный блок, монитор, клавиатуру, мышку.

Воспитатель: Все загадки отгадали и Незнайке подсказали, вот вам жетон!
(дети получают жетон и переходят на следующую станцию)

2 станция «Техника безопасности при работе с ПК»

Старший воспитатель:

Чтобы нам ПК включить, осторожным нужно быть!

ПК со взрослым мы включаем (включение компьютера)

В игру мы с вами поиграем и правила запоминаем!

Игра: «**Разрешается или запрещается?**» (слайды)

Цель: закрепить правила безопасности при работе за компьютером.

Незнайка: Я такие игры не люблю

За компьютером сижу,

На экран его гляжу.

Увлекла меня с утра

Интересная игра.

До чего люблю я, братцы,

С грозной нечестью сражаться:

Поражения не зная,

Злобных монстров побеждаю!

Но, чтоб я не расслаблялся,

Хитрый монстр теперь попался,

И на уровне на пятом

Он убил меня, ребята.

Я убит... Вот это да!

Это вам не ерунда!

Хорошо, что монстр злой-

Виртуальный не живой!

Вот такие игры я очень люблю!

Старший воспитатель: Да Незнайка, вот от таких игр и сломался твой ноутбук. Ты, наверное, их с интернета скачал.

Незнайка: Игр разных я много накачал, я хотел скачать с интернета мультик.

Старший воспитатель: Ой, Незнайка, нельзя скачивать все игры подряд, можно пользоваться только детскими сайтами, где все для детей! Играй лучше в интеллектуальные, развивающие и обучающие игры и вы ребята тоже (слайд).

Вот вам ребята жетон (дети идут на следующую станцию).

3 станция «Осторожно вирус»

На станции детей встречает вирус.

Вирус: Ха-ха ваш компьютер под угрозой!!!

Я мастер маскировки,
Троянский вирус злой.
Могу файлы я стирать
И компьютер ваш сломать
И вам не победить меня
Нет антивируса у вас
Ха-ха-ха.

Воспитатель: Ребята, скорее давайте найдем диск с Антивирусом и прогоним злого Вируса.

Игра: «Найди по схеме»

Цель: развитие ориентировки в пространстве, умение читать схему (дети двигаются в заданном направлении по схеме и находят диск)

Вирус: Ой, помогите, помогите, плохо мне, Антивирус в голове! (убегает)

Воспитатель: Обязательно, нужно защищать свой компьютер и устанавливать антивирус, он не дает вирусам вот таким злым попадать в компьютер, а на твоём ноутбуке антивируса нет. Нужно его установить.

Незнайка: Вот спасибо, ребята я обязательно поставлю Антивирус в свой ноутбук! Я лучше всего я попрошу своего папу!

Воспитатель: А за то, что вы нашли диск, вы получаете жетон! (дети получают жетон и переходят на следующую станцию).

4 станция «Здоровье берегающая»

Медицинский работник детского сада: Здравствуйте ребята. А вы знаете, сколько минут в день ребенок может сидеть за компьютером? (ответы детей) Дошкольники могут сидеть за компьютером не более 20 минут при этом, нужно обращать внимание на положение спины – следить за осанкой. При длительном пользовании компьютером у ребят может испортиться зрение. Сейчас мы с вами поиграем в игру: «**Полезно или вредно?**» Цель: воспитывать бережное отношение к своему здоровью.

Перед вами картинки, выберите те картинки, на которых компьютер не вредит здоровью человека. (Дети выбирают картинки, объясняют свой ответ и получают жетон)

5 станция «Танцевальная»

Фиксик: А сейчас мы с вами потанцуем! Занимайте места в зале и повторяйте за мной! (дети под музыку повторяют движения за Фиксиком)
- Молодцы ребята, вот вам жетон от меня!

Ведущий: Вот и подошла к концу наша квест-игра, посмотрим, сколько жетонов собрали команды! А пока жюри подсчитывает жетоны, мы посмотрим мультфильм «Интернет» серия 43 («Фиксики»).

Жюри: Вы сегодня заработали по 5 жетонов и помогли Незнайке узнать правила работы на компьютере и правила пользования интернетом, вы ребята большие молодцы! Надеемся вы, ребята, и ты Незнайка запомнили все правила работы за компьютером.

ПАМЯТКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ОБ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ДЕТЕЙ

НЕЛЬЗЯ:

1. Всем подряд сообщать свою частную информацию (настоящие имя, фамилию, телефон, адрес, номер школы, а также фотографии свои, своей семьи и друзей);
2. Открывать вложенные файлы электронной почты, когда не знаешь отправителя;
3. Грубить, придирааться, оказывать давление - вести себя невежливо и агрессивно;
4. Не распоряжайся деньгами твоей семьи без разрешения старших - всегда спрашивай родителей;
5. Не встречайся с Интернет-знакомыми в реальной жизни - посоветуйся со взрослым, которому доверяешь.

ОСТОРОЖНО:

1. Не все пишут правду. Читаешь о себе неправду в Интернете - сообщи об этом своим родителям или опекунам;
2. Приглашают переписываться, играть, обмениваться - проверь, нет ли подвоха;
3. Незаконное копирование файлов в Интернете - воровство;
4. Всегда рассказывай взрослым о проблемах в сети - они всегда помогут;
5. Используй настройки безопасности и приватности, чтобы не потерять свои аккаунты в соцсетях и других порталах.

МОЖНО:

1. Уважай других пользователей;
2. Пользуешься Интернет-источником - делай ссылку на него;
3. Открывай только те ссылки, в которых уверен;
4. Общаться за помощью взрослым - родители, опекуны и администрация сайтов всегда помогут.

Сказки о безопасности

Сказка № 1

«Как Мышонок учился безопасному поведению в сети Интернет»

На опушке леса в маленьком уютном доме жила небольшая, но очень дружная семья мышей - полёвок. Каждое утро папа отправлялся на работу: вскапывал поле, сеял семена, рыхлил землю. У мамы были другие заботы: прибрать дом, истопить печь, приготовить обед. А маленький мышонок в это время оставался дома один, играл в игрушки и листал книжки.

Очень часто он просил у своих родителей купить ему компьютер. И вот в один из вечеров, когда вся семья собиралась за ужином, папа сказал: «Мы решили подарить тебе компьютер». Мышонок очень обрадовался.

С этого дня мышонок проводил всё своё свободное время возле компьютера.

Просьбы родителей не сидеть в интернете он просто не слушал. Стоило родителям утром пойти на работу, малыш сразу же садился за компьютер.

В интернете он завёл много друзей, так ему казалось. Но из всех друзей был один друг, как казалось мышонку, самый лучший. Он был очень добрый, хороший и мышонку очень нравилось с ним общаться. Мышонок рассказал своему другу, где он живёт, когда родители уходят на работу и когда приходят домой. И вот однажды его друг предложил ему встретиться, поговорить и поиграть без компьютера, дома у мышонка. Мышонок согласился, но родителям ничего не сказал. Испугался, что ему не разрешат. И вот в один из летних дней, когда родители ушли на работу, в дверь дома постучали. Мышонок очень радостный побежал открывать дверь, но когда он открыл её, то очень испугался. На пороге его дома стояла кошка.

От испуга мышонок сильно закричал. Его крик услышали родители, которые сегодня работали в огороде возле дома. Они прибежали домой, и выгнали кошку, а мышонку сказали: «Всегда надо спрашивать родителей о неизвестных вещах в интернете. Мы расскажем, что безопасно делать, а что нет. Прежде чем начать дружить с кем-то в интернете, надо спросить у нас, как безопасно общаться. Никогда не надо рассказывать о себе неизвестным людям, где ты живёшь. Нельзя встречаться без родителей с людьми из интернета вживую. В интернете многие люди рассказывают о себе неправду».

С тех пор маленький мышонок большой мамин помощник: он собирает хворост для печки, приносит воду из колодца, рвёт вкусные травы для супа. А компьютером пользуется только с родителями, и только для того чтобы научиться чему-то хорошему

Сказка № 2

Сказка о золотых правилах безопасности в Сети Интернет

В некотором царстве, интернете - государстве жил-был Смайл-царевич-Тьютор-Королевич, который правил славным городом СоцОБРАЗом. И была у него невеста – прекрасная Смайл-царевна-Он-лайн-Королевна, день и ночь проводившая в виртуальных забавах. Сколько раз предупреждал её царевич об опасностях, подстерегающих в сети, но не слушалась его невеста.

Не покладая рук трудился Смайл-царевич, возводя город СоцОБРАЗ, заботился об охране своих границ и обучая жителей города основам безопасности жизнедеятельности в интернет-государстве. И не заметил он, как интернет-паутина всё-таки затянула Смайл-царевну в свои коварные сети. Погоревал – да

делать нечего: надо спасать невесту. Собрал он рать королевскую-СоцОбразову – дружину дистанционную и организовал "Регату" премудрую. Стали думать головы мудрые, как вызволить царевну из плена виртуального. И придумали они «Семь золотых правил безопасного поведения в Интернет», сложили их в котомку Смайл-царевичу, и отправился он невесту искать. Вышел на поисковую строку, кликнул по ссылкам поганым, а они тут как тут: Змей-искуситель-Горыныч, стрелялки-убивалки Соловья-разбойника, товары заморские купцов шоповских, сети знакомств-зазывалок русалочьих... Как же найти-отыскать Смайл-царевну? Крепко задумался Тьютор-королевич, надел щит антивирусный, взял в руки меч-кладенец кодовый, сел на коня богатырского и ступил в трясину непролазную. Долго бродил он, отбиваясь от реклам шоповских зазывающих и спамов завлекающих. И остановился на распутье игрища молодецкого трёхуровневого, стал читать надпись на камне, мохом заросшим: на первый уровень попадёшь – времени счёт потеряешь, до второго уровня доберёшься – от родных-близких отвернёшься, а на третий пойдёшь - имя своё забудешь. И понял Смайл-царевич, что здесь надо искать невесту.

Взмахнул он своим мечом праведным и взломал код игрища страшного! Выскользнула из сетей разомкнувшихся Смайл-царевна, осенила себя паролем честным и бросилась в объятия своего суженого. Обнял он свою невесту горемычную и протянул котомочку волшебную со словами поучительными: «Вот тебе оберег от козней виртуальных, свято соблюдай наказания безопасные!»

Всегда помни своё Интернет-королевское имя (E-mail, логин, пароли) и не кланяйся всем подряд (не регистрируйся везде без надобности)!

Не поддавайся ярким реклам-указателям и не ходи тропками путанными на подозрительные сайты: утопнуть в трясине можно!

Если пришло письмо о крупном выигрыше – это «Лохотрон-грамота»: просто так выиграть невозможно, а если хочешь зарабатывать пиастры, нужно участвовать в полезных обучающих проектах – в «Регате...», например!

Чтобы не забыть тропинку назад и вернуться вовремя, бери с собой Клубок волшебный (заводи себе будильник, садясь за компьютер)!

Если хочешь дружить с другими царствами-государствами, изучай полезные социальные сервисы Web 2.0: они помогут тебе построить «Мой королевский мир», свой царский блог, форум для глашатаев важных – друзей званых!

Не забывай обновлять антивирусную программу – иначе вирус Серый Волк съест весь твой компьютер!

Не скачивай нелегальные программные продукты – иначе пираты потопят твой корабль в бурных волнах Интернет!

Залилась сослезливыми слезами дева красная, дала своему наречённому слово честное, что не будет пропадать в забавах виртуальных, а станет трудиться на благо народа города своего СоцОБРАЗа, сама начнёт обучаться и помогать будет люду заблудшему и погрязшему в трясине сетевой. И зажили они дружно и счастливо с мечтою расширить границы образовательные.

Сказка № 3

«Сказка о Колобке Смайлике и Интернете».

Сейчас расскажем сказку, а может и не сказку, как можно в интернете в беду и опасность попасть...

Жил в добром волшебном лесу колобок по имени Смайлик, вместе с друзьями - волшебными зверями. Всё было прекрасно до тех пор, пока в лесу не установили интернет... Колобок решил первым испытать это чудо техники и инновации на себе. Купил компьютер. Он был рад увидеть чудесные места, познакомиться с разными интересными личностями и узнать много нового о мире. Он расхваливал интернет всем своим друзьям, а те с нетерпением ждали, когда же и у них появится свой компьютер. Вот идёт уж день седьмой, куда пропал же наш герой???

Звери волшебного леса собрались все вместе, чтобы поздравить колобка с его Днём рождения. Но колобка нигде не было видно. Они подумали, что колобок готовит грандиозное празднование. Пришли к нему. Когда они открыли дверь в его доме, то увидели такую картину. Колобок сидел неподвижно, уставившись в монитор компьютера. Другим понадобилось много времени, чтобы Смайлик уделил им внимание. Он смотрел на них ужасно уставшим и глупым взглядом, и постоянно рассказывал, что он видел, с кем познакомился, что и они смогут скоро увидеть его новых друзей, которых он пригласил на свой День рождения. К нему придёт сам Иван-Царевич, Елена-Прекрасная и даже прилетит Жар-Птица из невиданных стран. И тут друзья поняли, что колобок заблудился в дебрях интернета, который день не ест, не спит. А только в компьютер глядит. Белочки вспомнили, что забыли фотоаппарат и умчались за ним. А зайчик Попрыгайчик побежал за блокнотом. Очень он хотел получить автограф от Жар-Птицы. Но ему не понравился вид Смайлика и он решил вызвать ещё и Царицу Фею, на всякий плохой случай.

И вот в дверь постучали. Все звери замерли от любопытства, а колобок поспешил открыть дверь. Когда он её распахнул, его удивлению не было предела. На пороге стояла Баба Яга с Кошеем и ужасным Бармалеем.

Колобок спросил:

- Как вы смогли попасть в лес, злобные существа???. Вам ход сюда закрыт навек!!!

Баба Яга с улыбкой ответила:

- Ты, Смайлик, сам же нас пригласил. Али забыл? В интернете взяли «Ники».

Я – Елена-Прекрасная, Кощеюшка – Иван –Царевич, а вот Бармалеюшка – диво-дивное из далёких стран - Жар Птица. И мы пришли поужинать вами!!!.

И они злобно засмеялись. Вся злобная банда зашла в дом. Звери разбежались врассыпную, зная, что будет беда...

Но вдруг зазвучала великолепная мелодия. И перед ними возникла Царица Фея. Увидев злодеев, она взмахнула волшебной палочкой и вмиг отправила их на другую планету. Тогда колобок сказал:

- Спасибо тебе, прекрасная Фея. Нас всех могли съесть. Спасибо, что ты нас спасла.

Колобок Смайлик пообещал, что больше никогда не будет сидеть в интернете. Но Фея его остановила и сказала:

- Интернет – это прогресс, очень много важных знаний он даёт. Но и к беде опасной быстро приведёт, если правила безопасности не знать. Сейчас я вас научу. Все звери и сам колобок с интересом слушали Царицу Фею.

- Много всего интересного ждёт вас в сети. А может быть ворону? А может быть собаку? А может быть корову в интернете, ты можешь повстречать. А может злого монстра? А может и козу? Там может быть и вирус с зловещей улыбкой и может всё сломаться. А ты будь умнее. Всегда на сайте проверенном и правильном сиди. Помощь у старших попроси. За компьютером долго не сиди,

лучше книжку почитай. Не забывай о времени потраченном в пустую, а лучше с семьёй и друзьями ты его проведи.

Все жители леса торжественно пообещали придерживаться рекомендаций Феи. А если что-то не поймут, то обязательно спросят её совета И ты, дорогой слушатель. Не забывай об этом!

