

## **Методическое сопровождение внеклассного мероприятия «Путешествие в Цифроград: Правила безопасности в сети»**

### **Метапредметные связи и ценность мероприятия**

Мероприятие направлено на формирование цифровой грамотности как ключевого навыка XXI века. Оно интегрирует знания по предметам:

- Окружающий мир: правила безопасного поведения (аналогия с реальным миром).
- Литературное чтение: работа с образами, сюжетом, диалогами.
- Технология/Информатика: основы работы с информацией и цифровыми устройствами.
- Социально-коммуникативное развитие: умение работать в команде, аргументировать свою позицию.

**Цель:** Сформировать у обучающихся начальной школы первичные представления о правилах безопасного и ответственного поведения в сети Интернет.

### **Планируемые результаты (УУД):**

- Личностные:
  - Осознание важности защиты личной информации.
  - Формирование установки на верное поведение (обращение к взрослому в сложной ситуации).
- Регулятивные:
  - Умение выполнять задания по инструкции.
  - Развитие саморегуляции в игровой ситуации.
- Познавательные:
  - Умение анализировать простые ситуации-кейсы.
  - Построение рассуждений по теме.
- Коммуникативные:
  - Умение договариваться и работать в команде.
  - Четко формулировать ответ.

## **Возрастная адаптация**

- 1-2 класс: Делать акцент на образности, больше двигательной активности, сократить текстовую часть. Использовать простые понятия: «личный секрет», «незнакомец», «доверенный взрослый».
- 3-4 класс: Можно вводить больше терминов (ник, пароль, вирус), усложнять кейсы, добавлять элементы дискуссии, самостоятельного формулирования правил.

## **Принципы проведения**

- Без запугивания: Не создавать образ интернета как страшного места. Девиз: «Интернет – друг, если знать правила».
- Через образ и игру: Абстрактные угрозы (вирус, мошенник) облачаются в образы понятных существ (Колючка-Вирючка, ХитроБот).
- Активность и смена деятельности: Каждый этап – новое действие (обсуди, реши, нарисуй, встань/сядь).
- Опора на жизненный опыт: Постоянные аналогии с реальным миром («Пароль – как ключ от квартиры»).

## **Материалы и подготовка**

- Технические: Компьютер, проектор, экран, колонки для заставки и музыки.
- Раздаточные:
  - Карточки с ситуациями (по 4-5 на команду).
  - Шаблоны «КиберЩита» (из картона) или листы А4 для рисования.
  - Фломастеры/карандаши.
  - Значки/медали «Защитник Цифрограда» (распечатать).
  - Памятки для родителей и детей.
- Оформительские: Презентация с героями и локациями Цифрограда. Плакаты с основными правилами (можно создать вместе с детьми в финале).

Данное мероприятие соответствует ФГОС НОО, способствует созданию безопасной образовательной среды и формированию культуры ответственного цифрового гражданства с самого раннего возраста.

## ПРИМЕРНЫЙ СЦЕНАРИЙ ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

**Тема: «Путешествие в Цифроград: Правила безопасности в сети»**

**Целевая аудитория: 1-4 классы.**

Форма: Игровое познавательное путешествие с элементами квеста.

Время: 35-45 минут.

Ведущий: Классный руководитель / педагог-организатор / старшеклассник в роли «Хранителя Сети».

### ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

I. Организационный момент. Погружение в тему. (5 мин)

- Приветствие. Ведущий включает спокойную, технологичную фонограмму.
- Создание проблемной ситуации: На экране – изображение грустного/растерянного смайлика.
  - «Ребята, к нам сегодня пришло вот это письмо. Его отправил наш старый знакомый, Смайллик. Он пишет, что отправился гулять по просторам Интернета, в город Цифроград, и там с ним стали происходить странные вещи: пропали его фотографии, его начали дразнить, а какие-то программы сломали его любимую игру. Он просит у нас помощи!»
- Вопрос к залу: «Вы готовы помочь Смайлику и разобраться, как безопасно гулять по Цифрограду?»
- Объявление темы и цели: «Сегодня мы станем экспедицией спасения! Мы отправимся в Цифроград, узнаем его правила и составим карту безопасности для Смайлика и для себя».

II. Основная часть. «Станции Цифрограда». (25-30 мин)

Ведущий: «Цифроград – огромный город. Давайте посетим его самые важные районы и пройдем испытания, чтобы получить части защитного КиберЩита».

Станция 1: «Парольная Площадь» (Правило: Надежный пароль)

- Образ: На экране – ворота с висячим замком.

- Беседа: «Чтобы войти в свой аккаунт (домик в сети), нужен ключ – это пароль. Какой ключ надежнее: простой "123" или сложный "K0тВшл4пке"? Почему?»

- Интерактивное задание «Собери пароль»: Детям показывают 3 варианта:

1. 12345

2. Имя\_собаки

3. Солнц3!Дождь?

- Обсуждение в парах, какой пароль самый крепкий и почему (длинный, с буквами, цифрами, значками).

- Итог правила: «Наш пароль – наш главный секрет. Никому его не говорим, даже лучшему другу! Он должен быть крепким и сложным».

- Награда: Первый фрагмент Щита.

Станция 2: «Проспект Личной Информации» (Правило: Защита личных данных)

- Образ: На экране – открытый альбом с фотографиями и анкетами.

- Игра «Свое – чужое»: Ведущий называет информацию, дети хлопают, если ее можно выкладывать в сеть для всех, и топают, если нельзя (это личный секрет).

- Любимый мультфильм (хлопают).

- Домашний адрес (топают).

- Номер телефона мамы (топают).

- Своя фотография с отпуска (обсуждаем: только с разрешения родителей и не для всех).

- Имя и фамилия (обсуждаем: можно, но лучше использовать нейтральный ник (псевдоним)).

- Итог правила: «Домашний адрес, телефон, фото паспорта и документы, пароли – это наше личное. Не выкладываем в сеть и не отправляем незнакомцам!»

- Награда: Второй фрагмент Щита.

Станция 3: «Лес Виртуальных Знакомств» (Правило: Осторожность в общении)

- Образ: На экране – тропинка, среди деревьев силуэты незнакомых существ.
- Разыгрывание кейса «Незнакомец в сети»: Ведущий приглашает двух помощников. Один – ребенок, другой – «Незнакомец» (можно надеть усы/очки).
  - Ситуация: «Привет! Я твой ровесник, давай дружить! Пришли мне свое фото и расскажи, где ты живешь, я подарок пришлю!»
- Обсуждение в командах: «Как думаете, что скрывает этот незнакомец? (Варианты: может быть взрослый злой человек, мошенник). Что нужно сделать?»
- Вывод: 1) Не верить, 2) Не отвечать, 3) Сразу рассказать родителям.
- Итог правила: «В сети все могут представиться кем угодно. Не встречайся в реальной жизни с интернет-знакомыми без родителей!»
- Награда: Третий фрагмент Щита.

Станция 4: «Болото Вредоносных Ссылок» (Правило: Осторожность с файлами и ссылками)

- Образ: На экране – болото с яркими, но подозрительными цветами-окошками.
- Игра «Поймай вирус!»: Ведущий читает фразы. Если это «зараженная» фраза, дети прячутся (сажаются на корточки, закрывают голову руками). Если безопасная – остаются стоять.
  - «Скачай бесплатно новую игру!» (Садимся).
  - «Мама попросила посмотреть рецепт пирога» (Стоим).
  - «Нажми сюда, чтобы получить 1000 бонусов!» (Садимся).
  - «Учитель прислал задание в электронном дневнике» (Стоим).
- Итог правила: «Не нажимай на подозрительные ссылки и баннеры, не качай файлы с непроверенных сайтов! Всегда спрашивай у взрослых, если что-то кажется странным».
- Награда: Четвертый фрагмент Щита.

### III. Творческое закрепление. «Собери КиберЩит». (5-7 мин)

- Команды получают шаблон щита (или чистый лист) и фломастеры.
- Задание: Нарисовать на щите символы-напоминки всех четырех правил (например: ключ, закрытый конверт, знак «стоп» для незнакомца, красный крест для вируса).
- Пока дети рисуют, звучит фоновая музыка. Можно разместить на доске основные правила как подсказки.
- Презентация: Каждая команда (или 1-2 добровольца) показывает щит и кратко объясняет, что они нарисовали.

### IV. Итог. Рефлексия. (5 мин)

- Возвращение к Смайлику: На экране появляется улыбающийся Смайлик. «Спасибо, друзья! Теперь я знаю правила Цифрограда и чувствую себя в безопасности!»
- Вопросы для закрепления (можно с мячиком):
  - «Какое правило вам запомнилось больше всего?»
  - «Кому вы расскажете, если в интернете вам станет страшно или непонятно?» (Закрепляем: родители, учитель, старший брат/сестра).
  - «Что вы сделаете первым делом, когда придете домой?»
- Награждение: Все участники получают памятные значки «Юный защитник Цифрограда» и красочные памятки с правилами в картинках.
- Прощание: «Вы были отличной командой! Помните, что интернет – это инструмент. Он может быть и другом, и врагом. Все зависит от того, как им пользоваться. Будьте осторожны и расскажите о наших правилах своим друзьям и родителям!»

*1. Памятка для ребенка:*

1. Пароль – твой главный секрет.
2. Адрес, телефон, фото документов – никому!
3. Незнакомцы в сети – опасны. Не верь, не встречайся, расскажи взрослым.
4. Не нажимай на яркие баннеры «бесплатно» – это ловушка!
5. Если что-то испугало или смутило – сразу к родителям!

*2. Рекомендации для учителя:*

· *Подготовка:* Распечатать материалы за день, проверить технику. Можно создать «атмосферу» – украсить доску стикерами в виде компьютерных значков.

· *Ведение:* Быть эмоциональным, поддерживать доброжелательный тон. Не допускать высмеивания неправильных ответов. Все ответы детей превращать в позитивный опыт: «Да, многие так думают, но давай посмотрим, что может случиться...».

· *Если ребенок делится негативным опытом:* Поблагодарить за доверие, сказать, что он правильно сделал, что рассказал, и что теперь мы знаем, как действовать. После мероприятия поговорить с ребенком и его родителями индивидуально.

· *Дифференциация:* Для сильных команд – дать дополнительный кейс для обсуждения. Для менее активных – задавать наводящие вопросы.

*3. Ссылка на дополнительные ресурсы:*

· *Онлайн-платформа «Урок цифры» (урок по безопасности для младших школьников).*

· *Проект «Изучи интернет – управляй им».*