

Проблема обеспечения информационной безопасности школьников относится к числу наиболее актуальных проблем в области информатизации образования и обучения информатике. В связи с тем, что Интернет стал неотделимой частью нашей жизни и одним из главных источников информации, а первый выход в Интернет ребенок совершает задолго до поступления в школу, в школе мы уже наблюдаем учащегося – «продвинутого» пользователя Интернетом. Кроме того, в Интернет-пространстве, как и в реальной жизни, существует множество угроз, с которыми ученик может столкнуться уже в самом начале своей учебной деятельности. Поэтому в начальной школе необходимо проводить ряд мероприятий, направленных на формирование основ информационной безопасности учащихся.

В соответствии с решениями парламентских слушаний «Актуальные вопросы обеспечения безопасности и развития детей в информационном пространстве», было принято решение провести Единый урок по безопасности в сети «Интернет» (далее – Единый урок).  
В 2015 году Минобрнауки России включило проведение Единого урока в ежегодно формируемый министерством [календарь образовательных событий на учебный год](https://ediniy-urok.ru/kalendar-obrazovatelnyx-sobytij-2021-2022/).

**(Слайд 2)**

Единый урок безопасности в сети Интернет — цикл мероприятий, направленных на повышение уровня информационной безопасности детей. Его цель — обеспечение внимания родительской и педагогической общественности к проблеме обеспечения безопасности и развития детей в информационном пространстве.

В нашей школе Единый урок безопасности в сети Интернет проходил с 22 ноября по 5 декабря.

**(Слайд 3)**

Решили привлечь учащихся 8-ого класса. Предложили детям продумать мероприятия по информационной безопасности на разных параллелях, исходя из интересов учащихся. Обсуждение мы провели в формате мозгового штурма. Разработали **Положение о проведении Единого урока по безопасности в сети «Интернет», в котором была представлена программа мероприятий для учащихся 2-11 классов.**

Для реализации программы начальной школы (2-4 классов), организаторы решили выступить в роли учителей и провести тематические уроки. При обсуждении ребята предложили во 2-3 классах к урокам подготовить презентации с использованием игровых приемов (ребусы, загадки, кроссворды). В 4-х классах – провести квест-игру «Безопасный интернет».

Почему ребята выбрали игру?

**(Слайд 4)**

**Игра –**один из основных видов деятельности детей. В любом возрасте игра является ведущей деятельностью, необходимым условием всестороннего развития детей и одним из основных  средств их воспитания и обучения. В процессе игры создаются благоприятные условия для формирования, развития и совершенствования психических процессов ребёнка, формирования его личности. Игры разнообразят процесс обучения, наполняют жизнь учащихся радостными переживаниями, эмоционально обогащают их, создают радость успеха, создают хорошее настроение.

**Игра** – главная сфера общения детей; в ней расширяются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнёрства, дружбы, товарищества. В игре познаётся и приобретается социальный опыт, взаимоотношения людей.

**Квест-игра**

«Квест» или «Приключенческая игра» (транслит. англ. Quest — поиски, Аdventure — приключение) — это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока. Понятие «квест» в педагогической науке определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий”. Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. Жизнь показывает, что учащиеся лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей.

**(Слайд 5)**

**Для создания заданий квест-игры решили воспользоваться сервисом LearningApps.**

LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. LearningApps.org позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения. Широта возможностей, удобство навигации, простота в использовании. При желании любой человек, имеющий самые минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля.

Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Целью является также собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступным. Такие блоки (так называемые приложения или упражнения) не включены по этой причине ни в какие программы или конкретные сценарии. Они имеют свою ценность, а именно - интерактивность. На сайте представлено более 30 различных интерактивных видов упражнений, 5 из них в форме игры для 2 –4 участников. Есть русскоязычная версия сайта. Все задания выполнены в одном варианте. Сервис LearningApps-это конструктор интерактивных заданий в разных режимах – «Пазлы», «Найди пару», «Найди соответствия», «Установи последовательность», «Викторина с выбором правильного ответа», «Кроссворд» и другие. Основная идея приложений заключается в том, что ученики могут проверить и закрепить свои знания в привлекательной игровой форме.

В конце квест-игры ученикам выдавалась анкета.

**Результаты опроса показали, что все ученики 4 класса считают тему информационной безопасности важной. Подавляющие большинство участников квест-игры изъявили желание** узнать больше о способах защиты в виртуальной среде. А так же отметили, что были активны при решении учебных задач.

**(Слайд 6)**

Почему я решила обратить ваше внимание на это мероприятие?

Во-первых, в нем оказались задействовано максимальное количество учащихся. Причем дети не просто получали готовую информацию по теме, а им прошлось самим потрудиться и найти ответы на вопросы (системно-деятельностный подход). Также ребята выступили в роли жюри при оценивании плакатов, кроссвордов, буклетов.

**(Слайд 7)**

Организаторы реализовали несколько поставленных задач:

* изучили необходимую информацию по безопасности в сети Интернет;
* познакомились с сервисом LearningApps и научились создавать различные упражнения в нем;
* познакомились с эффективной игровой технологией и научились создавать квест-игру:
* выступили в роли учителей (профориентация);
* провели исследование и выполнили работу «Виртуальность безопасна?», которую представили на НПК «Диалог культур».

**(Слайд 8)**

Таким образом, в рамках проведенных мероприятий были охвачены учащиеся со 2 по 11 класс. Была оформлена выставка плакатов, на переменах ребята отгадывали кроссворды и знакомились с буклетами, содержащими информацию по безопасности в сети Интернет. Так же детям и родителям для ознакомления было предложено посетить порталы [www.Сетевичок.рф](http://www.xn--b1afankxqj2c.xn--p1ai/)., [www.Единыйурок.дети](https://www.xn--d1abkefqip0a2f.xn--p1ai/), на которых размещена информация о Едином уроке безопасности в сети Интернет.

В этом году в 5-9 классах реализуется программа внеурочной деятельности Цветковой М.С. Информационная безопасность. Хотелось бы в следующем году включить в план программу для 2-4 классов, т.к.

формирование знаний и навыков школьников в области обеспечения информационной безопасности является актуальной педагогической задачей для современной общеобразовательной школы, эффективное решение которой возможно в форме систематических внеурочных занятий, направленных на подготовку учащихся к безопасному использованию ресурсов Интернета в учебной деятельности и социальном пространстве.