

VI Городской конкурс методических разработок по информатике
«Вернисаж педагогических идей»

Лучшая методическая разработка внеклассного мероприятия по информатике

Методическая разработка конспекта внеклассного мероприятия по информатике
по теме: «Цифровой след: победи призрака!»

Автор: Мисриханов Зейнуддин Узаирович студент,
бюджетное учреждение высшего образования Ханты-Мансийского автономного
округа – Югры «Сургутский государственный педагогический университет»

Пояснительная записка

Современный этап развития информационного общества характеризуется тотальной цифровизацией всех сфер жизни. Дети 11–12 лет активно пользуются социальными сетями, мессенджерами и игровыми платформами, однако часто не осознают, что каждое их действие в интернете оставляет «цифровой след» — информацию, которая может храниться годами и влиять на будущее.

Представленная методическая разработка внеклассного мероприятия по теме «Цифровой след: поймай призрак!» для 6 класса решает актуальную задачу формирования цифровой грамотности и культуры безопасного поведения в сети. Урок построен в формате интерактивного квеста с использованием платформы Genialy, где учащиеся в игровой форме изучают теоретические основы понятия «цифровой след», учатся различать активный и пассивный след, осознают риски и осваивают правила формирования позитивного цифрового присутствия.

Новизна разработки заключается в интеграции сюжетно-ролевой механики и интерактивных заданий, что позволяет удерживать внимание учащихся 6 класса на протяжении всего урока. Интерактивные платформы выступают здесь не как предмет изучения, а как инструмент вовлечения и визуализации абстрактных понятий.

Методическая разработка построена в соответствии с требованиями ФГОС ООО [1] и опирается на принципы системно-деятельностного подхода. Особое внимание уделяется формированию у обучающихся навыков XXI века: критического мышления при оценке информации в сети, коммуникации при обсуждении этических дилемм, креативности при создании позитивного контента, а также рефлексии собственных цифровых привычек.

В работе представлен конспект занятия с указанием формируемых универсальных учебных действий (УУД), описаны методические приемы работы с интерактивной презентацией на Genialy, а также разработан пакет рефлексивных заданий для проверки усвоения материала.

Методическая разработка

Таблица 1

Конспект занятия по теме: «Цифровой след: победи призрака!» для 6 класса

Тема занятия	Цифровой след: победи призрака!
Цель занятия	Научить обучающихся различать активный и пассивный цифровой след, оценивать риски негативного цифрового присутствия и применять правила безопасного поведения в интернете (THINK-подход) с использованием интерактивного квеста.
Задачи занятия	<p><i>воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• формирование ответственного отношения к публикации информации в сети;• развитие культуры цифрового общения и уважения к приватности других;• воспитание критического отношения к контенту в интернете. <p><i>развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• развитие логического мышления при анализе ситуаций в сети;• развитие навыков работы с интерактивными цифровыми инструментами;• развитие умения рефлексировать свои цифровые привычки. <p><i>образовательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• научить различать активный и пассивный цифровой след;• дать представление о рисках негативного цифрового следа;• изучить правила для безопасного поведения в сети Интернет;• научить создавать позитивный цифровой след.
Планируемые результаты	<p><i>личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• осознание ценности приватности и личной информации;• формирование мотивации к безопасному поведению в сети. <p><i>метапредметные:</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> • умение работать с информацией (анализ, сравнение, классификация); • умение использовать цифровые инструменты для решения учебных задач; • навыки самоконтроля и рефлексии. <p><i>предметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • знание понятий «цифровой след», «активный след», «пассивный след»; • умение приводить примеры позитивного и негативного цифрового следа; • знание правил «THINK» и умение применять их на практике.
Средства обучения	ПК, проектор, интерактивная доска.
Методы и приемы обучения	Словесные (беседа, объяснение), наглядные (демонстрация презентации), практические (интерактивные задания в Genially), игровые (квест-механика), рефлексивные (опрос, самоанализ).
Формы организации работы	Фронтальная (введение, теория, рефлексия), индивидуальная (выполнение интерактивных заданий), парная (обсуждение ситуаций).
Используемое оборудование	Компьютеры с установленной операционной системой Windows и доступом в Интернет.
Ссылка на презентации: https://view.genially.com/69c00c1794667d57a8694172	

План мероприятия

№	Этап мероприятия	Время	Деятельность организатора (педагога)	Деятельность обучающихся	Технические детали, ключи
1	Организационный момент	2 мин	Педагог приветствует детей, формирует игровую настройку. Озвучивается тематика и формат занятия (квест-путешествие).	Обучающиеся приветствуют педагога, настраиваются на работу, открывают презентацию.	Презентация Genialy, слайд 1
2	Введение в сюжетную линию	3 мин	Запускается демонстрация начальных слайдов. Педагог представляет персонажа-помощника. Разъясняется цель: управление цифровым следом для нейтрализации «призрака».	Участники знакомятся с персонажами, осознают сюжетную завязку. Принимается игровая роль.	Слайд 2. Персонаж: Рики, Призрак.
3	Теоретический блок	4 мин	Демонстрируется слайд с классификацией следов. Педагог разъясняет различия между активным и пассивным типом на примерах.	Обучающиеся слушают и запоминают. Приводят собственные примеры типов следов.	Слайд 3. Типы: Активный/Пассивный
4.1	Практическая часть (квест) – Этап 1: «Распознай угрозу»	5 мин	Педагог переходит к главному слайду этапа. Разъясняется необходимость выполнения трех блоков задача для получения доступа.	Обучающиеся решают задачи, вводят комбинацию и получают часть итогового шифра.	Комбинация: АСВ 34 ВСВ. Кодовое слово: СЛОВАРЬ. <i>Примечание:</i> для технической поддержки во все моменты, где нужно ввести кодовую фразу был создан универсальный учительский ключ: жук (любой регистр).

4.2	Этап 2: «Строй позитив»	5 мин	Педагог переходит к следующему уровню. Акцентируется внимание на создании положительного контента.	Обучающиеся решают задачи, вводят комбинацию и получают часть итогового шифра.	Комбинация: 733B67. Кодовое слово: ПРОФЕССИЯ
4.3	Этап 3: «THINK – подход»	5 мин	Педагог объясняет принципы каждой буквы алгоритма THINK.	Обучающиеся решают задачи, вводят комбинацию и получают часть итогового шифра.	Комбинация: 5222225. Кодовое слово: ВНИМАНИЕ
4.4	Этап 4: «Защити данные»	5 мин	Педагог подводит итоги квеста кратко инструктируя по методам цифровой гигиены.	Обучающиеся решают задачи, вводят комбинацию и получают часть итогового шифра.	Комбинация: 44ADA35. Кодовое слово: БЕЗОПАСНОСТЬ
5	Финальный этап	2 мин	Педагог на финальном слайде инструктирует по вводу итоговой фразы.	Обучающиеся вводят собранную фразу из 4 слов. Наблюдают финальную анимацию исчезновения Призрака	Фраза: СЛОВАРЬ ПРОФЕССИЯ ВНИМАНИЕ БЕЗОПАСНОСТЬ (при любом регистре)
6	Рефлексия и итог	4 мин	Педагог распределяет материал для опроса. Комментирует цели рефлексии. Зачитывает выборочные ответы. Подводит итог занятия.	Обучающиеся отвечают на вопросы. Участвуют в устном обсуждении результатов.	Приложение 2 (Опрос). Выдача грамот (Приложение 1).

Список используемой литературы:

1. Приказ Министерства просвещения России от 31.05.2021 №287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.garant.ru>
2. Федеральная служба по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций. «Безопасность детей в интернете»: методические рекомендации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://rsoc.ru>

Грамота за прохождение интерактивного квеста



Опрос «Проверь себя: Цифровой след»

Блок 1: Закрытые вопросы (проверка знаний) — выбери один правильный ответ

1. **Что такое активный цифровой след?**

- Данные, которые собираются автоматически
- Данные, которые ты оставляешь сознательно (посты, фото)
- Это пароль от твоего аккаунта

2. **Какой пример относится к пассивному следу?**

- Твой комментарий под постом
- История поиска в браузере
- Фото, которое ты загрузил

3. **Что из перечисленного может навредить твоей репутации?**

- Сертификат олимпиады
- Проект по программированию
- Фото с неподобающим контентом

4. **Что означает буква T в правиле THINK?**

- Time (время)
- True (правда, осознанность)
- Talk (говорить)

5. **Какой пароль считается надёжным?**

- 123456
- qwerty
- Tr0ub4dor&3 (12+ символов, буквы, цифры, знаки)

Блок 2: Открытые вопросы (рефлексия)

6. **Что нового ты узнал сегодня о цифровом следе?**

[Поле для свободного ответа]

7. **Что ты изменишь в своём поведении в интернете после этого урока?**