

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 7C264E5BA9E117E3F0854CC6B52C3A04
Владелец: Подобаева Ольга Георгиевна
Действителен: с 03.12.2025 до 28.02.2027

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2026 № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от 01.09.2026 № 93-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«СОЦИАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 7-17 лет

Разработчик: Василькова Юлия Федоровна,
методист, педагог дополнительного образования

2026 г.

Пояснительная записка

Направленность

Дополнительная общеразвивающая программа «Социальные технологии» (далее – Программа) - **социально-гуманитарной** направленности.

Актуальность

Современные дети и подростки живут в эпоху тотальной цифровизации, где социальные технологии не просто инструмент, а фундаментальная часть их жизни. Актуальность программы обусловлена острой необходимостью подготовить подрастающее поколение к осознанной жизни в этом быстро меняющемся мире, научив их не только пользоваться технологиями, но и критически осмысливать их влияние, безопасно ориентироваться в цифровой среде и ответственно применять свои знания. Программа развивает ключевые современные компетенции – критическое мышление, медиаграмотность, креативность, командную работу, а также формирует устойчивый духовно-нравственный стержень, который позволит школьникам стать активными, созидающими и этичными гражданами глобального цифрового общества.

Программа учитывает необходимость реализации задач Десятилетия науки и технологий, предполагающих усиление взаимодействия социума и науки в цифровой среде и основывается на принципах сохранения традиционных российских духовно-нравственных ценностей.

Программа разработана в соответствии с современными документами в сфере образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Указ Президента РФ от 09.11.2022 N 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
4. Указ Президента Российской Федерации от 25.04.2022 г. № 231 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий».
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.
6. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
7. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательных программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

11. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

12. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391

«Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

13. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

14. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21» Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания».

15. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

16. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».

Адресат Программы

Данная программа адресована детям в возрасте 7-17 лет, которые увлечены общением и получением знаний в цифровой среде.

Уровень освоения Программы – общекультурный

Объем и срок реализации Программы

Срок реализации программы – 1 год.

Объем программы – для освоения Программы необходимо 36 часов.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 учебному часу.

Отличительные особенности Программы

Отличительной особенностью Программы является её междисциплинарность и акцент на ценностный подход. Программа интегрирует научные принципы, лежащие в основе технологий, с изучением исторического и культурного контекста. Главный акцент сделан на формирование традиционных духовно-нравственных ценностей – честности, уважения, ответственности, сочувствия и солидарности, что позволяет детям не просто усваивать информацию, но и выработать внутренний этический компас для осознанного и конструктивного взаимодействия с социальными технологиями.

Цель Программы – Развитие у учащихся критического мышления, медиаграмотности, навыков ответственного использования и создания социальных технологий, а также формирование понимания их влияния на общество через призму науки, культуры и духовно-нравственных ценностей.

Задачи Программы

Обучающие:

- Познакомить с понятием «социальные технологии»;
- Сформировать представление о роли науки и техники;
- Изучить основы цифровой грамотности и безопасности;
- Обучить правилам поведения в интернете, защите личных данных, распознаванию угроз (фейки, кибербуллинг) и инструментам противодействия им;
- Расширить кругозор о глобальных социальных процессах;
- Познакомить с основами проектной деятельности.

Развивающие:

- Способствовать развитию критического мышления;
- Формировать медиаграмотность учащегося;
- Способствовать развитию коммуникативных навыков;
- Развивать креативность и дизайн-мышление;
- Способствовать развитию системного мышления.

Личностные:

- Формировать ответственное отношение, ответственность за свои действия и слова в цифровой среде, за сохранение культурного и природного наследия, за будущее планеты;
- Прививать духовно-нравственные ценности;
- Обеспечить развитие гражданской позиции, побуждать к активному участию в жизни общества, использованию технологий для решения социальных проблем и принесения пользы;
- Воспитать уважение к культуре и традициям;
- Сформировать осознанное отношение к технологиям.

Планируемые результаты

Личностные:

У учащихся:

- Сформировано осознанное и ответственное отношение к использованию цифровых технологий и участию в цифровой среде.
- Развито сочувствие и готовность помогать другим в реальном и цифровом мире, противостоять несправедливости (например, кибербуллингу).
- Сформированы навыки самоконтроля, умение планировать время онлайн/оффлайн, противостоять зависимости от гаджетов.
- Усвоены и проявлены традиционные духовно-нравственные ценности: честность, порядочность, уважение, солидарность, ответственность перед коллективом и обществом.
- Проявлена активная гражданская позиция, стремление использовать знания и навыки для улучшения общества и решения глобальных проблем.

Метапредметные:

Учащийся:

- Самостоятельно определяет цели деятельности, планирует пути их достижения.
- Составляет план действий, распределяет задачи в команде, определяет сроки
- Осуществляет самоконтроль и взаимоконтроль, вносит коррективы в процесс деятельности.
- Осуществляет поиск, анализ, систематизацию и оценку информации из различных источников (в том числе цифровых), выявляет недостоверную информацию.
- Проводит мини-исследования, формулирует гипотезы, делает выводы.
- Создает модели, схемы, прототипы для визуализации идей и решений.
- Устанавливает причинно-следственные связи, строит логические рассуждения.
- Эффективно работает в группе, распределяет роли, договаривается, разрешает конфликты.
- Выстраивает продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми, формулирует свою точку зрения и аргументирует ее.
- Использует цифровые инструменты для совместной работы и общения в соответствии с правилами этикета.

Предметные:

Учащийся:

- Знает ключевые этапы развития социальных технологий, роль изобретений (письменность, печать, интернет) в изменении общества.
- Понимает принципы работы основных социальных технологий (интернет, соцсети, GPS, ИИ на базовом уровне).
- Умеет создавать надежные пароли, настраивать приватность, распознавать фишинговые письма и фейковые новости, знает, как реагировать на кибербуллинг.

- Осознает этические дилеммы, связанные с ИИ (предвзятость, ответственность за решения), и понимает важность контроля за его развитием.
- Имеет представление о деятельности международных организаций и способах решения глобальных проблем с помощью технологий.
- Умеет определять проблему, ставить цель, планировать этапы проекта, работать в команде над созданием прототипа социальной технологии.
- Знает, как технологии используются для сохранения культурного наследия (музеи, оцифровка).

Организационно-педагогические условия реализации Программы

Язык реализации

Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации – на русском.

Форма обучения

Очная, реализация с использованием дистанционных образовательных технологий

Особенности реализации Программы

Весь учебный материал Программы может быть адаптирован в соответствии с возрастными особенностями учащихся, направлен на последовательное и постепенное расширение теоретических знаний и формирование практических умений и навыков.

Все занятия, которые проводятся в объединении, носят воспитывающий характер.

Условия набора и формирования групп

Для реализации Программы принимаются все желающие в возрасте 7-17 лет. Зачисления в группу производится по заявлению родителей учащихся. Группы формируются не менее 15 человек.

В объединение принимаются учащиеся без специальной подготовки, не имеющие медицинских противопоказаний. Занятия проводятся с учётом возрастных особенностей детей.

Наполняемость групп:

Группы 1-го года обучения - не менее 15 человек.

Набор детей на 1 год обучения проводится в августе месяце.

Формы организации и проведения занятий

Особенности организации образовательного процесса

– в начале занятия педагог предлагает учащимся дать определение основным понятиям представленной темы, принимая все высказывания и подводя совместный итог обсуждений.

– выполнение самостоятельной работы в группах (распределив обязанности в группе, учащиеся занимаются поиском разрешения проблемных ситуаций, создаваемых педагогом или прописанных в задании), дает возможность приобретение опыта поисковой деятельности, овладение правилами работы в команде;

– некоторые занятия предполагают участие в ролевых и деловых играх.

– многие занятия по Программе проводятся в формате «Круглого стола», «Мозгового штурма», «Решения задач», «Кейс метода».

– педагог имеет возможность поменять ход занятия в зависимости от настроения, потребности, заинтересованности учащихся на момент проведения обучения, при этом используя другие методы, но не выходя за рамки планируемой темы.

Принципы построения программы:

Возрастная адаптация: Гибкость в подаче материала и сложности заданий.

Интерактивность: Максимум практики, игр, дискуссий, проектов.

Междисциплинарность: Сочетание истории, обществознания, информатики, этики, искусствоведения.

Ценностный подход: Акцент на ответственность, эмпатию, уважение, созидание.

Формы проведения занятий

- **«Круглый стол»** - современная форма публичного обсуждения или освещения каких-либо вопросов, когда участники, имеющие равные права, высказываются по очереди или в определенном порядке.

- **«Мозговой штурм»** - оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать возможно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Решение кейсов (кейс-метод, кейс-стади) — это анализ конкретной ситуации (кейса) и поиск оптимального решения проблемы. Кейс (от англ. case) — описание ситуации, включающее проблему, требующую решения, как правило, построенное на реальных фактах.

Обучающие игры (образовательные игры) — это игры, предназначенные для обучения, но при этом сочетающие элементы развлечения и развития. Особенность обучающих игр — чётко поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты.

Дебаты — это чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями, прения между двумя сторонами по актуальным темам

Формы организации деятельности учащихся на занятиях:

- индивидуальная – беседа с учащимся, анкетирование, практические задания;
- групповая – игры, упражнения, практические задания;
- парная – игры, упражнения, практические задания;
- фронтальная – лекция, опрос;
- коллективная – создание проектов.

Условия реализации программы в условиях

вынужденного временного перехода в дистанционный режим.

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий

и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционное обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- Указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами,
- Производится изменение содержания,
- Корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории),
- Прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,
- Описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждают свое согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами электронной почты, официальной группы Вконтакте, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании) устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителей и законных представителей) оказывается по телефону, через электронную почту, группу Вконтакте в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес

электронной почты, аккаунт Вконтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать свое) в виде текстовых, аудио, видео и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу Вконтакте. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоемкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведенных на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходятся контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

Материально-техническое оснащение Программы

1. Стол учительский;
2. Стол ученический (для каждого учащегося);
3. Компьютер;
4. Мультимедийный проектор, экран;
5. Дополнительные материалы необходимые для проведения планового занятия.

Кадровое обеспечение Программы

Программа универсальна и рассчитана на любого педагога.

Учебный план

(1 год обучения, 36 часов в год)

№	НАЗВАНИЕ РАЗДЕЛА	Количество часов			Форма/способ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	1.Введение в социальные технологии	1	2	3	Фронтальная/ опрос Входной контроль
2	2.Великие социальные изобретения	2	1	3	
3	3.Сообщество и кооперация	1	2	3	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
4	4. Цифровые коммуникации	2	1	3	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
5	5. Цифровая этика и безопасность	2	1	3	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
6	6. Социальные инновации	2	1	3	Промежуточная диагностика/ наблюдение
7	7. Большие данные и ИИ	1	2	3	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
8	8. Медиаграмотность и критическое мышление	2	1	3	Фронтальная/индивидуальное наблюдение

9	9. Сохранение наследия в цифровую эпоху	2	1	3	
10	10. Глобальные социальные технологии	1	2	3	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
11	11. Проектируем будущее	1	2	3	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
12	12. Проект в массы. Итоговое занятие	1	2	3	Итоговая диагностика/презентация проекта
ИТОГО:		18	18	36	

Методические материалы

Организация и сам процесс осуществления учебно-познавательной деятельности предполагают передачу, восприятие, осмысливание, запоминание учебной информации и практическое применение получаемых при этом знаний и умений. Исходя из этого, основными методами обучения являются:

- Метод словесной передачи учебной информации (рассказ, объяснение, беседа и др.);
- Методы наглядной передачи и зрительного восприятия учебной информации (иллюстрация, демонстрация, показ и др.);
- Методы передачи учебной информации посредством практических действий.
- Практические методы применяются в тесном сочетании со словесными и наглядными методами обучения, так как практической работе по выполнению упражнения должно предшествовать инструктивное пояснение педагога. Словесные пояснения и показ иллюстраций обычно сопровождают и сам процесс выполнения упражнений, а также завершают анализ его результатов;
- Проблемно-поисковые методы обучения. Педагог создает проблемную ситуацию, организует коллективное обсуждение возможных подходов к ее разрешению. Учащиеся, основываясь на прежнем опыте и знаниях, выбирают наиболее рациональный вариант разрешения проблемной ситуации. Поисковые методы в большей степени способствуют самостоятельному и осмысленному овладению информацией;
- Методы эмоционального восприятия. Подбор ассоциаций, образов, создание художественных впечатлений. Опора на собственный фонд эмоциональных переживаний каждого учащегося.
- **«Кейс метод» (Case study)** — это описание конкретной ситуации или случая в какой-либо сфере: социальной, экономической, медицинской и т. д. Как правило, кейс содержит не просто описание, но и некую проблему или противоречие и строится на реальных фактах. Соответственно, решить кейс — это значит проанализировать предложенную ситуацию и найти оптимальное решение. Врач решает кейсы каждый раз, когда ставит пациенту диагноз и назначает лечение. Юрист решает кейс, разбираясь в перипетиях дела и предлагая клиенту наилучший выход.
- **«SWOT-анализ»** — метод стратегического планирования, заключающийся в выявлении факторов внутренней и внешней среды организации и разделении их на четыре

категории: Strengths (сильные стороны), Weaknesses (слабые стороны), Opportunities (возможности), Threats (угрозы).

● **«Использование импровизации»** – перспективный приём для воспитания интереса к теме и накопления творческого опыта. При этом виде работы учащийся сразу вводится в ситуацию, в которой он должен увидеть свою роль и найти выход из нее, не теряя времени и применяя ситуативное решение.

Перечень дидактических материалов, используемых в процессе обучения

Видеоматериалы, интернет-ресурсы, виртуальные экскурсии, фотографии, таблицы, книги с иллюстрациями, рисунки и т.д.

Оценочные материалы

Способы и средства выявления, фиксации результатов обучения:

1. Наблюдение.
2. Опрос
3. Публичные выступления.
4. Участие в дебатах, играх, решении кейсов

Виды и периодичность контроля результативности обучения

Вид контроля	Формы/способы контроля	Срок контроля
Предварительный	Индивидуальный, фронтальный. Тестирование	Сентябрь
Промежуточный	Фронтальный Практические задания	Декабрь, май Каждого года
Итоговый - подведение итогов реализации Программы – по окончании программы.	Индивидуальный, фронтальный. Контрольное занятие, Выставка	Апрель-май

Входной контроль проводится в сентябре с целью выявления у учащихся уровня подготовки и отношения к цифровой среде.

Форма: тестирование.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в конце первого учебного полугодия для отслеживания уровня освоения учебного материала по разделам Программы.

Форма: наблюдение за выполнением заданий, оценка деятельности учащегося.

Промежуточный контроль осуществляется в середине второго учебного полугодия с целью выявления уровня освоения Программы учащимися и корректировки процесса обучения.

Форма: презентация решения кейса

Итоговый контроль проводится по окончании обучения.

Процедура подведения итогов освоения программы представляет собой оценку выполнения презентации проекта.

Форма: онлайн/оффлайн выставка

Информационные источники

Для педагога:

- Беловол, Е. Опросник для оценки степени увлечённости ролевыми компьютерными играми / Е. Беловол, И. Петрова // Школьный психолог. — 2018. — № 7–8. — С. 49–53.
- Богданова, Д. А. От интернет-рисков — к цифровому гражданству / Д. А. Богданова, Г. Р. Буркатовская // Народное образование. — 2017. — № 8. — С. 147–153.
- Васильева, Н. Ю. Опасный контент / Н. Ю. Васильева // Директор школы. — 2018. — № 9. — С. 101–107.
- Дерендяева, Н. С. Информационная безопасность, или Как воспитывать в эру Интернета / Н. С. Дерендяева // Народное образование. — 2014. — № 8. — С. 240–248.
- Лопатин, А. Р. Педагогическое обеспечение процесса формирования социальной зрелости школьников. — Кострома: КГУ им. Н. А. Некрасова, 2014. lib.lgpu.org
- Лохмытко, Н. М. Интернет-травля. Миф или реальность? / Н. М. Лохмытко // Методист. — 2015. — № 6. — С. 21–24.
- Осипова, Е. А. Конфликты и методы их преодоления: соц.-психол. тренинг / Е. А. Осипова, Е. В. Чуменко. — М.: Чистые пруды, 2007.
- Смирнова, А. А. Влияние компьютера и сети Интернет на физическое и психическое здоровье школьников / А. А. Смирнова, Е. С. Синогина // Народное образование. — 2017. — № 1–2. — С. 199–204.
- Степанова, М. И. Очарованные странники Сети / М. И. Степанова // Директор школы. — 2017. — № 8. — С. 106–111.
- Телегина, И. Поколение гаджетов. Компьютерная зависимость у подростка: как распознать и как предупредить? / И. Телегина // Школьный психолог. — 2014. — № 3. — С. 14–16.

Для учащихся:

- Баландович А. А. » Дети в безопасности: дома, на улице и в интернете». Москва: ЭКСМО: Бомбора, 2024.

Интернет-источники:

- <https://ligainternet.ru/> - Лига безопасного интернета
- [Всероссийский урок безопасного Интернета – Лига безопасного Интернета](#)
- [Методические материалы – Лига безопасного Интернета](#)

**Вопросы для входной диагностики.
Отношение учащегося к цифровой среде**

Мой мир в цифре: Как ты относишься к интернету и технологиям?

Пожалуйста, выбери вариант ответа, который наиболее точно отражает твоё мнение или привычки. Нет правильных или неправильных ответов, главное – быть честным.

1. Сколько времени в день ты проводишь онлайн (не для учебы)?
 - а) Меньше 1 часа
 - б) 1-3 часа
 - в) 3-5 часов
 - г) Более 5 часов
2. Какая из следующих активностей для тебя наиболее важна в интернете?
 - а) Общение с друзьями и семьей
 - б) Игры
 - в) Просмотр видео/фильмов/сериалов
 - г) Поиск информации для учебы или хобби
 - д) Создание собственного контента (блоги, видео, рисунки)
 - е) Покупки или финансовые операции
3. Насколько ты уверен(а) в защите своих личных данных в интернете?
 - а) Полностью уверен(а), я всегда слежу за настройками приватности и паролями.
 - б) Скорее уверен(а), но иногда забываю проверять настройки.
 - в) Не очень уверен(а), мне кажется, что мои данные могут быть доступны.
 - г) Совсем не уверен(а), мне это кажется сложным и я не знаю, как себя защитить.
4. Что ты сделаешь, если увидишь в интернете оскорбительные комментарии или кибербуллинг по отношению к кому-то?
 - а) Пройду мимо, это не мое дело.
 - б) Сделаю скриншот и расскажу взрослому (родителям, учителю).
 - в) Напишу в ответ, защищая того, кого обижают.
 - г) Заблокирую отправителя и пожалуюсь администрации платформы.
5. Что ты думаешь о фейковых новостях и недостоверной информации в интернете?
 - а) Я всегда проверяю информацию в нескольких источниках, прежде чем доверять ей.
 - б) Иногда проверяю, но чаще верю тому, что вижу.
 - в) Мне трудно отличить фейк от правды, поэтому я просто стараюсь не обращать внимания.
 - г) Не думаю об этом, мне кажется, это не так важно.

6. Если тебя попросят ввести личные данные (например, номер телефона, адрес) для участия в интересном онлайн-конкурсе или игре, что ты сделаешь?

- а) Введу данные без колебаний, если конкурс выглядит привлекательно.
- б) Введу данные, но сначала проверю, кто организатор и насколько это безопасно.
- в) Спрошу совета у родителей или взрослых.
- г) Никогда не буду вводить свои личные данные в таких случаях.

7. Как ты относишься к использованию искусственного интеллекта (ИИ) в повседневной жизни (например, голосовые помощники, умные рекомендации)?

- а) Это очень удобно и полезно, ИИ делает мою жизнь проще.
- б) В целом положительно, но иногда я задумываюсь о том, как он работает и что знает обо мне.
- в) Отношусь с осторожностью, меня беспокоят вопросы приватности и этики.
- г) Мне это не нравится, я предпочитаю делать все сам(а).

8. Представь, что ты можешь создать новую социальную технологию. Что бы она делала?

- а) Помогала бы людям со всего мира общаться и понимать друг друга.
- б) Решала бы важные экологические проблемы.
- в) Создавала бы новые возможности для обучения и развития.
- г) Улучшала бы развлечения или игры.
- д) Другое (пожалуйста, кратко опиши).

9. Что, по твоему мнению, самое важное для того, чтобы быть «ответственным гражданином сети»?

- а) Не нарушать закон.
- б) Уважать других пользователей и их мнение.
- в) Защищать свою личную информацию и не делиться ей.
- г) Проверять информацию и не распространять фейки.
- д) Использовать технологии для добрых дел и помощи другим.

10. Что бы ты хотел(а) узнать больше о цифровой среде или социальных технологиях?

- а) Как защититься от хакеров и вирусов.
- б) Как создавать крутой контент (видео, игры, приложения).
- в) Как интернет влияет на наше мышление и поведение.
- г) Как технологии могут помочь в решении глобальных проблем.
- д) Другое (пожалуйста, кратко опиши).

Приложение 2

Критерии оценки итогового проекта

Возрастная адаптация: При оценке проектов младших школьников акцент делается на участие, понимание базовых принципов и творческий подход. Для старших – на глубину анализа, комплексность решения, самостоятельность и критическое осмысление.

	Критерии оценки		Возраст учащихся		
			7-9 лет	10-13 лет	14-17 лет
1.	Идея и Актуальность Проекта	Актуальность и значимость проблемы	Проблема понятна, близка детям (например, чистота двора, помощь друзьям, животным).	Проблема четко определена, актуальна для сообщества (школа, район), понятно, почему ее нужно решать.	Проблема четко сформулирована, имеет социальную значимость (региональную, глобальную), подкреплена данными (если применимо).
		Оригинальность идеи и инновационность	Идея проста, но показывает собственное видение решения.	Идея нетривиальна, демонстрирует попытку найти новое решение или улучшить существующее.	Идея оригинальна, содержит инновационные подходы, с широким использованием цифровых технологий.
		Четкость цели и задач проекта	Цель проста и понятна (например, «сделать мир чище»).	Цель сформулирована, задачи определены, соответствуют возрасту и возможностям.	Цель SMART (конкретная, измеримая, достижимая, актуальная, ограниченная по времени), задачи четко определены и логически связаны с целью.
	15 баллов	5+5+5 баллов			
2.	Разработка и Реализация Проекта	Планирование и организация работы	Виден простой план действий, распределение ролей.	План действий логичен, распределение ролей понятно, использование базовых инструментов для организации (например, доска, списки).	Подробный план (этапы, сроки, ресурсы), эффективное использование инструментов проектного менеджмента (онлайн-доски, календари), демонстрация гибкости в планировании.
		Использование технологий	Предполагается использование одной социальной цифровой технологии	Предполагается использование сочетания различных социальных технологий	Предполагается использование сочетания различных социальных технологий, цифровых и не цифровых, описаны техники их внедрения

	<i>10 баллов</i>	<i>5+5 баллов</i>			
3.	Презентация проекта. Результат и представление	Логичность и четкость изложения	Простая и понятная история о проекте. (пост в интернете, плакат....)	Четкая структура презентации, основные идеи легко воспринимаются.	Логичная, структурированная и убедительная презентация, профессиональное владение материалом.
4.		Понимание этических и моральных аспектов	Понимание, почему важно действовать хорошо, честно.	Отражение в проекте принципов справедливости, доброты, ответственности.	Четкое осознание этических дилемм, связанных с проектом (если есть), демонстрация ответственного отношения к использованию технологий, уважения к ценностям.
	<i>10 баллов</i>	<i>5+5 баллов</i>			

Методические материалы
Примеры некоторых заданий, игр и кейсов к темам Программы
(для разных возрастных категорий)

Тема 3. Сообщество и кооперация

Игра «Остров Невезения»

Имитация ситуации, когда группа «выживших» оказалась на необитаемом острове (или в новом месте) и им нужно организовать жизнь.

Дети делятся на группы по 4-6 человек. Каждая группа получает вводную: у вас есть ограниченные ресурсы (список из 5-7 предметов), и вам нужно прожить X дней.

Задание для группы:

1. Определить 3-5 самых важных правил для выживания и сосуществования.
2. Распределить роли (кто за что отвечает: еда, жилье, безопасность, медицина, развлечения).
3. Составить краткий план на первый день.
4. Выбрать «лидера» или «координатора» на первый день и объяснить, почему именно его. Каждая группа презентует свои правила, роли и планы.

«Игра на Выживание»

Более сложная симуляция, основанная на элементах «теории игр», где участники должны принимать решения, влияющие на благополучие всего сообщества.

Дети делятся на группы. Каждой группе дается сложный сценарий (например, «Город сталкивается с дефицитом воды/электроэнергии. У каждой группы есть возможность либо «копить» ресурсы для себя, либо «делиться» ими с другими. При «накапливании» есть риск, что всем станет хуже; при «делении» – что кто-то будет использовать ресурсы «несправедливо»).

Задание:

В течение нескольких «раундов» принимать решения, которые влияют на общий «баланс ресурсов» для всего «города» (всех групп). Результаты каждого раунда объявляются.

После игры – глубокий анализ:

- Какие стратегии применялись?
- Почему некоторые группы принимали нерациональные для общего блага решения?
- Как можно было изменить правила игры, чтобы стимулировать сотрудничество?
- Какова роль доверия и информации в таких играх?

Тема 4. Цифровые коммуникации

Техники тайм-менеджмента: метод «Помодоро», техники «2 минуты», «Три важных задачи», «Ежедневные планы». Планировщики, онлайн-календари, канбан-доски. Планируем день или неделю: komponуем задачи в ментальной карте, планируем в планировщике.

Основные принципы планирования:

1. Осознанность: Понимать, зачем и сколько времени вы проводите онлайн/оффлайн.

2. Приоритеты: Определить, что действительно важно.

3. Гибкость: Быть готовым к корректировкам, жизнь непредсказуема.

4. Самодисциплина: Следовать своим же правилам.

- Записывайте: В течение 2-3 дней ведите дневник (или используйте приложение для отслеживания времени экрана), фиксируя, сколько времени вы проводите за различными онлайн-активностями (учеба, игры, соцсети, видео) и оффлайн-активностями (учеба, чтение, прогулки, спорт, общение).

- Определите "поглотителей времени": Какие онлайн-активности занимают неоправданно много времени? Где вы чувствуете, что "залипаете"?

- Осознайте свои чувства: Как вы себя чувствуете после долгого времени онлайн? Усталость, раздражение, чувство упущенного? А после оффлайн-активностей? Бодрость, вдохновение?

Пример расписания для школьника (10-14 лет):

7:00-7:45: Пробуждение, гигиена, завтрак (оффлайн)

7:45-8:15: Дорога в школу / Сбор (можно послушать подкаст – онлайн, но не залипать в экран)

8:30-14:00: Школа (баланс онлайн/оффлайн в рамках уроков)

14:00-15:00: Дорога домой, обед (оффлайн)

15:00-15:30: Прогулка или активная игра на улице (оффлайн)

15:30-17:00: Выполнение домашнего задания (может быть и онлайн, и оффлайн, с короткими перерывами)

17:00-18:00: Время для хобби (рисование, музыка, чтение – оффлайн)

18:00-19:00: Свободное время (дозированное использование гаджетов: игры, соцсети – по таймеру!)

19:00-19:45: Семейный ужин, общение (оффлайн)

19:45-20:45: Время с семьей (настольные игры, просмотр фильма на большом экране, прогулка – оффлайн)

20:45-21:30: Подготовка ко сну, чтение книги (оффлайн)

21:30: Отбой (телефон вне спальни)

Тема 5. Цифровая этика и безопасность

Игра «Тайный След»

Понятие «цифрового следа» через аналогии с реальной жизнью.

На полу расстилается большой лист бумаги или ткань. Дети оставляют на нем свои «следы» (например, отпечатки рук, ног, рисуют свои любимые игрушки, еду).

Обсуждение: «Что мы оставили? Могут ли другие узнать, кто здесь был? Хотим ли мы, чтобы все знали о наших любимых игрушках?»

Переход в «цифровой мир»: рассказать, что когда мы что-то пишем или выкладываем в интернет, это тоже оставляет «след», который может увидеть много людей.

Игра «Мои Сокровища»

Детям предлагается нарисовать на двух листочках:

- 1) «Что я готов рассказать всем» (имя, любимый цвет) и
- 2) «Мои личные секреты» (домашний адрес, пароли, где я живу).

Обсудить, почему в интернете нельзя рассказывать «секретные сокровища».

Игра «Пушинки и Колючки»

Развитие эмпатии и понимание кибербуллинга.

Разыгрывание коротких сценок (без использования гаджетов), где кто-то говорит обидные слова.

Обсуждение: «Что чувствует тот, кому сказали обидное? Что можно сделать, чтобы помочь?»

На карточках написаны примеры сообщений (как добрых - «пушинки», так и обидных/злых - «колючки»). Дети делят их на две кучки.

Обсуждение: «Как вы поняли, что это доброе/злое? Что делать, если получил «колючку?»» (Рассказать взрослому, не отвечать).

Кейс «Мой Цифровой Портрет»

Анализ информации, которую можно найти об обычном человеке в интернете, и обучение настройкам приватности.

Задание: Показать примеры публичных страниц известных людей (не детей) в социальных сетях.

Обсуждение: «Что мы узнали об этом человеке? Хотели бы вы, чтобы столько информации о вас было доступно?»

Практическое задание «Создаем безопасный портрет»: Предложить детям создать (на бумаге или в простом редакторе) «безопасный» профиль для соцсети/игры, продумав, какую информацию они готовы сделать публичной, а какую — приватной. Обсудить, что такое «личные данные» (ФИО, дата рождения, адрес, номер телефона, школа).

Кейс «Фейковые письма»

Показать примеры фишинговых писем (заведомо поддельных, но похожих на настоящие). Дети в группах анализируют, какие признаки указывают на то, что письмо — подделка (странный адрес отправителя, грамматические ошибки, требование срочно

ввести данные). Обсудить, что делать при получении таких писем (не открывать ссылки, удалить, рассказать взрослому).

Кейс «Мой реальный след»

Предложить участникам (под контролем взрослых) найти информацию о себе в открытых источниках (поисковики, соцсети).

Обсудить: «Что удалось найти? Удивило ли что-то? Хотите ли вы, чтобы эта информация была доступна?»

Дебаты «Свобода слова vs. Ответственность»

Обсуждение сложных этических дилемм: где грань между свободой выражения мнения и оскорблением? Нужно ли цензурировать информацию? Какова ответственность платформ за контент пользователей?

7. Большие данные и ИИ

8. Медиаграмотность и критическое мышление

Кейс: «Робот-помощник»

В вашу школу привезли робота-помощника по имени РобоЗнайка. Он умеет проверять домашние задания по математике, отвечать на любые вопросы и даже помогает учителю следить за порядком. Дети очень рады, потому что РобоЗнайка никогда не устает и всегда готов помочь. Но некоторые учителя переживают, что дети станут слишком ленивыми и перестанут думать сами. А родители волнуются, не будет ли РобоЗнайка слишком много знать о детях.

Задание: В группах обсудите:

1. Какие плюсы есть у РобоЗнайки для учеников и учителей?
2. Какие минусы или опасности вы видите в его появлении?
3. Какие правила нужно создать, чтобы РобоЗнайка был полезным и безопасным?

Вопросы для обсуждения:

- Должны ли роботы заменять учителей? Почему?
- Какие данные о детях может собирать РобоЗнайка? Должен ли он это делать?
- Как можно убедиться, что РобоЗнайка «справедлив» ко всем ученикам?

Кейс: «Искусственный интеллект на собеседовании»

Крупная компания по разработке игр начала использовать ИИ-систему для первого отбора кандидатов на работу. Система анализирует резюме, видео-интервью и даже голос соискателей, чтобы выбрать наиболее подходящих. Компания уверяет, что ИИ «объективен», так как не имеет человеческих эмоций и предубеждений. Однако спустя время выяснилось, что система отдает предпочтение кандидатам определенного пола и расы, а также тем, кто закончил конкретные престижные университеты, игнорируя при этом многих талантливых людей из других групп.

Задание: Разделитесь на группы.

1. Почему, по-вашему, «объективный» ИИ начал проявлять предубеждения? (Подсказка: на чём он учился?)

2. Какие этические проблемы возникают при использовании ИИ для отбора людей?

3. Что должна сделать компания, чтобы исправить ситуацию? Кто несёт ответственность?

4. Предложите, как можно «научить» ИИ быть по-настоящему справедливым и учитывать разнообразие?

Вопросы для обсуждения:

- Может ли ИИ быть полностью объективным, если его создают люди?
- Какова роль человека в контроле за работой ИИ?
- Как ИИ может усугубить социальное неравенство?
- Должны ли мы доверять ИИ решения, которые влияют на судьбы людей?

Кейс «Беспилотный автомобиль и сложный выбор»

Вы едете в полностью беспилотном автомобиле. Внезапно перед машиной на дорогу выбегает ребенок. Система автомобиля быстро анализирует ситуацию и понимает, что есть два варианта: 1. Продолжить движение прямо, сбив ребенка, но спасти пассажиров автомобиля. 2. Резко свернуть в сторону, врезавшись в припаркованные машины, что может привести к серьезным травмам пассажиров или даже их гибели, но спасти ребенка.

Задание: Разделитесь на группы и выступите в роли «Комитета по этике беспилотных автомобилей».

1. Какое решение должен принять автомобиль (т.е. какую программу в него заложить)? Обоснуйте свой выбор.

2. Кто несет ответственность за произошедшее в каждом из вариантов? (Водитель/владелец, разработчик ИИ, производитель автомобиля?)

3. Может ли ИИ принимать такие «моральные» решения за человека?

4. Предложите свои правила или принципы, которыми должен руководствоваться беспилотный автомобиль в критической ситуации.

Вопросы для обсуждения:

- Кто должен принимать решения о жизни и смерти?
- Как «оценить» человеческую жизнь? Все ли жизни равны?
- Возможно ли запрограммировать мораль?
- Как такие решения ИИ повлияют на доверие людей к технологии?

10. Глобальные социальные технологии

Кейс «Мой далекий друг»

Знакомим учащихся с идеей, что люди живут по всему миру, и с ними можно общаться благодаря технологиям.

- Игра «Где это?»: Разложить на полу карту мира или большой глобус. Называть разные страны, показывать их на карте. Спросить: «Что мы знаем о людях там? Как они живут?»

- «Письмо другу»: Предложить нарисовать открытку или небольшой рисунок «другу из другой страны». Обсудить, как раньше отправляли письма (почта), а теперь можно быстро отправить картинку или видео через интернет.
- «Видео-звонок»: Посмотреть короткое образовательное видео о детях из разных стран, которые общаются по видеосвязи.

Кейс «SOS- Глобальная Проблема!»

Дети делятся на группы. Каждая группа получает карточку с описанием одной глобальной проблемы (упрощенно):

- Африканская страна, где нет чистой питьевой воды.
- Лесной пожар в Австралии.
- Загрязнение океана пластиком.
- Эпидемия болезни в отдаленной деревне.
- И т.д.

Ход выполнения:

Мозговой штурм «Как помочь?»: Каждая группа должна придумать, как решить эту проблему, используя знания о применении современных технологий и международном сотрудничестве.

Например: для воды – фильтры, доставка дронами, поиск источников воды со спутника; для пожара – спутниковый мониторинг, дроны для тушения, международная помощь; для пластика – роботы-уборщики, онлайн-платформы для сбора средств; для эпидемии – телемедицина, быстрая доставка лекарств.

Кейс «Проект «Умная Глобальная Деревня»

Разработка концепции «умной деревни», которая использует глобальные технологии для решения локальных проблем и улучшения качества жизни.

Группы выбирают конкретный регион или тип деревни (например, отдаленная горная деревня, прибрежное поселение, аграрное сообщество).

Задачи для групп:

1. Определить 3-5 ключевых проблем (доступ к образованию/медицине, экономика, экология, связь).
2. Предложить, как глобальные социальные технологии (спутниковый интернет, телемедицина, онлайн-образовательные платформы, краудфандинг, ИИ для сельского хозяйства, системы мониторинга) могут решить эти проблемы.
3. Создать «дорожную карту» (схему, презентацию) реализации их «Умной Глобальной Деревни».
4. Продумать, как будут соблюдаться традиционные ценности и культура этого региона при внедрении технологий.

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 30.08.2024 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от 02.09.2024 г. № 147-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной
общеразвивающей программе
«СОЦИАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

1 год обучения

Возраст обучающихся: 7-17 лет

Разработчик: Василькова Юлия Федоровна,
Методист, педагог дополнительного образования

Особенности организации образовательного процесса

Группу составляют учащиеся, в возрасте 7-17 лет, которые увлечены общением и получением знаний в цифровой среде.

Занятия объединения «Социальные технологии» проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

Отличительной особенностью Программы является её междисциплинарность и акцент на ценностный подход. Программа интегрирует научные принципы, лежащие в основе технологий, с изучением исторического и культурного контекста. Главный акцент сделан на формирование традиционных духовно-нравственных ценностей – честности, уважения, ответственности, сочувствия и солидарности, что позволяет детям не просто усваивать информацию, но и выработать внутренний этический компас для осознанного и конструктивного взаимодействия с социальными технологиями.

Задачи Программы

Обучающие:

- Познакомить с понятием «социальные технологии»;
- Сформировать представление о роли науки и техники;
- Изучить основы цифровой грамотности и безопасности;
- Обучить правилам поведения в интернете, защите личных данных, распознаванию угроз (фейки, кибербуллинг) и инструментам противодействия им;
- Расширить кругозор о глобальных социальных процессах;
- Познакомить с основами проектной деятельности.

Развивающие:

- Способствовать развитию критического мышления;
- Формировать медиаграмотность учащегося;
- Способствовать развитию коммуникативных навыков;
- Развивать креативность и дизайн-мышление;
- Способствовать развитию системного мышления.

Личностные:

- Формировать ответственное отношение, ответственность за свои действия и слова в цифровой среде, за сохранение культурного и природного наследия, за будущее планеты;
- Прививать духовно-нравственные ценности;
- Обеспечить развитие гражданской позиции, побуждать к активному участию в жизни общества, использованию технологий для решения социальных проблем и принесения пользы;
- Воспитать уважение к культуре и традициям;
- Сформировать осознанное отношение к технологиям.

Содержание Программы

1. Введение в социальные технологии

Теория: Инструктаж по технике безопасности.

Социальные технологии — совокупность подходов, инструментов и практик, применяемых для улучшения взаимодействия между людьми и создания более действенных социальных структур. Межличностное, деловое и массовое взаимодействие. Как люди общались и взаимодействовали до появления современных гаджетов? Изучение базовых форм социальных взаимодействий (язык, жесты, ритуалы). Изучение эволюции коммуникационных средств (от дыма костра до Wi-Fi). Обзор изобретений, которые изменили общество.: Важность понимания друг друга, терпения и уважения в общении. Роль традиций в формировании социальных связей.

Практика: Игры на передачу информации: «Крокодил». Входная диагностика. Анкетирование «Ценностные ориентации». Виртуальная экскурсия в музеи древних языков, письма, этнографические музеи для знакомства с артефактами древних социальных коммуникаций.

2. Великие социальные изобретения

Теория: Колесо, письменность, печатный станок. История изобретений, принципы их работы. Как ключевые изобретения человечества меняли структуру общества, управление, распространение знаний. Понятие «социального взрыва», вызванного технологическим прорывом.

Практика: Посещение (или виртуальное посещение) музея Печати, музея Электрического транспорта, Центрального музея связи имени А. С. Попова. Изучение экспонатов, связанных с транспортом, коммуникациями, издательским делом.

3. Сообщество и кооперация

Теория: Объединение людей для решения общих задач. Командное взаимодействие и способы коммуникации. Роль правил, традиций, лидеров в сообществах. Технологии для организации совместной работы (от доски до современных платформ). Взаимопомощь, солидарность, ответственность перед коллективом, уважение к старшим, традиции передачи знаний и опыта.

Практика: Игра «Остров невезения», «Игра на выживание»

4. Цифровые коммуникации

Теория: Интернет и социальные сети. Устройство социальных сетей, их возможности и вызовы. Основы работы интернета, протоколы передачи данных, алгоритмы социальных сетей. Принципы работы облачных технологий. Создание контента и общение в цифровом пространстве. Ответственность за слова и действия в сети. Правда и ложь в интернете. Уважение к собеседнику. Тайм-менеджмент в сети

Практика: кейс «Мой день онлайн и оффлайн»

5. Цифровая этика и безопасность

Теория: Правила поведения в интернете, защита личных данных, кибербуллинг и способы противодействия ему. Понятие «цифрового следа». Криптография, методы шифрования данных, принципы работы антивирусных программ. Основы кибербезопасности.

Практика: Игры «Тайный след», «Мои сокровища», «Мой цифровой портрет» (безопасность личных данных), «Пушинки и колючки» (кибербуллинг); кейс «Фейковые письма», кейс «Мой реальный след»; дебаты

6. Социальные инновации

Теория: Как технологии помогают решать социальные проблемы: экология, здравоохранение, образование. Проекты «умных городов». Стремление к справедливости, активная гражданская позиция: краудфандинг, волонтерские платформы.

Практика: кейсы «Умный дом», «Умная школа»

7. Большие данные и ИИ

Теория: Что такое большие данные и как они используются. Искусственный интеллект: возможности и этические вопросы. Машинное обучение и его влияние на нашу жизнь. Основы алгоритмов машинного обучения, нейронных сетей. Примеры применения ИИ в медицине, транспорте, сфере услуг. Понятие алгоритмической предвзятости. Ответственность разработчиков ИИ, вопросы справедливости и равенства при использовании алгоритмов. Сохранение человечности и критического мышления.

Практика: Практическая работа с ИИ.

8. Медиаграмотность и критическое мышление

Теория: фейковые новости, манипуляции информацией. Как проверять факты, источники. Развитие критического подхода к любой информации. Технологии распознавания изображений и видео, фактчекинг-инструменты. Когнитивная психология (как мы воспринимаем информацию). Ценность правды, честности, объективности.

Практика: кейсы «Робот-помощник», «Беспилотный автомобиль и сложный выбор», «Творец или имитатор»

9. Сохранение наследия в цифровую эпоху

Теория: Как технологии помогают сохранять и распространять культурное наследие: оцифровка произведений искусства, виртуальные туры по музеям, онлайн-библиотеки. 3D-сканирование, виртуальная реальность, дополненная реальность в музейном деле и реставрации.

Практика: Виртуальные экскурсии, работа в онлайн-библиотеках. Музей Военно-морской славы (Кронштадт) – экскурсия, посещение сайта музея.

10. Глобальные социальные технологии

Теория: Как технологии способствуют глобальному сотрудничеству, решению мировых проблем. Международные организации и их роль в формировании глобального общества. Спутниковая связь, глобальные навигационные системы, платформы для международного

сотрудничества, онлайн-переводчики. Ответственность за будущее планеты.

Практика: кейсы «Мой далекий друг», «SOS – глобальная проблема!» «Проект Умная глобальная деревня»

11. Проектируем будущее

Теория: От идеи до прототипа. Основы дизайн-мышления и проектной деятельности.

Практика: Создание собственного (или группового) мини-проекта социальной технологии (например, приложения для помощи нуждающимся, платформы для обмена знаниями и т.д.).

12. Проект в массы. Итоговое занятие

Теория: СМИ и реклама. Социальная реклама. Использование различных средств для презентации (мультимедиа, интерактивные доски, возможно, 3D-модели).

Практика: Итоговый контроль. Онлайн или оффлайн выставка проектов

Планируемые результаты

Личностные:

У учащихся:

- Сформировано осознанное и ответственное отношение к использованию цифровых технологий и участию в цифровой среде.
- Развито сочувствие и готовность помогать другим в реальном и цифровом мире, противостоять несправедливости (например, кибербуллингу).
- Сформированы навыки самоконтроля, умение планировать время онлайн/оффлайн, противостоять зависимости от гаджетов.
- Усвоены и проявлены традиционные духовно-нравственные ценности: честность, порядочность, уважение, солидарность, ответственность перед коллективом и обществом.
- Проявлена активная гражданская позиция, стремление использовать знания и навыки для улучшения общества и решения глобальных проблем.

Метапредметные:

Учащийся:

- Самостоятельно определяет цели деятельности, планирует пути их достижения.
- Составляет план действий, распределяет задачи в команде, определяет сроки
- Осуществляет самоконтроль и взаимоконтроль, вносит коррективы в процесс деятельности.
- Осуществляет поиск, анализ, систематизацию и оценку информации из различных источников (в том числе цифровых), выявляет недостоверную информацию.
- Проводит мини-исследования, формулирует гипотезы, делает выводы.
- Создает модели, схемы, прототипы для визуализации идей и решений.
- Устанавливает причинно-следственные связи, строит логические рассуждения.

- Эффективно работает в группе, распределяет роли, договаривается, разрешает конфликты.
- Выстраивает продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми, формулирует свою точку зрения и аргументирует ее.
- Использует цифровые инструменты для совместной работы и общения в соответствии с правилами этикета.

Предметные:

Учащийся:

- Знает ключевые этапы развития социальных технологий, роль изобретений (письменность, печать, интернет) в изменении общества.
- Понимает принципы работы основных социальных технологий (интернет, соцсети, GPS, ИИ на базовом уровне).
- Умеет создавать надежные пароли, настраивать приватность, распознавать фишинговые письма и фейковые новости, знает, как реагировать на кибербуллинг.
- Осознает этические дилеммы, связанные с ИИ (предвзятость, ответственность за решения), и понимает важность контроля за его развитием.
- Имеет представление о деятельности международных организаций и способах решения глобальных проблем с помощью технологий.
- Умеет определять проблему, ставить цель, планировать этапы проекта, работать в команде над созданием прототипа социальной технологии.
- Знает, как технологии используются для сохранения культурного наследия (музеи, оцифровка).

ПРИНЯТ
Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН
Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Социальные технологии»
на 2026/2027 учебный год

год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год Группа 1	07.09.2026	31.05.2027	36	36	36	1 раз в неделю по 1 часу

ПРИНЯТ

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 № 1

УТВЕРЖДЕН

Приказом от 01.09.2025 № 101/2-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
рабочей программы «Социальные технологии»
на 2026/2027 учебный год
Группа №14. 1-й год обучения, 36 часов

№ п/п	Дата занятия		Раздел	Тема	Количество о часов	Форма занятия	Способы контроля
	По плану	По факту					
1			1. Введение социальные технологии	Инструктаж по технике безопасности. Социальные технологии. Изучение эволюции коммуникационных средств. Входная диагностика	1	Аудиторное	наблюдение, опрос
2				Виртуальная экскурсия	1	Аудиторное	наблюдение
3				Игры на передачу информации	1	Аудиторное	наблюдение
4			2. Великие социальные изобретения	Колесо, письменность, печатный станок. История изобретений, принципы их работы	1	Аудиторное	наблюдение
5				Технологический прорыв и социальный взрыв.	1	Аудиторное	наблюдение
6				Экскурсия	1	Аудиторное/внеаудиторное	наблюдение
7			3. Сообщество и кооперация	Командное взаимодействие	1	Аудиторное	наблюдение
8				Технологии для организации совместной работы	1	Аудиторное	наблюдение
9				Командные игры	1	Аудиторное	наблюдение
10			4. Цифровые коммуникации	Интернет и социальные сети. Ответственность за слова и действия в сети. Правда и ложь в интернете.	1	Аудиторное	наблюдение
11				Тайм-менеджмент в сети. Баланс онлайн и оффлайн активности	1	Аудиторное	наблюдение
12				Практические кейсы	1	Аудиторное	наблюдение

13			5. Цифровая этика и безопасность	Правила поведения в интернете, защита личных данных, кибербуллинг. Понятие «цифрового следа».	1	Аудиторное	наблюдение
14				Основы кибербезопасности.	1	Аудиторное	наблюдение
15				Практические кейсы, дебаты или игры	1	Аудиторное	наблюдение
16			6. Социальные инновации	Технологии и социальные проблемы. «Умные города»	1	Аудиторное	наблюдение
17				Активная гражданская позиция: краудфандинг, волонтерство	1	Аудиторное	наблюдение
18				Практические кейсы	1	Аудиторное	анализ решения кейсов
19			7. Большие данные и ИИ	Большие данные и ИИ. Их применение.	1	Аудиторное	наблюдение
20				Практическая работа с ИИ	1	Аудиторное	наблюдение
21				Практическая работа с ИИ	1	Аудиторное	наблюдение
22			8. Медиаграмотность и критическое мышление	Фейковые новости и фактчекинг.	1	Аудиторное	наблюдение
23				Когнитивная психология и критическое мышление	1	Аудиторное	наблюдение
24				Практические кейсы	1	Аудиторное	наблюдение
25			9. Сохранение наследия в цифровую эпоху	Оцифровка и виртуальные туры	1	Аудиторное	наблюдение
26				Дополненная реальность	1	Аудиторное	наблюдение
27				Экскурсия/виртуальная экскурсия	1	Аудиторное/внеаудиторное	наблюдение
28			10. Глобальные социальные технологии	Глобальное сотрудничество и глобальные технологии	1	Аудиторное	наблюдение
29				Практические кейсы	1	Аудиторное	наблюдение
30				Практические кейсы	1	Аудиторное	наблюдение
31			11. Проектируем будущее	От идеи до прототипа. Основы дизайн-мышления и проектной деятельности.	1	Аудиторное	наблюдение
32				Работа над проектом	1	Аудиторное	наблюдение
33				Работа над проектом	1	Аудиторное	наблюдение
34			12. Проект в массы. Итоговое занятие	СМИ и реклама. Социальная реклама. Использование различных средств для презентации	1	Аудиторное	наблюдение
35				Подготовка выставки проектов	1	Аудиторное	наблюдение
36				Выставка проектов	1	Аудиторное	Наблюдение Итоговый контроль
			Итого		36		

