

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

**ПРОГРАММА ЛЕТНЕЙ ТЕМАТИЧЕСКОЙ СМЕНЫ
«КиберМаяк»**

Возраст: 7 – 18 лет



Разработчик: Лямина Анастасия Владимировна,
Василькова Юлия Федоровна

2026 г.

Паспорт программы

Название программы	Летняя тематическая смена «КиберМаяк»
Учреждение, реализующее программу	Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования центр детского (юношеского) технического творчества «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга
Автор (коллектив авторов) программы	<p>Лямина Анастасия Владимировна, педагог-организатор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга;</p> <p>Василькова Юлия Федоровна, методист ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга;</p>
Аннотация	<p>Летняя тематическая смена «КиберМаяк» представляет собой цикл воспитательных и образовательных мероприятий, программа которых направлена на формирование у детей и подростков компетенций в области цифровой грамотности, кибербезопасности, а также на социализацию в условиях современного информационного общества.</p> <p>Программа разработана с учетом ценностных ориентиров Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» и реализуется при поддержке его районного отделения. Сквозным направлением программы является реализация мероприятий, посвященных Десятилетию науки и технологий в Российской Федерации.</p> <p>Цель летней тематической смены – создание благоприятных условий для полноценного отдыха и оздоровления детей, развитие творческого потенциала и формирование устойчивого интереса к цифровой грамоте, кибербезопасности и информационным технологиям.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с особенностями профессиональной сферы информационных технологий, цифровой безопасности и медиакоммуникаций;

- Сформировать практические умения и навыки в области работы с цифровыми инструментами, основами программирования, создания медиаконтента, защиты личных данных и безопасного поведения в сети;
- Сформировать навыки совместной деятельности, командной работы и диалогового общения в процессе решения проектных и технических задач;
- Подготовить к осознанному выбору сферы профессиональной деятельности в области цифровых технологий, IT-индустрии и медиа.

Таким образом, смена консолидирует профориентацию в сфере цифровых профессий, развитие компетенций в области цифровой культуры и вовлечение обучающихся в мероприятия в рамках Десятилетия науки и технологий.

Программа смены ориентирована на детей и подростков от 7 до 18 лет.

Модель организации смены:

Смена реализуется по комплексной модели, объединяющей несколько категорий участников с различными форматами включения в образовательную и воспитательную деятельность.

Реализация программы летней тематической смены «КиберМаяк» позволит достичь следующих результатов:

- привлечение в сферу цифровых технологий, медиаиндустрии и деятельности школьных медиа новых участников – детей и подростков, заинтересованных в развитии компетенций в области цифровой грамотности, кибербезопасности и медиатворчества;
- подготовка и реализация цифровых и медиапроектов участниками смены с последующей публикацией материалов

	<p>на официальных сайтах образовательных организаций и информационных ресурсах Невского района;</p> <ul style="list-style-type: none"> • повышение уровня цифровой грамотности участников смены, формирование у них устойчивых навыков безопасного поведения в информационной среде и осознанного использования цифровых инструментов; • укрепление сетевого взаимодействия между образовательными учреждениями района в рамках развития детского медиа-движения и цифрового просвещения. <p>Благодаря поддержке районного отделения Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение Первых» программа смены становится важным шагом в развитии детского медиа-движения и цифрового просвещения Невского района.</p>
Год разработки программы	2026 год
Вид программы по степени авторства (авторская, заимствованная)	Авторская
Вид программы по степени взаимодействия с партнерами (учреждения, сетевая)	Учреждения
Вид программы по признаку возрастного предназначения	от 7 до 18 лет
Вид программы по способу организации содержания	Линейная

1. Пояснительная записка

Программа Летней тематической смены «КиберМаяк» (далее – Программа) направлена на вовлечение детей и молодёжи Санкт-Петербурга в повестку безопасного использования цифровых технологий, а также призвана способствовать популяризации IT-профессий, поддержке инженерных и исследовательских специальностей, созданию равных возможностей для всестороннего развития и самореализации обучающихся разных образовательных организаций, включая учеников удалённых учреждений региона.

Программа является интерактивной и имеет техническую направленность.

Актуальность

В настоящее время важными приоритетами государственной политики становятся привлечение молодежи в профессиональную деятельность, повышение престижа профессий, обеспеченности кадрами, отвечающими современным квалификационным требованиям.

Согласно п.1 ст.75 Федерального закона от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 04.08.2023) «Об образовании в Российской Федерации» дополнительное образование детей обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, а также выявление и поддержку детей, проявивших выдающиеся способности.

ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга является опорным центром по двум направлениям: развитию системы профориентации, профессионально ориентированного образования, поддержки и продвижения участников чемпионатного движения профессиональной направленности и поддержки и развития школьных медиационных центров. В 2023 году ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга возглавил работу по реализации Плана мероприятий 10-летия науки и технологий в Невском районе.

Программа смены направлена на решение задач, предусмотренных Указом Президента РФ от 7 мая 2024 года № 309, касающихся достижения национальных целей развития страны до 2030 и 2036 годов. Проект активно содействует раскрытию индивидуального потенциала каждого гражданина, развитию его творческого начала, формированию чувства патриотизма и социальной ответственности. Организованная смена целиком соответствует целям национального проекта «Молодёжь и дети», стремящегося сформировать поколение российских граждан, обладающих высоким уровнем нравственности, чувством долга и готовностью отстаивать интересы своей Родины.

Программа разработана в полном соответствии с приоритетными направлениями государственной политики Российской Федерации. Указ Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» закрепляет 17 традиционных ценностей, которые должны стать основой воспитательной работы.

Ключевым документом являются межведомственные «Методические рекомендации по регулированию вопросов, связанных с использованием цифровых технологий несовершеннолетними» (письмо Минобрнауки России от 24.07.2025 № МН-6/2164), разработанные совместно с Минздравом, Минпросвещения, Минцифры, Роскомнадзором,

Росмолодёжью и Роспотребнадзором. Документ фиксирует: «защита несовершеннолетних требует не только запретительных мер, но и стратегий сопровождения, адаптированных к возрастным особенностям». «КиберМаяк» предполагает именно такую стратегию, предлагая позитивную альтернативу хаотичному потреблению контента и формируя у детей навыки безопасной навигации в цифровом пространстве.

Таким образом, актуальность программы заключается в её направленности на приобщение детей к техническому творчеству, цифровой культуре и знакомству с различными направлениями деятельности, связанными с современными информационными технологиями и кибербезопасностью. Участие детей в предложенных воспитательных и образовательных мероприятиях помогает им становиться более самостоятельными и открытыми для новых идей, осваивать основы цифровой грамотности и безопасного поведения в сети.

Программа адресована детям в возрасте 7-18 лет, заинтересованным в изучении цифровой грамоты, развитии в области информационных технологий и кибербезопасности.

1.1 Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью программы летней тематической смены «КиберМаяк» является её разноуровневая структура, обеспечивающая охват различных категорий участников.

Участниками смены выступают школьники и дошкольники Невского района.

Отдельным направлением работы смены является деятельность трудового отряда, сформированного из числа обучающихся Центра «Старт+», участники которого совмещают выполнение общественно полезных работ с участием в образовательных и воспитательных мероприятиях смены.

Особое внимание в программе уделено организации мероприятий для детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, для которых предусмотрены специальные форматы вовлечения, обеспечивающие равный доступ к образовательным возможностям смены и способствующие их социализации. Программа смены реализуется при поддержке районного отделения Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение Первых», что обеспечивает интеграцию ключевых проектов движения в содержание смены и способствует формированию у участников ценностных ориентиров, соответствующих воспитательным задачам.

1.2 Срок реализации программы

Срок реализации Программы: 27.05.2026 – 26.06.2026

Режим занятий: формируется из расчета 1 академический час (согласно возрасту учащегося по СанПин) на образовательное мероприятие, 2 академических часа на проведение хакатона, мероприятия, образовательной игры.

1.3 Цель и задачи программы

Цель Программы:

Создание благоприятных условий для полноценного отдыха и оздоровления детей, развитие творческого потенциала и формирование устойчивого интереса к цифровой грамоте, кибербезопасности и информационным технологиям.

Задачи Программы:

Обучающие:

- Познакомить с особенностями профессиональной сферы информационных технологий, цифровой безопасности и медиакоммуникаций.
- Сформировать практические умения и навыки в области работы с цифровыми инструментами, основами программирования, создания медиаконтента, защиты личных данных и безопасного поведения в сети.

Развивающие:

- Способствовать развитию творческого потенциала, критического мышления и самостоятельности при работе с цифровыми технологиями.
- Развить навыки совместной деятельности, командной работы и диалогового общения в процессе решения проектных и технических задач.

Воспитательные:

- Воспитать ответственное отношение к использованию цифровых ресурсов и соблюдению норм цифрового этикета.
- Сформировать ценностные ориентиры, направленные на осознанный выбор сферы профессиональной деятельности в области цифровых технологий, IT-индустрии и медиа.

1.4 Этапы реализации программы

Подготовительный этап

На данном этапе, за два месяца до начала летней кампании начинается подготовка к летней смене в ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга:

1. Создание рабочей группы по организации летней смены ЦД(Ю)ТТ «Старт+»;
2. Проведение совещаний при директоре и заместителе директора по учебно-воспитательной работе по подготовке к летнему сезону;
3. Издание приказа о проведении летней кампании и назначение ответственных лиц;
4. Создание рабочей группой программы проведения летней кампании;
5. Подготовка методического материала для работников, задействованных в организации мероприятий программы;
6. Составление необходимой документации;

7. Анонс программы;
8. Сбор заявок от школ на участие в летней кампании.

Практический этап

Реализация интерактивной программы технической направленности летней тематической смены «КиберМаяк».

Заключительный этап

- Обратная связь (анализ анкетирования по результатам программы)
- Подведение итогов программы, анализ рекомендаций педагогов, детей и родителей, полученных в ходе анкетирования.

2. Содержание программы

Легенда смены

Современный цифровой мир представляет собой безграничный бурлящий океан, манящий широкими возможностями и дальними горизонтами. Для неподготовленного человека, особенно для ребёнка, он таит в себе много опасностей: подводные камни мошенничества, штормы дезинформации и водовороты игровой зависимости, затягивающие с головой.

Территория лагеря в период смены превращается в Цифровой архипелаг, а каждый отряд становится экипажем исследовательского судна. Главный ориентир на этой территории — «КиберМаяк», который служит системой координат в мире технологий.

В легенде смены «КиберМаяк» — это не просто строение, а символический центр притяжения, излучающий свет знаний и безопасности. Задача участников смены — не запрещать себе выходить в цифровое море, а научиться уверенно управлять своим кораблём. В ходе игр, тренингов и образовательных событий дети осваивают навигацию в цифровом пространстве: учатся распознавать опасности, прокладывать безопасные маршруты, отличать достоверную информацию от ложной.

Свет Маяка разгоняет тьму цифровой безграмотности. В процессе смены каждый участник накапливает знания и навыки, которые становятся его личным навигационным инструментом. Кульминацией смены становится торжественное зажжение «КиберМаяка» — событие, символизирующее, что увлечение технологиями превратилось из риска в попутный ветер для развития, а ребята приобрели компетенции осознанного и безопасного использования цифровых ресурсов.

2.1 Принципы, подходы и виды деятельности по реализации программы

Опора на интересы детей и их желание действовать позволяет сделать деятельность значимой и увлекательной для ребят, для их личностного развития, в полной мере превратить ее в фактор саморазвития.

Самоорганизация, самостоятельность, самовоспитание, самоанализ, которые способствуют развитию отдельных аспектов личности ребенка. Самоанализ деятельности своей и своих друзей; качеств, проявившихся в этой деятельности; изменений, произошедших в себе и окружающих; изменений своего места в коллективе развивает самосознание и расширяет горизонты самопознания школьников. Целенаправленное сознательное самовоспитание приводит к самосовершенствованию личности, а совершенствование навыков самоорганизации, проявление самостоятельности способствуют самореализации.

Отношения со взрослыми на основе сотрудничества. Отношения со взрослыми, выстроенные по принципу сотрудничества, помогают ребенку наиболее безболезненно и верно найти свое место во взрослом мире, максимально сочетая свои интересы и интересы

окружающих, общества. Объединение взрослых и подростков в социальной деятельности дает возможность первым организовать со своими воспитанниками эффективное сотрудничество, являющееся непременным условием воздействия на самоопределение воспитанников, а вторым - самоутвердиться в деятельности наравне со взрослыми, получать образцы деятельности по достижению поставленных целей.

Ориентация на результат. Целью обучения является достижение положительных результатов, освоение детьми новых навыков, закрепление интереса к науке и высоким технологиям.

Личностный подход, предусматривающий поиск и открытие ребенком своего мира ценностей, знаний, умений, стимулирующих развитие, становление познающей личности.

Коллективная деятельность, предоставляет дополнительные возможности для медиа творчества. Совместное решение различных задач, участие в мастер-классах и образовательных интенсивах позволяет получить опыт в обсуждении и совместном поиске решений для различных задач.

2.2 Образовательные интенсивы

Компьютерная грамотность

Теория: Рассматриваются базовые понятия: файловая система, работа с браузером, принципы безопасного поиска информации, структура надёжного пароля, методы защиты личных данных.

Практика: Участники выполняют последовательный блок практических заданий, направленных на формирование устойчивых навыков. В ходе занятий отрабатываются: создание и сохранение документов, настройка приватности в социальных сетях, двухфакторная аутентификация, распознавание мошеннических сообщений и сайтов, составление парольных фраз.

Проектная деятельность

Теория: Методология социального и технологического проектирования. Рассматриваются этапы жизненного цикла проекта: выявление проблемы, постановка цели и задач, определение целевой аудитории, планирование этапов реализации, ресурсное обеспечение, оценка результатов. Разбираются примеры успешных молодёжных проектов в сфере цифровой культуры и кибербезопасности.

Практика: Разрабатывают собственные проектные инициативы под руководством наставников. В ходе работы формируется концепция, оформляется проектная документация, создаются презентационные материалы. Завершающим этапом является публичная защита проектов перед экспертной комиссией с разбором сильных сторон и зон доработки. По итогам лучшие проекты получают рекомендации для участия в грантовых конкурсах и внедрения на площадках партнёров.

2.3 Образовательные игры

Образовательные игры по цифровой грамотности помогают разнообразить процесс обучения, формируют устойчивый интерес к вопросам безопасного и осознанного использования цифровых технологий, удовлетворяют потребность учащихся в развитии интеллектуальной, мотивационной и эмоциональной сфер. В процессе игры у детей вырабатывается привычка к сосредоточенности, самостоятельному анализу информации, развивается критическое мышление, внимание, стремление к углублению знаний в области цифровой культуры.

Игра представляет собой форму деятельности в условных ситуациях, направленную на воссоздание и усвоение общественного опыта в сфере цифровых коммуникаций, кибербезопасности и работы с информацией, закреплённого в социально одобряемых способах осуществления предметных действий.

Образовательные игры по цифровой грамотности выступают средством развития интеллекта, цифровой эрудиции и навыков безопасного поведения в сети.

2.4 Хакатоны

Хакатон представляет собой образовательное мероприятие в сфере цифровой грамотности, в ходе которого участники получают новые знания и практические навыки, а также работают над созданием конкретного проекта или продукта в командах. В рамках хакатона команды под руководством наставников решают поставленную задачу. По итогам мероприятия участники представляют свои разработки экспертному жюри, получают обратную связь и рекомендации по дальнейшему развитию проектов.

3. План-сетка Программы

1 День Открытие смены	2 День Образовательные интенсивы Образовательные игры	3 День Образовательные интенсивы Образовательные игры	4 День Образовательные интенсивы Образовательные игры с	5 День Хакатон «Север»
6 День	7 День Образовательные интенсивы Образовательные игры	8 День Образовательные интенсивы Образовательные игры	9 День Образовательные интенсивы Образовательные игры	10 День Хакатон «Юг»
11 День	12 День Образовательные интенсивы Образовательные игры	13 День Образовательные интенсивы Образовательные игры	14 День Образовательные интенсивы Образовательные игры	15 День Хакатон «Запад»
16 День Методический день: подготовка мероприятий	17 День Образовательные интенсивы Образовательные игры	18 День Образовательные интенсивы Образовательные игры	19 День Образовательные интенсивы Образовательные игры	20 День Хакатон «Восток»

Механизм реализации программы

Смена реализуется по комплексной модели, объединяющей несколько категорий участников с различными форматами включения в образовательную и воспитательную деятельность.

Основной состав смены:

- Два отряда, сформированные на базе Центра «Старт+»;
- 4 дня в неделю с 11:00 до 14:00

Для данной категории участников предусмотрены образовательные интенсивы, квесты и викторины, направленные на углублённое освоение цифровой грамотности, кибербезопасности и проектной деятельности.

- Трудовой отряд из числа обучающихся Центра «Старт+».

(по дополнительному графику)

Внешние участники:

- Для обучающихся школьных лагерей проводятся тематические хакатоны по направлениям «Север», «Юг», «Запад», «Восток»;
- (по дополнительному графику)

4.1 Условия реализации программы

Научно-методические:

- наличие необходимой документации, программы, плана;
- проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала реализации программы;
- рекомендация методической литературы: сценарии, игры, викторины и т.д.
- медиапродукты, компьютерные программы, фильмы и мультфильмы

Мотивационные:

- разработка механизмов стимулирования результативной деятельности педагогов;
- деятельность по мотивации учащихся и их родителей к участию в мероприятиях программы.

Материально-технические:

- выбор оптимальных условий и площадок для проведения различных мероприятий.
- материалы для творчества детей и оформления.
- наличие канцелярских принадлежностей.
- аудиоматериалы, видеоматериалы и видеотехника.

Площадки и помещения:

- конференц-зал
- кружковые помещения

Материалы:

- канцтовары: ватман, бумага цветная, клей, краски акварельные, гуашь, масляные краски, фломастеры, карандаши цветные и простые, мел и др.;
- музыкальная аппаратура;
- технические средства.

Кадровое обеспечение программы

В реализации программы участвуют опытные педагоги учреждения – педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования, методисты, психологи.

4.2 Критерии эффективности и методы диагностики

Ценностно-целевой критерий - фиксация процента участия детей в программах, сравнение динамики присутствия и активного участия в досуговых мероприятиях смены. Через наблюдения педагогов, статистические данные участия в делах.

Когнитивный критерий - путем анкетирования и устных опросов определить расширение познавательных потребностей. Проведение сравнительного анализа расширения тематики проводимых мероприятий.

Эмоционально-мотивационный критерий - сравнение уровня сплоченности коллектива, отряда, инициативности детских групп по контрольным командным мероприятиям в начале и конце смен.

Деятельностный критерий - определение процентного участия детей в основной смыслообразующей деятельности.

Проанализировать результаты работы поможет мониторинговая деятельность и материалы по рефлексии мероприятий, отзывы детей и родителей.

Методы диагностики:

- Учет посещаемости мероприятий по Программе
- Наблюдение и анализ
- Анкетирование, которое состоит из стартовой анкеты и анкеты после прохождения программы

Результативность Программы

Планируемые результаты освоения Программы

Предметные:

Учащиеся:

- Приобретут базовые умения и навыки в области информационных технологий, работы с цифровыми инструментами и кибербезопасности,
- Познакомятся с основами защиты личных данных, безопасного поведения в сети, распознавания мошеннических схем и соблюдения цифрового этикета.

Метапредметные:

Учащиеся:

- Сформируют первичные навыки проектной и командной работы при создании цифровых продуктов и решении технических задач.
- Разовьют коммуникационную культуру в условиях цифровой среды;
- Разовьют способности к самостоятельному анализу информации, критическому мышлению и самоутверждению;
-

Личностные:

Учащиеся:

- Подготовятся к осознанному выбору сферы профессиональной деятельности в области информационных технологий и цифровых коммуникаций;
- Воспитают ответственное отношение к использованию цифровых технологий, осознанное поведение в информационном пространстве, стремление к саморазвитию и активную жизненную позицию;
- Осознают свою сопричастность к общему делу и значимость личного вклада в коллективный творческий результат.

Планируемые результаты реализации программы:

Педагоги:

- Получат новый опыт применения интерактивных методов педагогической работы в области цифрового просвещения;
- Повысят свой методический уровень в вопросах организации образовательных событий по цифровой грамотности и кибербезопасности;
- Получат опыт сопровождения ребёнка в процессе осознанного освоения цифровых технологий, создания ситуации успеха и развития уверенности в своих силах.

Стратегической задачей реализации программы является привлечение детей и подростков образовательных учреждений Невского района Санкт-Петербурга к освоению компетенций в области цифровой грамотности, кибербезопасности и информационных технологий. Благодаря поддержке районного отделения Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение Первых» смена становится стартовой площадкой для вовлечения школьников в активную деятельность по цифровому просвещению в соответствии с ключевыми направлениями работы Движения.

Итогом реализации Программы станет также укрепление сетевого взаимодействия между образовательными учреждениями района в рамках развития детского медиа-движения и цифрового просвещения.

Немаловажным предметным результатом реализации программы станет подготовка и реализация цифровых и медиапроектов участниками смены с последующей публикацией материалов на официальных сайтах образовательных организаций и информационных ресурсах Невского района.

После освоения программы летней тематической смены «КиберМаяк» педагогическое сопровождение не заканчивается. Каждый обучающийся имеет возможность продолжить обучение в объединениях цифровой и технической направленности, реализуемых в ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга, а также присоединиться к активу районного отделения «Движения Первых» для дальнейшего участия в проектах, направленных на развитие цифровой культуры и безопасного использования технологий.

Значимость Программы

ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга уделяет большое внимание созданию особого многокомпонентного развивающего образовательного пространства, включающего многолетний опыт педагогов дополнительного образования, сферу цифровых технологий и воспитательное пространство, создаваемое педагогами-организаторами и методистами через внимание к внутреннему миру ребёнка, поощрение и стимулирование самостоятельности и активности ребёнка в деятельности, направленной на развитие «гибких» компетенций, а также включение детей в ситуацию успеха.

Программа летней тематической смены «КиберМаяк» способствует повышению социальной активности ребёнка, формированию осознанного подхода к использованию цифровых технологий, его заинтересованности в самосовершенствовании и творческом развитии в области цифровой грамотности и информационных технологий.

Входная диагностика

Анкета для участников летней тематической смены «КиберМаяк»

Имя, фамилия учащегося _____

Образовательное учреждение _____

В каком классе Вы учитесь?

- 6 класс
- 7 класс
- 8 класс
- 9 класс
- 10 класс
- 11 класс

Откуда Вы узнали о нашей смене «КиберМаяк»?

- Из рекламы в социальных сетях
- От друзей
- От учителя
- От родителей
- Иное (укажите, что) _____

Занимались ли Вы раньше в «Старт+»?

- Да
- Нет
- Занимаются друзья, брат/сестра

Что бы хотелось узнать и чему научиться на «КиберМаяке»?

Итоговая диагностика

Анкета для участников летней тематической смены «КиберМаяк»

Имя, фамилия учащегося _____

Образовательное учреждение _____

В каком классе Вы учитесь?

- 6 класс
- 7 класс
- 8 класс
- 9 класс
- 10 класс
- 11 класс

Что больше всего Вам запомнилось?

Хотели бы Вы продолжить заниматься в «Старт+»?

- Да
- Скорее да
- Нет
- Скорее нет
- Затрудняюсь ответить

Насколько познавательной была Программа по шкале от 1 до 5?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Какие из приобретенных навыков сегодня могут пригодиться Вам в будущем?

Правила безопасной работы на компьютере

Сам по себе компьютер не опаснее любого бытового прибора, однако, неправильная организация работы за компьютером, плохо оборудованное рабочее место и несоблюдение техники безопасности могут принести значительный вред. К сожалению, сами взрослые далеко не всегда соблюдают правила, то и дело, нарушая технику безопасности или гигиенические нормы работы за компьютером. Поэтому начнем, пожалуй, с напоминания этих правил:

- в помещении, в котором установлен компьютер, влажная уборка должна проводиться ежедневно. Также несколько раз в день помещение необходимо проветривать;
- оседающая на мониторе пыль снижает качество изображения, а это оказывает дополнительную нагрузку на зрение. Регулярно протирайте монитор салфеткой из микрофибры и обрабатывайте специальным антистатиком;
- клавиатуру и мышку также необходимо ежедневно протирать салфеткой из микрофибры, смоченной в специальном чистящем средстве. В противном случае создается благоприятная среда для размножения бактерий;
- системный блок необходимо регулярно очищать от скопившейся пыли и снаружи, и внутри;
- чистку компьютера и его комплектующих можно проводить только после полного отключения питания;
- следите за состоянием силовых кабелей вашего компьютера;
- никогда не оставляйте системный блок открытым;
- не оставляйте включенный компьютер без присмотра, и уж тем более, не оставляйте его включенным на всю ночь;
- во время работы за компьютером следите за осанкой;

- не работайте непрерывно долгое время, во время перерывов необходимо сделать небольшую разминку и гимнастику для глаз;
- нельзя прикасаться к клавиатуре, мыши и любым частям компьютера влажными руками;
- и, само собой разумеется, никогда не принимайте пищу перед монитором компьютера.

Обратите внимание: эти правила, в первую очередь, должны соблюдать взрослые. Невозможно научить ребенка соблюдать технику безопасности и следовать гигиеническим нормам, когда вы сами этого не делаете.

Оборудование рабочего места

Рабочее место, оборудованное по всем правилам, значительно уменьшит вредное влияние компьютера на пользователя, снизив нагрузку на позвоночник и зрение. Именно поэтому следует уделить максимум внимания выбору компьютерной мебели и места в комнате, отведенного для работы и игры на компьютере.

Рабочий стол следует поставить в углу комнаты таким образом, чтобы естественный свет от окна падал на него сбоку. При этом важно установить монитор так, чтобы свет не отражался от его поверхности, создавая блики. Если блики появляются в результате падения солнечных лучей, во время работы на компьютере следует плотно зашторить окна в комнате. Если блики появляются из-за искусственного освещения, а попытки передвинуть монитор не дают результата, придется приобрести специальную антибликовую пленку для монитора.

Стул лучше подобрать специальный компьютерный с регулируемой высотой сиденья и откидывающейся спинкой. Если вы используете обычный стул с прямой спинкой, то на уровне физиологического изгиба позвоночника (чуть выше поясницы) к спинке стула рекомендуется прикрепить мягкий валик – это позволит поддерживать правильную осанку и снизит нагрузку на позвоночник.

Обратите внимание: правила оборудования рабочего места для детей и взрослых одинаковые. Мебель необходимо выбирать исходя из роста ребенка – даже самая качественная и эргономичная мебель, не соответствующая росту принесет больше вреда, чем пользы.

- Выбирайте правильную позу. А именно: прямо напротив экрана, верхняя часть монитора на уровне глаз или чуть ниже.
- Соблюдайте расстояние от глаз до монитора – 55-60 см (расстояние вытянутой руки). Нижняя часть монитора должна быть наклонена под небольшим углом к работающему (то есть, расположена чуть ближе).
- Выбирайте для работы за компьютером удобное кресло. Желательно, чтобы это было эргономическое (ортопедическое) кресло с подлокотником и подголовником.
- Высота сиденья кресла (стула) должна быть такой, чтобы руки, положенные на клавиатуру, были расположены горизонтально.
- Каждый час делайте перерывы на 15-20 минут. Перерыв, в котором Вы просто блуждаете по Интернету или играете за компьютером, не считается.
- Следите за дыханием: оно должно быть ровным, без задержек.
- Выполняйте как можно чаще упражнения для глаз.



Все эти правила являются основными – они должны быть известны каждому, кто работает за компьютером.

Упражнения для глаз

Следующие упражнения помогут Вам снять зрительное напряжение при работе за компьютером. Упражнения рекомендуется выполнять ежедневно. Во время выполнения следует отвернуться от монитора или вовсе выйти из помещения, где находится компьютер.

1. Стоя лицом к окну, найдите глазами максимально отдаленный объект в пределах видимости. На глубоком вдохе переведите взгляд на кончик носа. На выдохе опять найдите взглядом самый далекий объект в окне, потом вдохните и посмотрите вверх. Опять выдох – и взгляд в окно. Повторите упражнение 2-3 раза.
2. Закройте веки и расслабьте глаза. В таком положении делайте вращательные движения глазами сначала по часовой стрелке, потом против неё. Сделайте по 5 вращений вправо и влево.
3. Открытыми глазами медленно «нарисуйте» в воздухе восьмерку: по диагонали, по горизонтали, по вертикали. 5-7 восьмерок в каждом направлении будет достаточно, чтобы Ваши глазки отдохнули.

Сколько времени ребенок может проводить за компьютером?

Хотя количество времени, которое ребенок может проводить за компьютером без риска для здоровья, индивидуально, усредненные нормы все же существуют. Эти нормы напрямую зависят от возраста юного пользователя:

- младше 5 лет – не более 10 минут;
- 5- 7 лет – 15–20 минут;
- 7–11 лет – 20–30 минут;
- 12–14 лет – 30–45 минут;
- 15–16 лет – 1–2 часа.

Если ребенок играет на компьютере более 30 минут необходимо сделать 10–15 минутный перерыв, во время которого хорошо сделать разминку и гимнастику для глаз. Кстати, врачи рекомендуют делать такой перерыв и взрослым.

Обратите внимание: вышеприведенные нормы рассчитаны для здоровых детей. Если ребенок чувствует себя плохо или ослаблен после болезни, сидеть за компьютером ему следует в 2 раза меньше.

Сценарий «В поисках технологий»

с использованием материалов Урока Цифры

Ведущий: Всем привет! На сегодняшний день количество IT-профессий увеличивается с каждым днем, и это не только программисты и разработчики, но и дизайнеры интерфейсов, сетевые юристы, личные консультанты по безопасности в сети! И каждый может найти для себя интересное направление в цифровой реальности.

Раз уж мы заговорили о профессиях, какие специальности, связанные с цифровыми технологиями вы знаете?

(слушаем и комментируем ответы)

Конечно, ваше поколение не понаслышке знает, что такое компьютер, смартфон, а некоторые лучше нас разбираются в программировании и искусственном интеллекте, легко находят общий язык с голосовыми помощниками, такими как Алиса, и знают, какие сайты могут заразить вирусом компьютер.

Давайте сыграем в интеллектуально-развлекательную игру.

Я буду дважды зачитывать вопрос, также все вопросы вы будете видеть на экране, после чего у вас будет 30 секунд на то, чтобы посоветоваться командой и внести ответ в бланк. По истечению времени, прозвучит команда

«Время», и мы сразу же перейдем к следующему вопросу. В данном туре всего 10 вопросов. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. На некоторые из них может быть несколько вариантов ответов, я буду об этом предупреждать.

После последнего вопроса мы вам дадим одну минуту на окончательное заполнение бланка. Все ответы записываются в один бланк. После чего бланки сдаются ведущему капитанами команд.

Команда может получить штрафные баллы за нарушение правил игры. - в случае выкрика ответа одним из участников команды, команда лишается одного балла - за использование гаджетов команда рискует потерять сразу 10

баллов. Поэтому давайте играть честно и просто настроимся на то, что хотим проверить, кто сегодня лучше всех усвоил знания о цифровых технологиях. Итак, мы готовы начинать.

Викторина

1. Какого типа уровня сетей не существует? А)

Локальная сеть

Б) Региональная сеть В)

Гибридная сеть Г)

Глобальная сеть

2. Какая ссылка является безопасной? А)

<https://boomstarter.rus>

Б) <http://boomstarter.ru> В)

<http://boomstarter.com> Г)

<https://boomstarter.ru>

3. Как защитить себя от кибератак? (Несколько вариантов ответа) А)

Регулярно обновлять программы и операционную систему

Б) Установить антивирус

В) Использовать один легкий пароль на все сервисы, чтобы его не забыть Г) Не открывать подозрительные ссылки и вложения

4. Какие типы сенсоров не расположены в беспилотной машине? А)

Спутники

Б) Радары В)

Камеры Г)

Лидары

5. Кто такие IT-специалисты?

А) Специалисты в области информационных систем Б)

Знатоки высоких технологий

В) Работники ремонтных бригад

Г) Люди, занимающиеся исключительно созданием видео игр

6. Как называют шуточный секрет, заложенный создателями в ПО? А)

Пасхалка

Б) Сырок

В) Оладушек Г)

Каша

7. Какой пароль безопаснее? А)

Password_admin

Б) 1234567890

В) 89896148429Basir

Г) 20r08a91f8_gektor2014Lev2017

8. Сопоставьте названия сенсоров на беспилотном транспорте с их значениями А) Радар

Б) Камера В)

Лидар

1) Сканирует пространство лазерными лучами и создает облако точек, которое описывает для беспилотника внешнюю обстановку (В - Лидар)

2) Сканирует пространство электромагнитными волнами (А - Радар)

3) Распознает объекты (Б - Камера)

9. Что из перечисленного не является операционной системой? А)

Android

Б) Windows

В) iOS

Г) Акустическая система Sony

Итак, у вас одна минута на окончательное заполнение бланка. Я еще раз быстро зачитываю вопросы и варианты ответов.

Время! Капитаны команд, сдайте, пожалуйста, бланки ответов.

И пока наша счетная комиссия считает балл, давайте проверим ответы.

Интеллектуальный тур

В данном туре у вас уже не будет вариантов ответа, вам нужно будет вписать в бланк свой вариант. Это может быть слово/словосочетание/предложение.

На обсуждение каждого вопроса у вас 1 минута. Всего в этом раунде у нас 8 вопросов.

За каждый правильный ответ вы можете получить 2 балла.

1. В чем различие между слабым и сильным искусственным интеллектом? (Сильный - может сам себе ставить цели и задачи, самостоятельно чувствовать, мыслить и действовать. Слабый - направлен на решение одной узкой задачи)
2. В фильме «Первому игроку приготовиться» в поисках третьего ключа игрокам было необходимо найти ЭТО в игре Adventure [эдвЕнча. Вы могли получить ЭТО в апреле. Назовите ЭТО двумя словами. (Пасхальное яйцо)
3. Как называется покушение на информационную безопасность цифровой системы? (Кибератака)
4. Что является единицей измерения количества информации? (бит)

5. Что такое фишинг? (Вид онлайн мошенничества, который может включать в себя подделку страницы популярной организации, с целью украсть у пользователя ценные данные)

6. Что такое кубит? (Это базовая единица информации в области квантовых вычислений)

7. В чем разница между битом и кубитом? (Кубиты отличаются своей суперпозицией. Т.е. они могут принимать любые значения, а не только 0 и 1 как бит)

Итак, у вас одна минута на окончательное заполнение бланка. Я еще раз быстро зачитываю вопросы.

Время! Капитаны команд, сдайте, пожалуйста, бланки ответов.

И пока наша счетная комиссия считает балл, давайте проверим ответы.

ФОТО-ТУР

Итак, третий тур нашей игры будет состоять из 9 фото-вопросов. Где-то вам нужно будет выбрать вариант ответа, где-то написать свой. На обсуждение каждого вопроса у вас также 1 минута. За каждый правильный ответ команда получает 2 балла.

1. На какой картинке изображена часть квантового компьютера? (Б)

2. Отгадайте ребус, в котором зашифрованы два слова (Кодирование, программист)

3. Что демонстрирует Билл Гейтс на картинке? (Сколько документов может содержать один CD-ROM)
4. Название какой игры, в которой требуется математический склад ума, объединяют эти четыре изображения? (Шахматы)
5. С чем борется сайт, реклама которого изображена на картинке? (с киберпреступностью)
6. Наведите порядок с логотипами Российских компаний так, чтобы получилось слово, которое нас всех объединяет (Россия)
7. Что на самом деле представляет из себя легендарный зеленый код из «Матрицы»?
- А) Рецепт суши
Б) Случайный набор букв и цифр В)
JAVA язык программирования. Г)
Обычный HTML
8. У какой компании изначально логотип выглядел в виде сидящего под яблоней сэра Исаака Ньютона? (Apple).

Итак, у вас одна минута на окончательное заполнение бланка. Я еще раз быстро зачитываю вопросы.

Время! Капитаны команд, сдайте, пожалуйста, бланки ответов.

И пока наша счетная комиссия считает балл, давайте проверим ответы.

Наша счетная комиссия готова объявить результаты и вывести их на экран.

Мы поздравляем победителей, набравших наибольшее количество баллов в сегодняшней игре. Но даже те ребята, которые не заняли сегодня первое место, мы уверены, что закрепили пройденный материал в течение игры.

Самое главное – это удовольствие от процесса, любознательность и интерес к новому. Учитесь, мечтайте, открывайте для себя интересные цифровые профессии и заходите на сайт «Урок цифры», где можно получить еще много полезной информации, пройти интерактивные уроки и потренировать свои знания на игровых тренажерах.

Ссылка на презентацию: https://disk.yandex.ru/i/PS4Xy2f3xzC3_A

Подвижные игры

Аннотация

Нормально развивающийся ребенок с рождения стремится к движениям. Эту огромную потребность в движении дети обычно стремятся удовлетворить в играх. Играть для них – это, прежде всего, двигаться, действовать. Современные дети предпочитают прогулкам на свежем воздухе и занятиям спортом телевизор и компьютер. Это увеличивает статическую нагрузку на определенные группы мышц и вызывает их утомление. Снижаются сила и работоспособность скелетной мускулатуры, что влечет за собой нарушение осанки, искривление позвоночника, плоскостопие, задержку возрастного развития быстроты, ловкости, координации движения, выносливости, гибкости и силы.

Для ребенка потеря в движениях - это потеря в здоровье, развитии, знаниях, так как двигательная активность является еще и условием, стимулирующим фактором развития интеллектуальной, эмоциональной и других сфер. Сейчас же перед государством, школой, родителями стоит задача

чрезвычайной важности: добиться того, чтобы каждый ребенок вырос здоровым и крепким, полноценным членом общества.

Подвижные игры, построенные на движениях, требующих большой затраты энергии (бег, прыжки и др.), усиливают обмен веществ в организме. Они оказывают укрепляющее действие на нервную систему ребёнка, способствуют созданию бодрого настроения у детей. Активные движения повышают устойчивость ребенка к заболеваниям, вызывая мобилизацию защитных сил организмов, способствует улучшению питания тканей, формированию скелета, правильной осанки и повышению иммунитета к заболеваниям.

Во время подвижных игр у детей совершенствуются движения, развиваются такие качества, как инициатива и самостоятельность, уверенность и настойчивость. Они приучаются согласовывать свои действия и даже соблюдать определенные правила.

Цель: Развитие физических качеств учащихся, таких как сила, ловкость, внимательность и других, посредством подвижных игр.

Задачи:

- 1) Укрепление здоровья, способствование к правильному физическому развитию;
- 2) Содействие к овладению жизненно необходимыми двигательными навыками; умениями и совершенствованию в них;
- 3) Воспитывание у детей необходимых морально-волевых и физических качеств;
- 4) Прививание учащимся организаторских навыков и привычек систематически самостоятельно заниматься играми.



Пирогов разработал гипсовую повязку

Правда

Обман

Ты, наверное, часто слышал о фейковых новостях в Интернете. Как думаешь, что это?

Новость, которая показывает какое-либо вымышленное событие как реальное

Информация, содержащая непроверенные данные из неофициальных источников

Ломоносов был неграмотным и происходил из бедной семьи

Правда

Обман

Периодическая таблица элементов приснилась Менделееву

Правда

Обман

Чехов в третьем классе остался на второй год из-за двоек по арифметике и географии. Спустя два года из-за греческого языка. По русскому языку и литературе у него были тройки.

Правда

Обман

1860 год. Самое первое фото котика



Правда

Обман

Российский видеохостинг Rutube провёл презентацию, на которой объявил о ребрендинге. Теперь платформа называется YouRTube.

Правда

Обман

Шок-контент: в Сибири нашли останки уникального инопланетянина!

Правда

Обман

В России каникулы до XIX века называли («вакациями, вакансами»).

Правда

Обман

Исследователи сенсационно доказали, что вакцины содержат микрочипы для отслеживания действий людей

Правда

Обман

На Руси школы появились только в 15 веке

Правда

Обман

Обнаружением дипфейков в Интернете занимаются специально обученные люди. Как называется их профессия?

Дипфейк-аналитик

Программист

Юрист

Перед тобой фейковая новость. Какие черты выдают ее лживость?

Экскурсоводу известного музея Галине Ивановне исполнилось 255 лет. Интервью с ней опубликовали в авторитетном источнике: «Мне тайно помогли врачи, они дали мне молодильные яблочки».

Несоответствие фактам: люди попросту не могут столько жить, да и молодильных яблоч не бывает

Создание ощущения, что раскрывается какой-то секрет, что еще больше привлекает внимание к фейковой новости

Ссылка на авторитетный источник

Все варианты ответов верны

Отличить фейк от правды бывает сложно. Как понять, что перед тобой фейк?

Несоответствие фактам

Фото противоречит тексту новости

Давление на эмоции

Все перечисленное

Замечал ли ты, что некоторые фейковые новости очень сложно отличить от правдивой информации? Те, кто их создает, часто используют нейросети, замену лиц и подробно прорабатывают детали с помощью цифровых инструментов. Как тогда можно назвать такие фейки?

Дипфейки

Мемы

Ссылка : <https://disk.yandex.ru/d/FS0GgUe1AA7zJA>