

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение школа № 315
Пушкинского района Санкт-Петербурга

Принята

Педагогическим Советом
ГБОУ школа № 315
Пушкинского района
Санкт-Петербурга
(Протокол от 27.08.2024 № 1)

Утверждена

Приказом ГБОУ школы № 315
Пушкинского района
Санкт-Петербурга
от 27.08.2024 № 83
Директор ГБОУ школы № 315
_____ А.А. Миренкова

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Кибербезопасность»**

Возраст обучающихся 11-14 лет.
срок освоения – 6 дней

Разработчик:
Петрова М.О.
педагог дополнительного образования

Нормативно-правовые основания проектирования и реализации ДОП

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 (ред.от 17.02.2023; с изм. и доп., вст.в силу 28.02.2023);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; отменяет действие пр. № 196
- Постановление главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Постановление главного 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 (или) безвредности для человека факторов среды обитания (рзд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи)»;
- Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утв. на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018, протокол №3);
- 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»; не для КДОП
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- 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, образовательным программам среднего профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ» не для КДОП;
- Распоряжение Комитета по образованию от 25.08.2022 № 1676-р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность ... Санкт-Петербурга»;
- Распоряжение Комитета по образованию от 05.09.2022 № 1779-р «Об утверждении Правил проведения независимой оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, планируемых к реализации в рамках персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Санкт-Петербурге».

Пояснительная записка

Направленность: техническая.

Актуальность программы:

Исследование проблемы безопасности детей и подростков в сети Интернет последние годы является особенно актуальным, в связи с бурным развитием IT- технологий и со свободным использованием детьми и подростками современных информационно - коммуникационных технологий (Интернет, сотовая/мобильная связь).

Дополнительная общеразвивающая программа «Кибербезопасность» разработана в связи с возросшей потребностью обеспечения информационной безопасности детей и подростков при организации образовательной деятельности.

Адресат программы: мальчики и девочки 10-14 лет, медицинский допуск не требуется.

Уровень освоения: общекультурный.

Объем и срок освоения программы: 6 дней, 12 академических часов.

Цель программы: освоение обучающимися базовых принципов безопасного поведения в сети интернет и безопасности личного информационного пространства.

Задачи обучения:

Воспитательные:

1. Способствовать выработке сознательного и бережного отношения к вопросам собственной информационной безопасности.
2. Способствовать формированию и развитию нравственных, этических качеств личности.
3. Стимулировать поведение и деятельность, направленные на соблюдение информационной безопасности.

Развивающие:

1. Развить компьютерную грамотность, информационную культуру личности в использовании информационных и коммуникационных технологий.
2. Развить умение анализировать и систематизировать имеющуюся информацию.
3. Развить познавательную и творческую активность в вопросе безопасного использования информационных и коммуникационных технологий.

Образовательные:

1. Способствовать формированию знаний о безопасном поведении при работе с компьютерными программами, информацией в сети Интернет.
2. Сформировать базовые умения соблюдать нормы информационной этики.
3. Сформировать базовые умения безопасной работы с информацией, анализировать и обобщать полученную информацию.

Планируемые результаты:

Личностные:

1. Выработано сознательное и бережное отношение к вопросам собственной информационной безопасности на базовом уровне.
2. Положительная динамика в проявлении нравственных, этических качеств личности.
3. Учащийся проявляет поведение и деятельность, направленные на соблюдение информационной безопасности.

Метапредметные:

1. Повышен уровень компьютерной грамотности и информационной культуры личности в использовании информационных и коммуникационных технологий.
2. Повышен уровень умений анализировать и систематизировать имеющуюся информацию.
3. Повышен уровень познавательной и творческой активности в безопасном использовании информационных и коммуникационных технологий.

Предметные:

1. Сформированы базовые знания о безопасном поведении при работе с компьютерными программами, информацией в сети интернет.
2. Сформированы базовые умения соблюдать нормы информационной этики.
3. Сформированы базовые умения безопасно работать с информацией, анализировать и обобщать полученную информацию.

Организационно-педагогические условия реализации ДОП

Язык реализации: русский.

Форма обучения: очная.

Особенности реализации: программа реализуется в каникулярное время; сочетание теоретического и практического материала, комбинированных форм занятий, предусматривающих смену деятельности, включение игровых технологий по вопросам программы, комфортный психологический климат способствуют эффективному освоению программы учащимися.

По окончании обучения, учащиеся имеют возможность принять участие в мероприятиях различного уровня.

Условия набора в группу: принимаются мальчики и девочки 11-14 лет. Специальной подготовки по вопросам программы не требуется.

Условия формирования группы: группы разновозрастные.

Количество обучающихся в группе: 15 человек.

Формы организации и проведения занятий:

Форма организации: групповая.

Форма проведения занятий: учебное занятие, игры, круглый стол.

Форма организации деятельности учащихся: фронтальная – при объяснении материала; групповая – выполнение заданий малыми группами и в парах; индивидуальная – при самостоятельном выполнении предложенных заданий.

Материально-техническое оснащение:

- кабинет информатики;
- столы – 15 шт;
- стулья – 15 шт;
- компьютеры - 15 шт;
- интерактивная доска с компьютером или интерактивная панель – 1 шт;
- принтер – 1 шт;
- меловая или маркерная доска – 1 шт.

Кадровое обеспечение: дополнительный узкопрофильный специалист не предусмотрен.

Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Раздел 1. Сеть интернет. Персональные данные	4	2	2	Педагогическое наблюдение, выполнение практических заданий, устный опрос.
2.	Раздел 2. Киберпреступления.	4	1	3	Педагогическое наблюдение, выполнение практических заданий, устный опрос, круглый стол.

3.	Раздел 3. Агрессия в сети, ее виды и методы нейтрализации	4	2	2	Педагогическое наблюдение, выполнение практических заданий, устный опрос, ролевая игра.
Итого:		12	5	7	

Утверждена
 Приказом ГБОУ школы № 315
 Пушкинского района
 Санкт-Петербурга
 от 30.08. 2023г. № 32
 Директор ГБОУ школы № 315
 _____ А.А. Миренкова

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год			1	6	12	6 раз в неделю по 2 академических часа (академ.час = 45 минут)

Рабочая программа

Задачи обучения:

Воспитательные:

1. Способствовать выработке сознательного и бережного отношения к вопросам собственной информационной безопасности.
2. Способствовать формированию и развитию нравственных, этических качеств личности.
3. Стимулировать поведение и деятельность, направленные на соблюдение информационной безопасности.

Развивающие:

1. Развить компьютерную грамотность, информационную культуру личности в использовании информационных и коммуникационных технологий.
2. Развить умение анализировать и систематизировать имеющуюся информацию.
3. Развить познавательную и творческую активность в вопросе безопасного использования информационных и коммуникационных технологий.

Образовательные:

1. Способствовать формированию знаний о безопасном поведении при работе с компьютерными программами, информацией в сети Интернет.
2. Сформировать базовые умения соблюдать нормы информационной этики.
3. Сформировать базовые умения безопасной работы с информацией, анализировать и обобщать полученную информацию.

Планируемые результаты:

Личностные:

1. Выработано сознательное и бережное отношение к вопросам собственной информационной безопасности на базовом уровне.
2. Положительная динамика в проявлении нравственных, этических качеств личности.
3. Учащийся проявляет поведение и деятельность, направленные на соблюдение информационной безопасности.

Метапредметные:

1. Повышен уровень компьютерной грамотности и информационной культуры личности в использовании информационных и коммуникационных технологий.
2. Повышен уровень умений анализировать и систематизировать имеющуюся информацию.
3. Повышен уровень познавательной и творческой активности в безопасном использовании информационных и коммуникационных технологий.

Предметные:

1. Сформированы базовые знания о безопасном поведении при работе с компьютерными программами, информацией в сети интернет.
2. Сформированы базовые умения соблюдать нормы информационной этики.
3. Сформированы базовые умения безопасно работать с информацией, анализировать и обобщать полученную информацию.

Содержание программы

Раздел 1. Сеть интернет. Персональные данные. (4 часа)

Теория: Что такое сеть Интернет и история его возникновения. Социальные сети и типы пользователей. Какие данные являются персональными. Какую личную информацию можно размещать в сети. Риски в сети Интернет. Отношение к информации в сети интернет: ее качество и безопасность.

Практика: Определение типов пользователей социальных сетей. Распределение персональной информации и нет. Определение типа риска в ситуациях из реальной жизни. Проверка информации на ее достоверность.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, выполнение практических заданий, устный опрос.

Раздел 2. Киберпреступления. (4 часа)

Теория: Виды интернет-мошенничества. Технологии манипулирования в Интернете. Методы борьбы с киберпреступлениями.

Практика: Разбор реальных киберпреступлений (кейсы).

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, выполнение практических заданий, устный опрос, круглый стол «Как не стать жертвой киберпреступления».

Раздел 3. Агрессия в сети и ее виды и методы нейтрализации. (4 часа)

Теория: Виды агрессии в сети. Кибербуллинг и его признаки. Троллинг и его виды, виды «интернет-троллей». Хейтинг и виды хейтеров. Как защитить себя от агрессии в сети.

Практика: Определение агрессии и ее вида. Решение кейсов «Как поступить в данной ситуации?»

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, выполнение практических заданий, устный опрос, деловая ролевая игра «Безопасный интернет»

Календарно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Дата		Примечание
		Всего	Теория	Практика	план	факт	
	Раздел 1. Сеть Интернет. Персональные данные						
1	Что такое сеть Интернет и история его возникновения. Социальные сети и типы пользователей. Какие данные являются персональными. Какую личную информацию можно размещать в сети.	2	1	1			
2	Риски в сети Интернет. Отношение к информации в сети интернет: ее качество и безопасность.	2	1	1			
Раздел 2.							
3	Виды интернет-мошенничества. Технологии манипулирования в Интернете.	2	1	1			
4	Методы борьбы с киберпреступлениями.	2	-	2			
Раздел 3.							

5	Виды агрессии в сети. Кибербуллинг и его признаки. Троллинг и его виды, виды «интернет-троллей». Хейтинг и виды хейтеров.	2	1	1			
6	Как защитить себя от агрессии в сети.	2	1	1			
Всего:		12	5	7			

Методические материалы

Методы обучения: на занятиях в комплексе используются различные формы и методы. При изучении нового материала применяются словесные методы (рассказ, объяснение, беседа) в сочетании с практическими методами (упражнения, кейс-технологии), закрепление происходит через выполнение практических заданий с применением частично-поисковых и проблемно-поисковых методов.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая; выбор той или иной формы обосновывается с позиции темы проводимого занятия;

Педагогические технологии - технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология игровой деятельности.

Оценочные материалы

Формы аттестации планируемых результатов программы и их периодичность:

Входной контроль - осуществляется при помощи педагогического наблюдения, беседы с учащимися для определения в дальнейшем уровня динамики развития личности учащегося и уровня освоения содержания ДОП.

Промежуточный контроль – осуществляется при помощи педагогического наблюдения, контроля и проверки решения учебных задач, в том числе самопроверка и взаимопроверка обучающимися.

Итоговый контроль – проводится в формате деловой игры «Безопасный Интернет» (Приложение 1.).

По результатам итогового и промежуточного контроля заполняются листы оценивания по трем критериям: предметные знания, умения, метапредметные, личностные качества и творческая активность.

Достижения учащихся: по окончании обучения, учащиеся имеют возможность принять участие в мероприятиях различного уровня.

Критерии оценки предметных результатов:

3 (высокий уровень) – в полной мере владение знаниями об угрозах в сети интернет и правилах безопасного поведения в сети, применение их на практике, умение безопасно работать с информацией, анализировать и обобщать полученную информацию. Итоговое задание выполнено полностью.

2 (средний уровень) – достаточно хорошее владение теоретическим и практическим материалом, но допускаются незначительные ошибки и/или итоговое задание выполнено частично.

1 (низкий уровень) – в некоторой степени владение специальными знаниями, при выполнении практических работ необходима помощь педагога и/или итоговое задание не выполнено.

Критерии оценки личностных результатов:

Самоконтроль – умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия). Метод диагностики – наблюдение.

3 (высокий уровень) – проявление сознательного и бережного отношения к вопросам собственной информационной безопасности; понимание и принятие/ соблюдение нравственных, этических норм как в жизни, так и при работе в сети интернет.

2 (средний уровень) – понимание важности сознательного и бережного отношения к вопросам собственной информационной безопасности; понимание, но не всегда соблюдение нравственных, этических норм как в жизни, так и при работе в сети интернет.

1 (низкий уровень) – постоянное действия под контролем извне, отношение к собственной информационной безопасности, к соблюдению нравственных, этических норм как в жизни, так и при работе в сети интернет формальное.

Критерии оценки метапредметных результатов:

3 (высокий уровень) – активная положительная динамика уровня компьютерной грамотности и информационной культуры личности в использовании информационных и коммуникационных технологий; повышен уровень познавательной и творческой активности, умений анализировать и систематизировать имеющуюся информацию.

2 (средний уровень) – положительная динамика уровня компьютерной грамотности и информационной культуры личности в использовании информационных и коммуникационных технологий; уровень познавательной и творческой активности, умений анализировать и систематизировать имеющуюся информацию повышены незначительно.

1 (низкий уровень) – динамика уровня компьютерной грамотности и информационной культуры личности в использовании информационных и коммуникационных технологий; уровень познавательной и творческой активности, умений анализировать и систематизировать имеющуюся информацию повышены незначительно.

Протокол о проведении аттестации по итогам освоения программы

N п/п	Фамилия, имя обучающегося	Предметные результаты	Личностные результаты	Метапредметные результаты
1.				
2.				
Низкий-1. Средний-2. Высокий-3				

Перечень дидактических средств, ЭОР

- Наглядные материалы: учебные презентации к занятиям, инфографика, разработанные педагогом.
- Конспекты занятий (в том числе, событийно-проблемные задания в конспектах занятий), технологические карты, игры, разработанные педагогом (Приложение 1.).
- Информационные памятки-тексты «Инструктаж на рабочем месте», «Техника безопасности».
- Проект федерального центра информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР) направлен на распространение электронных образовательных ресурсов и сервисов <http://fcior.edu.ru/>.
- Российская электронная школа <https://resh.edu.ru/subject/7/?ysclid=lleyecav2a574855797>.
- Центр безопасного интернета России <https://www.saferunet.ru/>
- Nachalka.com <http://www.nachalka.com/bezopasnost>.

Информационные источники

Литература для педагога:

- 1 Бирюков, А.А. Информационная безопасность защита и нападение 2-е издание. - ДМК-Пресс., 2017, 434 с.
- 2 Бирюков, А.А. Информационная безопасность защита и нападение. - ДМК-Пресс., 2018, 474 с.
- 3 Бороненко, Т.А., Кайсина, А.В., Пальчикова, И.Н., др. Основы цифровой грамотности и кибербезопасности: учеб. пособие / Т. А. Бороненко, А. В. Кайсина, И. Н. Пальчикова, Е. В. Федоркевич, В. С. Федотова. – СПб.: ЛГУ им. А.С. Пушкина, 2021. – 431 с.
- 4 Вострецова, Е.В. Основы информационной безопасности: учебное пособие для студентов вузов – Екатеринбург: Урал.ун-та, 2019. – 204с.
- 5 Колесниченко, Д. Анонимность и безопасность в интернете. От чайника к пользователю. Самоучитель. - БХВ-Петербург, 2018, 240с.
- 6 Щербак, А. В. Информационная безопасность: учебник для среднего профессионального образования / А. В. Щербак. — М.: Юрайт, 2022, 259 с.

Литература для родителей:

- 1 Бороненко, Т.А., Кайсина, А.В., Пальчикова, И.Н., др. Основы цифровой грамотности и кибербезопасности: учеб. пособие / Т. А. Бороненко, А. В. Кайсина, И. Н. Пальчикова, Е. В. Федоркевич, В. С. Федотова. – СПб.: ЛГУ им. А.С. Пушкина, 2021. – 431 с.
- 2 Бирюков, А.А. Информационная безопасность защита и нападение. - ДМК-Пресс., 2018, 474 с.
- 3 Колесниченко Денис. Анонимность и безопасность в интернете. От чайника к пользователю. Самоучитель.- БХВ-Петербург, 2018, 240 с.
- 4 Интернет-безопасность без проблем. Совместный план для педагогов, родителей и детей/ Шарова Л.В., Анисимов А.В., Федотова Н.А., Шелковой Е.Л. – Москва: Самиздат 2020 – 90 с.

Литература для учащихся:

- 1 Бушелева Б.В. Поговорим о воспитанности: Кн. Для учащихся. – 2-е изд., доработ. – М.: Просвещение, 1989. – 158с.
- 2 Колесниченко Денис. Анонимность и безопасность в интернете. От чайника к пользователю. Самоучитель.- БХВ-Петербург, 2018, 240 с.

Интернет-ресурсы:

- 1 Центр безопасного интернета России. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.saferunet.ru/>
- 2 Nachalka.com [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.nachalka.com/bezopasnost>
- 3 Российская электронная школа [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://resh.edu.ru/page/cyber-project>
- 4 Центр безопасного интернета России [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.saferunet.ru/>

Деловая ролевая игра «Безопасный Интернет»

№	Тайминг	Этап
1	20 минут	Беседа «Основы интернет-безопасности: правила поведения в Сети», демонстрация презентации.
2	10 минут	Введение в легенду игры, распределение игровых ролей, объяснение правил.
3	5 минут	Игровое знакомство.
4	45 минут	Основная часть игры. Выполнение личных целей участников, сбор в команды по подготовке проекта.
5	15 минут	Оформление проекта.
6	5 минут	Презентация проекта.
7	10 минут	Подведение итогов деловой ролевой игры, беседы «Основы интернет-безопасности: правила поведения в Интернете».

Ход мероприятия

1. Легенда игры:

Добро пожаловать на I Съезд представителей современных digital-профессий. Виртуальный мир в большой опасности. За последнее десятилетие в разы увеличилось количество киберпреступлений. Интернет-мошенники научились, вымогать деньги, вербовать простых людей в свои преступные группировки. Они ставят под угрозу частную жизнь людей. На нашем съезде мы собрали лучших представителей ваших профессий и вместе мы создадим всемирный проект глобального безопасного Интернета. Наша разработка должна сделать онлайн-жизнь миллиардов людей безопасной. Всё в ваших руках!

Игровая цель: участники должны договориться о создании многофункционального медиапроекта, который сделает Интернет во всем мире безопасным. Каждый участник должен внести вклад в разработку проекта. Это можно сделать, выполнив свою игровую цель.

Правила игры:

- 1) показывать свою роль нельзя никому кроме мастера игры (педагога);
- 2) каждый в проекте важен и должен внести свой вклад;
- 3) вопросы можно задать мастеру игры (педагога);
- 4) участники должны следовать полученной роли и выполнять, указанные в ней, игровые задачи.

Список игровых ролей с описанием необходимого реквизита

Должность	Роль	Реквизит
Веб-разработчик из России	Вы веб-разработчик компании «Яндекс». Работаете над разработкой проекта «Алиса». Поэтому всю необходимую ему информацию вы привыкли спрашивать у Алисы. Ваша задача узнать у Алисы последнюю статистику о количестве пользователей сети Интернет, о странах, которые являются самыми активными пользователями и другие интересные факты о всемирной паутине.	Умная колонка «Яндекс.Алиса»
Разработчик мобильных приложений из США	Вы разработчик мобильных приложений из компании «Google». Вы приехали на съезд, для	

	того, чтобы поделиться знаниями о своей сфере. Ваша задача убедить всех, что вашему новому проекту просто необходимо мобильное приложение. Сформулируйте 5 убедительных аргументов для того, чтобы люди вас послушали. Кроме того, вам нужно найти веб-разработчика из компании «Яндекс» и подписать с ним соглашение о будущем сотрудничестве ваших компаний.	
Графический дизайнер из России	Вы представляете на съезде студию Артемия Лебедева. Приехали, чтобы сделать логотип для проекта. Нарисуйте эскиз логотипа и презентуйте его в проекте. Вам будет помогать еще несколько графических дизайнеров. Найдите их и придумайте самый лучший логотип в истории!	Листы фломастеры А4,
Графический дизайнер из Китая	Вы представляете на съезде союз дизайнеров Китайской Народной Республики. Приехали, чтобы сделать логотип для проекта. Нарисуйте эскиз логотипа и презентуйте его в проекте. Вам будет помогать еще несколько графических дизайнеров. Найдите их и придумайте самый лучший логотип в истории!	Листы фломастеры А4,
Веб-дизайнер из США	Вы представитель компании «Apple». Занимаетесь веб-дизайном. На этом съезде ваша задача не только познакомиться с иностранными коллегами, но и представлять интересы своей компании. Найдите 2х представителей других корпораций и постарайтесь заключить с ними деловое соглашение. У вас будет такая возможность. В самом проекте ваша задача заключается в предложении идей по разработке сайта. Вы должны будете рассказать, каким вы видите сайт организации, которая занимается созданием безопасного Интернета.	
SMM-специалист из России	Вы представитель российской компании «ВКонтакте». Вы прибыли на съезд, чтобы помочь проекту с созданием и развитием социальных сетей. Возьмите ноутбук у мастера игры и создайте главную страницу проекта в социальной сети «ВКонтакте». Во время презентации проекта представьте свою работу и расскажите о стратегии продвижения проекта в социальных сетях.	Ноутбук
Блогер из России	Вы ведете блог на YouTube. На съезд вас пригласили для того, чтобы вы рассказали о проекте у себя в социальных сетях. Ваша задача снимать контент во время съезда, а также взять три интервью у представителей разных иностранных делегаций. Расскажите всему миру о проекте безопасного Интернета!	Смартфон
Блогер из Великобритании	Вы ведете блог в Инстаграм. На съезд вас пригласили для того, чтобы вы рассказали о проекте у себя в социальных сетях. Ваша задача снимать контент во время съезда, а также взять три интервью у представителей разных иностранных делегаций. Расскажите всему миру о проекте безопасного Интернета!	Смартфон
Фотограф из Германии	Вы – известный во всем мире фотограф. Занимаетесь мобильной фотографией. Вас пригласили на съезд для того, чтобы запечатлеть	Смартфон

	самые важные моменты. Сделайте фоторепортаж о мероприятии и пусть мир увидит ваши уникальные кадры. Найдите SMM-специалиста и передайте ему фотографии. Опубликованные фото представят на главной презентации проекта.	
Главный интернет-маркетолог из России	Вы – главный организатор и лидер будущего проекта. Вы занимаетесь продвижением бренда будущего проекта. Не стесняйтесь сказать об этом своим коллегам. У вас есть помощник – младший интернет-маркетолог, найдите его. Соберите команду, которая будет работать над проектом: графических дизайнеров, иллюстраторов, разработчиков и дизайнеров. Каждый из них прекрасно знает свою работу. Создайте международный многофункциональный проект, который должен сделать Интернет во всем мире безопасным. Чтобы узнать, что должен включать в себя проект, позовите мастера игры.	
Иллюстратор из Франции	Вы занимаетесь созданием иллюстраций к различным интернет-проектам. На этот съезд вас пригласили, чтобы оформить презентацию международного проекта. Вы знаете, что на съезд должен был прилететь еще несколько знаменитых иллюстраторов. Встретьтесь с ними и создайте лучшую презентацию проекта.	Ватман, маркеры
Иллюстратор из Южной Кореи	Вы занимаетесь созданием иллюстраций к различным интернет-проектам. На этот съезд вас пригласили, чтобы оформить презентацию международного проекта. Вы знаете, что на съезд должен был прилететь еще несколько знаменитых иллюстраторов. Встретьтесь с ними и создайте лучшую презентацию проекта.	Ватман, маркеры
Младший интернет-маркетолог из России	Вы – один из главных организаторов будущего проекта. Вы занимаетесь продвижением бренда будущего проекта. Не стесняйтесь сказать об этом своим коллегам. У вас есть начальник – главный интернет-маркетолог, найдите его. Соберите команду, которая будет работать над проектом: графических дизайнеров, иллюстраторов, разработчиков и дизайнеров. Каждый из них прекрасно знает свою работу. Создайте международный многофункциональный проект, который должен сделать Интернет во всем мире безопасным. Чтобы узнать, что должен включать в себя проект, позовите мастера игры.	
Фотограф из Италии	Вы – известный во всем мире фотограф. Занимаетесь мобильной фотографией. Вас пригласили на съезд для того, чтобы запечатлеть самые важные моменты. Сделайте фоторепортаж о мероприятии и пусть мир увидит ваши уникальные кадры. Найдите SMM-специалиста и передайте ему фотографии. Опубликованные фото представят на главной презентации проекта.	Смартфон
Разработчик игр из США	Вы занимаетесь разработкой онлайн-игр. Вас пригласили на съезд, чтобы внедрить в проект элементы онлайн-игры. Придумайте, какую игру можно создать, чтобы научить людей правилам безопасности в Интернете. Расскажите свою идею	

	старшему интернет-маркетологу из России. Кроме того, у вас есть помощник – гейм-дизайнер. Он поможет вам с идеями.	
Гейм-дизайнер из США	Вы занимаетесь разработкой онлайн-игр. Вас пригласили на съезд, чтобы внедрить в проект элементы онлайн-игры. Придумайте, какую игру можно создать, чтобы научить людей правилам безопасности в Интернете совместно с разработчиком игр из США. Расскажите свою идею старшему интернет-маркетологу из России. Ваша задача зарисовать идеи: главных персонажей игры, их костюмы и т.д.	Листы A4, фломастеры
Полицейский из отдела киберпреступности	В полицию поступила информация о том, что на съезд проникли преступники. Пара иностранных шпионов-хакеров, которые планируют сорвать подготовку проекта. Ваша задача вычислить их и передать на исправление мастеру игры. приметы шпионов: скрытные, тихие, каждый раз при представлении называют разные профессии. У вас есть напарник из отдела киберпреступности, найдите его.	
Полицейский из отдела киберпреступности	В полицию поступила информация о том, что на съезд проникли преступники. Пара иностранных шпионов-хакеров, которые планируют сорвать подготовку проекта. Ваша задача вычислить их и передать на исправление мастеру игры. приметы шпионов: скрытные, тихие, каждый раз при представлении называют разные профессии. У вас есть напарник из отдела киберпреступности, найдите его.	
Хакер-шпион	Вы настоящий шпион. Прибыли на съезд, чтобы не дать реализоваться проекту. При общении с каждым участником съезда вы каждый раз должны представляться представителем разных профессий. Это ваша конспирация. У вас есть шпион-сообщник, найдите его. Особая примета – тату на запястье. Объединитесь, у него есть информация о вашем совместно задании.	
Хакер-шпион	Вы настоящий шпион. Прибыли на съезд, чтобы не дать реализоваться проекту. При общении с каждым участником съезда вы каждый раз должны представляться представителем разных профессий. Это ваша конспирация. У вас есть шпион-сообщник, найдите его. У вас должна быть особая примета. Незаметно подойдите к мастеру игры и он поможет вам. Ваше шпионское задание: найти своего сообщника и узнать секретный код, с помощью которого можно взломать программу будущего проекта. Секретный код храниться у одного из участников игры. Убедите его, что вам можно доверять. Придумайте такую легенду, чтобы этот человек сам отдал вам код. Придумайте стратегию, чтобы не обнаружить себя.	
Веб-разработчик из США	Вы главный разработчик проекта. Занимаетесь руководством его создания. У вас есть помощники интернет-маркетологи, найдите их. Также вы хранитель главного кода: XW85@f	

	Никому не сообщайте его, шпионы постараются его украсть.	
Иллюстратор из Великобритании	Вы занимаетесь созданием иллюстраций к различным интернет-проектам. На этот съезд вас пригласили, чтобы оформить презентацию международного проекта. Вы знаете, что на съезд должен был прилететь еще несколько знаменитых иллюстраторов. Встретьтесь с ними и создайте лучшую презентацию проекта.	Ватман, маркеры
Младший SMM-специалист из России	Вы представитель российской компании «ВКонтакте». Вы прибыли на съезд, чтобы помочь проекту с созданием и развитием социальных сетей. На этом съезде у вас будет руководитель – старший SMM-специалист. Во время презентации проекта представьте свою работу и расскажите о стратегии продвижения проекта в социальных сетях. Кроме всего, ваша компания поручила вам почетную миссию. Вам нужно заключить деловое соглашение с представителем любой иностранной компании.	Ноутбук
Графический дизайнер из Испании	Вы представляете на съезде союз дизайнеров Испании. Приехали, чтобы сделать логотип для проекта. Нарисуйте эскиз логотипа и презентуйте его в проекте. Вам будет помогать еще несколько графических дизайнеров. Найдите их и придумайте самый лучший логотип в истории!	Листы A4, фломастеры
Журналист	Вы приглашены на слет, чтобы общаться с представителями разных профессий. Узнавайте новое! Постарайтесь заключить деловое соглашение с представителями блогосферы. Такие связи могут быть полезны в наше время. Кроме всего вам нужно поговорить минимум с 5ю людьми об их профессии. Найдите SMM-специалиста и напишите вместе с ним заметку о съезде. Опубликуйте ее в социальных сетях.	
Бизнесмен	Вы ищите компанию, в которую хотите вложить деньги. Следите за работой других участников съезда, если вам нравится их работа вы можете предложить им финансовую помощь. Ваши деньги вы можете получить у мастера игры.	Игровые деньги
Бизнесмен	Вы ищите компанию, в которую хотите вложить деньги. Следите за работой других участников съезда, если вам нравится их работа вы можете предложить им финансовую помощь. Ваши деньги вы можете получить у мастера игры.	Игровые деньги
Разработчик из Японии	Вы приехали на съезд для того, чтобы стать идейным лидером этого проекта. Ваша задача связаться с главными интернет маркетологом и веб-разработчиком, чтобы вместе начать работу над будущим проектом. Кроме того, вы должны рассказать одному из журналистов 5 фактов о вашей стране.	
Разработчик из США	Вы приехали на съезд для того, чтобы стать идейным лидером этого проекта. Ваша задача связаться с главными интернет-маркетологом и веб-разработчиком, чтобы вместе начать работу над будущим проектом. Кроме того, вы должны	

	рассказать одному из журналистов 5 фактов о вашей стране.	
Журналист	Вы приглашены на слет, чтобы общаться с представителями разных профессий. Узнавайте новое! Постарайтесь заключить деловое соглашение с представителями блогосферы. Такие связи могут быть полезны в наше время. Кроме всего вам нужно поговорить минимум с 5ю людьми об их профессии. Найдите SMM-специалиста и напишите вместе с ним заметку о съезде. Опубликуйте ее в социальных сетях.	

Другой необходимый раздаточный материал для мероприятия

Игровые деньги (пример).



1. Игровой договор о сотрудничестве/партнёрстве (пример).

Договор о сотрудничестве (партнерстве) № ____

_____, далее именуемое «Сторона 1», с одной стороны
и _____, далее именуемое «Сторона 2», с другой стороны (далее по тексту – Стороны) заключили настоящий договор о сотрудничестве.

Срок действия договора

Настоящий договор вступает в силу с момента его подписания Сторонами и заключен на срок _____.

Подписи Сторон