РАССМОТРЕНО

Педагогическим советом
АНОО «Областной технолицей
им. В.И. Долгих»
Протокол от «15» января 2026 г. № 4

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора автономной
некоммерческой общеобразовательной
организации «Областной технолицей
им. В.И. Долгих»
от «15» января 2026 г. № 215/1-О

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного курса внеурочной деятельности
автономной некоммерческой общеобразовательной организации
«Областной технолицей им. В. И. Долгих»

«КИБЕРУРОК»
для обучающихся 1-4 классов
начального общего образования
на 2026-2027 учебный год

Московская область,
м.о. Истра,
с. Павловская Слобода,
2026 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Общая характеристика курса внеурочной деятельности

Программа курса внеурочной деятельности «Киберурок» разработана в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования (ФГОС НОО);

Федеральной образовательной программой начального общего образования (ФОП НОО, утв. приказом Минпросвещения России от 18.05.2023 № 372);

Федеральной рабочей программой воспитания;

Федеральным законом от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;

Приказом Министерства культуры Российской Федерации от 6 декабря 2019 г. № 1905 «Об утверждении правил предоставления и размещения общедоступными библиотеками находящейся в их фондах информационной продукции, содержащей информацию, запрещенную для распространения среди детей в соответствии с частью 2 статьи 5 Федерального закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию».

Актуальность курса

Распоряжением Правительства Российской Федерации от 11 сентября 2024 г. № 2501-р утверждена Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 г., согласно которой в целях содействия формированию гармонично развитой личности предполагается формирование информационной грамотности граждан.

Современные дети с раннего возраста живут в окружении цифровых устройств. Телевизор, смартфон, планшет зачастую становятся для ребенка привычными инструментами игры и познания еще до школы. Однако их использование часто носит стихийный характер. Без целенаправленного обучения ребенок воспринимает гаджет прежде всего как источник развлечений, не осознавая ни правил безопасного поведения, ни возможностей устройства для творчества и учебы. Курс

«Киберурок» призван восполнить этот пробел, превратив бесконтрольное потребление контента в осмысленную деятельность.

Программа не дублирует разрозненные беседы о технике безопасности, а выстраивает систему, помогающую младшему школьнику адаптироваться к цифровой среде. Основной акцент делается на формировании привычки обращаться за помощью к взрослым в неоднозначных ситуациях, на гигиене использования устройств (чередование труда и отдыха, сохранение здоровья) и на открытии созидательных, а не только потребительских возможностей цифрового мира. Курс носит ярко выраженный пропедевтический и профилактический характер, а его содержание и формы работы подобраны с учетом ведущей деятельности младшего школьника – учебной и игровой.

Цель изучения курса внеурочной деятельности в 1-4-ых классах

Цель курса – формирование у обучающихся начальных представлений о безопасном и здоровьесберегающем взаимодействии с цифровой средой, а также основ использования цифровых инструментов в творчестве и познании. Курс ориентирован на достижение комплекса личностных, метапредметных и предметных результатов.

Основные задачи курса внеурочной деятельности «Киберурок»:

– познакомить с назначением распространенных цифровых устройств;

– сформировать первичные представления об информации и её видах через органы чувств;

– обучить элементарным правилам личной безопасности в сети (не сообщать личные данные, обращаться к взрослым);

– развивать основы критического отношения к информации (отличие сказочного от реального, правды от вымысла);

– воспитывать навыки учебного сотрудничества и вежливого общения, которые лежат в основе будущего сетевого этикета;

– познакомить с простыми инструментами для цифрового творчества (рисование, создание историй из картинок).

Место курса «Киберурок» в плане внеурочной деятельности

Курс построен по концентрическому принципу и включает 7 модулей, содержание которых усложняется от класса к классу с опорой на возрастные возможности учащихся. Темы, связанные с поиском информации, верификацией данных и сложными форматами коммуникации, вводятся преимущественно в 3-4 классах. В 1-2 классах эти модули представлены на пропедевтическом уровне, через решение игровых и жизненных ситуаций.

Общий объем программы – 135 часов (1 час в неделю). Модуль 1. «Цифровая среда» – 20 часов;

Модуль 2. «Безопасность» – 24 часа;

Модуль 3. «Умные помощники» – 16 часов;

Модуль 4. «Поиск и верификация данных» – 16 часов; Модуль 5. «Цифровая этика и права» – 20 часов;

Модуль 6. «Коммуникации» – 20 часов;

Модуль 7. «Цифровое творчество» – 19 часов.

Специфика организации внеурочной деятельности по курсу в 1 классе в адаптационный период (сентябрь-декабрь) состоит в следующем: продолжительность занятия не более 35 минут. Основу занятий составляют игровые формы: дидактические и подвижные игры, инсценировки. Работа с экраном строго дозируется и чередуется с активной деятельностью и обсуждениями. В первом классе приоритет отдается обсуждению жизненного опыта ребенка, рисованию и устным рассказам.

Рекомендуемое тематическое планирование приведено в соответствующем разделе.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 КЛАСС

1. Цифровая среда (5 часов)

Что нас окружает: живые существа и предметы (вещи, приборы). Какие приборы можно назвать «цифровыми» или «умными»? Смартфон, планшет, ноутбук, компьютер – где мы их встречаем? Для чего они нужны? (звонить, смотреть, играть, рисовать). Как мы с их помощью узнаем новое: наши помощники – глаза (зрение) и уши (слух). Информация – это то, что мы видим, слышим и узнаём. Хранение информации: как мы запоминаем и сохраняем (фотография как память). Игра «Найди умный прибор дома».

2. Безопасность (6 часов)

Что такое «моё» и «чужое»? Секреты, которые нельзя рассказывать незнакомцам: домашний адрес, имена родителей. Это – наши личные данные. С кем можно ими делиться? Почему опасно рассказывать о себе незнакомому человеку (в жизни и при разговоре по телефону/в интернете)? Сказка о том, как зайчик свой адрес незнакомцу не назвал. Правило для смелых: «Если что-то непонятно или страшно в телефоне – сразу скажу взрослому!». Что такое «письмо с сюрпризом» от незнакомца (спам)? Почему нельзя открывать двери чужим и нажимать на незнакомые яркие картинки и кнопки без взрослых. Как не заболеть компьютеру.

3. Умные помощники (4 часа)

Кто живет в телефоне и помогает? Голосовой помощник (Алиса, Маруся). Играем в командира: даём простые и понятные команды. Что помощник может: включить сказку, напомнить помыть руки. Может ли помощник ошибаться? Опасные игрушки: почему не стоит просить помощника набрать номер мамы без ее разрешения.

4. Поиск и верификация данных (4 часа)

Где найти ответ на вопрос? Спросить у мамы, у учителя, посмотреть в книжке. Голосовой помощник как еще один источник. Игра «Правда или выдумка?» (Снеговик летом – правда? Собака говорит – выдумка?). Учимся задавать простые вопросы взрослым и электронному помощнику. О чем спрашивать нельзя (про пароли, про чужую жизнь). Реклама и информация.

5. Цифровая этика и права (5 часов)

Как мы общаемся друг с другом? Вежливые слова (здравствуйте, спасибо, извините) – они работают и при разговоре по видео. Как попросить о помощи не перебивая. Правила игры по очереди. Что значит «моя работа»? Мой рисунок, моя поделка. Уважение к чужой работе: мы не берем без спроса чужой рисунок. Цифровой рисунок тоже чей-то.

6. Коммуникации (5 часов)

Разговор по душам: как общаются мама с бабушкой по видеосвязи. О чем мы говорим с теми, кого видим на экране? Семейные правила: общаемся по видео только с теми, кого знаем в жизни. Опасная игра «Угадай, кто за маской?» – почему нельзя быть уверенным, что котенок на картинке – это на

самом деле ребенок из соседнего двора. Правило «Спроси у родителей», прежде чем начать переписку или игру с новым человеком в сети.

7. **Цифровое творчество (4 часа)**

Я – художник! Рисование с помощью простых инструментов на планшете или в графическом редакторе (кисть, ластик, цвет). Чем рисовать на экране удобнее, чем на бумаге? Моя первая история в картинках (комикс из 2-3 кадров) на тему «Безопасный день». Создание простого комикса на бумаге или в редакторе (по выбору учителя).

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ В 1 КЛАССЕ

Обучающиеся будут знать:

– что такое «умное устройство» (смартфон, планшет) и чем оно отличается от простых бытовых приборов (на наглядном уровне);

– что такое «секретные» (личные) данные (имя, адрес) и почему их нельзя сообщать чужим людям;

– главное правило: «столкнулся с непонятным в телефоне – немедленно расскажи взрослому».

Обучающиеся научатся:

– приводить примеры цифровых устройств в своем окружении;

– отличать информацию, полученную через зрение (картинка) и слух (звук);

– в игровой форме (на примере сказок) распознавать простые опасные ситуации (незнакомец просит что-то сообщить);

– создавать элементарный рисунок с помощью базовых инструментов (палец/стилус, кисть, заливка) под руководством учителя;

– обращаться к взрослым за помощью при возникновении любых вопросов или сомнений, связанных с гаджетами.

2 КЛАСС

1. **Цифровая среда (5 часов)**

Что общего у тостера и смартфона? Чем отличаются? Учимся выделять главные функции: тостер греет, компьютер считает и показывает. Основные части компьютера: экран (монитор), клавиатура, мышка – зачем они? Мобильные (берем с собой) и стационарные (работают от розетки) устройства. Информация вокруг нас: текст, картинка, звук, видео. Шум вокруг и «информационный шум»: когда картинок и звуков слишком много, мы устаем.

2. **Безопасность (6 часов)**

Мои данные под защитой. Почему пароль – это как ключ от квартиры, его нельзя терять и давать всем подряд. Что такое спам? Письма-ловушки с «волшебными кнопками», обещающие призы. Сказка о вредоносном вирусе, который портит файлы-картинки. Кто такие антивирусные защитники? Алгоритм действий при встрече с подозрительным сообщением: «Стоп! Не

трогай! Позови взрослого!». Практикум: на учебных карточках различаем безопасное сообщение от опасного.

3. Умные помощники (4 часа)

Помощники не только в телефоне: «умные» колонки, роботы-пылесосы. Как они нас понимают? Команды и алгоритмы (последовательность шагов). Почему помощник иногда путает слова или выполняет не то? Может ли колонка подслушивать? Почему не стоит обсуждать секреты рядом с умными устройствами без острой нужды.

4. Поиск и верификация данных (4 часа)

Книга, взрослый и интернет – три источника знаний. Ищем сказку по просьбе: один ученик ищет в книге, другой просит учителя «попросить голосового помощника». Сравниваем картинку к сказке в книге и картинку, которую показал помощник. Какая точнее? Понятие о вымысле в рекламе: почему на картинке гамбургер большой и красивый, а в жизни – нет? Учимся замечать рекламные уловки.

5. Цифровая этика и права (5 часов)

Правила вежливого разговора для видеоурока: как попросить слова не перебивая, как слушать. Время для гаджетов и время для игр: соблюдаем баланс. Настроение и сообщение: можно ли обидеть человека смайликом? Мой цифровой след как следы на песке: все, что мы делаем на сайтах, становится видно другим людям. Кто такой автор? Учимся подписывать свои работы и просить разрешения, если хочешь использовать чужую.

6. Коммуникации (5 часов)

Круг друзей в жизни и в сети. Кого мы добавляем в друзья? Маму, папу, одноклассника Петю. Аватар – маска или портрет? Если у человека ник «Милашка Котик», кто он на самом деле? Правило «семейного кода»: если незнакомец в игре пишет «привет, я друг твоей мамы», какой секретный вопрос ему задать? (Это задание выполняется совместно с родителями дома). О чем можно весело общаться с другом по видеосвязи, а о чем – только лично.

7. Цифровое творчество (5 часов)

От рисунка к коллажу. Собираем историю из картинок. Правила съемки: как сделать фотографию интересной и безопасной (не снимаем документы и незнакомцев). Создаем плакат- инструкцию «Правила нашей семьи в интернете» в технике коллажа (из готовых вырезок или в простом редакторе). Знакомимся с понятием «автор» на примере собственного коллажа и работ одноклассников: «Это сделал я, и только я решаю, кому подарить эту работу».

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВО 2 КЛАССЕ

Обучающиеся будут знать:

– назначение основных частей компьютера (монитор, системный блок, клавиатура, мышь);

– понятия «спам», «вирус», «авторское право» на элементарном уровне, через игровые аналогии;

– алгоритм действий при получении подозрительного сообщения («не

открывать, позвать взрослых»).

Обучающиеся научатся:

– сравнивать мобильные и стационарные устройства по их возможностям;

– под руководством учителя осуществлять поиск ответа на вопрос с помощью голосового помощника;

– отличать откровенно рекламное сообщение от информационного на основе наглядных примеров;

– применять правила вежливого общения в учебном видеочате;

– создавать простейший тематический коллаж из готовых цифровых элементов с соблюдением авторства (подписывать свою работу).

3 КЛАСС

1. Цифровая среда (5 часов)

Виды цифровых устройствах (ПК, планшет, смартфон, сервер); уточнение понятий «информационное устройство» и «информация»; повторение правил безопасной работы с компьютером; обсуждение роли серверов в хранении и передаче данных. Назначение основных видов персональных компьютеров; ограничения по применению. Представление одной и той же информации в разных видах (текстовая, числовая, графическая, звуковая, видео). Разбор примеров разного вида работы с разными видами информации; обработка информации разных видов. Передача графической информации с помощью почты. Работа с электронной почтой как каналом передачи данных. Ограничения при передаче графических файлов. Кодирование и шифрование информации на практике.

2. Безопасность (6 часов)

Личные данные: почтовые настройки; обеспечение безопасности почты. Настройки доступа к личным данным в почтовых сервисах. Анализ входящих писем на предмет безопасности. Признаки мошенничества в электронной переписке. Обсуждение содержания входящих писем и сообщений, в которых запрашиваются разные сведения о пользователе; анализ примеров безопасных и небезопасных писем. Знакомство с понятием «спам» на примерах писем и сообщений с рекламой, подозрительными ссылками и вложениями; разбор примеров сообщений и отработка безопасных действий при их получении. Уточнение понятия «опасная ссылка» и повторение термина «спам»; определение признаков опасных ссылок и спам-сообщений; сравнение безопасных и небезопасных действий при получении таких сообщений. Переход по ссылкам из писем, скачивание файлов. Базовые правила личной безопасности в переписке.

3. Умные помощники (4 часа)

Применение цифрового ассистента: возможности почтового клиента. Применение «умных помощников» в работе электронной почты: реальной и почтовых клиентах (логистика, кибербезопасность, пересказ писем и пр.). Примеры взаимодействия с «умными помощниками» (позитивные и

негативные) относительно почты. Правила взаимодействия с «умными помощниками» с использованием электронной почты; выбор опасных и безопасных действий.

4. **Поиск и верификация данных (4 часа)**

Какими бывают учебники, какое издание надежнее: печатное или электронное. Поиск информации на электронной карте. Проверяем сведения о географических названиях. Рассмотрение на примерах развлекающего и вовлекающего контента.

5. **Цифровая этика и права (5 часов)**

Правила, которые делают взаимодействие с помощью гаджетов полезным и приятным (правила ведения почтовой переписки). Правила цифровой этики (время для общения, нормы вежливости, заполнение полей почтовой формы) – поиск и исправление ошибок. Может ли письмо потеряться? Что делать, если пришло чужое письмо? Как понять, что письмо не тебе? Цифровой след в переписке: откуда берется, как отслеживается. Опасные и безопасные действия при нарушении правил переписки в Сети.

6. **Коммуникации (5 часов)**

Что можно отправить почтой? Какие существуют ограничения? Что еще умеет почта? Правила безопасности; время общения, регламент общения, секретные слова, о чем можно и нельзя говорить, какие данные можно раскрывать. Опасные и безопасные действия при коммуникации в Сети; выбор корректных действий при общении в Сети. Опасные и безопасные действия при коммуникации в Сети с незнакомым человеком. Дружба в сети: памятка безопасного общения.

7. **Цифровое творчество (5 часов)**

Комикс как цифровой продукт. Я автор: определение авторства работы. Собираем историю: комикс на основе фотографий. Безопасный вернисаж

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА В 3 КЛАССЕ

Обучающиеся будут знать:

- правила передачи данных через электронную почту;
- понятия «цифровой след», «авторское право», «обман» в Сети;
- возможности и ограничения в использовании «Умных помощников»;
- признаки недостоверной информации и рекламного контента.

Обучающиеся научатся:

- выбирать подходящий способ представления информации;
- отправлять графические файлы по почте;
- проверять достоверность данных по нескольким источникам;
- отличать рекламу от информации;
- создавать серию рисунков (комикс);
- применять простые шифры;

– безопасно реагировать на подозрительные письма и ссылки;
– использовать голосовой помощник для поиска.

4 КЛАСС

1. Цифровая среда (5 часов)

Умные устройства: от компьютера до «умного дома». Анализ ограничений применения разных типов информационных устройств в жизненных ситуациях. Шифрование информации: простые алгоритмы на практике. Обработка графической информации в сети Интернет в условиях контролируемого выхода: графические нейросети. Применение текстового промпта для создания изображений. Генерация изображений.

2. Безопасность (6 часов)

Личные данные: настройки доступа к личным данным на устройстве. Углубление представлений об опасных ссылках и спам-сообщениях; определение признаков сомнительных сайтов; сравнение безопасных и небезопасных действий при работе с ссылками и сайтами; обсуждение способов защиты личных данных в цифровой среде. Представление о пароле как способе ограничения доступа к информации и устройству. Надежные пароли: признаки и создание. Потеря пароля: последствия и алгоритмы восстановления. Развитие представлений о видах компьютерных вирусов и способах защиты от них.

3. Умные помощники (4 часа)

Использование ассистентов в творчестве (генерация текстов, изображений, музыки) и науке.

«Умные помощники» и мультипликация: примеры применения. «Ожившие авторы»: этические аспекты использования цифровых (анимированных) персонажей. Викторина «Правила использования «умных помощников».

4. Поиск и верификация данных (4 часа)

Когда поиск обманывает: ограничения поисковых систем. Навигатор: поиск адреса и построение маршрута. Викторина «Правда или ложь?» с историческими курьезами. Рассмотрение примеров информационного и образовательного контента.

5. Цифровая этика и права (5 часов)

Обсуждение примеров корректного и некорректного поведения в сети. Последствия нарушения правил цифрового этикета. Интеллектуальная собственность (тексты, рисунки, музыка). Активный и пассивный цифровой след. Правила использования чужого контента.

6. Коммуникации (5 часов)

Форматы сообщений (смайлики, голос, видео), их уместность. Защита личных данных в дружеском общении. Ответственность за слова онлайн. Отличия общения со знакомыми и незнакомыми. Проектная работа «Правила безопасного общения».

7. Цифровое творчество (5 часов)

Презентация как цифровой продукт: структура и дизайн. Создание презентации, сторителлинг. Публикация в мессенджерах, соцсетях, почте – оценка рисков.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА В 4 КЛАССЕ

Обучающиеся будут знать:

– виды цифровых угроз и алгоритмы защиты от них;
– принципы работы цифровых сервисов и риски их использования;
– типы публикаций в сети: информационные, развлекательные, вовлекающие;
– этапы создания и защиты цифрового проекта.

Обучающиеся научатся:

– критически оценивать найденную информацию;
– применять шифрование для защиты сообщений;
– создавать презентации и комиксы с помощью ПО;
– выбирать безопасный способ публикации продукта;
– следовать памяткам безопасного общения;
– презентовать проект с соблюдением цифрового этикета;
– применять правила этикета в разных форматах общения;
– аргументировать выбор безопасных действий в спорных ситуациях.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Освоение курса внеурочной деятельности «Киберурок» направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты

– гражданско-патриотического воспитания: формирование основ российской гражданской идентичности, осознание себя как пользователя, соблюдающего законы РФ в цифровой среде;
– духовно-нравственного воспитания: развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками при решении проектных задач; осознание ценности личного времени и времени других людей (регламент общения);
– эстетического воспитания: интерес к созданию выразительных цифровых продуктов (рисунков, коллажей, презентаций);
– физического воспитания, культуры здоровья: формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни (ограничение времени работы за устройствами), соблюдения правил использования гаджетов, бережного отношения к психическому здоровью;
– трудового воспитания: уважение к интеллектуальному труду,

бережное отношение к результатам чужого труда, интерес к профессиям в ИТ-сфере;

– экологического воспитания: неприятие действий, наносящих вред природе, в том числе через информационную среду;

– ценности научного познания: познавательная активность, любознательность, готовность осваивать новые технологии осознанно.

Метапредметные результаты систематизированы по трем группам УУД согласно ФОП НОО.

Познавательные УУД

Базовые логические и базовые исследовательские действия:

– использовать знаково-символические средства (шифры, схемы маршрутов);

– осуществлять анализ объектов с выделением существенных признаков (опасные/безопасные письма);

– строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте (почему это спам?);

– владеть основами смыслового чтения текстов по цифровой безопасности.

Работа с информацией:

– выбирать источник получения информации;

– согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;

– распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно на основании предложенного педагогическим работником способа ее проверки;

– соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;

– анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;

– самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Коммуникативные УУД

– строить монологическое высказывание при презентации проекта (3 класс – комикс, 4 класс – презентация);

– договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности (проект «правила общения»);

– учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве (диспут в 4 классе);

– формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать выбор безопасного действия.

Регулятивные УУД

– уметь формулировать цель работы с цифровым инструментом (почта, поисковик);

– планировать свои действия в соответствии с алгоритмом (поиск, отправка письма);

– осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату (проверка достоверности данных);

– адекватно воспринимать оценку учителя и сверстников (защита проекта).

Предметные результаты уточнены по годам обучения и соответствуют требованиям к результатам учебных предметов «Окружающий мир» (безопасность), «Труд» (цифровые инструменты), «Русский язык» (коммуникация), «Искусство» (цифровое творчество).

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№ п/п	Тема	Форма проведения занятия	Часы
1	**Модуль 1. «Цифровая среда»**		
1.1	Мой друг – компьютер/планшет	Эвристическая беседа, дидактическая игра	1
1.2	Что умеют гаджеты?	Эвристическая беседа, дидактическая игра	1
1.3	Информация, виды информации	Эвристическая беседа, дидактическая игра	1
1.4	Что можно делать с информацией	Эвристическая беседа, дидактическая игра	1
1.5	Изображения в сети Интернет	Виртуальная экскурсия в Интернет	1
2	**Модуль 2. «Безопасность»**		
2.1	Личные данные	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.2	Защита личных данных	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.3	Опасные ссылки и «странные» сообщения	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.4	Письмо с сюрпризом	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.5	Как не заболеть компьютеру?	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.6	Главное правило безопасности	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
3	**Модуль 3. «Умные помощники»**		
3.1	«Умные помощники»: знакомство	Эвристическая беседа, демонстрация, дидактическая игра на сравнение по карточкам	1
3.2	«Умные помощники» вокруг нас	Эвристическая беседа, демонстрация, дидактическая игра на сравнение по карточкам	1

3.3	Можно ли доверять компьютеру? Простые правила	Эвристическая беседа, демонстрация, дидактическая игра на сравнение по карточкам	1
3.4	Правила взаимодействия с «Умными помощниками»	Эвристическая беседа, демонстрация, дидактическая игра на сравнение по карточкам	1
4	**Модуль 4. «Поиск и верификация данных»**		
4.1	Поиск информации	Виртуальная экскурсия в сети Интернет	1
4.2	Голосовые помощники	Виртуальная экскурсия в сети Интернет	1
4.3	Правда или ложь?	Эвристическая беседа, работа по карточкам, игровые поисковые задания	1
4.4	Реклама или информация?	Эвристическая беседа, работа по карточкам, игровые поисковые задания	1
5	**Модуль 5. «Цифровая этика и права»**		
5.1	Вежливые слова при общении в Сети	Беседа, дидактическая игра	1
5.2	Добрые и обидные слова. Как просить помощи	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1
5.3	Моя работа: мой рисунок, моя поделка	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1
5.4	Чужое творчество: можно ли брать картинки без спроса?	Беседа, дидактическая игра	1
5.5	Что делать, если правила нарушены?	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1
6	**Модуль 6. «Коммуникации»**		
6.1	Общение онлайн: разговор по душам	Коммуникативная проблемная ситуация	1
6.2	Семейные правила пользования Интернетом	Коммуникативная проблемная ситуация	1

6.3	Правила безопасного общения	Беседа, дидактическая игра	1
6.4	Внимание: незнакомец	Ролевые ситуации, игровые кейсы	1
6.5	Дружба в сети: как знакомиться и общаться безопасно?	Ролевые ситуации, игровые кейсы	1
7	**Модуль 7. «Цифровое творчество»**		
7.1	Рисунок как цифровой продукт	Эвристическая беседа, проектные задачи, работа по дидактическим карточкам	1
7.2	Я автор: мои рисунки	Эвристическая беседа, проектные задачи, работа по дидактическим карточкам	1
7.3	Собираем историю: рисунок	Эвристическая беседа, проектные задачи, работа по дидактическим карточкам	1
7.4	Показываем результат: как поделиться с близкими?	Эвристическая беседа, проектные задачи, работа по дидактическим карточкам	1
		ИТОГО:	**33 ч.**

2 класс

	Тема	Форма проведения занятия	Часы
1	**Модуль 1. «Цифровая среда»**		
1.1	Цифровые устройства и бытовая техника	Беседа, практикум: ролевые ситуации, игровые кейсы, работа по карточкам	1
1.2	Основные части компьютера	Беседа, практикум: ролевые ситуации, игровые кейсы, работа по карточкам	1
1.3	Мобильные и стационарные устройства	Беседа, практикум: ролевые ситуации, игровые кейсы, работа по карточкам	1
1.4	Что можно делать с информацией?	Беседа, практикум: ролевые ситуации, игровые кейсы, работа по карточкам	1
1.5	Информационный шум	Беседа, практикум: ролевые ситуации, игровые кейсы, работа по карточкам	1
2	**Модуль 2. «Безопасность»**		
2.1	Зачем нужны пароли?	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.2	Как беречь личные данные в цифровом мире	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.3	Сказка о вредоносном вирусе и антивирусных защитниках	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.4	Как узнать опасную ссылку или сообщение	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.5	Практикум: различаем безопасное сообщение и опасное	Практикум, игровые кейсы	1
2.6	Мои данные под защитой	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
3	**Модуль 3. «Умные помощники»**		

3.1	Умные помощники: польза или вред	Эвристическая беседа, демонстрация, дидактическая игра на сравнение по карточкам	1
3.2	Как они нас понимают? Команды и алгоритмы	Эвристическая беседа, демонстрация, дидактическая игра на сравнение по карточкам	1
3.3	Когда помощники ошибаются?	Эвристическая беседа, демонстрация, дидактическая игра на сравнение по карточкам	1
	Тема	**Форма проведения занятия**	**Часы**
3.4	Безопасность и «Умные помощники»	Эвристическая беседа, демонстрация, дидактическая игра на сравнение по карточкам	1
4	**Модуль 4. «Поиск и верификация данных»**		
4.1	Источники информации	Эвристическая беседа, работа по карточкам, игровые поисковые задания	1
4.2	Поиск с помощью голосового помощника	Эвристическая беседа, работа по карточкам, игровые поисковые задания	1
4.3	Проверка достоверности информации	Эвристическая беседа, работа по карточкам, игровые поисковые задания	1
4.4	Рекламные уловки	Эвристическая беседа, работа по карточкам, игровые поисковые задания	1
5	**Модуль 5. «Цифровая этика и права»**		
5.1	Правила цифрового этикета	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1
5.2	Нормы вежливости в сети	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1
5.3	Можно ли обидеть человека смайликом?	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1
5.4	Мой цифровой след	Минипроект	1
5.5	Викторина по правилам цифрового этикета	Викторина	1

6	**Модуль 6. «Коммуникации»**		
6.1	Круг друзей в сети: кого добавляем в друзья?	Коммуникативная проблемная ситуация	1
6.2	Семейные правила пользования социальными сетями	Коммуникативная проблемная ситуация	1
6.3	Викторина: правила безопасного общения	Викторина	1
6.4	Аватар – маска или портрет?	Ролевые ситуации, игровые кейсы	1
6.5	Дружба в сети: когда общение безопасно	Ролевые ситуации, игровые кейсы	1
7	**Модуль 7. «Цифровое творчество»**		
7.1	Коллаж как цифровой продукт	Эвристическая беседа, проектные задачи, работа по дидактическим карточкам	1
7.2	Я автор: этапы работы над коллажем	Эвристическая беседа, проектные задачи, работа по дидактическим карточкам	1
7.3	Собираем историю: коллаж	Эвристическая беседа, проектные задачи, работа по дидактическим карточкам	1
7.4	Коллаж: правила безопасного семейного общения	Эвристическая беседа, проектные задачи, работа по дидактическим карточкам	1
7.5	Я автор. Безопасная публикация работы	Эвристическая беседа, проектные задачи, работа по дидактическим карточкам	1
		ИТОГО:	**34 ч.**

3 класс

№ п/п	Тема	Форма проведения занятия	Часы
1	**Модуль 1. «Цифровая среда»**		
№ п/п	**Тема**	**Форма проведения занятия**	**Часы**
1.1	Роль серверов в хранении данных	Беседа, практикум: ролевые ситуации, игровые кейсы, работа по карточкам	1
1.2	Мобильные и стационарные цифровые устройства	Беседа, практикум: сюжетная игра «Путешествие письма» (от ПК до сервера и обратно)	1
1.3	Виды информации и ее представление	Беседа, практикум: ролевые ситуации, игровые кейсы, работа по карточкам	1
1.4	Обработка информации разных видов. Кодирование и шифрование	Беседа, практикум: шифрование имени с помощью числового кода	1
1.5	Электронная почта как канал передачи данных	Беседа, практикум: создание рисунка и отправка по электронной почте	1
2	**Модуль 2. «Безопасность»**		
2.1	Личные данные в электронной переписке: почтовые настройки	Коммуникативные ролевые ситуации. Анализ полей «Кому», «Тема»	1
2.2	Анализ входящих писем: безопасные и небезопасные письма	Практика «Сортировщик» (по карточкам с примерами)	1
2.3	Признаки мошенничества в электронной переписке	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.4	Спам и опасные ссылки в письмах: определение признаков	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.5	Вирусы и вредные файлы в письмах	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.6	Правила личной безопасности в	Коммуникативные ролевые ситуации,	1

	переписке и сети	игровые кейсы	
3	**Модуль 3. «Умные помощники»**		
3.1	«Умный помощник»: возможности почтового клиента	Эвристическая беседа, демонстрация, практикум	1
3.2	Применение «Умных помощников» в работе почты	Эвристическая беседа, демонстрация, практикум	1
3.3	«Умный помощник» пишет письма	Эвристическая беседа, демонстрация, практикум	1
3.4	Задачи по безопасной работе с «Умными помощниками» в почте	Решение практических задач	1
4	**Модуль 4. «Поиск и верификация данных»**		
4.1	Учебник: бумажный или электронный	Эвристическая беседа, игровые поисковые задания	1
4.2	Поиск информации на электронной карте	Эвристическая беседа, работа по карточкам, игровые поисковые задания	1
4.3	Географические карты: проверка достоверности	Эвристическая беседа, игровые поисковые задания	1
4.4	Цели публикаций в сети: развлекающий и вовлекающий контент	Эвристическая беседа, работа по карточкам, игровые поисковые задания	1
5	**Модуль 5. «Цифровая этика и права»**		
№ п/п	**Тема**	**Форма проведения занятия**	**Часы**
5.1	Правила ведения почтовой переписки	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1
5.2	Правила цифровой этики	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1
5.3	Чужие письма	Эвристическая беседа, разбор	1

		ситуаций, дискуссия	
5.4	Цифровой след в переписке	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1
5.5	Квиз: цифровой этикет	Квиз	1
6	**Модуль 6. «Коммуникации»**		
6.1	Что можно и нельзя отправлять по почте?	Коммуникативная проблемная ситуация	1
6.2	Семейные правила пользования почтовыми сервисами	Ролевые ситуации, игровые кейсы	1
6.3	Викторина: правила безопасного общения с помощью почты	Викторина	1
6.4	Внимание: письма от незнакомца	Ролевые ситуации, игровые кейсы	1
6.5	Дружба в сети: памятка безопасного общения	Ролевые ситуации, игровые кейсы	1
7	**Модуль 7. «Цифровое творчество»**		
7.1	Фотография как цифровой продукт	Эвристическая беседа, проектные задачи, работа по дидактическим карточкам	1
7.2	Я автор: определение авторства работы	Эвристическая беседа, проектные задачи, работа по дидактическим карточкам	1
7.3	Собираем историю: комикс на основе фотографий	Квазипроект	1
7.4	Собираем историю: комикс на основе фотографий. Продолжение	Квазипроект	1
7.5	Безопасный вернисаж	Выставка работ учащихся	1
		ИТОГО:	**34 ч.**

4 класс

№ п/п	Тема	Форма проведения занятия	Часы
1	**Модуль 1. «Цифровая среда»**		
1.1	Цифровое устройство: от компьютера до умного дома	Беседа, практикум: ролевые ситуации, игровые кейсы, работа по карточкам	1
1.2	Возможности гаджетов и их ограничения	Беседа, практикум: ролевые ситуации, игровые кейсы, работа по карточкам	1
1.3	Шифрование информации: простые алгоритмы	Беседа, практикум: ролевые ситуации, игровые кейсы, работа по карточкам	1
1.4	Создание изображений в Сети с помощниками	Беседа, практикум: ролевые ситуации, игровые кейсы, работа по карточкам	1
1.5	Изображения в сети Интернет: создание и обработка	Беседа, практикум: ролевые ситуации, игровые кейсы, работа по карточкам	1
2	**Модуль 2. «Безопасность»**		
№ п/п	**Тема**	**Форма проведения занятия**	**Часы**
2.1	Личные данные: настройки доступа	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.2	Защита личных данных и надёжные пароли, и их восстановление	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.3	Как распознать спам	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.4	Опасные сайты и сообщения: выбираем безопасное действие	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
2.5	Виды компьютерных вирусов и как от них защититься	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1

2.6	Основные правила личной безопасности в цифровой среде	Коммуникативные ролевые ситуации, игровые кейсы	1
3	**Модуль 3. «Умные помощники»**		
3.1	«Умный помощник» в творчестве: генерация текстов, изображений, музыки	Эвристическая беседа, демонстрация, дидактическая игра на сравнение по карточкам	1
3.2	«Умные помощники» и мультипликация	Эвристическая беседа, демонстрация, дидактическая игра на сравнение по карточкам	1
3.3	Этические нормы использования цифровых персонажей	Эвристическая беседа, демонстрация, дидактическая игра на сравнение по карточкам	1
3.4	Умеешь ли ты безопасно работать с «Умными помощниками»?	Викторина	1
4	**Модуль 4. «Поиск и верификация данных»**		
4.1	Энциклопедия: бумажная или электронная	Эвристическая беседа, работа по карточкам, игровые поисковые задания	1
4.2	Поиск информации в сети: поиск адреса и построение маршрута	Эвристическая беседа, работа по карточкам, игровые поисковые задания	1
4.3	Правда или ложь?	Викторина	1
4.4	Информация или обучение	Беседа, практикум	1
5	**Модуль 5. «Цифровая этика и права»**		
5.1	Оформляем карточки-подсказки: как поступить?	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1
5.2	Цифровой этикет: что такое хорошо и что такое плохо	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1
5.3	Интеллектуальная собственность и правила использования	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1

	чужого контента		
5.4	«Я всегда на виду»: что такое активный и пассивный цифровой след?	Эвристическая беседа, разбор ситуаций, дискуссия	1
5.5	Цифровая этика в задачах	Беседа, практикум	1
6	**Модуль 6. «Коммуникации»**		
6.1	Форматы сообщений: смайлики, голосовые, видео	Коммуникативные проблемные ситуации	1
№ п/п	**Тема**	**Форма проведения занятия**	**Часы**
6.2	Защита личных данных в дружеском общении	Викторина	1
6.3	Ответственность за слова онлайн	Ролевые ситуации, игровые кейсы	1
6.4	Отличия общения со знакомыми и незнакомыми	Ролевые ситуации, игровые кейсы	1
6.5	Создаем памятку: безопасная дружба в сети	Мини-проект	1
7	**Модуль 7. «Цифровое творчество»**		
7.1	Презентация как цифровой продукт	Беседа, практикум	1
7.2	Правила создания презентаций	Проектные задачи	1
7.3	Собираем историю: презентация	Проектные задачи	1
7.4	Собираем историю: презентация. Продолжение	Проектные задачи	1
7.5	Риски публикации цифрового продукта в мессенджерах, социальных сетях, почте	Презентация в Сети цифрового продукта	1
		ИТОГО:	**34 ч.**

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методические материалы для реализации курса внеурочной деятельности «Киберурок». Набор карточек с примерами писем (безопасных и спам), таблица символов для шифрования, шаблоны комиксов (панель из 3-4 кадров).

Методические рекомендации для педагогов, реализующих курс внеурочной деятельности «Киберурок».

Цифровая образовательная платформа Киберурок.рф (совокупность электронных образовательных ресурсов – ЭОР, включающая интерактивные модули, видеолекции и тренажеры).