

Рекомендации по организации проектной деятельности в сфере информационной безопасности для детей 2-11 классов.

Конкурс рисунков «Правила поведения в сети Интернет» по темам информационной безопасности для 2-4 и 5-6 классов.

Конкурс кроссвордов - презентаций «Цифровая гигиена» для детей 5-6 классов.

Клуб «Кибер патруль».

Команда 1 учащихся 7-9 классов разрабатывает материалы и проводит мероприятия по сбору материалов, конструированию и оформлению информационного школьного стенда по информационной безопасности с использованием детских рисунков по результатам конкурсов.

Команда 2 учащихся готовит информационный листок для родителей по информационной безопасности, памятки в классы.

Команда 3 проводит викторину «Цифровая гигиена» по информационной безопасности для 2-6 классов викторину.

Команда 4 готовит видеорепортажи с турниров и конкурсов по информационной безопасности в школе.

Клуб «Кибербудущее»

Команда учащихся 7-9 классов отбирает материал в СМИ и выпускает медиажурнал «Кибербудущее» в электронной форме в виде страницы сайта или в виде презентации. Медиа журнал выпускается в школе 1 раз в четверть, всего 4 выпуска за год по 4 темам с подборками новинок киберпространства:

1. Киберкультура (киберкнижки, киберискусство, Кибер перформанс)
2. Кибер техника (космос, медицина, промышленность, энергетика, беспилотники)
3. Кибердом (интернет вещей, умный дом)
4. Кибер экономика (кибер деньги, Биг дата, кибервойны, кибермошенники)

Турнир «Киберобщество»

Команда учащихся 10-11 классов готовит два набора задания и проводит ежегодный турнир по основам информационной безопасности в два этапа. Полуфинал и финал. В работу команд входит разработка тестов для проведения этапов турнира по возрастным группам в формах:

Викторина «Цифровая гигиена» (для 2-4 классов)

Кроссворд- презентация «Цифровая гигиена» - выбор ответа по изображённой ситуации (для 5-6 классов)

Квест по предложенной траектории на тему угроз с практическими работами на компьютере (для 7-9 классов)

Правовой тур по информационной безопасности (для 10-11 классов)

Рекомендуется также провести конкурс на разработку логотипа и проекта кубка для кибертурнира.

В рамках проекта обеспечивается выбор Оргкомитета турнира, группы разработчиков заданий, жюри турнира. Участниками являются команды от классов.

Команды победители получают кубок в каждой возрастной группе.

Кубок разрабатывает школа в 3D как конкурс и проект-победитель выполняется на 3D принтерею

Видеорепортажи с турниров готовит команда клуба «Кибер патруль»

Разработка всех проектов проводится в соответствии с планом.

Выбор проблемы в составе работы клуба

1. Анализ проблемы, разработка плана презентации или подборки плакатов по выявленным актуальным вопросам.
2. Сбор информации по каждому вопросу. Анализ полученной информации
Подготовка текстового сообщения по вопросу.
3. Разработка иллюстрации или схемы к слайду /плакату.
4. Конструирование слайдов или набора электронных плакатов с использованием анимации, роликов.
5. Представление презентации или плакатов для экспертизы и обсуждения в клубе.
6. Использование материалов проекта на школьных мероприятиях.