

• • / • •

# ФОРМИРОВАНИЕ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ И ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ КАК ОСНОВА ЦИФРОВОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

И МЕТОДИЧЕСКИЕ  
ДАЦИИ МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ МЕ  
МЕТОД

# СОДЕРЖАНИЕ

1

## **Базовые понятия: критическое мышление, цифровая грамотность и цифровая безопасность**

- 1.1. Введение в проблему: почему эти понятия неразделимы
- 1.2. Сущность и структура ключевых понятий
- 1.3. Роль педагога-психолога и учителя в формировании единого подхода

2

## **Ролевая модель: компетенции и направления работы специалистов**

- 2.1. От личных достижений к командным победам
- 2.2. Компетенции современного педагога в цифровой среде
- 2.3. Направления работы и зоны ответственности
- 2.4. Принципы эффективного взаимодействия

3

## **Практикум: формы, методы и технологии работы**

- 3.1. От знаниевого подхода к деятельностному
- 3.2. Ключевые принципы организации практической работы
- 3.3. Интерактивные формы и методы работы

4

## **Конкретные примеры и сценарии мероприятий**

- 4.1. От теории к практике
- 4.2. Сценарные разработки для разных форматов

5

## **Критерии и диагностика эффективности**

- 5.1. От интуиции к измеримым результатам
- 5.2. Дерево целей и система критериев
- 5.3. Диагностический инструментарий
- 5.4. Инструменты для быстрой диагностики

## **Заключение**

# ВВЕДЕНИЕ

Современные школьники – это первое поколение, родившееся в эпоху цифровых технологий. Они легко осваивают новые гаджеты и платформы, но это «техническое» погружение в цифровую среду не всегда сопровождается формированием осознанного и безопасного в ней поведения. Информационный поток, с которым они сталкиваются ежедневно, требует не просто умения потреблять контент, но и критически его оценивать, отделяя достоверные факты от манипуляций и дезинформации.

Эффективная работа по обеспечению цифровой безопасности подрастающего поколения сегодня уже невозможна без целенаправленного формирования критического мышления и системной цифровой грамотности. Это не просто дополнительные темы для классного часа, а необходимость. Лекции и формальные инструкции уступают место интерактивным методам, которые превращают урок или внеурочное мероприятие в живой диалог, где ученики не пассивные слушатели, а активные исследователи, аналитики и создатели собственного цифрового следа.

Но важно помнить: цифровой ландшафт меняется стремительно, и появляющиеся новые угрозы требуют столь же гибких и современных подходов к их профилактике. Профессионал в сфере образования сегодня – это тот, кто готов постоянно учиться вместе со своими учениками, осваивать новые цифровые инструменты и быть для школьников авторитетным проводником в сложном мире информации.

Данные методические рекомендации созданы для вас – чтобы объединить усилия всех специалистов образовательной организации, дать практические инструменты и показать, как сделать работу по формированию критического мышления и цифровой грамотности системной, актуальной и, что самое главное, результативной в деле воспитания осознанного и безопасного гражданина цифровой эпохи.

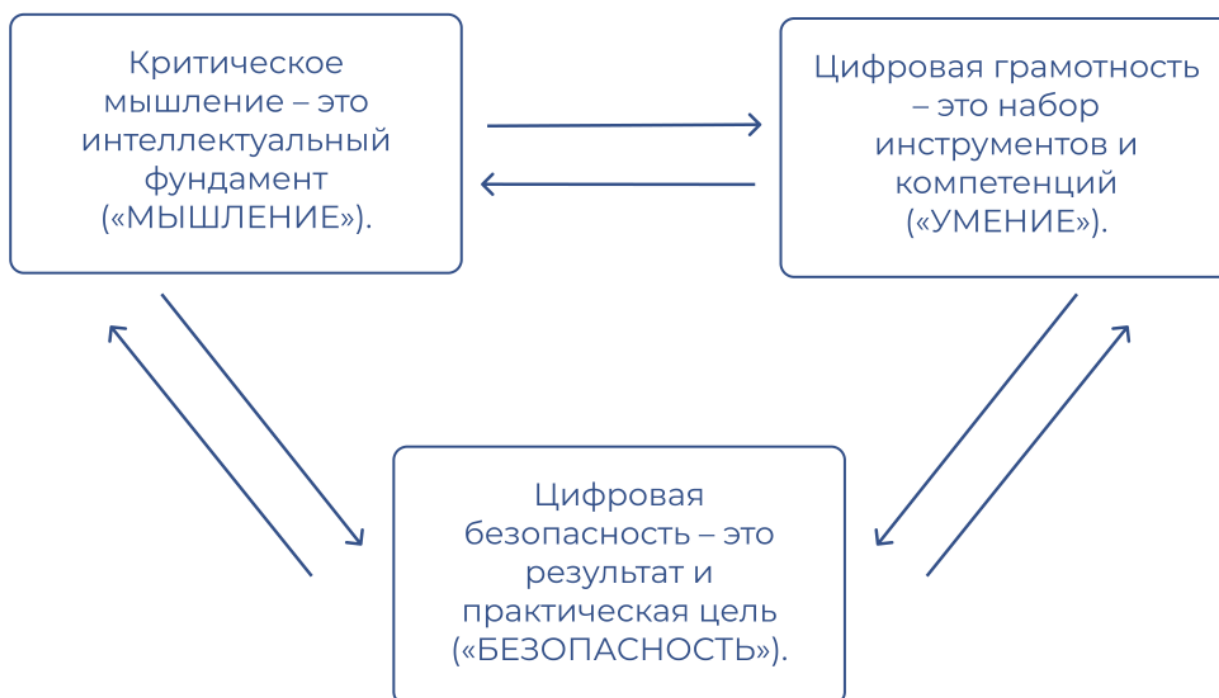
**Растите и учитесь вместе с теми, для кого мы работаем!**

## БАЗОВЫЕ ПОНЯТИЯ: КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ, ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ И ЦИФРОВАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

### Введение в проблему: почему эти понятия неразделимы

Современная цифровая среда стала для учащихся таким же привычным пространством жизни, как школа и дом. Однако это пространство, открывая безграничные возможности для обучения и коммуникации, одновременно содержит множество вызовов и рисков: от кибербуллинга и фишинга до манипулятивного контента и информационного перегруза.

Эффективно противодействовать этим рискам невозможно, работая лишь с их внешними проявлениями. Недостаточно просто запретить «сидеть в телефоне» или провести единичный урок о правилах поведения в сети. Необходимо формировать у школьников внутреннюю систему иммунитета, основу которой составляют три взаимосвязанных компонента: критическое мышление, цифровая грамотность и цифровая безопасность. Их взаимосвязь можно представить в виде системы:



Таким образом, цифровая безопасность достигается не страхом перед технологиями, а уверенным и осознанным их использованием, основанным на критическом подходе.



## Сущность и структура ключевых понятий

Критическое мышление в цифровой среде – это система интеллектуальных стратегий и приемов, позволяющая человеку самостоятельно, осознанно и ответственно анализировать, оценивать и интерпретировать информацию, полученную через цифровые каналы, а также создавать и распространять собственный контент.

### Структурные компоненты критического мышления для педагога:

- 1. Анализ информации:** умение выделять главное, видеть скрытые послылы, распознавать логические ошибки и манипулятивные техники.
- 2. Оценка достоверности:** способность проверять источник информации, его авторитетность, определять фактологическую основу и отделять ее от мнения.
- 3. Рефлексия:** постоянный вопрос «Почему я так думаю?». Осознание собственных когнитивных искажений (стереотипов, предубеждений), которые могут влиять на восприятие информации.
- 4. Формирование обоснованных выводов:** умение синтезировать информацию из разных источников, аргументировать свою позицию и принимать взвешенные решения.

**Практический выход для педагога:** задание не «найти информацию в Интернете», а «проанализировать три разных источника по одной теме, оценить их достоверность и обосновать, какому из них вы доверяете больше и почему».

Цифровая грамотность – это комплекс знаний, навыков и установок, необходимых для безопасного, эффективного, критического и этичного использования цифровых технологий и ресурсов.

### Структурные компоненты цифровой грамотности:

- 1. Информационная грамотность:** поиск, отбор, оценка, хранение и создание информации.
- 2. Техническая грамотность:** уверенное использование устройств, программ и интерфейсов.
- 3. Коммуникативная грамотность:** эффективное и этичное общение в цифровой среде (соцсети, мессенджеры, email).
- 4. Грамотность в области создания контента:** умение создавать тексты, изображения, видео, соблюдая авторское право и этические нормы.
- 5. Медиаграмотность:** критическое понимание медиатекстов (новости, реклама, мемы, видеоблоги).

**Практический выход для педагога:** научить учеников не только создавать презентацию, но и правильно указывать источники изображений (авторское право), оформлять ее для удобства восприятия (информационная грамотность) и представлять ее онлайн (коммуникативная грамотность).

**Цифровая безопасность** – это состояние защищенности личности в цифровой среде, обеспечиваемое за счет осознанного управления цифровым следом, защиты личных данных и противодействия киберугрозам.

**Ключевые аспекты цифровой безопасности:**

- 1. Защита персональных данных:** понимание, что такое персональные данные, и умение настраивать приватность в соцсетях и приложениях.
- 2. Психологическая безопасность:** распознавание и противодействие кибербуллингу, троллингу, манипуляциям, а также управление временем, проводимым перед экраном.
- 3. Техническая безопасность:** использование надежных паролей, двухфакторной аутентификации, умение распознавать фишинговые письма и мошеннические сайты.
- 4. Информационная гигиена:** умение фильтровать информационный поток, противостоять фейкам и дезинформации.

**Практический выход для педагога-психолога:** проведение тренинга, на котором подростки учатся распознавать признаки манипуляции в переписке и отрабатывают алгоритмы действий в ситуации кибербуллинга.

Учитель-предметник интегрирует развитие этих компетенций в учебный процесс: на истории анализировать исторические фейки, на литературе – оценивать достоверность источников в сети, на информатике – создавать проекты с учетом всех аспектов цифровой грамотности.

Педагог-психолог работает с личностными и социальными аспектами: формирует устойчивую самооценку, не зависящую от «лайков», развивает навыки эмпатии и конструктивного разрешения конфликтов в сети, помогает преодолевать последствия кибертравли.

Классный руководитель создает безопасную психологическую атмосферу в классе для обсуждения «цифровых» проблем, организует тематические классные часы и проекты.

Только комплексный подход, при котором критическое мышление становится основой, цифровая грамотность – инструментом, а цифровая безопасность – приоритетной целью, позволит подготовить учащихся к вызовам современного мира. Следующие разделы методических рекомендаций будут посвящены конкретным инструментам и методам формирования этих компетенций в вашей ежедневной работе.

## РОЛЕВАЯ МОДЕЛЬ: КОМПЕТЕНЦИИ И НАПРАВЛЕНИЯ РАБОТЫ СПЕЦИАЛИСТОВ

### От личных достижений к командным победам

Формирование критического мышления и цифровой грамотности как основы цифровой безопасности – это комплексная задача, которую невозможно решить силами одного специалиста. Успех достигается только через слаженную работу команды, где каждый участник выполняет свою уникальную роль, объединенную с другими общей целью. Данный раздел определяет ролевую модель и зоны ответственности для каждой категории педагогов, создавая единое методическое и содержательное поле для действий.

### Компетенции современного педагога в цифровой среде

Прежде чем формировать компетенции у учащихся, необходимо развивать их в себе. Ключевые компетенции, необходимые каждому специалисту в данной области:

#### **Цифровая и медиаграмотность на практике**

Умение не только использовать, но и критически оценивать цифровые образовательные ресурсы, новостные ленты, мессенджеры.

#### **Базовое понимание цифровой безопасности.**

Знание основных угроз (фишинг, мошенничество, кража данных) и способов защиты от них.

#### **Навыки фасилитации и модерации**

Умение управлять дискуссиями на сложные темы, направлять обсуждение в конструктивное русло, а не давать готовые ответы.

#### **Психологическая готовность к работе в цифровой среде.**

Понимание возрастной психологии, особенностей поведения подростков в сети, стрессоустойчивость.

#### **Установка на непрерывное обучение**

Готовность осваивать новые инструменты и адаптировать методики под меняющийся цифровой ландшафт.



## Направления работы и зоны ответственности

Следующая таблица наглядно демонстрирует, как роли распределяются между специалистами для достижения максимального эффекта.

Специалист	Ключевая роль и компетенции	Направления работы и практические задачи
Руководитель образовательной организации	Стратег и мотиватор. Создает условия для системной работы: формирует команду, обеспечивает ресурсами, интегрирует цели в программу развития школы.	Разработка и внедрение локальной программы/ дорожной карты по формированию цифровой культуры школы  Организация регулярного повышения квалификации педколлектива по данной теме  Создание и поддержка школьного цифрового этикета и правил использования устройств  Мониторинг эффективности проводимой работы.
Педагог-психолог	Эксперт по личностному развитию и психологической безопасности. Диагностирует, консультирует, развивает soft skills для противодействия цифровым рискам.	<b>Диагностика:</b> выявление уровня цифровой тревожности, склонности к интернет-зависимости, последствий кибербуллинга  <b>Коррекция и развитие:</b> тренинги по критическому мышлению, управлению эмоциями в конфликтах онлайн, формированию асертивного поведения и устойчивой самооценки  <b>Консультирование:</b> индивидуальная и групповая работа с жертвами и агрессорами в ситуациях кибербуллинга; просвещение родителей по вопросам психологической безопасности детей в сети
Социальный педагог	Связующее звено и правовой консультант. Работает на стыке школы, семьи и внешней среды, акцентируя правовые и социальные аспекты.	Профилактическая работа с группами риска по вовлечению в деструктивные онлайн-сообщества  Правовое просвещение: разбор юридических последствий кибербуллинга, распространения запрещенного контента, нарушения авторских прав  Взаимодействие с родителями и внешними организациями (комиссия по делам несовершеннолетних, центры психолого-педагогической помощи) в сложных случаях.
Классный руководитель	Координатор и наставник. Интегрирует тему в повседневную жизнь класса, создает безопасную среду для диалога, оперативно реагирует на проблемы.	Организация и проведение тематических классных часов, дебатов, проектов по цифровой грамотности и критическому восприятию информации  Создание и поддержка позитивного климата в классе и в онлайн-чатах, где уважают мнение друг друга Ежедневное наблюдение за изменениями в поведении учеников, связанными с их онлайн-активностью Оперативное информирование узких специалистов (психолога, социального педагога) и родителей о возникающих проблемах.

Специалист	Ключевая роль и компетенции	Направления работы и практические задачи
Учитель-предметник	Интегратор и эксперт по контенту. Встраивает формирование критического мышления и цифровой грамотности в контекст своего учебного предмета.	<p>Разработка заданий, направленных на проверку достоверности источников (история, обществознание, литература).</p> <p>Обучение этичному использованию цифровых ресурсов и оформлению цитат (русский язык, иностранные языки).</p> <p>Анализ научной информации и статистических данных из открытых источников (физика, химия, биология, география).</p> <p>Практикумы по созданию безопасного и качественного цифрового контента (информатика, технология, ИЗЗО)</p>

## Принципы эффективного взаимодействия

**Взаимодополняемость:** деятельность одного специалиста должна продолжать и усиливать работу другого. Например, классный руководитель выявляет проблему, психолог работает с ее последствиями, социальный педагог подключает правовой аспект, а учитель-предметник закрепляет навыки на своем материале.

**Регулярная коммуникация:** проведение совместных планерок, семинаров и разбор конкретных кейсов из школьной жизни для обмена опытом и выработки единого подхода.

**Синхронизация с родителями:** все специалисты должны транслировать родителям согласованные и непротиворечивые сообщения о цифровой безопасности через родительские собрания, памятки и личные консультации.

Четкое распределение ролей и зон ответственности, основанное на профессиональных компетенциях каждого специалиста, превращает разрозненные усилия в целостную систему. Только команда, где стратегическое видение руководства поддерживается экспертизой психологов, правовой грамотностью социальных педагогов, ежедневной работой классных руководителей и предметной интеграцией учителей, сможет воспитать поколение критически мыслящих и цифрово-грамотных граждан.



## ПРАКТИКИ: ФОРМЫ, МЕТОДЫ И ТЕХНОЛОГИИ РАБОТЫ

### От знаниевого подхода к деятельностному

Теоретическое понимание основ цифровой безопасности и критического мышления остается невостребованным, если не подкрепляется практикой. Данный раздел представляет собой «чемоданчик» конкретных инструментов для организации активной, осмысленной деятельности учащихся, направленной на присвоение и отработку ключевых компетенций. Предлагаемые формы и методы строятся на принципах интерактивности, личной вовлеченности и переноса навыков в реальные жизненные ситуации.

### Ключевые принципы организации практической работы

- 1** **Принцип актуальности:** работа строится на реальных кейсах, новостных поводах и контенте, с которым учащиеся сталкиваются ежедневно (новостные ленты, мемы, сторис, видеоблоги).
- 2** **Принцип деятельностного подхода:** ученики не пассивно получают информацию, а сами анализируют, создают, проверяют, спорят и принимают решения.
- 3** **Принцип безопасной среды:** обсуждение «неудобных» тем (фейки, буллинг, ошибки) происходит в атмосфере доверия, где не страшно ошибиться или высказать мнение.
- 4** **Принцип междисциплинарности:** методы интегрируются в уроки по разным предметам, что показывает универсальность критического мышления.

# Интерактивные формы и методы работы

Таблица 1: Методы формирования критического мышления

Метод/ форма	Краткое описание	Пример практического задания
Анализ кейсов	Разбор реальной или смоделированной проблемной ситуации из цифровой среды.	<b>«Сомнительный скриншот»</b>  Учащимся предлагается скриншот сообщения из мессенджера с «шокирующей новостью» или просьбой перевести деньги.  Задача: провести мини-расследование, используя доступные инструменты (поиск в интернете, анализ аккаунта отправителя), и аргументировать, почему это сообщение вызывает доверие или нет.
Дискуссионный клуб “Аргумент и контраргумент”	Структурированная дискуссия на спорную тему цифровой этики.	<b>Темы:</b> «Соцсети делают нас одинокими?», «Имеет ли право учитель просматривать публичные страницы ученика?». Участники делятся на группы, готовят аргументы и контраргументы, учатся оперировать фактами, а не эмоциями.
Техника “Круги достоверности”	Визуальный метод оценки источника информации.	<b>Учащиеся рисуют три концентрических круга:</b> «Высокая достоверность», «Сомнительная достоверность», «Низкая достоверность».  Получив информацию (новость, пост), они размещают ее в соответствующий круг и обосновывают свой выбор (проверяя авторство, источник, дату, подтверждение из других источников).
Ролевая игра “Суд над технологией”	Имитация судебного процесса, где технология обвиняется в негативном влиянии.	<b>«Суд над социальной сетью (или любой другой платформой)»</b>  Распределяются роли: обвинитель, защитник, свидетели (психолог, блогер, подросток, родитель), присяжные.  В ходе игры участники рассматривают все «за» и «против», что развивает многомерное критическое восприятие.

**Таблица 2: Методы формирования цифровой грамотности и безопасности**

Метод/ форма	Краткое описание	Пример практического задания
Проектный метод «Цифровой след»	Длительный индивидуальный или групповой проект по исследованию и управлению своей цифровой репутацией.	<b>Задача:</b> Провести аудит своего цифрового следа: что о себе может найти незнакомый человек в сети? На основе аудита разработать личный план по усилению приватности и созданию позитивного контента.
Геймификация: «Квест цифровой безопасности»	Серия последовательных заданий (станций), направленных на отработку конкретных навыков.	<b>Станции:</b> 1. «Парольная»: создать надежный пароль по заданным критериям. 2. «Антифишинговая»: определить, какое из писем — мошенническое. 3. «Настройки приватности»: На время правильно настроить приватность в предложенном аккаунте соцсети.
Создание социальной рекламы (Инфографики)	Творческое задание по разработке просветительского контента для сверстников.	<b>Задача:</b> Создать плакат/инфографику/короткий видеоролик на тему: «Как распознать фейк», «Правила нетворкета» или «Что делать, если ты столкнулся с кибербуллингом?».  Этот метод позволяет глубоко проработать тему и донести ее до других.
Практикум «Деконструкция медиа»	Коллективный разбор медиапродукта (рекламного ролика, новостного сюжета, поста блогера) по заданному алгоритму.	<b>Задача:</b> На примере конкретного кейса (например, рекламы товара) выявить и проанализировать ключевые элементы воздействия: визуальный ряд, звуковое сопровождение, текст, монтажные приемы, работу с целевой аудиторией. Итогом практикума станет создание коллективного "памятки-разоблачения" или краткой презентации с выводами анализа.

Предложенные формы и методы являются модульными и могут адаптироваться под возраст учащихся, специфику предмета и временные рамки. Их систематическое применение на уроках, во внеурочной деятельности и в работе психолого-педагогической службы позволяет трансформировать абстрактные знания в устойчивые навыки, обеспечивающие безопасность и осознанность подрастающего поколения в цифровом мире.

# КОНКРЕТНЫЕ ПРИМЕРЫ И СЦЕНАРИИ МЕРОПРИЯТИЙ

## От теории к практике

Здесь представлены готовые сценарии, которые специалисты образовательной организации могут непосредственно использовать в своей работе, адаптируя их под конкретный возраст учащихся, временные ресурсы и задачи. Каждый сценарий построен на принципах интерактивности и нацелен на формирование конкретных компетенций.

## Сценарные разработки для разных форматов

### СЦЕНАРИЙ 1 (ДЛЯ 5-7 КЛАССОВ) ТЕМА “ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДЕТЕКТИВ: КАК РАСПОЗНАТЬ ФЕЙК?”

#### Цель:

Сформировать начальные навыки критической оценки информации, полученной в мессенджерах и социальных сетях.

#### Задачи:

1. Познакомить с признаками недостоверной информации.
2. Отработать простой алгоритм проверки сообщения.
3. Развить навык работы в команде.

#### Формат: (30-40 минут).

**Оборудование:** ноутбуки/планшеты, доступ в интернет, распечатанные материалы (скриншоты сомнительных сообщений), ватманы, маркеры.

#### Ход мероприятия:

1. Введение (5 мин):  
Ведущий (классный руководитель/педагог) на примере вирусного мема или слуха объясняет, что такое фейк и почему он опасен.
2. Работа на станциях (20 мин):  
Класс делится на 3-4 группы, каждая проходит свою станцию-расследование.
  - Станция «Вспомнил – проверил»: Группе дается скриншот «шокирующей новости». Задача: не поверить, а найти в интернете официальное опровержение или подтверждение.
  - Станция «Детектив лайков»: Дается пост с огромным количеством лайков и репостов. Задача: проанализировать, кто его распространяет (боты или реальные люди?), и найти первоисточник через поиск по картинке.
  - Станция «Проверка эмоций»: Группе показывают пост, явно вызывающий сильный гнев или страх. Задача: сформулировать, какие эмоции вызывает сообщение, и подумать, зачем автор их использует.
3. Презентация и выводы (10 мин): Каждая группа представляет результаты своего «расследования». Ведущий обобщает и знакомит всех с простым алгоритмом-памяткой: «ОСТАНОВИСЬ – ПОДУМАЙ – ПРОВЕРЬ».



## СЦЕНАРИЙ 2 (ДЕЛОВАЯ ИГРА ДЛЯ 8-11 КЛАССОВ)

### ТЕМА “СУД НАД СОЦИАЛЬНОЙ СЕТЬЮ: ЦИФРОВОЕ БЛАГОПОЛУЧИЕ VS. ЦИФРОВЫЕ УГРОЗЫ”

#### Цель:

Сформировать многогранное и критическое отношение к влиянию социальных сетей на личность и общество.

#### Задачи:

1. Рассмотреть аргументы "за" и "против" активного использования соцсетей.
2. Развить навыки публичной дискуссии и аргументации.
3. Способствовать осознанию личной ответственности за свой цифровой выбор.

**Формат:** ролевая игра с элементами судебного процесса (45-60 минут).

**Оборудование:** карточки с ролями, реквизит для создания атмосферы (молоток, таблички).

#### Ход мероприятия:

1. Подготовка (5 мин):  
Распределение ролей: Судья, Обвинитель (прокурор), Защитник (адвокат), Свидетели обвинения (Психолог, Жертва кибербуллинга, Учитель), Свидетели защиты (Успешный блогер, Подросток, Социальный активист), Присяжные заседатели (остальные ученики).
2. Слушание дела (30-40 мин):
  - Обвинитель и Защитник произносят вступительные речи.
  - Свидетели с каждой стороны приводят свои аргументы (подготовленные заранее на основе фактов и примеров).
  - Проходит перекрестный допрос.
3. Вынесение вердикта (10 мин):  
Присяжные удаляются на совещание и выносят вердикт: «Виновна ли социальная сеть в причинении вреда молодежи?». Важно: вердикт должен быть обоснован. В заключительном слове Судья подчеркивает, что ответственность лежит не только на платформе, но и на самом пользователе.



## СЦЕНАРИЙ 3 (ТРЕНИНГОВОЕ ЗАНЯТИЕ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ)

### ТЕМА “ЦИФРОВАЯ ГИГИЕНА: КАК ПОМОЧЬ РЕБЕНКУ, А НЕ НАВРЕДИТЬ ЗАПРЕТАМИ?”

#### **Цель:**

Повысить психолого-педагогическую компетентность взрослых в вопросах сопровождения детей в цифровой среде.

#### **Задачи:**

1. Снять тревожность и мифы, связанные с онлайн-жизнью детей.
2. Отработать навык конструктивного разговора с ребенком о его цифровых привычках.
3. Познакомить с техниками родительского контроля как инструментом диалога, а не слежки.

**Формат:** психологический практикум с элементами тренинга (60-90 минут).

#### **Ход мероприятия:**

1. Разминка «Ассоциации» (10 мин):  
Участники называют первые ассоциации со словом «Интернет и мой ребенок». Ведущий фиксирует, выделяя позитивные и негативные.
2. Мини-лекция «Психология цифрового поколения» (15 мин):  
Объяснение базовых потребностей, которые дети реализуют онлайн (принадлежность к группе, самоутверждение, познание). Акцент на том, что запрет не удовлетворяет потребность, а лишь блокирует канал.
3. Практикум «Сложные ситуации» (30 мин):  
Работа в малых группах. Каждая группа разбирает кейс (например: «Ребенок все свободное время проводит в Интернете», «Вы обнаружили у ребенка фейковый аккаунт»).  
Задача: разработать стратегию беседы с ребенком, используя технику «Я-сообщений» и активного слушания.
4. Обсуждение и рефлексия (15 мин):  
Группы представляют свои решения. Ведущий дает обратную связь и знакомит участников с полезными ресурсами (приложения для родительского контроля с функцией не блокировки, а информирования; книги и сайты по детской цифровой безопасности).

## СЦЕНАРИЙ 4 ПРОЕКТНЫЙ ДЕНЬ ДЛЯ ВСЕЙ ПАРАЛЛЕЛИ КЛАССОВ ТЕМА “КВЕСТ ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ”

### **Цель:**

В интерактивной форме закрепить комплекс знаний и навыков по цифровой безопасности и критическому мышлению.

### **Задачи:**

1. Отработать применение знаний в смоделированных ситуациях.
2. Развить командный дух и навыки сотрудничества.
3. Стимулировать творческое осмысление проблемы.

**Формат:** командный квест по станциям (2-3 академических часа).

### **Примеры станций:**

- **«Парольная»:** команда должна создать и защитить самый надежный пароль по заданным критериям.
- **«Фейкомет»:** на время проверить предложенную новость на достоверность, используя различные онлайн-инструменты.
- **«Этикет-мобильный»:** разработать свод правил общения в общем чате класса.
- **«Помоги другу»:** разыграть и найти решение ситуации, в которой одноклассник столкнулся с кибербуллингом.
- **«Цифровой след»:** проанализировать предложенный профиль в соцсети и определить, какую информацию о себе не стоит публиковать.

**Завершение:** подведение итогов, награждение победителей и коллективное создание интерактивной стены (например, на Padlet) с советами от учащихся по цифровой безопасности.

## СЦЕНАРИЙ 5 ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА ДЛЯ 5-7 КЛАССОВ

### ТЕМА “МОЙ ЦИФРОВОЙ СЛЕД: КАК НЕ ПОТЕРЯТЬСЯ В СЕТИ?”

#### **Цель:**

Сформировать у учащихся представление о понятии «цифровой след» и ответственном отношении к личным данным в интернете.

#### **Задачи:**

1. Объяснить, что такое персональные данные и как они собираются в сети.
2. Наглядно показать, какую информацию о себе оставляет пользователь.
3. Отработать навыки настройки приватности в популярных социальных сетях.

**Формат:** интерактивный воркшоп с элементами игры (40 минут).

**Оборудование:** ноутбуки/планшеты, доступ в интернет, распечатанные «следы» из бумаги, маркеры, плакат с силуэтом человека.

#### **Ход мероприятия:**

1. Введение (5 мин):  
Ведущий начинает с метафоры: «Представьте, что вы идете по снегу. После вас остаются следы. В интернете вы тоже оставляете "следы" – это ваши фото, лайки, комментарии, даже время, проведенное онлайн».
2. Игра «Собери цифровой портрет» (20 мин):  
Каждая группа получает распечатанный «след» с фрагментом информации о вымышленном подростке (например, «пост о ненависти к школе», «геолокация из дорогого кафе», «фото в купальнике», «комментарий с оскорблением»). Задача – прикрепить эти «следы» к большому плакату с силуэтом человека и предположить, какой это человек, что о нем можно узнать. Обсуждение, как такие следы могут повлиять на его жизнь (при приеме на работу, при знакомстве).
3. Практикум «Настройка приватности» (10 мин):  
Под руководством ведущего группы заходят в настройки какой-либо соцсети (на примере учебного аккаунта) и учатся закрывать свой профиль, управлять списками друзей и ограничивать доступ к своим постам.
4. Рефлексия (5 мин):  
Участники отвечают на вопрос: «Какой один шаг я сделаю сегодня, чтобы мой цифровой след стал безопаснее?».

## СЦЕНАРИЙ 6 ДЕЛОВАЯ ИГРА ДЛЯ 8-11 КЛАССОВ

### ТЕМА «КРИПТО-ЗАВОД: ЭКОНОМИКА ВНИМАНИЯ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ»

#### Цель:

Раскрыть механизмы монетизации внимания пользователей в социальных сетях и сформировать осознанное отношение к потребляемому контенту.

#### Задачи:

1. Показать, как лайки, просмотры и время онлайн превращаются в деньги.
2. Объяснить понятия «эхо-камера» и «пузырь фильтров».
3. Развить критическое мышление к рекламе и спонсируемому контенту.

**Формат:** ролевая экономическая игра (45-60 минут).

**Оборудование:** карточки с ролями, игровые деньги («внимание-коины»), листы с правилами для «платформ».

#### Ход мероприятия:

1. Подготовка (10 мин):  
Участники делятся на три группы:
  - Платформы (2-3 человека):  
Их цель – заработать как можно больше «внимания-коинов». Они создают правила (алгоритмы), по которым будут платить.
  - Создатели контента (блогеры):  
Их цель – получить лайки и просмотры, чтобы заработать «внимание-коины» у Платформ. Они решают, какой контент создавать (полезный/скандальный/развлекательный).
  - Пользователи:  
Их цель – потратить свой начальный капитал «внимания» на тот контент, который им интересен.
2. Игровой процесс (30 мин):  
Несколько раундов, в которых Блогеры «продают» свой контент Пользователям, а Платформы платят Блогерам за вовлеченность. Ведущий вводит новые условия (например, «скандальный контент теперь оплачивается в 2 раза выше»), показывая, как алгоритмы управляют поведением.
3. Анализ и выводы (15 мин):  
Обсуждение: Какие стратегии были успешными? Как чувствовали себя Пользователи? Кто на самом деле управлял процессом? Ведущий объясняет реальные бизнес-модели соцсетей и важность осознанного выбора контента.

## СЦЕНАРИЙ 7 ТРЕНИНГОВОЕ ЗАНЯТИЕ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

### ТЕМА “ЦИФРОВОЙ ЭТИКЕТ: КАК ОБЩАТЬСЯ С КЛАССОМ В МЕССЕНДЖЕРАХ И НЕ СОЙТИ С УМА?”

#### **Цель:**

Повысить эффективность и комфорт цифровой коммуникации между педагогами, учениками и родителями.

#### **Задачи:**

1. Выработать единые правила общения в рабочих чатах.
2. Отработать навыки корректного и профессионального общения в цифровой среде.
3. Познакомить с инструментами модерации и администрирования чатов.

**Формат:** практикум с разбором кейсов (60-75 минут).

**Оборудование:** примеры скриншотов реальных (анонимизированных) чатов, памятки по цифровому этикету.

#### **Ход мероприятия:**

##### **1. Разминка «Боль чата» (10 мин):**

Участники по кругу называют самую раздражающую проблему в рабочих чатах (спам, флуд, голосовые сообщения в 5 минут, ответы не в тему).

##### **2. Мозговой штурм «Кодекс учительского чата» (20 мин):**

В группах педагоги разрабатывают свод правил для общего чата класса (время тишины, формат обращений, запрещенные темы). Затем группы представляют свои варианты и вырабатывают общий идеальный регламент.

##### **3. Практикум «Сложные сообщения» (25 мин):**

Разбор кейсов:

- «Как вежливо напомнить родителю о родительском собрании?»
- «Как корректно остановить спор между родителями в чате?»
- «Как ответить на агрессивное сообщение ученика в личных сообщениях?»

Участники пробуют переформулировать сообщения, используя техники «Я-высказываний» и профессиональной лексики.

##### **4. Рефлексия (10 мин):**

Обсуждение, какие правила и техники участники готовы внедрить в свою практику с понедельника.



## СЦЕНАРИЙ 8 ПРОЕКТНОЕ ЗАНЯТИЕ ДЛЯ 9-11 КЛАССОВ

### ТЕМА “СОЗДАЕМ ПОЗИТИВНЫЕ КОНТЕНТ: БЛОГЕРЫ НА СТОРОНЕ ДОБРА”

#### **Цель:**

Научить подростков использовать инструменты создания контента для самовыражения и решения социальных проблем, а не только для развлечения.

#### **Задачи:**

1. Познакомить с основами создания качественного и полезного контента.
2. Стимулировать творческое мышление и проектную деятельность.
3. Сформировать понимание социальной ответственности блогера.

**Формат:** проектный воркшоп (60-90 минут).

**Оборудование:** ноутбуки/смартфоны с доступом к простым редакторам (Canva, CapCut), блокноты, маркеры.

#### **Ход мероприятия:**

##### **1. Введение и вдохновение (10 мин):**

Ведущий показывает примеры успешных позитивных блогеров (популяризаторы науки, волонтеры, экологичные активисты).

Обсуждение: «Какой позитивный посыл не хватает в вашей ленте?».

##### **2. Мозговой штурм «Идея для добра» (20 мин):**

Участники делятся на группы и выбирают одну социальную проблему, актуальную для их школы/города (буллинг, забота о животных, экология, помощь пожилым). Задача – придумать контент-кампанию для ее решения (серия постов, сторис, короткие видео, мемы).

##### **3. Создание прототипа (25 мин):**

Каждая группа создает макет своего первого поста или раскадровку для видео, используя доступные инструменты. Они продумывают заголовок, визуал и призыв к действию.

##### **4. Презентация проектов (15 мин):**

Группы представляют свои идеи и прототипы. Лучшие идеи можно реально реализовать в школьных соцсетях.



## СЦЕНАРИЙ 9 РОДИТЕЛЬСКИЙ ПРАКТИКУМ

### ТЕМА “ИГРАЕМ ПО-ВЗРОСЛОМУ: КАК ПОНЯТЬ УВЛЕЧЕНИЯ РЕБЕНКА В ИГРАХ И СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ?”

#### **Цель:**

Преодолеть разрыв между поколениями через понимание цифрового мира ребенка и наладить конструктивный диалог об игровых и онлайн-увлечениях.

#### **Задачи:**

1. Снизить уровень тревожности родителей, связанный с видеоиграми и интернет-культурой.
2. Дать базовые знания о популярных играх, жанрах и возрастных рейтингах (PEGI, ESRB).
3. Отработать модель беседы с ребенком об его увлечениях без осуждения.

**Формат:** игровой практикум с погружением (60-80 минут).

**Оборудование:** скриншоты и короткие видео из популярных среди детей игр (Minecraft, Roblox, Brawl Stars и т.д.), анкеты для родителей.

#### **Ход мероприятия:**

##### **1. Разминка «Переводчик с подросткового» (10 мин):**

Родителям предлагается объяснить значения слов и фраз из сленга геймеров и блогеров («крафтить», «рофл», «изи», «спамить»).

##### **2. Мини-лекция «Карта игровых вселенных» (15 мин):**

Психолог кратко и доступно объясняет суть и психологические механизмы основных жанров игр (песочница, шутеры, стратегии), акцентируя внимание на развиваемых навыках (логика, планирование, работа в команде) и потенциальных рисках.

##### **3. Практикум «Взгляд изнутри» (30 мин):**

Родители делятся на группы. Каждая группа получает описание кейса: «Ваш ребенок сутками играет в [Название игры]. Вы переживаете». Задача группы:

- Разобраться, в чем суть этой игры (по предоставленным материалам).
- Понять, какие потребности ребенка она удовлетворяет (общение, достижения, творчество).
- Разработать план, как проявить искренний интерес к его хобби («Покажешь, что ты построил?», «Давай сыграем вместе?») и мягко обсудить правила.

##### **4. Общая дискуссия и выводы (15 мин):**

Группы делятся находками. Психолог подводит итог: ключ к диалогу – не запрет, а искренний интерес и попытка понять внутренний мир ребенка, частью которого являются и игры.

Предложенные сценарии демонстрируют, как абстрактные понятия критического мышления и цифровой грамотности можно трансформировать в живые, увлекательные и, главное, полезные для учащихся и взрослых мероприятия. Регулярное проведение подобных активностей является ключом к созданию устойчивой и безопасной цифровой культуры внутри образовательной организации.

## КРИТЕРИИ И ДИАГНОСТИКА ЭФФЕКТИВНОСТИ

### От интуиции к измеримым результатам

Внедрение любой инновационной методики требует ответа на ключевой вопрос: «Насколько она эффективна?».

Оценка результатов работы по формированию критического мышления и цифровой грамотности не должна основываться на субъективных ощущениях.

Данный раздел предлагает систему критериев и диагностических инструментов, позволяющих перейти от констатации факта проведения мероприятий к объективному анализу достигнутых образовательных и воспитательных результатов.

### Дерево целей и система критериев

Эффективность оценивается на трех взаимосвязанных уровнях, исходя из поставленных целей:

#### 1. Критерии личностных результатов (уровень компетенций учащегося):

##### Сформированность навыков критического мышления:

- Когнитивный компонент:  
Умение анализировать информацию (выделять главное, находить противоречия), оценивать достоверность источников, аргументировать свою точку зрения.
- Рефлексивный компонент:  
Способность осознавать собственные когнитивные искажения и эмоциональные реакции на информацию.

##### Уровень цифровой грамотности:

- Знаниевый компонент:  
Знание основных правил цифровой гигиены, видов киберугроз и способов противодействия им.
- Деятельностный компонент:  
Умение применять эти знания на практике (настраивать приватность, создавать надежные пароли, проверять информацию).
- Ценностно-мотивационный компонент:  
Осознание личной ответственности за свои действия в цифровой среде, сформированность установки на этичное и безопасное поведение онлайн.

## **2. Критерии деятельностных результатов (уровень поведения):**

Снижение количества инцидентов, связанных с кибербуллингом, мошенничеством и неэтичным поведением в цифровой среде образовательной организации.

Активное и осознанное участие учащихся в проектах и дискуссиях, связанных с цифровой культурой.

Изменение цифровых привычек: учащиеся самостоятельно задают вопросы о достоверности контента, обращаются за помощью в спорных ситуациях, демонстрируют более избирательный подход к публикациям.

## **3. Критерии институциональных результатов (уровень образовательной среды):**

Наличие и реализация программ/дорожных карт по цифровой безопасности и медиаграмотности.

Сформированность единого ценностно-нормативного поля среди педагогов, родителей и учащихся по вопросам цифровой культуры.

Активное и продуктивное взаимодействие всех специалистов (психологов, социальных педагогов, классных руководителей) в рамках данной тематики.

## Диагностический инструментарий

Для оценки используются как количественные, так и качественные методы, что позволяет получить объемную картину.

Метод диагностики	Что оценивает?	Пример инструмента
Входной/выходной опрос (анкетирование)	Знаниевый компонент цифровой грамотности, уровень осведомленности о рисках.	Анкета «Моя цифровая грамотность» (вопросы на знание правил создания пароля, настройки приватности, действий при столкновении с кибербуллингом). Проводится в начале учебного года/цикла занятий и повторно в конце для оценки динамики.
Кейс-тестирование (ситуационные задачи)	Сформированность навыков критического мышления и умения применять знания на практике.	Задача «Информационная ловушка»: Учащимся предлагается смоделированная новость или пост в соцсети.  Задание: проанализировать его по предложенному алгоритму (источник, эмоциональная окраска, проверка фактов) и принять решение: доверять, игнорировать, проверить дополнительно.  Оценивается не правильный/неправильный ответ, а ход рассуждений и полнота анализа.
Наблюдение (включая включенное наблюдение в проектах)	Деятельностный и поведенческий компоненты.	Карта наблюдения за работой группы над проектом, связанным с проверкой информации.  Фиксируются: умение ставить вопросы, работать с источниками, аргументировать, конструктивно критиковать.
Метод экспертной оценки продуктов деятельности	Уровень осознанности и креативности в реализации полученных компетенций.	Оценка созданных учащимися инфографик, памяток, видеороликов, проектов по цифровой безопасности.  Критерии: глубина раскрытия темы, точность информации, ориентация на целевую аудиторию, креативность.
Глубинное интервью/фокус-группа (проводит педагог-психолог)	Ценностно-мотивационный и рефлексивный компоненты.	Вопросы для фокус-группы: «Как вы понимаете фразу "не всякой информации в сети можно доверять"?", «Опишите ситуацию, когда ваши навыки проверки информации вам помогли», «Чем вы готовы пожертвовать ради лайков в соцсетях?».
Мониторинг школьной статистики	Институциональный результат.	Анализ данных по количеству обращений к психологу/социальному педагогу по вопросам кибербуллинга, количества проведенных тематических мероприятий и уровня вовлеченности в них.



## Инструменты для быстрой диагностики

### **Опросник «Шкала цифровой гигиены»:**

Краткая анкета для самооценки учащихся (например, по 5-балльной шкале: «Я всегда проверяю источник новости, прежде чем поделиться ею», «Я знаю, как настроить приватность своего профиля»).

### **Техника «Термометр доверия»:**

Учащимся предлагается несколько утверждений или заголовков, и они должны расположить их на условной шкале от «Полностью доверяю» до «Абсолютно не доверяю» с кратким обоснованием.

### **Чек-лист «Аудит цифрового следа»:**

Практическое задание, где ученик проводит самоанализ своего публичного профиля в соцсети и отмечает, какие пункты приватности им соблюдены, а какие – нет.

Система критериев и диагностики позволяет не просто констатировать факт проведения работы, но и оценивать ее качественное воздействие на личность и поведение учащихся. Результаты диагностики являются основой для корректировки педагогических стратегий, планирования дальнейшей работы и демонстрации реальной эффективности деятельности образовательной организации в сфере формирования критически мыслящей и цифрово-грамотной личности. Регулярный мониторинг обеспечивает непрерывность и целенаправленность этого процесса.



# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Формирование безопасной цифровой среды для учащихся является комплексной задачей, решение которой лежит не в области технических ограничений, а в развитии личностного потенциала школьников.

Представленные методические рекомендации наглядно демонстрируют, что стержнем этой работы является неразрывная связь трех ключевых элементов: критического мышления как интеллектуального фундамента, цифровой грамотности как набора практических умений и цифровой безопасности как конечного результата. Только их интеграция позволяет перейти от политики запретов к стратегии формирования внутреннего «иммунитета», который поможет молодому человеку уверенно и осознанно ориентироваться в цифровом мире.

Роль педагогического коллектива в этом процессе невозможно переоценить. Руководителям образовательных организаций необходимо создать условия для системной работы, обеспечив консолидацию усилий всех специалистов: от классного руководителя до педагога-психолога. Каждое предметное поле, каждое внеурочное мероприятие и каждое взаимодействие с семьей должно вносить вклад в общую цель. Только скоординированные и последовательные действия, основанные на едином методологическом подходе, позволят сформировать у учащихся целостную систему ценностей и компетенций.

В конечном счете, инвестируя ресурсы в развитие критического мышления и цифровой грамотности, школа инвестирует в будущее своих учеников. Мы готовим их не просто к сдаче экзаменов, а к полноценной, ответственной и безопасной жизни в условиях цифровой реальности. Формируя критически мыслящую, грамотную и осознающую риски личность, мы создаем прочный фундамент для их личного и профессионального благополучия, а также способствуем укреплению безопасности всего цифрового общества в целом.