

Государственное учреждение образования
«Средняя школа №34 г. Бобруйска»

Интерактивная игра
«Колобанга: Нейро-патруль на страже Интернета»

Номинация: разработка внеклассного мероприятия
с применением технологий ИИ в ходе его проведения

Воскобойникова Е.И.
учитель высшей
квалификационной категории
тел. +37529 7914010
email:voskoboinikova.elena@gmail.com

**Пояснительная записка к методической разработке внеклассного мероприятия «Колобанга: Нейро-патруль на страже Интернета»
(Направление - информационная безопасность и цифровая грамотность.)**

Согласно Концепции непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи в Республике Беларусь, формирование информационной культуры является приоритетной задачей. В возрасте 9–10 лет (4 класс) дети активно переходят от игрового потребления контента к социальному взаимодействию в сети (мессенджеры, онлайн-игры), зачастую не обладая навыками критического анализа угроз. Мероприятие отвечает на современные вызовы: кибербуллинг, фишинг, кража персональных данных и манипуляция с использованием ИИ.

В отличие от традиционных бесед, данная разработка интегрирует технологии искусственного интеллекта (ИИ) не только как средство наглядности, но и как объект изучения. Учащиеся впервые сталкиваются с ИИ-генерациями (фейками) в безопасной учебной среде, обучаясь отличать результат работы алгоритма от реальности. Использование образов героев популярного мультфильма «Колобанга» (производства студии «Колобанга», г. Орск) создает эмоционально-положительный фон и повышает уровень усвоения сложных технических правил.

Цель: формирование основ информационной безопасности и цифровой гигиены у учащихся младшего школьного возраста.

Задачи:

- познакомить с алгоритмом создания надежных паролей; раскрыть понятия «персональные данные», «фишинг», «цифровой след»; обучить первичным навыкам верификации информации.
- развивать логическое и критическое мышление, внимание к деталям, умение работать в команде в условиях ограниченного времени.
- воспитывать культуру ответственного поведения в сети, формировать доверительные отношения со взрослыми (родителями, учителями) в вопросах решения «цифровых» проблем.

Целевая аудитория - учащиеся 4-х классов (9–10 лет). Данный возраст характеризуется переходом к абстрактному мышлению, высокой эмоциональной вовлеченностью в визуальный контент и началом активного формирования «цифровой личности».

Выбрана форма интерактивной игры так как:

- игровой метод: позволяет поддерживать высокую концентрацию внимания;
- проблемно-поисковый метод: учащиеся сами ищут «ошибки Глюка» и проверяют надежность паролей, что способствует более глубокому запоминанию, чем пассивное слушание;
- метод группового взаимодействия: развивает коммуникативные навыки (soft skills), необходимые для безопасного общения в сети;
- технология визуализации знаний: использование ИИ-генераций делает абстрактные интернет-угрозы «осознаваемыми» и понятными.

В мероприятии задействован комплекс нейросетевых инструментов:

1. LLM (ChatGPT): используется как «Цифровой помощник», который анализирует пароли детей в реальном времени и дает экспертные советы от лица героя Умника.
2. Генераторы изображений (Шедеврум, Canva): применяются для создания «портретов вирусов» и фейковых профилей для отработки навыка распознавания ИИ-манипуляций.
3. Сервисы анимации (Animated Drawings): инструмент для эмоциональной разрядки и визуализации творческого результата (оживление «талисманов безопасности»).
4. Музыкальные нейросети (Suno AI): создание уникального аудио-контента (песни) для закрепления материала на слуховом уровне.

Ожидаемые результаты:

- осознание учащимися ценности своих персональных данных и приватности; снижение уровня тревожности перед цифровыми угрозами за счет владения четким алгоритмом действий («Красная кнопка»).
- развитие навыка сравнения, анализа и верификации цифрового контента; умение эффективно использовать ИИ как инструмент поиска и творчества.
- знание признаков безопасного сайта и надежного пароля; умение распознавать типичные уловки мошенников (фишинг, спам).

Тема: «Колобанга: Нейро-патруль на страже Интернета»

Цель: формирование у учащихся навыков безопасного поведения в сети Интернет через игровое мероприятие с героями «Колобанга» и интерактивное взаимодействие с ИИ-технологиями.

Задачи:

- закрепить знания о правилах создания паролей, защите персональных данных и признаках вредоносных ссылок.
- развивать логическое мышление, умение распознавать манипуляции и фейковую информацию в сети.
- воспитывать культуру виртуального общения и ответственность за свои действия в цифровом пространстве.

Ход мероприятия

Этап 1: Мотивационно-целевой (1 мин.)(Слайд 1)

Учитель: Приветствую вас, юные интернавты! Сегодня в наш класс пришло экстренное сообщение из города Колобанга. На экране — наши старые знакомые: Колобок, Чёлка и Умник. (Слайд 2)

(На экране слайд: герои выглядят встревоженными, звучит голосовое сообщение)

«Колобангу атаковал таинственный «Цифровой Глюк». Он стирает пароли и рассылает странные письма. Ребята, готовы ли вы вступить в «Нейро-патруль» и спасти интернет-город?»

Дети: Да!

Учитель: Нашим помощником будет «Высший Разум» — Искусственный Интеллект. Но помните: ИИ — это инструмент, а решение всегда принимает человек!

Этап 2: Станция «Крепость Паролей» (5 мин.) (Слайд 3)

Учитель: Первая атака Глюка пришлась на почту Колобка. Его пароль был слишком простым: «12345».

Задание «Совет от Умника»: Каждая группа должна составить «Супер-пароль».

- Условие: не менее 8 знаков, большие буквы, цифры и символ.

Деятельность учащихся: Группы пишут пароль на листках. Затем учитель вводит один из паролей в ИИ-чат с вопросом: *«Проверь надежность пароля и скажи, за сколько секунд его взломает хакер?»*.

ИИ (ответ на экране): «Этот пароль отличный! Хакеру понадобится 100 лет, чтобы его подобрать».

Учитель: Запомните правило: пароль — это ваш личный ключ, который нельзя передавать даже лучшим друзьям в сети!

Этап 3: Станция «Маскарад Глюка» (10 мин.) (Слайд 3)

Учитель: Глюк научился притворяться! Он создает фальшивые страницы. Посмотрите на доску.

Задание «Найди подделку»: на экране 4 изображения профилей.

Учитель: Агенты, ваша задача — найти ненастоящее фото.

Деятельность учащихся: Дети обсуждают в группах признаки «фейка».

Учитель: Помните, в интернете не все те, за кого себя выдают!».

Этап 4: Станция «Визуализатор угроз» (10 мин.) (Слайд 5)

Учитель: Глюк рассылает «письма-счастья» с вирусами. Проанализируйте список и определите, где может быть опасность?

Список для анализа «Нейро-патрулем»:

1. «Поздравляем! Ты 1 000 000-й посетитель сайта! Твой приз — iPhone 15. Введи номер телефона мамы, чтобы мы прислали код для получения.»
(ОПАСНО: Фишинг. Цель — выманить номер телефона и деньги со счета).
2. «Электронный дневник (Schools.by) — расписание уроков и домашнее задание на завтра.»
(БЕЗОПАСНО: Официальный школьный ресурс, проверенный учителями).
3. «ПЕРЕШЛИ ЭТО СООБЩЕНИЕ 10 ДРУЗЬЯМ, иначе сегодня ночью к тебе придет Глюк и удалит все твои игры! Не прерывай цепочку!»
(ОПАСНО: Спам и психологическое давление. Это "письмо-счастье", которое просто засоряет сеть и пугает детей).
4. «Национальный образовательный портал (Adu.by) — учебники в электронном виде и правила по белорусскому языку.»
(БЕЗОПАСНО: Государственный сайт для школьников Беларуси).
5. «ХОЧЕШЬ 5000 РОБАКСОВ (Robux) БЕСПЛАТНО? Просто введи свой логин и пароль от аккаунта здесь и нажми кнопку 'ПОЛУЧИТЬ'.»
(ОПАСНО: Кража игрового аккаунта. Бесплатной игровой валюты в таких окнах не бывает).
6. «Детская онлайн-библиотека. Сказки и рассказы Янки Мавра и Якуба Коласа для чтения онлайн.»
(БЕЗОПАСНО: Проверенный литературный сайт).
7. «ВНИМАНИЕ! Твой компьютер заражен 25 вирусами! Система будет уничтожена через 60 секунд. Срочно нажми кнопку 'ОЧИСТИТЬ', чтобы спасти компьютер!»
(ОПАСНО: Ложное предупреждение. При нажатии на кнопку "Очистить" на компьютер реально установится вирус).
8. «Официальный сайт музея 'Линия Сталина' или 'Беловежская пуща' — информация об экскурсиях для твоего класса.»
(БЕЗОПАСНО: Официальные туристические и исторические сайты).
9. «Тут выложили секретные фотографии твоих одноклассников! Жми, чтобы посмотреть, пока не удалили!»

(ОПАСНО: Социальная инженерия. Глюк ловит тебя на любопытстве, чтобы заманить на сайт с вирусами).

10. «Обновление антивируса. Нажмите 'ОК', чтобы проверить систему на наличие угроз. (Значок проверенной программы Касперского или Dr.Web).»

(БЕЗОПАСНО: Если программа уже установлена на компьютере и это системное уведомление).

Деятельность учащихся: выполняют задание в группах. Проверка осуществляется с помощью платформы Wordwall (флеш-карты)

Учитель: Чтобы этот вирус не попал в ваш компьютер, никогда не нажимайте на всплывающие окна и странные ссылки.

Этап 5: Станция «Кнопка Нейро-помощи» (8 мин.) (Слайд 6)

Учитель: «Агенты Нейро-патруля! Мы научились защищать свои пароли, узнавать фейковые профили и не попадаться на удочку вирусов. Но иногда в интернете случаются вещи, которые нас пугают или заставляют чувствовать себя неловко. В такие моменты очень важно знать: вы не одни! У вас есть команда поддержки — ваши родители и учителя. Для этого у нас есть...»

(Учитель показывает красную кнопку на экране)

Учитель: «...волшебная Кнопка Нейро-помощи! Когда вы слышите что-то, что вас настораживает, пугает, или вам очень стыдно, чтобы сохранить это в секрете, — смело нажимайте на эту кнопку и зовите на помощь: "Патруль, на помощь! Вызываю взрослых!" Это ваш сигнал, что нужна помощь команды!»

Каждый ребенок получает свой «Красный кружок-кнопку» (сигнальная карточка). Учитель моделирует ситуации.

Учитель: «Внимание, агенты! Первая ситуация. Слушайте внимательно и, если почувствуете опасность, нажимайте на кнопку!»

1. Ситуация «Секретный агент» (Угроза и тайна)

- Учитель: «Тебе в чате игры пишет новый игрок, которого ты не знаешь, но он очень хочет с тобой подружиться. Он говорит: "Ты так круто играешь! Я подарю тебе очень редкий меч в игре, но это будет наш секрет. Никому не говори, особенно родителям! Если скажешь, подарок пропадет". Он просит тебя прислать ему номер телефона, на который привязан твой игровой аккаунт, чтобы "выслать подарок". Что будешь делать?»

Комментарий учителя: «Молодцы! Это Глюк пытается вас обмануть. Просить сохранить что-то в секрете от родителей — это главный знак опасности. Всегда рассказывайте взрослым о подозрительных предложениях!»

Учитель: «Следующая ситуация, агенты!»

2. Ситуация «Испуганный мастер» (Страх за ошибку)

- Учитель: «Ты искал картинку для проекта по теме "Животные Беларуси". Зашел на незнакомый сайт и случайно нажал на большую, яркую кнопку с надписью "Скачать". Вдруг экран стал черным, появились окна с черепами, и голос сказал: "Твой компьютер заражен! Ты нарушил закон! Чтобы спасти его, заплати 500 тысяч рублей! Иначе все твои данные пропадут!" Тебе стало очень страшно, ведь ты боишься, что сломал компьютер...»

Комментарий учителя: «Отлично, что нажали! Компьютер — вещь, его можно починить. А запугивание — это уловка Глюка. Главное — сразу рассказать взрослым, и они помогут все исправить!»

Учитель: «Агенты, следующая проверка!»

3. Ситуация «Злой чат» (Кибербуллинг и давление)

- Учитель: «В вашем чате класса кто-то начал выкладывать смешную, но очень обидную картинку про одного из ваших одноклассников. Все начали смеяться и писать злые комментарии. Вдруг тебе приходит сообщение от одного из ребят: "Если ты не напишешь что-то обидное про этого мальчика, мы завтра начнем дразнить тебя!" Тебе очень неприятно и ты боишься, что теперь будут обижать тебя...»

Комментарий учителя: «Правильно! Такое поведение недопустимо. В интернете, как и в жизни, нужно защищать друг друга. Расскажите взрослому, и мы вместе разберемся, как остановить обидчиков!»

Учитель: «Продолжаем тренировку! Внимание, ситуация!»

4. Ситуация «Подозрительный кастинг» (Сбор личных данных)

- Учитель: «Тебе в социальной сети пишет взрослый человек с красивой фотографией, представляется режиссером и говорит: "Привет! Ты так классно рисуешь! У тебя очень талантливые работы! Мы ищем детей для съемок в новом мультфильме про Колобангу. Пришли мне свои самые свежие фотографии в домашней одежде, а еще напиши, во сколько ты обычно бываешь дома один, чтобы мы могли назначить тебе звонок для проб".»

Комментарий учителя: «Совершенно верно! Никогда не отправляйте свои личные фото или информацию о том, когда вы одни дома, незнакомым людям. Это очень опасно!»

Учитель: «Последняя, но очень важная ситуация, команда!»

5. Ситуация «Ночной кошмар» (Пугающий контент)

- Учитель: «Ты смотрел видео про забавных котят. Но вдруг следующее видео включилось само. На экране появился очень страшный персонаж, который начал говорить жутким голосом: "Я знаю, где ты живешь! Я найду тебя сегодня ночью! Если не перешлешь это видео всем своим друзьям, тебе будет очень плохо!" Тебе стало очень страшно, ты выключил звук, но картинка всё равно стоит перед глазами...»

Комментарий учителя: «Молодцы, что нажали! Это всего лишь страшилка, которую Глюк использует, чтобы пугать. Ничего плохого не случится. Главное — рассказать взрослому, и он поможет вам успокоиться.»

Учитель: Вы прекрасно справились, агенты! Видите, как важно не держать в себе страх или тревогу? Помните: красная кнопка — это не признак слабости, а признак вашей силы и ума! Ваши родители и учителя — ваша команда поддержки, и мы всегда готовы вам помочь. Рассказывайте нам обо всем, что вас беспокоит в интернете!

Этап 6: Станция «Талисман Безопасности» (6 мин.) (Слайд 7)

Учитель: Нам нужна защита. Нарисуйте на своих листах «Хранителя Колобанги» — предмет или существо, которое будет защищать ваш телефон или компьютер.

Деятельность учащихся: Дети рисуют простых персонажей (щит со смайликом, собака-антивирус и т.д.).

Использование ИИ: Учитель сканирует 2-3 рисунка через *Animated Drawings*.

Учитель: Смотрите! Ваши талисманы ожили! Теперь они на посту.

Этап 6: Рефлексия. Подведение итогов (5 мин.) (Слайд 8)

Учитель: Глюк побежден! Колобанга в безопасности. Что нового вы узнали в Нейро-патруле?

«Я узнал, что...»,

«Теперь я буду...»)

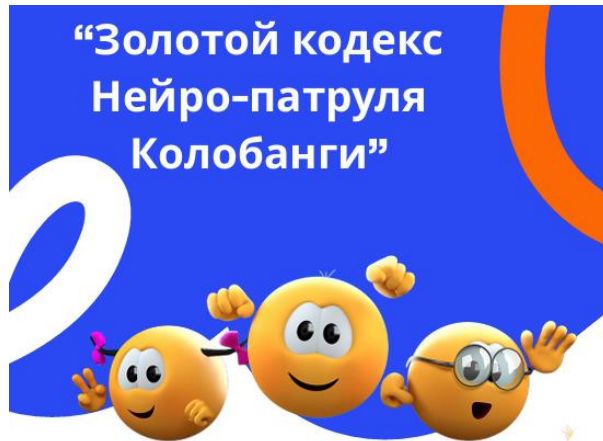
Учитель: В честь нашей победы Искусственный Интеллект сочинил песню специально для нашего класса!

Использование ИИ: Включается песня, созданная в *Suno AI* (текст содержит правила безопасности), учащиеся подпевают и танцуют под песню.

Учитель: Каждому агенту я вручаю памятки от Колобанги, как дружить с интернетом и ИИ безопасно! (Приложение 1) (Слайд 9)

Список используемой литературы и ресурсов

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании.
2. Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи в Республике Беларусь.
3. Безопасность детей в Интернете: пособие для учителей и родителей / под ред. Г. В. Солдатовой. — М., 2017.
4. Медиаграмотность в начальной школе: методическое пособие / сост. И. В. Жилавская. — М., 2021.
5. Официальный сайт мультфильма «Колобанга» [Электронный ресурс] — Режим доступа: kolobanga.ru.
6. Методические рекомендации по использованию ИИ в образовательном процессе (материалы НИО, Беларусь).



“Золотой кодекс Нейро-патруля Колобанги”

1. Правило «Крепкого замка» (О паролях)

Твой пароль – это секретный ключ от твоего цифрового дома.

- Что делать: Создавай «бронированные» пароли (используй большие буквы, цифры и значки, например: @, #, !).
- Главный секрет: Никогда не говори свой пароль никому, даже самому лучшему другу. Пароль знают только ты и твои родители.

2. Правило «Маскировки Глюка» (О незнакомцах)

В Интернете не все те, за кого себя выдают. Нейросеть может легко нарисовать фото «доброго мальчика» или «красивой девочки», за которыми прячется злоумышленник.

- Что делать: Добавляй в друзья в соцсетях и играх только тех, кого ты знаешь лично (в школе, во дворе, в кружке).
- Главный секрет: Если «интернет-друг» просит прислать твоё фото, адрес или номер телефона – это Глюк! Сразу прекращай общение.

3. Правило «Стоп-клик» (О вирусах и ссылках)

Странные ссылки и яркие окна с надписями «Ты выиграл приз!» или «Твой компьютер заражен!» – это ловушки Вируса-Глюка.

- Что делать: Никогда не нажимай на подозрительные кнопки и не скачивай файлы с незнакомых сайтов.
- Главный секрет: Перед тем как нажать «Скачать», позови взрослого и спроси: «Это безопасно?».

4. Правило «Цифрового следа» (О публикациях)

Всё, что ты выложил в Интернет (фото, видео, комментарий), остается там навсегда, даже если ты нажал кнопку «Удалить».

- Что делать: Подумай 10 секунд перед тем, как что-то опубликовать. Не обидит ли это кого-то? Не расскажет ли это лишнего о тебе?
- Главный секрет: Представь, что твоё фото увидит директор школы или бабушка. Если тебе станет неловко – не выкладывай!

5. Правило «Нейро-помощи» (О доверии взрослым)

Если в Интернете тебя кто-то напугал, обидел или ты увидел что-то странное – ты не должен справляться с этим один.

- Что делать: Сразу расскажи родителям или учителю. Это не «жалоба», это работа профессионального Нейро-патруля по устранению Глюков!
- Главный секрет: Взрослые всегда на твоей стороне и помогут исправить любую ошибку в сети. то Глюк! Сразу прекращай общение.

