

УТВЕРЖДЕНО ПРИКАЗОМ №____
президента НАО «Национальный
научно-практический институт
благополучия детей «Өркен»
от «__» _____ 2025 г.

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ ФЛЕШМОБА «БЕЗОПАСНОСТЬ В СЕТИ»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок проведения и условия участия в флешмобе «Безопасность в сети» (далее – Флешмоб).

1.2. Организатором флешмоба выступает Национальный научно-практический институт благополучия детей «Өркен» (далее – Организатор).

1.3. Флешмоб проводится в рамках профилактической работы по обеспечению цифровой и психологической безопасности детей и подростков, предупреждению кибербуллинга, интернет-зависимости и деструктивных влияний в онлайн-среде с целью выполнения государственного задания по методологическому обеспечению в сфере среднего образования Республики Казахстан в направлении «Научно-методическое и информационно-ресурсное сопровождение системы защиты прав и обеспечения благополучия детей в Республике Казахстан».

2. Цели и задачи

Цель Флешмоба – формирование у детей и подростков ответственного и осознанного отношения к вопросам цифровой, физической и психологической безопасности, развитие культуры безопасного поведения в интернет-пространстве и в повседневной жизни, а также укрепление ценностей дружбы, доверия и взаимопомощи в детско-подростковой среде.

Задачи:

✓ повысить уровень цифровой грамотности учащихся и их осведомленность о рисках, связанных с использованием интернета и социальных сетей;

✓ сформировать у детей и подростков навыки безопасного поведения в онлайн-среде, умение защищать свои персональные данные и распознавать интернет-угрозы;

✓ профилактировать кибербуллинг, интернет-зависимость и деструктивное онлайн-влияние через вовлечение детей в позитивные формы активности;

✓ развивать культуру ответственного и этичного общения в цифровом пространстве;

✓ укреплять сотрудничество между школой, родителями и специалистами по вопросам детской безопасности в интернете;

✓ способствовать формированию у школьников ценностей дружбы, взаимоуважения и взаимопомощи как основы безопасного и гармоничного общения.

3. Участники

3.1. Во Флешмобе принимают участие обучающиеся и классные руководители организаций общего среднего образования. В мероприятии может участвовать как один ученик, так и весь класс.

4. Формат проведения

4.1. Флешмоб проводится в офлайн-формате с участием учащихся школы на пришкольных территориях, актовом зале и т. д. в 11:00.

Идея и концепция

Сила осознанности и цифровой культуры

Каждый участник Флешмоба через движения, символы или короткие послания выражает осознанное и ответственное отношение к поведению в сети. Основная идея – показать, что безопасный интернет начинается с каждого из нас, а вместе мы можем сделать онлайн-пространство доброжелательным и безопасным.

Начало

На площадке (школьный двор, холл, класс) один или несколько участников держат в руках телефоны или планшеты, символизируя погружение в онлайн-мир. Их движения хаотичные, отстраненные, под звуки уведомлений или цифровых шумов.

Куплет

Постепенно участники начинают взаимодействовать друг с другом: один помогает другому, показывает «Стоп!» перед экраном (жест отказа от негатива или буллинга). На экране или плакате появляется надпись «Останови буллинг. Поддержи. Помоги».

Припев

Все участники синхронно выполняют символичное движение (например, соединяют ладони в форме сердца, жест «щит» – ладони перед собой). Можно добавить элементы национальных или современных танцев, объединяющих участников в одно целое.

Кульминация

Формирование единой композиции – круга, символа Wi-Fi, замка (как символа безопасности) или слова «ҚАУПСІЗДІК / SECURITY» из флагов, плакатов или самих участников. В это время звучит музыкальная композиция о дружбе, доверии и взаимопомощи.

Финал

Общий эмоциональный момент – все участники поднимают вверх руки с телефонами, на экранах которых надписи:

#БезопасностьВСети #ЖеліҚауіпсіздігі #StopCyberbullying #Достық
#Қолдау

Под финальные аккорды звучит слоган флешмоба:

Интернет начинается с тебя – будь ответственным, будь в безопасности.

4.4. Работы размещаются в социальных сетях для публикации с отметкой страницы института в социальных сетях (Инстаграм: orken_institut; Фейсбук: https://www.facebook.com/Orkeninstitut/?locale=ru_RU) под хэштегом **#безопасностьвсети2025/#желедегіқауіпсіздік2025**.

5. Условия проведения

5.1. Действия Флешмоба должны отображать следующие идеи.

- Осознанное использование интернета: важно понимать, как цифровое пространство влияет на жизнь, поведение и эмоциональное состояние человека.
- Безопасность в сети начинается с тебя: каждый человек несет личную ответственность за собственные действия в онлайн-среде.
- Кибердружелюбие и уважение: формирование культуры общения, исключаящей буллинг, агрессию и распространение ложной информации.
- Защити свои данные: правила по сохранению личной информации, паролей и конфиденциальности.
- Не будь равнодушным: если ты стал свидетелем буллинга или опасных действий в сети, нужно обратиться за помощью к взрослым или специалистам.
- Интернет – инструмент развития: использование цифровых ресурсов для обучения, творчества и саморазвития, а не для деструктивных действий.
- Поддержка и взаимопомощь: дружба, доверие и позитивное общение как основа безопасного онлайн-пространства.
- Критическое мышление: умение отличать достоверную информацию от фейков, не поддаваться манипуляциям и провокациям.

Эти идеи рекомендуется использовать при создании видеороликов, постов, плакатов, сторис и других информационных материалов в рамках Флешмоба.

6. Порядок проведения

6.1. Флешмоб проводится **21 октября 2025 года в 11:00**.

6.2. Настоящее Положение вступает в силу с момента его утверждения.

6.3. Организатор оставляет за собой право уточнять и дополнять условия проведения Флешмоба.

6.4. По завершению Флешмоба формируются отчеты с указанием всех ссылок на публикации в социальных сетях и направляются согласно форме в управления образования до **23 октября**.

**ОБРАЗЕЦ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ МАТЕРИАЛА
ПО ИТОГАМ ФЛЕШМОБА**

№	Наименование школы	Количество участников	Активные ссылки на публикации в социальных сетях
1			
2			
3			
4			