

Мета: розширити і поглибити знання про Інтернет, довести до свідомості дітей, що Інтернет може бути безпечним і небезпечним, вчити правилам безпечного користування мережею, формувати життєву та інформаційну компетентність, розвивати навички співробітництва, вміння аналізувати, робити висновки, виховувати розумного користувача мережею.

Форма проведення: інтерактивна гра.

Обладнання: ватман з великими буквами ІНТЕРНЕТ, картки для гри «Безпечно - небезпечно», гра «Подорож безпечною Мережею».

Хід заходу:

1. Організаційний момент

Наш урок цікавим буде!
Позмагатись люблять люди!
І дорослі, і малі,
Тобто, й наші школярі.
Будемо ми працювати,
Й руку вправно піднімати.
Тож швиденько починаєм,
І все вивчене згадаєм.
Сходінками мандрувати
Вперед ! Знання здобувати.

2. Привітання команд (назви команд, обрання капітанів).

*I команда: Ми сюди прийшли навчатись,
Дізнаватись і змагатись.*

*Добрий настрій та знання
Ми – виграємо з повна!*

*II команда: Слухали ,старанно вчили,
Ні хвилини не згубили,*

*Зараз все це ми покажемо
І суперника – розмажемо!*

3. Актуалізація опорних знань.

- Діти сьогодні ми вперше зібралися у такому складі для того, щоб добре попрацювати, позмагатися у командах. А темою нашого спілкування буде Інтернет.

– Ви всі не раз чули слово «Інтернет». Хто може пояснити його значення. (Відповіді дітей).

Інтернет (від англ. Internet) — всесвітня система взаємополучених комп'ютерних мереж.

– Для чого створений Інтернет? (для зручності спілкування, отримання нових знань, перегляду нових фільмів, здобуття будь-якої інформації).

– Хто користується мережею?

- З якою метою?

4. Конкурс “Продовж мене...”

Командам зачитуються віршовані рядки, які кожен обраний член команди повинен закінчити.

*Довгий, тонкий проводок
Зверху на коробці*

Дві великі кнопки
В тебе є хороша книжка,
А в комп'ютера є(мишка).
Ось на ній комп'ютер пише
І малює без зупинки
Найцікавіші картинки
А влаштовує цей хор
Чарівник наш –(монітор)
В блоці цім живе процесор
Помічник він, не агресор
В ньому щось гуде, співає
Одним оком нам моргає.
Головний він не даремно,
А зовуть його(системним)
І комп'ютери порою
Розмовляють між собою
А для цього їм потрібна
Річ відома не усім
До телефону підключай
І повідомлення приймай,
Адже мову ми ведем
Про зв'язок через(модем)
Ось я кнопку натискаю
І папір вже заправляю.
Він друкує без зупинки
Вірші, пісні і картинки
І швидкий він, наче спринтер
Відгадайте, що це ...(принтер)
На ній записані програми
І для тата і для мами
В упаковці як конфета
Швидко крутиться(дискета)

5. Інтерактивна гра «Інтернет».

Опис гри.

Діти об'єднуються у групи за кольором смайликів. На дошці ватман з великими буквами ІНТЕРНЕТ. Команди повинні вибрати серед запропонованих варіантів тлумачення слів і пояснити свій вибір.

І – інтерес, інновація, інформація, інтелект. Н – новизна, небезпека, незалежність, негатив. Т – творчість, труднощі. Е – енергія, ентузіазм, емоції Р – розум, раціональність, розвиток Н – навчання, наполегливість, неправда, необережність Е – ерудованість, ефективність. Т – технологія, тривога.

Словникова робота.

Інновація – нововведення в галузі техніки, технології, організації праці або управління, засноване на використанні досягнень науки і передового досвіду; кінцевий результат інноваційної діяльності.

Раціональність – (від лат. Ratio — розум) — термін у найширшому сенсі означає розумність, свідомість, протилежність ірраціональності. У більш вузькому значенні — характеристика знання з точки зору його відповідності деяким принципам мислення. Використання цього терміну часто пов'язане з увагою до відмінностей в таких принципах, тому прийнято говорити про різні типи раціональності.

Ефективність – (у системах обробки інформації — швидкість обробки одиниці інформації, питомі витрати на обробки одиниці інформації).(від лат. effectivus - діяльний, творчий) - відносний ефект, результативність процесу, операції, проекту, що визначається як відношення результату до затрат, які зумовили його одержання.

6. Бесіда з опорою на досвід дітей.

Ви назвали переваги мережі: це доступність, швидкість, зручність у пошуку будь-якої інформації. За допомогою Інтернету стало можливо робити покупки та оплачувати послуги. Для багатьох людей Інтернет — це спосіб заробітку. А в цілому Інтернет — це віддзеркалення сучасного суспільства та світосприйняття.

- А які сайти ви знаєте? На які сайти найчастіше заходять ваші батьки?

- Чи всі сайти є корисними, безпечними?

- А коли Інтернет стає небезпечним?

7. Перегляд відеоролика.

— Давайте подивимось цей відеоролик і побачимо, де вас може підстерігати небезпека.

Висновок.

- Давайте ще раз нагадаємо, коли Інтернет із корисного перетворюється на небезпечний.

8. Гра «Безпечно - небезпечно».

Дівчинка Аня хоче завести нових друзів. Для цього їй треба представитися на сайті знайомств. Вона пише привітання. Як ви думаєте, чи правильно вона його написала? Порадьте Ані, як правильно представити себе у мережі. Чи безпечний шлях знайомства вибрала дівчинка?

☐ Привіт, мене звати Аня.

☐ Моє повне ім'я Іванова Анна Сергіївна.

☐ Мені 9 років.

☐ У мене блакитні очі.

☐ Моя адреса: вул. Молодіжна, 129, м. Бердянськ.

☐ Я захоплююсь малюванням, бальними танцями.

☐ У мене є собака Лорд.

☐ Я дуже люблю собак.

☐ Мій тато працює менеджером банку. Він отримує 4000 грн щомісяця.

☐ Щоліта ми з батьками їздимо відпочивати у Крим.

☐ У нас є білий «Мерседес».

☐ Мій номер телефону (066)159 46 22.

☐ Щодня тато забирає мене зі школи о 14 год.

Висновок.

9. Перегляд ролика «Безпечний шлях знайомства».

10. Складання «Кодексу розумного користувача Інтернетом».

Оленка розмістила у мережі фотографію Петрика, не запитавши у нього дозволу. Хлопчик та його батьки, побачивши фото, обурились. Як ви думаєте, чому? А чого Оленка так зробила? Отже, щоб не потрапити у неприємну ситуацію, потрібно знати правила користування Інтернетом.

Правила

1. Поводяться тактовно, не ображають гідність інших користувачів.
2. Тримують свій пароль у таємниці.
3. Не заходять на підозрілі веб-сайти.
4. Обговорюють з батьками інформацію, яка їх схвилювала.
5. Завжди пильні: знають, що можуть бути легко обманутими.
6. Не повідомляють свої і чужі персональні дані: повне ім'я, адресу, номер телефону.
7. Знають тривалість роботи за комп'ютером і завжди дотримуються її.

Висновок.

11.. Гра «Подорож безпечною Мережею»

Завдання до гри:

Картки «небезпека»:

Я одержав листа з невідомою адресою. Відкривши його, я побачив, що там вірус. Зроби 2 кроки назад.

-Я познайомився з новою людиною в Інтернет і не повідомив про це батьків. Зроби 1 крок назад.

-Я скористався Інтернетом без дозволу батьків. Зроби 2 кроки назад.

-Я завантажив у Мережу неправдиву інформацію. Зроби 1 крок назад.

-Я повідомив у Мережу свою адресу. Зроби 2 кроки назад.

-Я помістив фото в Мережу моїх друзів без їх дозволу. Зроби 1 крок назад.

-Я користуюся забороненими для дітей сайтами. Зроби 1 крок назад.

-Я веду непристойні розмови у Мережі Інтернет. Зроби 2 кроки назад.

Картки «безпека»:

-Я зберігаю свій пароль у таємниці. Зроби 2 кроки вперед.

-Я не повідомляю про себе і батьків приватну інформацію в Мережі. Зроби 1 крок вперед.

-Я вірю не всій інформації віртуальних знайомих. Зроби 1 крок вперед.

-Я обмежую свій час роботи в Інтернеті. Зроби 2 кроки вперед.

-Я повідомлю батьків, якщо віртуальний знайомий запросить мене на побачення. Зроби 2 кроки вперед.

-Щоб працювати в Інтернеті, я питаю дозволу батьків. Зроби 1 крок вперед.

-Я не відкриваю незнайомі листи. Зроби 2 кроки вперед.

-Я не відсилаю незнайомим людям фотографії. Зроби 1 крок вперед. 8.

- Діти, з появою Інтернету з'явилися і нові технології, які вимагають нових знань. «Вік живи – вік учись»,- говорить народна мудрість. Так діти нашої школи створили свої покласові презентації щодо безпеки в Інтернеті. Переглянемо.

Вручення «Сертифікатів розумного користувача Інтернетом».

12. Конкурс «Так – ні»

Кожен учень отримує дві картки, на одній з яких написано «Так», на іншій – «Ні». Учитель озвучує твердження, після чого учасники команди показують картку, що означає згоду або незгоду з озвученим твердженням. Наприклад:

Клавіатура – це пристрій виведення;
Модем призначений для швидкодії комп'ютера;
Мишка буває навіть без проводу;
Сканер – це пристрій введення;
Відстань до комп'ютера повинна бути 50 – 60 см;
Працювати за комп'ютером можна 1-2 години без перерви.

13. Конкурс малюнків

Організована виставка дитячих малюнків на тему: “Комп'ютер майбутнього”.
Журі вибирає “малюнок – переможець”.

14. Підсумок заняття.

- Сподіваємось, що враженнями від сьогоднішнього спілкування ви обов'язково поділитесь з батьками. А щоб не забули правила користування

Інтернетом, отримайте ці пам'ятки.

Нагородження команд.

10 золотих правил безпеки в Інтернеті для дітей.

1. Нікому без дозволу батьків не давати особисту інформацію: домашню адресу, номер домашнього телефону, робочу адресу батьків, їхній номер телефону, назву й адресу школи.
2. Якщо знайдете якусь інформацію, що турбує вас, негайно сповістіть про це батьків.
3. Ніколи не погоджуватися на зустріч з людиною, з якою ви познайомилися в Інтернеті. Якщо все ж таки це необхідно, то спочатку потрібно спитати дозволу батьків, а зустріч повинна відбутися в громадському місці й у присутності батьків.
4. Не посилати свої фотографії чи іншу інформацію без дозволу батьків.
5. Не відповідати на невиховані і грубі листи. Якщо одержите такі листи не з вашої вини, то сповістіть про це батьків, нехай вони зв'яжуться з компанією, що надає послуги Інтернет.
6. Розробити з батьками правила користування Інтернетом. Особливо домовитися з ними про прийнятний час роботи в Інтернеті і сайти, до яких ви збираєтесь заходити.
7. Не заходити на аморальні сайти і не порушувати без згоди батьків ці правила.
8. Не давати нікому крім батьків свої паролі, навіть найближчим друзям.
9. Не робити протизаконних вчинків і речей в Інтернеті.
10. Не шкодити і не заважати іншим користувачам.