

Дидактическое пособие «Умная коробка»

К 5 годам современные дети начинают самостоятельно пользоваться телефонами, планшетами, компьютерами, и вести все более самостоятельную жизнь в сети Интернет: они играют в многопользовательские игры, общаются в социальных сетях, смотрят мультфильмы и т.д. Дети не задумываются об опасностях, которые могут их подстеречь в сетях. Наша задача предупредить их об этом, снизить риски возникновения опасных ситуаций и предложить детям интересные альтернативные варианты пользования интернетом.

Вы можете изготовить дидактическое пособие «Умная коробка».

Цель дидактического пособия: Обучение детей основам безопасной работы в интернете, воспитание грамотного и ответственного пользователя сети Интернет.

Задачи:

- Повысить уровень знаний воспитанников о компьютере, развивать познавательную активность, активизировать словарь (монитор, мышка, клавиатура, системный блок, вирус, антивирус, сеть, Интернет)
- Повысить уровень осведомленности воспитанников об основных опасностях при пользовании сети Интернет
- Формировать системы действий и способов безопасного использования Интернета.
- Развивать навыки самоконтроля при общении в сети
- Воспитывать чувство ответственности за личную безопасность и благополучие семьи.

Данное пособие предназначено для детей 4-7 лет

Методика использования:

Дидактическое пособие «Умная коробка» можно использовать в организованной образовательной деятельности:

- по познавательному развитию,
- развитию математических представлений,
- развитию речи,
- социальному развитию;
- в режимных моментах.

Использовать можно и разные **формы работы:** групповые, подгрупповые, индивидуальные, самостоятельные.

Описание пособия, его актуальность:

Пособие представляет собой картонную коробку с размещенными в ней дидактическими играми, (в количестве 10 штук), сложенными в яркие пластиковые конверты. Рисунки на конвертах тоже можно использовать для игр

– пересчитать животных, сравнить, перерисовать, описать и т.д. В коробке прикреплены магниты, на которые можно разместить картинки из разных игр.

Такую сложную тему, как информационная безопасность легче всего донести до детей через игру. Так как игра – основная деятельность детей, в которой воспитывается характер, расширяются представления об окружающем, формируются и совершенствуются двигательные навыки, внимательность, сосредоточенность, т. е. все те качества, которые так необходимы для предупреждения опасностей.

Материал и оборудование:

Картинки с частями компьютера, бытовой техникой, гаджетами, с опасными и безопасными действиями в интернете, правилами защиты персональных данных; карточки со сказками, раскрашенными детьми; кубик с правилами безопасного интернета, 20 табличек со смайликами с одной стороны и с правилами с другой; большой лист картона с прикрепленными магнитами, картинки смайликов, изображавших правила безопасного пользования сети, маски частей компьютер.

Использование пособия «Умная коробка»:

Дети выкладывают из коробки все конверты с играми, выбирают любой понравившейся конверт (когда игры еще не известны), а потом уже, когда правила всех игр знакомы, выбирают ту, которая им нравится. Коробку можно использовать для основы выкладывания картинок.

1 игра «Загадки и отгадки» (части компьютера)

Правила игры

1 вариант

Воспитатель зачитывает загадку, дети находят отгадку на карточках, разложенных на столе, размещают на магнит в коробке, или на доске, столе.

2 вариант

Карточки лежат на столе картинками вниз, ребенок берет любую карточку и рассказывает назначение выпавшей ему части компьютера.

3 вариант

Карточки лежат на столе, играют двое детей, ведущий загадывает загадку, угадавший забирает карточку себе, у кого в конце игры будет больше отгадок, тот и победит.

4 вариант

В игре используются маски из 10 игры. Пятеро детей надевают маски. Ведущий загадывает загадки, узнавший себя ребенок выходит и рассказывает от лица части компьютера его назначение и важность. (Например, «Я монитор, у меня есть экран, я показываю всю информацию и т.д.)

2 игра «Где живет интернет»

Правила игры

1 вариант

У воспитателя или ребенка- ведущего в руках карточки с бытовой техникой и гаджетами, он показывает детям одну из карточек, если в технике есть выход в интернет, дети хлопают, если нет, - руки вверх.

2 вариант

Выходят два ребенка и соревнуются, один выкладывает перед собой карточки с гаджетами, другой с бытовой техникой, кто быстрее и правильнее – побеждает.

3 вариант (*подвижная игра*)

Детям раздаются карточки, под музыку они бегают врассыпную или танцуют, по окончании музыки, те, у кого картинки с гаджетами становятся в линию слева, другие с бытовой техникой справа. (чья команда быстрее соберется)

4 вариант

Воспитатель или ведущий ребенок показывает картинку, дети называют действие техники. (Например: телефон-звонит, лежит, включается, выключается, заряжается и т.д.)

3 игра «Сделай плакат»

Правила игры

1 вариант

Воспитатель раскладывает картинки смайликов, зачитывает правило безопасного интернета, дети находят смайлик, изображающий это правило и размещают его и правило на картоне с названием «Интернет-безопасность», тем самым создавая плакат.

(Картинки прикрепляются на магниты, также на картинках и на картоне есть цифры, дети прикрепляют правило и смайлик на соответствующие цифры)

Создавать плакат можно группой, индивидуально, самостоятельно.

Можно прикреплять смайлики на магниты в коробке.

2 вариант (*хороводная игра*)

Дети встают в круг, в середину круга на полу раскладываются смайлики картинками вниз, на один из смайликов кладется двухсторонняя стрелочка, дети идут по кругу и произносят слова

«Мы хотим, чтоб интернет был нам другом много лет,
Безопасность соблюдаем, правила все закрепляем»

По окончании слов, на кого из детей укажет стрелочка, берут смайлики и рассказывают правила безопасного пользования интернетом, после прикрепляют смайлик и правила на будущий плакат.

4 игра «Сказки ассоциации»

Правила игры

1 вариант

Воспитатель берет одну карточку со сказкой, не показывая детям описывает или героев сказки, или любое событие из нее, дети угадывают сказку, а после ассоциируют с ней правило безопасного интернета.

2 вариант

Детям раздаются карточки со сказками, воспитатель произносит правило, ребенок у кого сказка, которая ассоциируется с этим правилом, поднимает картинку вверх.

3 вариант

Воспитатель раскладывает у себя в руках веером карточки со сказками, один из детей вытягивает любую карточку, называет название сказки, кто из героев, какими поступками, действиями ассоциируется с правилом и проговаривает само правило.

5 игра «За и против»

Игры размещены в отдельной коробке

Правила игры

Детям раздаются таблички с изображением веселого и грустного смайлика, можно каждому по две таблички, а можно и по одной. Воспитатель с карточки зачитывает правила, опасные и безопасные, дети поднимают табличку с соответствующим смайликом: если они это правило будут соблюдать-веселого, если не будут, так как оно может привести к опасности –грустного.

На обратной стороне у пяти табличек правило информационной безопасности, что делать нельзя, оно проговаривается и ребенок у кого оно изображено поднимает табличку вверх.

6 игра «Это я, это я, этот стих про меня»

Правила игры (на внимание)

Воспитатель зачитывает стихотворение - правило, если дети согласны с ним отвечают «Это я, это я, этот стих про меня», если не согласны с ним - молчат.

7 игра «Правила защиты персональных данных»

Правила игры

1 вариант

У ребенка перед собой карточки, воспитатель зачитывает правило, ребенок находит соответствующую картинку и размещает ее и правило в коробке (Картинки приклеены на фетр)

2 вариант (подвижная игра)

Играют восемь детей, на полу размещены картинки с семью правилами, дети бегают по кругу под музыку, могут выполнять любые движения, по окончании музыки быстро берут карточку, кому не хватило, рассказывает правило на картинке, которую ему показывает один из детей и выходит из игры, остаются семь детей и шесть карточек с правилами, в конце остается самый ловкий.

7 игра «Опасный и безопасный интернет»

Правила игры

1 вариант

На магнитной доске размещаются две эмблемы. «Безопасный интернет» и «Осторожно, опасность».

На полу или на столе раскладываются карточки, дети по одному выходят, выбирают картинку и размещают ее под соответствующей эмблемой.

К эмблеме «Безопасный интернет» подбираются картинки, изображающие то, что можно делать в интернете, а к «Осторожно, опасность» - картинки с изображением опасных для ребенка действий.

2 вариант

Два ребенка соревнуются между собой, один забирает и раскладывает перед собой карточки с полезными действиями в интернете, другой с опасными, кто быстрее и правильнее разложит – побеждает. Или соревнуются две команды, дети по очереди берут соответствующую заданию карточку, бегут к доске и под эмблемой ее размещают, чья команда быстрее и правильнее справится с заданием, побеждает.

3 вариант

Воспитатель или ведущий показывает карточку, ребенок рассказывает, что на ней изображено, опасно или безопасно и почему.

4 вариант

Карточки раскладываются в ряд, дети запоминают, закрывают глаза. Ведущий забирает одну или две карточки, после дети угадывают какой карточки не стало, с какой картинкой, опасной или безопасной.

8 игра «Доскажи словечко»

Правила игры

Воспитатель читает правило в стихотворной форме, дети в рифму договаривают последнее слово

9 игра «Расскажем вместе»

Правила игры

Сначала названия и правила разучиваются, после рассказываются вместе или по одному или парами – друзья; девочка, мальчик; по одной строчке по очереди. Или воспитатель говорит название, а дети рассказывают правило.

10 игра «Кубик с правилами»

Правила игры

1 вариант

Дети проговаривают слова: «Кубик, кубик покатись, а потом остановись». По окончании слов один ребенок кидает кубик, после дети рассказывают выпавшее правило.

2 вариант

Дети передают друг другу кубик со словами: «Ты катись веселый кубик быстро, быстро по рукам, у кого остался кубик, тот правило расскажет нам». У кого остался кубик по окончании слов, рассказывает любое правило на кубике.

11 игра «Компьютер-теремок» (театрализованная)

Правила игры

Дети надевают маски частей компьютера (системный блок, память, монитор, клавиатура, мышка). Из модулей строится теремок, и дети драматизируют сказку.

Могут придумать и свой сюжет. Маски могут использоваться и в первой игре «Загадки и отгадки».

Данное пособие многофункционально. Его можно использовать и для развития внимания, памяти, воображения, речи, математических представлений. Например, таблички из игры «За и против» можно использовать для закрепления цифр до 20, чередовании цветов, в подвижных играх – построится по сигналу по порядку цифр или чередовании смайликов, веселых и грустных. Картинки любых игр использовать в играх: «Найди общее», «Хорошо, плохо», «Что изменилось», «Угадай по описанию», «Разложи по группам». Кубик с правилами можно использовать в сюжетных играх: «Магазин», «Школа». И т.д.

Таким образом интересный материал дидактического пособия будет оказывать большую помощь в обучении воспитанников основам безопасной работы в интернете, воспитания грамотного и ответственного пользователя сети Интернет.

Список используемой литературы:

Материалы на сайтах сети интернет: Maam.ru, «Инфоурок», nsportal.ru, Яндекс
Картинки.