

Описание предварительной работы для организации и обогащения сюжетно – ролевой игры.

Игра предназначена для детей 5 -6 лет. Количество участников 7 – 10 человек.

Приготовить короны с изображением героев.

Сформулировать проблемную ситуацию.

Ознакомить детей с темой « Безопасный интернет».

Донести до детей следующую информацию: Интернет - это всемирная электронная, информационная система связи общего значения, которая стала наиболее важным изобретением в истории человечества. Она представляет собой систему взаимодействия людей и информации. В Интернете собрана информация со всего мира. Можно найти произведения писателей и поэтов, журналы, газеты, энциклопедии. Можно слушать музыку и радиопередачи, смотреть телепередачи, художественные фильмы, найти массу развивающих и познавательных игр, программ для компьютера.

Познакомить детей с героями игры и их историей.

История героев. Ванилопа родился в Сети, знает все об интернете. Знает, что он необходим в современном мире, но при этом опасен!

Ральф жил всегда в одной игре. Из игры не когда не выходил и не путешествовал по сети. Неопытный интернет-пользователь. С ним произошла одна история.

У Ванилопы сломалась машина, и ей нужен новый руль, или она не сможет принять участие в гонках. Ральф решил ей помочь. При помощи поисковой системы в интернете, они очень быстро нашли руль и Ванилоав успела на гонки. Только Ральф когда заказывал руль, ничейно зашел на неизвестный сайт и выпустил компьютерные вирусы и их короля, короля Карамель. Вся информация, которую хранит интернет в опасности. Ральф и Ванилопа спешат помочь.

Показать презентацию по технологической карте, разъяснить каждую схему.

Сюжетно - ролевая игра: Ральф и Винилопа против вирусов.

Тема: Безопасный интернет.

Цель: Познакомить детей с правилами безопасного пользования интернетом. Воспитание ответственного, правильного интернет пользователя.

Задачи:

- ознакомление детей с основными опасностями при пользовании сетью Интернет. Проникновение вирусов и вредоносных программ, заражение компьютера, предоставление личной информации.

- усвоение детьми правил безопасного использования Интернета

Проблемная ситуация: Ральф по ошибке впускает вирус в ноутбук Винилопы, вся информация под угрозой. Так же под угрозой интернет сети.

Роли: Ральф, Ванилопа, Король карамель, Вирусы.

Атрибуты: Короны с изображением героев, ноутбук, карточки с загадками.

Ход игры.

Винилопа решила познакомить Ральфа с компьютером, интернет сетью. Что бы ему было интересно она использует загадки.

Что за чудо агрегат?

Может делать все подряд

Петь, играть, читать, считать,

Самым лучшим другом стать

(Компьютер)

На столе он перед нами,

На него направлен взор,

Подчиняется программе,

Носит имя **(Монитор)**

Не зверушка, не летаешь,

А по коврику скользишь,

И курсором управляешь –

Ты - компьютерная ...(*Мышь*)

Нет, она не пианино,

Только клавиши в ней есть!

Алфавита там картина,

Знаки, цифры тоже есть.

Очень тонкая натура.

Имя ей (*Клавиатура*)

Винилопа вспомнила, что у нее сломался руль. Завтра начинаются гонки. И ей срочно нужен новый. Она делится своей проблемой с Ральфом. Они решают воспользоваться интернет магазином.

Винилопа рассказывает какие поисковые системы могут помочь.

(яндекс, гугл, поиск майл ру, Nigma.ru – научный проект "Интеллектуальная поисковая система Nigma.ru" МГУ им.М.В.Ломоносова).

Герои воспользовались самой распространённой поисковой системой Гугл, но Ральф нажал на всплывающее окно, и прошел по ссылке. Он ответил на спам рекламу и разбудил вирус по имени Король Карамель. Король Карамель позвал своих помощников, маленьких вирусиков. Они начали залазить во все папки и файлы в ноутбуке Винилопы, вся информация оказалась в опасности. Вирусы уничтожают все к чему прикоснуться. Их цель заблокировать всю интернет сеть, что бы люди не могли общаться.

Нашим героям нужно срочно все исправить.

Винилопа объясняет Ральфу: если пропадет интернет сеть, то как люди будут связываться, передавать друг другу информацию и фотографии, делать это чрез почту долго и дорого?

Дети встаньте вкруг и возьмите друг друга за руки. Точно так же и в интернет сеть соединяет людей по всему миру. Разорвем круг и в начало дадим ребенку фотографию. Дети передают друг другу фото, и уже через минуту оно в другом конце змейки. Так же быстро мы можем передать фото через сайт.

В интернете как и в жизни есть правила безопасности о которых Ральф не знал. Винилопа научит его.

Необходимо установить антивирусник. Не заходить на не знакомые сайты. Если пришли на почту, в контакте, в вайбере или других соц. сетях сообщения от незнакомых людей, не отвечай на них. Обязательно скажи взрослым).

Игра антивирусник.

Два ребенка это интернет сеть (держаться за руки).

Два ребенка Антивирусник.

Остальные дети мельнике вирусы, которые пытаются проникнуть в сеть. Антивирусник ловит их и садит на стульчик.

Винилопа сообщает Ральфу, что все вирусы пойманы и установили антивирусник, теперь король Карамель не пройдет дальше по сайтам.

Король Карамель остаётся один без помощников. Он смотрит на Ральфа и Винилопу, начинает грустить, ведь у него нету друзей.

Он решил признаться, что в вирусы он превращал детей, которые постоянно сидели в гаджитах. Что было больше помощников, для злых дел. А злые дела, делал, что бы его заметили.

Винилопа и Ральф рассказали, что не нужно быть злым, доброту люди замечают быстрее. Король расколдовал вирусы и отпустил деток. Детки простили его, и все дружно отправились играть на полянку.