**Інтернет. Чим корисний, а чим небезпечний?**

(Ігрове заняття з використанням інтерактивних технологій)

**Мета.** Навчити учнів безпечно користувати­ся мережею Інтернет, самостійно приймати пра­вильні рішення та вміти контролювати свої ви­словлювання, спілкуючись у соціальних мережах; розвивати зв'язне мовлення, спостережливість; збагачувати словниковий запас школярів; вихову­вати любов і повагу до ближніх, дружелюбність.

**Обладнання.** Мультимедійний пристрій, ілюстративний матеріал, стікери, одяг різного розміру, плакати-іформатори.

**Хід заняття**

1. **Організація класу.**

**Учитель.**

Стали, дітки, всі рівненько,

Усміхнулися гарненько.

Настрій на урок взяли

Й працювати почали.

**Діти.**

Працюватимем старанно,

Щоб почути у кінці,

Що у нашім третім класі

Діти просто молодці.

1. **Вступне слово вчителя.**

100 років тому не було Інтернету. Лист від ро­дичів з України в Америку плив пароплавом та доставлявся сушею місяць. Потім стільки ж люди чекали відповідь. З появою літаків ми на від­правку листа і відповідь стали чекати вже не два місяці, а два тижні. З появою Інтернету лист від­правляється і отримується відповідь через кілька секунд. Ще чим корисний Інтернет. Навіщо його використовувати?

1. **Презентація «Безмежний ліс».**

**Учитель.** Діти, сьогодні до нас завітали гості. Це сестри Софія і Яна. .

1. **Презентація «Секрети безмежного лісу».**

**Софія.** Яно, ти не уявляєш собі, як мені по­щастило! Я щойно стала мільйонером!!!

**Яна.** Як? Що ти таке вигадала?

**Софія.** Та ні, це не вигадки. Ось, дивись. Це повідомлення я щойно отримала на свою елек­тронну пошту.

**Яна** *(читає). «Доброго дня, маємо честь при­вітати Вас із перемогою у щорічній казковій лотереї на честь Туманної королеви... Ви отримали мільйон доларів. Для того щоб отримати винагороду наді­шліть нам свої паспортні дані, ідентифікаційний код та повну домашню адресу. Покваптеся, у Вас є три доби на відповідь. В іншому разі, Ваш приз пере­ходить наступному учаснику.*

*З повагою Лорд Вінлок».*

*(Здивовано).* Оце так!.. А як ти дізналася про цю лотерею і що треба було зробити для участі?

**Софія.***(посміхаючися).* Та нічого, це фортуна. Мабуть, моя електронна адреса якось потрапила до розіграшу, чи ще щось. Та це не головне. Зараз треба не гаяти часу і терміново відправити необ­хідні дані. Але є одна проблема: у мене ще немає паспорту. Що ж робити?

**Яна.** Я знаю вихід. Давай надішлемо пас­портні дані твоєї матусі, організатори лотереї все одно не знають твоє ім'я.

**Софія** *(радісно).* Яно, ти геній!

**Учитель.** Діти, що може статися далі? Чи можете ви змінити сцену так, щоб дівчатка не по­трапили в скрутну ситуацію? Але лихо вже сталося. Як же допомогти дівчатам? Нам допоможе Михайлик *(маленький ведмедик),* який допоможе знайти се­крети безпечного користування мережею Інтернет.

**Учитель.** Сьогодні ми, друзі, вирушаємо у ди­вовижну подорож до безмежного лісу. Запрошує­мо всіх взяти участь. І звичайно, ми просимо всіх уважно подумати над тим, що побачите і почуєте.

Девіз нашої подорожі *(на екрані):*

**У подорожі будь уважним,**

**добре думай, розумій.**

**Знай, що вчитись завжди важко.**

**Легше буде у житті!**

**Учитель.** Щоб знайти безмежний ліс, нам треба виконати завдання. Для виконання його треба придумати собі «нікнейм» та написати на отриманих стікерах.

**Гра «Придумай нікнейм»**

На ватмані намальоване небо. Придумайте собі «нікнейм» та напишіть його на отриманих стікерах. Після чого кожен виходить і прикріплює свій стікер із «нікнеймом» на небо та розказує про себе: своє реальне ім'я, рід заняття, хобі та чому він придумав такий «нікнейм». Ці «нікнейми» ми будемо використовувати під час подорожі.

**Учитель.** Ми опинилися в безмежному лісі. **А** куди ж нам йти далі? Ведмедик допоможе в тому разі, якщо ми з ним пограємо в гру.

**Гра «Вітання без слів» ( Броунівський рух)**

Протягом 2-3 хвилин, вільно рухаючись у класі, треба встигнути привітати якомога більше людей. Робити це треба мовчки, без слів: кивком голови, рукостисканням, обіймами і т.ін. При цьому кожен з вас має право використати будь-який спосіб при­вітання лише один раз; для кожного наступного привітання необхідно вигадати новий спосіб.

**Учитель.** Кому скільки вдалось привітати лю­дей? Що складніше - вигадати нові способи або їх продемонструвати? Можливо, хтось відчув дис­комфорт? На якому етапі це відбулось?

**Секрет № 1**

***Спілкуючись в мережі Інтернет , люди використовують***

***іноді зовсім незвичні форми спілкування.***

**Учитель.** Ми опинилися на галявині з чарівними квітами. Пройти далі зможе той, хто розбере своє ім’я.

**Гра « Розбери своє ім’я »**

Запишіть своє ім’я і підберіть на кожну літеру слово, яке характеризує вас. На роздуми 4-5 хвилин. Вправа досить складна, і, можливо не всі матимуть змогу придумати характеристику на кожну літеру. Вистачить 2-3 приклади . Потім кожен називе своє ім’я та ті характеристики, які йому вдалось пригадати.

Наприклад , як виглядає ім’я Антон:

А – активний

Н – незалежний

Т - тихий

О- охайний

Н – ніжний

**Учитель.** Хто має бажання додати свої характеристики, які вам підходять, але їхні назви не починаються на літери вашого ім’я?

**Секрет № 2**

***Яку інформацію можна отримати про співрозмовника за його ніком? Досить часто в соціальних мережах або інших ресурсах Інтернет користувачі вимушені для отримання інформації або послуги приймати умови адміністратора. Ці умови бувають іноді ризиковані для самих користувачів.***

**Учитель.** Наша подорож продовжується. Ми увійшли у велику льодяну печеру. Але нас не пускає ведмедик Михайлик. Він хоче, щоб ви пограли з ним у гру.

**Гра « Корова»**

Знайдіть собі пару. В кожній парі один – «вуха», а інший – «слова». «Слова» отримують аркуш паперу із зображенням корови. «Вуха» отримують чистий аркуш паперу. «Слова» повинні, не показуючи малюнок, словами передати «вухам» зміст малюнку. «Вуха» повинні, не підглядаючи, намалювати те, що скаже їм « Слово». Тривалість гри – 5 хвилин.

**Учитель.** Це ти так розповідав своєму другові , що він намалював щось страшне?

( Дитина буде заперечувати, доводячи, що дуже старалась відтворити малюнок).

**Учитель** ( запитує у «вуха»). Це ти так важно слухав, що намалював не те, що тобі казали? (Дитина дуже заперечувати та казати, що малювала саме те що їй казали).

**Учитель.** Чому так сталось? «Слова» старались говорити, а «вуха» слухати та малювати.

**Секрет № 3**

***Спілкування в мережі Інтернет у більшості випадків обмежено або словами, або навіть лише текстовими повідомленнями. Не можна повністю довіряти тим відчуттям, що складаються у нас під час читання таких повідомлень. За назвою ніку « Лагідний» ми не можемо думати, що й людина є такою – лагідною. Ми не знаємо, хто знаходиться на тому боці екрану.***

**Учитель.** Ми мандруємо далі. В печері ми зустріли Потвору. Вона не пускає нас далі: «Пограйте, любі мої, зі мною!»

**Гра «Хто це?»**

Ведучий стає спиною до всіх. Всі інші знаходяться так, щоб він їх не побачив. Діти будуть торкатися до спини ведучого, а він повинен негайно відреагувати та назвати того, хто це зробив. Звичайно, це важко зробити. Але коли ведучий вгадає – роль змінюється : той, хто доторкнувся, займе місце ведучого.

**Учитель.** Чи легко ведучому дізнатися, хто саме торкнувся його? Чому так? Чи впевнено почувалися ті, хто намагався торкнутися до ведучого?

**Секрет № 4**

***Ми не знаємо, хто знаходиться на тому боці екрану, коли спілкуємося в мережі Інтернет. Це може бути зовсім інша людина, яка переслідує свої корисні цілі.***

**Учитель.**

У лісі ми зустріли доброго лицаря. Він приніс останнє завдання. Якщо виконаєте

його без помилок,знайдете вихід із лісу і дізнаєтеся секрет безпечного користування мережею Інтернет.

**Гра «Переодягання»**

Необхідне спорядження: чоловічий жакет, нічна сорочка, шапка, жилет, шарф, панчохи, чоботи, сонцезахисні окуляри, сорочка, фартух, гумові рукавички, краватка, шорти, футболка, сандалі, купальник. Виходять двоє «смільчаків». За командою вони повинні надіти на себе якомога більше речей. Тривалість гри – 1 хвилина.

**Учитель.** Чи задоволені ви своїм виглядом? Чи готові піти у такому вигляді сьогодні на вечірку? А на лінійку 1 вересня? Чому ні? Якщо ми сфотографуємо та розмістимо ваші фото із «прикольним» підписом, чи будете ви задоволені? Чому?

**Секрет № 5**

***Досить часто, спілкуючись у соціальних мережах, ми починаємо собі дозволяти певні речі, які не дозволяємо у звичайному житті. У таких випадках ми можемо видатися в очах оточуючих трохи дивакуватими. Треба контролювати себе, спілкуючись у соціальних мережах. Особливо свої висловлювання.***

**Учитель.** Назустріч нам виходить Лорд Вінлок. Як вже нам говорили, Лорд Вінлок страшенно боїться розумних та уважних дітей.

**Підсумок уроку.**

**Гра «Валіза»**

В кінці кожної гри на стікерах закінчували фразу: «Я сьогодні зрозумів…».

На аркуші ватману намальовано валізу, пральну машину і корзину для сміття. Якщо не отримано ніякої цінності для себе інформації або було не цікаво – стікер «відправляють» у корзину для сміття. Якщо є нові знання, але їх треба ще раз «прокрутити» - до пральної машини. Якщо отримані знання нові та корисні – до валізи, щоб забрати із собою та втілювати в життя.

**Учитель.**

Ось і уроку нашому кінець,

Хто працював старанно - молодець!

А тепер пора і нашим гостям попрацювати

Й про свої враження від уроку нам розказати

(Обговорення з колегами).

Криворізька гімназія № 91

**Розробка заняття**

**підвищення ком’ютерної компетентності**

**Інтернет.**

**Чим корисний, а чим небезпечний?**



Підготувала і провела

вчитель початкових класів

Волинець О. В.

Кривий Ріг

2012