

# Информационная безопасность дошкольников

*(проект для детей старшего дошкольного возраста)*



Исполнители:  
учитель-логопед Дынга М.А., 1КК  
воспитатель Иксанова А.В., 1КК

## Паспорт проекта

1.	Тема проекта	«Информационная безопасность дошкольников»
2.	Тип проекта	Практико-ориентированный
3.	Продолжительность проекта	Среднесрочный 09.02.24 – 12.04.24
4.	Актуальность проекта	<p>В связи с нарастающим глобальным процессом активного формирования и широкомасштабного использования информационных ресурсов особое значение приобретает информационная безопасность детей. Просвещение подрастающего поколения и их родителей в части использования различных информационных ресурсов, знание элементарных правил отбора и использования информации способствует развитию системы защиты прав детей в информационной среде, сохранению здоровья и нормальному развитию.</p> <p>Поэтому перед нами взрослыми стоит колоссальная задача, создать такое образовательное пространство, которое позволит обеспечить социальное развитие личности воспитанников и их подготовке к обучению в школе и эффективному участию в общественной жизни в условиях информационного общества.</p>
5.	Цель проекта	Расширение и систематизирование представления детей об информационной безопасности.
6.	Задачи проекта	<p><b>Образовательные:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) повысить уровень осведомленности воспитанников об основных опасностях при пользовании сети Интернет;</li> <li>2) формировать системы действий и способов безопасного использования Интернета.</li> </ol> <p><b>Развивающие:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3) развивать и поддерживать у детей устойчивый интерес к правилам поведения в интернете;</li> <li>4) повысить уровень знаний воспитанников о компьютере, развитии познавательной активности, активизации словаря;</li> <li>5) способствовать развитию творческих способностей, памяти, речи, внимания.</li> </ol> <p><b>Воспитательные:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6) привлечь к активному содействию по вопросам формирования у детей «информационного иммунитета»;</li> <li>7) оказание консультативной и методической помощи родителям.</li> </ol>
7.	Перечень применяемых педагогических технологий, методов, приемов	<p><b>Технологии:</b> игровые; ИКТ; здоровьесберегающие.</p> <p><b>Методы:</b> наглядные:</p>

		показ иллюстраций, фотографий, презентаций. <i>Словесные:</i> - беседа; - обсуждение проблемных ситуаций и вопросов; - рассказ; - диалог; - чтение художественной литературы. <i>Практические:</i> - сюжетно – ролевые, дидактические, подвижные игры; - продуктивная деятельность (рисование, лепка, аппликация).
8.	Перечень используемого высокотехнологичного оборудования, конструкторов, материалов	Материалы для творчества, цветная бумага, картон, бросовый материал, разные виды конструктора, ноутбук, иллюстрации; открытки, фотографии; книги, маски, мультфильмы, брошюры для родителей.
9.	Перечень продуктов проектной деятельности воспитанников	Рисунки, постройки из конструктора, раскраски сказок, слепленные из пластилина фигурки.
10.	Практическая значимость результатов проекта	<b>По отношению к детям:</b> реализация проекта обогатит речь детей, поднимет детский интерес к правильному использованию сети интернет; реализуя свои творческие способности, дети смогут лучше запомнить и выполнять правила пользования техникой и интернетом. <b>По отношению к родителям (законным представителям):</b> родители обучены навыкам критического осмысления содержание информационной продукции, которой пользуются их дети, умению выявлять информационные угрозы.
11.	Перспективы развития проекта	Создание в группе необходимых условий по ознакомлению детей с правилами информационной безопасности. Обогащение предметно-развлекательной среды группы, создать благоприятное взаимодействие между родителями и детьми, между воспитанниками.
12.	Сведения об участниках  ФИО, должность педагогов	Воспитанники подготовительной группы и их родители.  Воспитатель подготовительной группы: Иксанова Алиса Витальевна  Учитель – логопед: Дынга Маргарита Александровна

### Этапы реализации проекта

№ п/п	Этапы	Цель	Сроки
1.	Подготовительный этап	1) изучение методической научной литературой;	09.01.24-26.01.24

		<ul style="list-style-type: none"> <li>2) составление плана работы;</li> <li>3) определение ресурсов, обеспечивающих реализацию проекта, содержания образовательной деятельности на каждом этапе;</li> <li>4) подбор атрибутов для проведения занятий;</li> <li>5) создание кукол «Вирус», «Антивирус», «Незнайка».</li> </ul>	
2.	Основной этап	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) создание предметно-развивающей среды в группе;</li> <li>2) проведение анкетирования с целью получения информации об осведомленности родителей;</li> <li>3) изготовление памяток, лепбука;</li> <li>4) проведение игр, бесед по теме «Информационная безопасность»;</li> <li>5) продуктивная деятельность с детьми;</li> <li>6) работа по ранней профориентации (специалист по ИТ-технологиям).</li> </ul>	29.01.24 – 05.04.24
3.	Заключительный этап	Оформление паспорта проекта «Информационная безопасность дошкольников»	07.03.23
4.	Презентация проекта	Викторина с учителем – логопедом «Информационная безопасность»	11.03.23

### Тематический план работы с детьми

Разделы работ	Основное содержание
<b>Образовательная деятельность</b>	<p align="center"><b>Познавательное развитие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1) чтение произведений: «Как Мышонок учился безопасному поведению в сети Интернет»; «Теремок-Компьютерок»;</li> <li>2) игры: «Из чего состоит?», «Программист и Компьютеры»;</li> <li>3) викторина «Информационная безопасность».</li> </ul> <p align="center"><b>Речевое развитие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1) игры «Доскажи словечко», «Расскажи, что видишь на картинке», «Один-много»;</li> </ul> <p align="center"><b>Социально-коммуникативное развитие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1) беседы по информационной безопасности;</li> <li>2) игра «Испорченный телефон»;</li> <li>3) сюжетно-ролевые игры «В магазине техники», «Внимание! Мошенники!», «Компьютерный мастер»;</li> <li>4) знакомство с профессией: специалист по ИТ-технологиям;</li> </ul> <p align="center"><b>Художественно-эстетическое развитие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1) рисование «Компьютерный вирус», «Компьютер прошлого и будущего»;</li> <li>2) лепка «Компьютерная мышь», «Антивирус»;</li> <li>3) аппликация «Правила пользования интернетом», «Из чего состоит компьютер?»;</li> <li>4) просматривание мультфильмов «Фиксики. Интернет», «Кот Саймона. Копьютер»</li> </ul>

5) рассматривание иллюстраций с правилами пользования интернетом.

**Физическое развитие:**

- 1) подвижная игра «Из чего состоит компьютер?»;
- 2) пальчиковые игры;
- 3) логоритмика «Интернет»;
- 4) беседа о здоровье «Правила пользования компьютером от доктора Пилулькина».

**Взаимодействие с семьёй:**

- 1) знакомство с проектом;
- 2) анкетирование родителей;
- 3) разработка методических материалов, рекомендаций по актуальным аспектам проекта;
- 4) приглашение родителя для рассказа о профессии (специалист по IT-технологиям).

**Работа с родителями (законными представителями):** консультация и памятки для родителей «Обеспечение информационной безопасности детей дошкольного возраста в информационно-телекоммуникационных сетях», «Мошенники в сети», «Научите ребенка пользоваться социальными сетями», «Зачем нужна программа «Родительский контроль»?». Приглашение родителя для проведения беседы с детьми о профессии специалист по IT-технологиям. Проведение анкетирования для родителей.

**Выводы:**

Современное информационное пространство, благодаря которому стало возможным развитие новых технологий в сфере массовой коммуникации и информации, оказывает мощное воздействие на развитие личности ребенка дошкольного возраста и является сильным ресурсом его позитивной социализации. В этой связи особенно важна оценка информационной продукции, особенно той, которая предьявляется детям дошкольного возраста, в частности художественные произведения, мультипликационные фильмы.

Реализовав проект через непосредственно образовательную деятельность, нам удалось, приблизить дошкольников к правильному пользованию Интернет-ресурсами, повысить уровень знаний о современном компьютерном оборудовании, значительно расширить словарный запас детей, повысить уровень речевой активности детей.

Удалось обратить внимание родителей на опасности в интернете, увеличился интерес родителей к участию в жизни группы.

Проведены выставки рисунков, поделок по информационной безопасности. Получены фотоматериалы, которые были оформлены в форме презентации и представлены родителям как итог проекта.

Укрепились партнерские взаимоотношения семьи и детского сада, детей и родителей.

Формирование информационной среды подрастающего поколения должно предусматривать не только ограничения, но и ориентацию на желательные, лучшие образцы информационной продукции с учетом их развивающего потенциала. В этой связи педагоги и родители должны не только ограничивать и защищать детей от вредной информации, но и ориентировать детей на позитивный контент, т.е. рекомендовать то, что действительно нужно и полезно для детей дошкольного возраста и является ресурсом их позитивной социализации.

**Список использованной литературы:**

1. Лыкова И. А., Шипунова В. А. – «Информационная культура и безопасность в детском саду. Мир без опасности. ФГОС ДО»

**Электронные источники:**

1. [http://uiedu.ru/wp-content/uploads/ИБ\\_социализация.pdf](http://uiedu.ru/wp-content/uploads/ИБ_социализация.pdf)
2. [urok.ru/categories/19/articles/34875](http://urok.ru/categories/19/articles/34875)
3. <https://almanah.su/tpost/nptpdniix1-aleksandrova-a-a-ivanova-v-p-krilova-s-a?ysclid=luzoupc5hw616740285>

4. <https://solncesvet.ru/opublikovannyie-materialyi/informacionnaya-bezopasnost-doshkolnikov.1620262335/?ysclid=luzov1w5uc548098636>
5. <https://www.pedopyt.ru/categories/19/articles/2513>

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Беседа-занятие «В гостях у Лёлика»

**Цель:** ознакомить детей с вредными последствиями компьютерных игр, донести представление о компьютере.

**Задачи:**

- способствовать становлению интереса детей к правильному использованию компьютера;
- дать представления о человеке, об особенностях здоровья и условиях его сохранения;
- развивать умения видеть положительные и негативные стороны в работе с компьютером;
- развивать навыки участия в диалоге;
- воспитывать желание разрешать проблемные игровые ситуации.

**Материал и оборудование:**

детский и взрослый ноутбук, мультимедийный проектор, экран;

презентация, подготовленная в Microsoft PowerPoint;

3 смайлика из картона (желтый, красный, синий, прищепки бельевые по количеству детей трёх цветов).

**Ход занятия:**

*I. Организационный момент*

Воспитатель: Ребята, сегодня у нас не совсем обычное занятие. А чтобы узнать о чём мы с вами будем говорить отгадайте загадку.

*II. Мотивация.*

Воспитатель:

Он рисует, он считает,

Проектирует заводы,

Даже в космосе летает

И дает прогноз погоды.

Миллионы вычислений

Может сделать за минуту.

Догадайтесь, что за гений?

Ну, конечно же ... (компьютер)

Дети: Компьютер.

Воспитатель: Ребята, а у вас дома есть компьютеры?

Дети: (отвечают).

Воспитатель: Вам разрешают играть на нем одному?

Дети: (ответы разнятся)

Воспитатель: Долго вы играете или нет?

Дети: (ответы)

Воспитатель: Вы любите играть в компьютер?

Дети: Да, любим играть.

Воспитатель: А можно играть целый день?

(Ответы детей)

Воспитатель: Конечно, нет, ведь это вредно для здоровья человека сидеть за компьютером целый день!

*III. Проблемная ситуация.*

Вот я знаю такую историю про одного мальчика Лелика. Послушайте, я вам расскажу эту историю. А поможет мне в этом мой помощник компьютер его зовут НОУТБУК.

Рассказ «История Лёлика»

Однажды Лелик долго сидел за компьютером. Забыл про друзей которые его звали играть, забыл о котенке, которого нужно покормить. Сидел, сидел и услышал тихие голоса. (1 слайд).

Заговорили его глаза:

-Мы устали смотреть на экран монитора, нам плохо видно! (2 слайд).

Заговорил мозг:

-Нам нужен свежий воздух! (3 слайд) .

Заговорили легкие:

-Не могу дышать, на меня давит спина! (4 слайд) .

Заговорила спина:

- Я устал держать позвоночник! (5 слайд) .

Заговорило сердце:

- Мне скучно! Где друзья? (6 слайд) .

Заговорили ноги:

-Мы устали сидеть на месте! Как здорово мы раньше играли! (7 слайд) .

Воспитатель: Ребята, а вы устали смотреть на экран?

Дети: Да.

Лёлик удивился и спросил:

-Так чего же вы хотите?

И все в один голос заговорили:

- Мы хотим двигаться, играть, кувыраться, дышать свежим воздухом, дружить с ребятами( 7 слайд) .

Лелик подумал:

-Что со мной происходит, кажется мне пора отдохнуть и побежал к своим друзьям Барбарикам! (8 слайд) .

*IV. Динамическая пауза Танец по показу с Барбариками «Друзья»*

И тогда Лёлик понял, что веселее развлечения, чем общения с друзьями нет. И за компьютер садился только когда хотел узнать что то новое, что бы рассказать друзьям.

*V. Анализ*

Воспитатель: Вот здорово, играть и веселиться с друзьями! И не нужно чтобы компьютер стал единственным развлечением, не забывайте, что есть друзья, книги и интересные игрушки. Ведь компьютер это всего лишь машина, пусть даже очень умная, но не может заменить тепло и радость живого общения друг с другом.

- А кем же можно назвать компьютер, если его нельзя считать другом?

Дети: Помощником!

*VI. Рефлексия.*

Ребята, в завершении нашего занятия давайте сделаем так: те из ребят кто считает, что компьютер друг и помощник, возьмите желтые прищепки и прикрепите их к желтому смайлику.

Те, кто считает, что из-за компьютера портится здоровье, зрение, осанка, болит голова, и он опасен, возьмите красные прищепки и прикрепите их к красному смайлику. И объясните свой выбор

Дети объясняют свой выбор.

Ребята, не нужно бояться умных машин,

Ведь пользу большую несут они в жизнь.

"Лишь ты позаботься о личном здоровье", –

Такие компьютер нам ставит условия.

- Компьютер облегчает нашу жизнь. Без него современную жизнь трудно представить. Поэтому необходимо научиться жить с ним дружно.

## **Консультация для родителей: «Обеспечение информационной безопасности детей дошкольного возраста в информационно-телекоммуникационных сетях»**

Проблема обеспечения информационной безопасности детей в информационно-телекоммуникационных сетях становится все более актуальной в связи с существенным возрастанием численности несовершеннолетних пользователей.

Негативное влияние современных СМИ (средств массовой информации) на развитие детей очевидно для специалистов. В последнее время психологам всё чаще приходится сталкиваться с очень искаженным поведением детей. С одной стороны, это скованность и недоразвитие речи, а с другой, сильная агрессивность и зашкаливающая демонстративность. Дети ведут себя неуправляемо, гиперактивны, невнимательны, модели плохого поведения их притягивают как магнит, а взрослого они будто не слышат. Они обожают боевики и отказываются смотреть наши отечественные мультфильмы. Как правило, именно эти дети с раннего возраста увлечены компьютером и телевизором.

Современные СМИ изменяют и деформируют психику ребенка, воздействуя на воображение, давая новые установки и модели поведения. Из виртуального мира в детское сознание врываются ложные и опасные ценности: культ силы, агрессия, пошлое поведение, что приводит к гиперактивности детей.

Ни для кого из взрослых не является секретом тот факт, что дети всегда повторяют увиденное на экранах. Это является следствием идентификации себя с существом, отклоняющееся поведение которого, никак на экране не наказывается и даже не порицается. Подражая таким героям, дошкольники усваивают их агрессивные модели поведения.

Фиксация на агрессии, в основном, происходит в западном кинематографе. Многократное повторение сцен садизма, когда герой мультфильма или фильма причиняет кому-то боль, вызывает у дошкольника «застывание» на агрессии и способствует выработке соответствующих моделей поведения.

Жестокость и насилие на экране сопровождаются двумя полярными вариантами:

- яркими, красивыми картинками с целью привлечения внимания детей и размывания уже сложившихся представлений. Таким образом, у ребенка формируется новое искаженное восприятие культуры человека.
- уродливыми и внешне отвратительными персонажами. Идентифицируя себя с таким персонажем, дети соотносят свои ощущения с выражением их лиц и начинают себя вести соответствующим образом: невозможно перенять злобную мимику, оставаться в душе добряком; а присвоив бессмысленный оскал, стремиться «грызть гранит науки».

Подсознание детей еще не защищено здравым смыслом и жизненным опытом, позволяющим разграничить реальное и условное. У дошкольника все увиденное – реальность, запечатлевающаяся на всю жизнь. В итоге экран телевизора с насилием мира взрослых заменяет общение с бабушкой и мамой, чтение и приобщение к подлинной культуре. Следствие этого - рост эмоциональных и психических расстройств, депрессий, а также немотивированной жестокости у детей.

За последние годы в результате значительного повышения обеспеченности компьютерами россиян и подключения к Интернету пользовательская активность российских дошкольников резко возросла. Данные исследований Фонда Развития Интернет свидетельствуют о высокой степени контакта детей с негативным контентом и другими рисками интернет-среды.

Компьютер является для ребенка необычной и привлекательной игрушкой, хотя способен стать эффективным средством развития, но бездумное его использование наносит непоправимый вред здоровью ребенка.

Сюжет большей части компьютерных игр основан на том, чтобы суметь выжить, уничтожить своих соперников и т.д. Достижение этих целей происходит чаще всего через стрельбу и насилие. К чему может привести такое влияние компьютера на ребенка? К тому, что достичь всего в этой жизни можно только через жестокость, агрессию и применение оружия. Очень часто родители, чтобы хоть чем-то занять ребенка, просто усаживают его за компьютер, и даже не догадываются, что это приводит к развитию детского одиночества. Кроме того, компьютерные игры могут развивать у детей эгоизм и изолированность, ведь

большая часть их сюжетов основана на принципах: либо «выживает сильнейший», либо «каждый выживает сам за себя».

Невозможно закрыть все ресурсы, содержащие негативную информацию, и полностью оградить ребенка от столкновения с вредоносным содержанием, но возможно предупредить его, научить справляться с угрозой и в спорных ситуациях, в первую очередь, обращаться за помощью к взрослым.

**Требования, предъявляемые к компьютерной игре для детей дошкольного возраста:**

1. В игре должна быть текстовая информация о ходе и правилах игры.
2. Функции разъяснения должны выполнять специальные символы или звуковые сигналы, подсказывающие ребенку последовательность и правильность действий.
3. Могут использоваться буквы и отдельные слова, написанные буквами больших размеров, больше, чем традиционный шрифт компьютера.
4. Изображения на экране должны быть достаточно крупными, обобщенными, без мелких и отвлекающих деталей.
5. Темп движений и преобразований на экране должен быть не слишком быстрый, а количество решаемых игровых заданий регулируется самим ребенком.
6. В обучающих играх используются правильные ответы, доступные дошкольникам.
7. Нежелательно применение системы оценок в баллах.
8. Программа должна иметь логическое завершение (построен дом, нарисован рисунок и т.д.).

Компьютер – умная и нужная машина и никогда не навредит, если правильно ее использовать и соблюдать все меры предосторожности:

1. Следить за тем, во что играет ребенок, какие фильмы он смотрит.
2. Установить на компьютере полезные программы, которые будут учить ребенка полезному и нужному.
3. Чаще играть с ребенком в обычные игры, развивающие сенсорику и внимательность.
4. Помогать ребенку найти общий язык со сверстниками, обучая его манерам общения.
5. Не оставлять ребенка за компьютером без присмотра (в первую очередь, маленьких детей).
6. Ограничить время нахождения за компьютером.

## **Конспект речевого занятия – беседы с учителем – логопедом в подготовительной группе «История возникновения компьютера».**

**Цель:** познакомить детей с историей возникновения компьютера

**Задачи:**

- формировать у детей знания о положительных и отрицательных свойствах компьютера;
- закрепить знания о правилах пользования компьютером;
- содействовать развитию информационной культуры воспитанников;
- расширять словарный запас.

**Ход занятия:**

**Учитель – логопед:** Здравствуйте ребята! Давайте поприветствуем друг друга ладошками. Давайте передадим друг другу свое тепло и хорошее настроение (прикосновение передается по кругу, от одного участника к другому).

**Учитель – логопед:** Техника проникает в жизнь человека повсюду: трудно представить, как мы чистим ковёр без пылесоса, разогреваем еду без микроволновки. А какую технику вы используете дома?

**Учитель – логопед:** А у кого дома есть компьютер? А вы хотите узнать кто изобрёл первый компьютер и каким он был?

**Учитель – логопед:** Человек всегда облегчить свою жизнь, в том числе и в плане умственной деятельности, и это не так уж плохо. И вот изобрели компьютер. Без него невозможно представить себе современный мир, иногда кажется, что компьютеры проникли всюду. А давайте перенесемся немножко в прошлое и узнаем какие компьютеры были раньше.

*Просмотр презентации «Компьютеры».*

**Учитель – логопед:** Больше 100 лет назад Герман Холлерит в Америке изобрел первую счётную машинку. Это была прабабушка современного компьютера, потому что тогда и было придумано как можно хранить знания не в голове человека, а в машине.

На этих машинах удавалось решать многие задачи на сложение и вычитания. Машине требовалась большая подготовка к работе, это делало ее неудобной в использовании. Аппарат был очень громоздким и неудобным в работе, тогда изобретатели стали думать, как сделать такую машинку более удобной.

Полвека назад в нашей стране конструктор Сергей Алексеевич Лебедев придумал счётную машинку, которая называлась ЭВМ – электронно-вычислительная машина. Она выполняла много действий: Сложение, вычитание, деление, умножение. В ней использовалась лента, на которой были нанесены различные знаки, эта лента сохраняла информацию. На таком компьютере нельзя было играть, он использовался только для работы.

В нашей стране первая ЭВМ была создана в 1951 году. Называлась она малая электронная счетная машина. Конструктором был Сергей Алексеевич Лебедев.

Во времена второго поколения активно стали развиваться языки программирования высокого уровня, сделалось проще, понятнее, доступнее.

Более 50 лет изобретатели и конструкторы всего мира придумывают, как сделать самый совершенный компьютер.

В конце 20 века появились компьютеры третьего поколения: это значит, что уже несколько раз менялись размеры этого прибора, его способности. Эти компьютеры могли управлять различными производственными машинами, транспортом, заменили людей в лабораториях. Эти компьютеры не могли стоять в каждом доме, потому что они были большие и в них ещё невозможно было играть, это тоже были рабочие машины.

Третье поколение - машины этого типа хорошо приспособлены для управления производственными машинами, лабораторным оборудованием, транспортными средствами. По этой причине их называют управляющими машинами.

Четвертое поколение - очередное революционное событие в электронике произошло в 1971 году, когда американская фирма объявила о создании микропроцессора.

В 1976 году на свет появился их первый серийный ПК Apple-1, а в 1977 году — Apple-2.

Потом появились компьютеры четвёртого поколения, это значит, что прибор всё более становится похож на современный компьютер. Он так и называется ПК – персональный компьютер. Персональный – это значит для каждого отдельно. Такие персональные компьютеры сейчас есть в каждом доме. Но изобретатели и конструкторы пошли ещё дальше, они придумали маленькие компьютеры для того, чтобы их можно было всегда носить с собой. Как вы думаете, как называются эти компьютеры? (ноутбук, планшет) – пятое поколение.

**Учитель – логопед:** Давайте с вами поиграем в игру «Один много». Я вам называю часть компьютера в единственном числе, а вы мне называете как правильно сказать много и поясняете для чего эта часть нужна.

Один монитор – много...

Один процессор – много...

Одна мышка – много...

Одна клавиатура – много...

Один диск- много...

**Учитель – логопед:** Какие вы молодцы. Как много знаете о компьютере.

А вы знаете, что когда поиграл за компьютером нужно сделать гимнастику?

*Зрительная гимнастика: "У компьютера"*

Встали все, встряхнулись.

И немного потянулись

Мы с компьютером играли. (Сидя, потереть ладонями лицо)

Ох, глаза наши устали, (Слегка прикрыть глаза веками)

Надо глазкам отдых дать,

Будем быстро мы моргать. (Быстро моргать)

Раз, два, три, четыре, пять (наклоны в сторону) Будем быстро мы моргать.

А теперь глаза закроем, (Выполнять упражнения в соответствии с указанием)

Широко опять откроем.

Раз - закроем, два - откроем,

Три - закроем, на четыре вновь откроем.

Раз, два, три, четыре, пять

Не устанем закрывать.

И ладошками глаза

Мы закроем не спеша,

Посидим в темноте. (присели)

Снова мы глаза откроем, (встали)

На работу их настроим.

*Игра с мячом «Полезь компьютера для людей»*

**Учитель – логопед:** А вы знаете чем полезен компьютер?

Давайте я вам буду задавать вопросы, а вы мне отвечать да или нет!

Компьютерные игры развивают?

Улучшается зрение?

Без компьютера не обойтись на работе?

Через интернет нельзя узнать интересное и нужное?

Можно ли по скайпу общаться со своими близкими если они в другом городе?

**Учитель – логопед:** Какие правила работы с компьютером вы можете назвать? (ответы детей)

*Детям предлагается выбрать из предложенных карточек – картинок нужные и объяснить, какие правила работы за компьютером.*

- за компьютером можно находиться только со взрослыми;
- близко к монитору не сидеть;
- играть за компьютером нужно немного времени 10 минут;
- игры должны быть детскими.

**Учитель – логопед:** Теперь вы много знаете о компьютере. Давайте чтоб не забыть и поделиться с другими ребятами, вы в группе нарисуете плакаты «Правила работы с компьютером».

## Занятие с детьми «Компьютер в нашей жизни»

**Цель:** дать представление о значении компьютера в жизни человека. Знакомить с техникой безопасности при работе с компьютером.

### Задачи:

- Сформировать представление о требованиях безопасности при работе за компьютером.
- Формировать мотивацию на здоровый образ жизни при проведении гимнастики для глаз и пальчиковой гимнастики.
- Развивать основные свойства внимания, наблюдательность, творческое воображение, логику.
- Воспитывать информационную культуру.
- Обеспечивать здоровьесберегающую среду.

### Словарная работа

**Обогащение словаря:** монитор, клавиатура, мышь, вирус, антивирус.

**Активизация словаря:** закрепить название геометрических фигур (*квадрат, треугольник, круг, прямоугольник*).

**Материал:** картинки с символами, ноутбук, мышь, 5 комплектов геометрических фигур, картинки с изображением животных, 2 обруча.

### Ход занятия:

**Воспитатель:** Ребята, сегодня, когда я пришла на работу, то увидела в нашей группе этот большой предмет. (*показывает на компьютер*). Как вы думаете, что это? (*ответы детей*)

**Воспитатель:** а прежде чем узнать, кто из нас прав, нужно отгадать загадку.

Что за чудо- агрегат

Может делать все подряд-

Петь, играть, читать, считать,

Самым лучшим другом стать? (*компьютер*)

**Воспитатель:** правильно, ребята, это компьютер.

**Воспитатель:** А почему вы думаете, что это компьютер? (*ответы детей*)

**Воспитатель:** Какие молодцы.

Вот компьютер- верный друг,

Он всегда тебе поможет

Сложит, вычтет и умножит!

Может он ребят учить,

Может он станок включить.

Папе, дедушке и тете

Он поможет на работе.

**Воспитатель:** Ребята, а как вы думаете, для чего нам нужен компьютер? (*ответы детей*)

**Воспитатель:** Правильно ребята, компьютер уже давно стал неотъемлемой частью нашей жизни. Мы пишем, читаем, смотрим мультики, общаемся по скайпу, играем, рисуем, занимаемся, ищем различную информацию, узнаем погоду, читаем новости.

**Воспитатель:** Скажите ребята, какие бывают компьютеры? (*ответы детей*)

**Воспитатель:** Компьютеры бывают разные: ноутбуки, планшеты, интерактивные доски, телефоны.

**Воспитатель:** А как вы думаете, ребята, из чего состоит компьютер? Давайте назовем основные части компьютера: монитор, мышка, клавиатура, системный блок.

**Воспитатель:** Ребята, а вы хотели бы посмотреть, как работает большой компьютер, который стоит у нас в группе. Давайте попробуем.

**Дети:** Да!

Воспитатель подходит к ноутбуку.

**Воспитатель:** Ребята, у меня не получается включить компьютер.

(*Дети предлагают варианты: нет света, сломался, программа не загружена, вирус...*)

**Воспитатель:** Да, ребята, получается, что в наш компьютер пробрался злой электронный человечек по имени Вирус. А кто из вас знает, чем опасен вирус?

**Дети:** От вируса можно заболеть, заразиться.

(*Раздается звук, и появляется (герой) «Вирус»*)

**Вирус:** Это я сломал ваш компьютер! Я заразил всех добреньких электронных человечков, которые управляли программами на вашем компьютере. Они заболели, поэтому все программы испортились. И ваш компьютер работать не будет. Вы сможете его включить если выполните мои задания.

**Воспитатель:** Ребята, а вы знаете кто это? *(ответы детей)*

**Воспитатель:** Ну что ребята, выполним задания, спасем наш компьютер?

**Дети:** Да!

**Воспитатель:** Итак, первое задание называется «*Фигуры*». Раньше все фигуры были разделены на группы, но Вирус их перепутал. Давайте восстановим порядок. На сколько групп вы разделили бы все фигуры? А ты на какие группы разделил бы все фигуры? Как еще можно разделить фигуры? По какому признаку мы еще не делили фигуры? *(По размеру.)* На сколько групп вы разделите фигуры по размеру?

Дети выкладывают геометрические фигуры на столе.

**Воспитатель:** Молодцы! Вы разделили геометрические фигуры по цвету, по размеру, по наличию углов и по форме.

Следующие задание тоже связано с распределением на группы, и называется оно «*Множества*». Возьмите карточки с изображением животных. Подойдите к обручам. Положите в синий обруч животных, которые живут в воде и умеют плавать, а в зеленый — тех, которые живут на суше и не умеют плавать.

Итак, кто живет в воде? Назовите. А кто на суше? И с этим заданием вы справились. Вы все карточки правильно разложили.

У компьютера, как и у любого человека, есть память. Но Вирус уничтожил и ее. Теперь наш компьютер ничего не помнит. Если вы выполните новое трудное задание, то память к компьютеру вернется. Выполним?

**Дети:** Да!

**Воспитатель:** Я показываю вам карточки на несколько минут, вы должны запомнить и рассказать нам, что на них изображено.

**Воспитатель:** Молодцы ребята! Вы выполнили все задания и победили Вирус, и посмотрите, что с ним происходит? *(«Вирус» превращается в «Антивирус» — доброго героя)*

**«Антивирус»:** ребята, а можно я буду с вами дружить и обещаю защищать компьютер от вредных и злых человечков.

**Воспитатель:** Ну вот ребята, мы с вами победили Вирус и теперь можем включить наш компьютер. *(включает компьютер)*

**Воспитатель:** Ребята, компьютер — великий мудрец, но он может быть опасен, если не соблюдать определённые правила. Сейчас мы посмотрим презентацию о правилах поведения за компьютером.

1. Компьютер — электрический прибор, а значит, может быть опасен для жизни. Будьте осторожны! Не трогайте провода, которые подведены к компьютеру. *(Слайд)*

2. Компьютер боится грязи.

Пыль вредит компьютеру, проникает внутрь и портит его.

Грязные руки испачкают и выведут компьютер из строя. *(Слайд)*.

3. Не включайте и не выключайте компьютеры без разрешения взрослых! *(Слайд)*.

4. Компьютер не столовая! Лучше не подходить к нему с хлебом, орешками, конфетами, чаем. Крошки навредят компьютеру больше, чем пыль, а пролитый чай может испортить его окончательно. *(Слайд)*.

5. Нажимая клавиши, не прилагайте больших усилий. Барабания по клавиатуре, вы быстро выведете её из строя. Также нужно относиться к мышке и другим устройствам, подключаемым к компьютеру. *(Слайд)*.

6. Не трогайте экран монитора даже чистыми пальцами — на нём всё равно останутся следы. *(Слайд)*.

**Воспитатель:** Ребята, пока мы смотрели на монитор, наши глаза устали. Давайте сделаем гимнастику для глаз:

Открываем глазки – раз,

А замуриваем – два,

Раз, два, три, четыре,

Раскрываем глазки шире.

А теперь опять сомкнули,

Наши глазки отдохнули.

**Антивирус:** Какие вы ребята молодцы, соблюдаете все правила поведения за компьютером.

**Воспитатель:** Спасибо Антивирус, мы научились играть в познавательные игры. Ребята вам понравилось? *(ответы детей)* Все прощаются с героем.

**Воспитатель:** Дети! Что нового вы сегодня узнали? *(ответы детей)*

Как зовут злого человечка, который уничтожил программы? *(ответы детей)*

## Викторина «Безопасность в сети интернет» подготовительная к школе группа

**Цель:** формирование системы действий и способов безопасного использования Интернета.

**Задачи:**

- повышение уровня знаний воспитанников о компьютере;
- обучение воспитанников основам безопасной работы в Интернете;
- активизация словаря: монитор, мышка, клавиатура, системный блок, вирус, антивирус, сеть, Интернет;
- повышение уровня осведомленности воспитанников об основных опасностях при работе с компьютером;
- развитие познавательной активности;
- воспитывать чувство ответственности за личную безопасность;
- воспитывать бережное отношение к своему здоровью.

**Подготовка к викторине:** Презентация, ширма, куклы: Вирус, врач, Антивирус, Незнайка.

**Ведущий:** Добрый день ребята, сегодня я рада приветствовать вас на нашей викторине. Да, действительно прогресс не стоит на месте. Развивается наука, техника. И сегодня мы будем говорить об очень умной, интересной и полезной машине. Узнайте, о чём пойдёт речь?

Он быстрее человека  
Перемножит два числа,  
В нём сто раз библиотека  
Поместиться бы смогла,  
Только там открыть возможно  
Сто окошек за минуту.  
Угадать совсем не сложно  
Что загадка про (компьютер)

Сегодня мы с вами поговорим о компьютере и интернете. А вас у всех есть дома компьютеры?

**Дети:** да

**Ведущий:** А что такое компьютер?

**Дети:** ответы детей

*Из-за ширмы появляется Незнайка.*

**Ведущий:** Что случилось, Незнайка, почему ты плачешь?

**Незнайка:** Ой, ребята, у меня сломался мой ноутбук, я хотел посмотреть мультфильм, искал на разных сайтах и вдруг почернел экран и появились белые буквы, я так испугался, сразу ноутбук выключил. И вот теперь боюсь включить. Что же делать?

**Ведущий:** Не плачь Незнайка, мы с ребятами поможем тебе и научим безопасно пользоваться компьютером и сетью интернета.

А вот из чего состоит компьютер, мы узнаем, когда отгадаем загадки:

Что за чудо-агрегат

Может делать все подряд -

Петь, играть, читать, считать,

Самым лучшим другом стать? (Компьютер)

Это - чудо чемодан?

Лампа, кнопка да карман.

Он окутан проводами,

Провода и тут и там (системный блок).

На столе он перед нами,

на него направлен взор,

подчиняется программе, носит имя (монитор)

Нет, она — не пианино, только клавиш в ней — не счесть!

Алфавита там картина, знаки, цифры тоже есть.  
Очень тонкая натура. Имя ей? (клавиатура).

По ковру зверек бежит,  
То замрет, то закружит,  
Коврика не покидает,  
Что за зверь, кто угадает? (мышка).

**Ведущий:** Молодцы ребята! Да, действительно Компьютер состоит из системного блока, монитора, клавиатуры, мышки.

Компьютер прочно вошел в нашу жизнь, практически во все ее сферы. Сложно представить, но еще несколько лет назад компьютер был диковинкой. Самый первый компьютер был больше похож на огромный шкаф от пола до потолка, который занимал всю комнату, а весил такой компьютер как слон, 4,5 тонны. Этот компьютер мог только выполнять операции вычитания и сложения, а так же операции умножения и деления, но разработчики работали над тем, чтобы уменьшить его в размерах и увеличить объем операций, и со временем компьютер стал приобретать знакомую нам форму современного компьютера, который стал доступен каждой семье. А вот без чего компьютеру очень сложно будет работать мы узнаем, послушав стихотворение:

Есть такая сеть на свете  
Ею рыбу не поймать.  
В неё входят даже дети,  
Чтоб общаться иль играть.  
Информацию черпают,  
И чего здесь только нет!  
Как же сеть ту называют?  
Ну, конечно ж, (Интернет)  
Ребята, а что такое интернет, вы знаете?

**Дети:** Это такое место, где есть любая информация.

**Ведущий:** Интернет – это сеть, из которой мы берем полезную информацию, переписываемся с друзьями, люди создают собственные сайты, в Интернете собрана информация со всего мира. Там можно отыскать словари, энциклопедии, газеты, произведения писателей, музыку. Можно посмотреть фильмы, теле - и радиопередачи, найти массу программ для своего компьютера, поиграть в игры, но там много и вредной информации.

А вы ребята, любите играть в компьютерные игры или что-нибудь искать в интернете? Тогда, вы, наверное, знаете, как пользоваться компьютером и о безопасности в сети интернет? Поможем Незнайке и научим его безопасно пользоваться интернетом? (да) Для этого нам необходимо запомнить правила пользования интернетом.

1. *Не рассказывай о себе*  
Чтобы вор к нам не пришёл,  
И чужой нас не нашёл,  
Телефон свой, адрес, фото  
В интернет не помещай  
И другим не сообщай.

Никогда не рассказывай о себе незнакомым людям: где ты живешь, учишься, свой номер телефона. Это должны знать только твои друзья и семья!

2. *Не открывай файлы*  
Не хочу попасть в беду —  
Антивирус заведу!  
Всем, кто ходит в интернет,  
Пригодится наш совет.

Не скачивай и не открывай неизвестные тебе или присланные незнакомцами файлы из Интернета. Чтобы избежать заражения компьютера вирусом, установи на него специальную программу — антивирус!

3. *Не спеши отправлять SMS*  
Иногда тебе в сети  
Вдруг встречаются вруны.

Ты мошенникам не верь,  
Информацию проверь!

Если хочешь скачать картинку или мелодию, но тебя просят отправить смс - не спеши!  
Сначала проверь этот номер в интернете – безопасно ли отправлять на него смс и не обманут ли тебя. Сделать это можно на специальном сайте.

*4. Осторожно с незнакомцами*

Злые люди в Интернете  
Расставляют свои сети.  
С незнакомыми людьми  
Ты на встречу не иди!

Не встречайся без родителей с людьми из Интернета вживую. В Интернете многие люди рассказывают о себе неправду.

*5. Будь дружелюбен*  
С грубиянами в сети  
Разговор не заводи.  
Ну и сам не оплошай -  
Никого не обижай.

Общаясь в **Интернете**, будь дружелюбен с другими. Не пиши грубых слов! Ты можешь нечаянно обидеть человека, читать грубости так же неприятно, как и слышать.

*6. Установи фильтр*  
Как и всюду на планете,  
Есть опасность в **интернете**.  
Мы опасность исключаем,  
Если фильтры подключаем.

Чтобы не сталкиваться с неприятной и огорчительной информацией в интернете, установи на свой браузер фильтр, или попроси сделать это взрослых — тогда можешь смело пользоваться интересными тебе страничками в интернете.

*7. Спрашивай взрослых*  
Если что-то непонятно  
страшно или неприятно,  
Быстро к взрослым поспеши,  
Расскажи и покажи.

Всегда спрашивай родителей о незнакомых вещах в Интернете. Они расскажут, что безопасно делать, а что нет.

- Будешь знать семь правил этих - смело плавай в интернете! Благодаря нам, Незнайке не опасаясь сможет еще не раз путешествовать в сети интернет.

**Задание «Танцевальное»**

**Незнайка:** А сейчас мы с вами потанцуем! Занимайте места в зале и повторяйте за Фиксиками.

**Ведущий** – А что обычно ребята вы делаете за компьютером?

**Дети:** Играем в игры, смотрим мультфильмы.

**Ведущий:** В какие игры вы играете? А какие мультфильмы любите?

**Дети:** ответы детей

**Ведущий:** Игры тоже бывают разные полезные, которые развивают внимание, память, мышление, учат вас считать. А есть игры, которые учат нас не, в добру в них стреляют и убивают, в такие игры играть нельзя!

**Незнайка:** Я полезные игры не люблю

За компьютером сижу,

На экран его гляжу.

Увлекла меня с утра

Интересная игра.

До чего люблю я, братцы,

С грозной нечестью сражаться:

Поражения не зная,

Злобных монстров побеждаю!

Но, чтоб я не расслаблялся,

Хитрый монстр теперь попался,  
И на уровне на пятом  
Он убил меня, ребята.  
Я убит... Вот это да!  
Это вам не ерунда!  
Хорошо, что монстр злой-  
Виртуальный не живой!  
Вот такие игры я очень люблю!

**(Появляется вирус)**

**Вирус:** Ха-ха ваш компьютер под угрозой!!!

Я мастер маскировки,  
Троянский вирус злой.  
Могу файлы я стирать  
И компьютер ваш сломать,  
И вам не победить меня  
Нет антивируса у вас  
Ха-ха-ха.

**Ведущий:** Ребята, скорее давайте найдем диск с Антивирусом и прогоним злого Вируса.

**Игра:** «Это я, это я, это все мои друзья»

- еще раз с ним закрепим правила **безопасности в интернете**.
- посещайте сайты, которые соответствуют вашему возрасту;
- доверяйте незнакомым людям;
- не сообщайте лишнюю информацию;
- общаясь в **Интернете**, будь груб с другими;
- сообщайте свои личные данные: домашний адрес, адрес электронной почты, пароль;
- всегда спрашивай родителей о незнакомых вещах в **Интернете**;
- просматривайте все незнакомые ссылки и сообщения;
- не встречайтесь с людьми, с которыми познакомились в **сети Интернет**, без контроля взрослых;

**Вирус:** Ой, помогите, помогите, плохо мне, Антивирус в голове! (убегает)

**Ведущий:** Обязательно, нужно защищать свой компьютер и устанавливать антивирус, он не дает вирусам вот таким злым попадать в компьютер, а на твоём ноутбуке антивируса нет. Нужно его установить.

**Незнайка:** Вот спасибо, ребята я обязательно поставлю Антивирус в свой ноутбук! Я лучше всего я попрошу своего папу!

**Задание «Здоровье берегающая» (появляется врач)**

**Врач:** ((лучше выйти из-за ширмы в халате) Здравствуйте ребята. А вы знаете, сколько минут в день ребенок может сидеть за компьютером? (ответы детей) Дошкольники могут сидеть за компьютером не более 20 минут при этом, нужно обращать внимание на положение спины — следить за осанкой. При длительном пользовании компьютером у ребят может испортиться зрение.

**Ведущий:** Вот и подошла к концу наша викторина. Вы сегодня помогли Незнайке узнать правила работы на компьютере и правила пользования интернетом, вы ребята большие молодцы! Надеемся вы, ребята, и Незнайка запомнили все правила работы за компьютером. Предлагаю посмотреть мультфильм «Интернет» серия 43 («Фиксики»).

