**Технологическая карта занятия**

|  |  |
| --- | --- |
| Тема занятия | Информационная безопасность |
| Автор занятия | Зюбина Наталья Ивановна |
| Тип занятия | Занятие по закреплению знаний умений и навыков |
| Цель занятия | Обеспечение информационной безопасности дошкольников путем привития им навыков ответственного и безопасного поведения в современной информационно-коммуникационной среде. |
| Задачи занятия | **Образовательные:**   1. Формировать умение делать выводы на основе полученной информации и практической деятельности. 2. Закреплять умение определять отрицательные и положительные стороны объектов рукотворного мира. 3. Закреплять умение работать с алгоритмом анализа произведения. 4. Продолжать учить ориентироваться в информационном пространстве. 5. Формировать навыки оценки опасных ситуаций.   **Развивающие:**  1. Развивать логическое мышление, умения действовать в соответствии с предлагаемым алгоритмом.  2. Развивать умение вести диалог, умение отстаивать свою точку зрения.  3.Продолжать развивать двигательные навыки, умение согласовывать движения с товарищем.  **Воспитательные:**   1. Воспитывать чувство ответственности за личную безопасность. |
| Планируемые результаты | 1. Умеют делать выводы на основе полученной информации и практической деятельности. 2. Определяют отрицательные и положительные стороны объектов рукотворного мира. 3. Работают по алгоритму анализа произведения. 4. Легко ориентируются в информационном пространстве. 5. Умеют оценивать предложенную ситуацию с точки зрения личной безопасности. 6. Умеют действовать по предлагаемому алгоритму, самостоятельно определять следующие шаги алгоритма. 7. Ведут диалог, отстаивают свою точку зрения. 8. Четко и точно выполняют движения с мячом. 9. Проявляют чувство ответственности за личную безопасность. |
| Организация пространства (смена рабочих зон, «перевернутый урок», традиционное обучение и др.) | Дети размещаются на ковре в передней части групповой комнаты. Параллельно ковру, на уровне глаз детей расположен 1 мольберт с демонстрационными материалами. На стене перед ковром расположена интерактивная доска для показа презентации. За ковром в центре групповой комнаты расположены два прямоугольных стола, сдвинутых вместе, со стульями по количеству детей. Перед столами на расстоянии 50 см. расположен мольберт для воспитателя. В течение занятия дети перемещаются по рабочим зонам под руководством педагога, соответственно плану занятия. |
| Необходимое оборудование и программное обеспечение, название электронного образовательного ресурса) | **Оборудование:** настенная интерактивная доска, проектор, мольберт 2шт., игровой планшет, маркер 2 шт., песочные часы, мяч.  **Демонстрационный материал:** карточки синего и красного цвета для игры «Хорошо – плохо», карточки с обозначением знаков «плюс» - «минус», таблица «Анализ литературного произведения», плакат с изображением здания детского сада, видео презентация к занятию.  **Раздаточный материал:** карточки с изображением различных ситуаций по количеству детей, цветные карточки А 4 с кругами белого цвета по количеству детей, фломастеры, готовые фигурки детей из цветной бумаги, клей - карандаш по количеству детей. |
| Интерактивная ссылка на облачный сервис хранения информации (видеозапись занятия) |  |

**Организационная структура занятия**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Этапы занятия | Длительность | Деятельность педагога | Деятельность обучающихся | Учебные материалы (ссылки на электронные образовательные ресурсы) |
| Организационный этап | 2 минуты | Воспитатель приглашает детей на ковер: Ребята, предлагаю вам поиграть в игру «Данетка». Сегодня я загадала интересный объект, а вы попробуйте его отгадать. Вы молодцы, столько признаков назвали, а не смогли отгадать объект потому, что я загадала не обычную игрушку, а компьютерную игру. | Дети садятся на ковер, задают вопросы согласно алгоритму игры. (Детям не удается отгадать загаданный объект).  Смотрят на экран, узнают изображение компьютерных игр. | Слайд №1 презентации к занятию. |
| Постановка цели и задач занятия. Мотивация учебной деятельности. | 1 минута | Ребята, кто из вас играет в компьютерные игры? Как вы думаете, вред или пользу они несут? Чтобы поточнее это узнать, поиграем в игру «Хорошо-плохо». | Дети отвечают на вопросы. Играем дома, много играю, играю, когда мама разрешает. |  |
| Актуализация знаний | 3 минуты | Присаживайтесь ближе к мольберту, сейчас мы по очереди будем называть сначала положительные стороны компьютерных игр, а затем отрицательные.  Ребята, что же мы можем сказать о компьютерных играх? | Дети садятся к мольберту, называют сначала положительные стороны компьютерных игр, затем отрицательные, выставляя на мольберт соответственно карточки красного и синего цвета.  Дети делают вывод, что в компьютерных играх, как и во всех других объектах и явлениях нашего мира, можно найти и положительные, и отрицательные стороны. |  |
| Закрепление знаний и умений | 7 минут | Ребята, а что думают ваши родители о компьютерных играх?  Я их тоже об этом спрашивала, давайте посмотрим, что же они мне ответили.  На экране видеозапись первого ответа - многие родители считают, что сюжеты игр часто не соответствуют возрасту детей, непонятны им.  Ребята, родители считают, что сюжет игры дети могут не понять. Сейчас мы это проверим  Воспитатель предлагает детям выбрать сюжетные картинки, рассмотреть их и рассказать о сюжете.  Ребята, интересно, вам будет играть в такую игру, где герои и их действия вам незнакомы? Значит, родители правы, а как вы думаете, что нужно делать, чтобы игры не принесли нам вред?  Попробуйте вывести первое правило и зарисовать его.  Воспитатель в виде схемы обозначает правило на листе ватмана.  Предлагаю послушать мнение следующего родителя. На экране видеозапись второго ответа - многие родители считают, что игры занимают очень много времени.  Ребята, проверим и это мнение. У меня песочные часы. Их длительность 5 минут. Сейчас попрошу вас предложить нашему гостю, Саше Селиванову поиграть в игру на планшете 5 минут, а мы в это время займемся другими делами.  Воспитатель предлагает детям наклеить недостающие детали для коллективной аппликации.  Молодцы, с этим заданием вы справились быстро, а сейчас я хочу познакомить вас с новой игрой. | Рассаживаются на ковре, отвечают, на вопрос. Родители считают, что игры могут нанести вред ребенку.  Дети рассматривают картинки.  На одних картинках дети узнают героев, рассказывают о сюжете (лунтик, простоквашино), герои и сюжет других неизвестен детям.  Нет, не интересно.  Соблюдать правила!  Дети выводят первое правило:  «Сюжет игры и герои должен соответствовать возрасту детей», и зарисовывают его на карточке.  Дети рассаживаются у экрана, слушают видеозапись.  Дети предлагают гостю планшет с игрой, затем дополняют коллективную аппликацию «Мой детский сад» фигурками детей. | Слайды № 2, № 3 презентации к занятию. |
| Физкультминутка | 1 минута | Ребята, сейчас мы с вами поиграем в новую игру, которая называется «Мельница». Мы будем передавать мяч по кругу, с каждым кругом увеличивая скорость движений, как будто раскручиваются крылья мельницы. Игрок, уронивший мяч выбывает из игры. | Становятся в круг, играют, соблюдая правила. |  |
| Закрепление и систематизация имеющихся знаний | 9 минут | Песочные часы продолжают отсчитывать время, а у нас еще одно задание. На этой карточке зашифрован объект, который находится в нашей группе, попробуйте его найти.  Молодцы! Вы справились с заданием, и песочные часы закончили свой отсчет, прошло 5 минут. Посмотрите, сколько интересных дел мы успели сделать за это время – доделать аппликацию, поиграть в новую игру и найти зашифрованный объект! А наш гость Саша за это время успел пройти только один уровень игры. А чтобы пройти все уровни, понадобится очень много времени, его не останется на другие дела. Какое правило будет следующим?  Зарисовывает правило на ватмане.  Ребята, присаживайтесь к экрану, нас ждет следующее сообщение. На экране видеозапись третьего ответа - многие родители считают, что игры заменяют живое общение. Как вы думаете, действительно ли игры могут заменить живое общение с друзьями? Это произошло с мальчиком Толей, о нем эта сказка.  Воспитатель предлагает обсудить поступки героя и дать ему совет (используя алгоритм анализа произведения).  Схематизирует ответы детей, согласно, алгоритма анализа, затем зарисовывает на ватмане следующее правило.  Ребята, давайте послушаем еще одно мнение ваших родителей. Подходите к экрану. На экране видеозапись четвертого ответа - многие родители считают, что многие игры не развивают детей и не несут в себе новых знаний.  Сегодня мы играли в новую для вас игру «Мельница», вам было интересно узнать ее правила, научиться в нее играть? А сейчас я хочу научить вас играть в игру «Ловкий охотник», будет вам интересно? Какое правило будет следующим? Давайте его зарисуем.  Ребята, сегодня мы с вами вывели много правил безопасной игры, а кто же нам в этом помог?  Конечно, родители, это последнее правило: «Всегда советуйся и зови на помощь родителей», зарисуем его вместе с другими правилами. | Дети определяют обозначенные на карточке значения признаков объекта: по цвету – желтый, по форме – круглый, по количеству – один, по размеру – больше чем бубен, но меньше, чем обруч, имеет части – цифры, стрелки. Дети находят в группе зашифрованный объект – часы.  Дети выводят второе правило: «Игра должна занимать ограниченное время» и зарисовывают его на карточке.  Сидят на ковре, слушают и обсуждают мнение родителей, затем слушают сказку.  Дети рассаживаются у мольберта, с помощью схемы алгоритма определяют цель героя сказки – хотел только играть в компьютерные игры, препятствия для достижения цели – другие дела, родители, действия – играл, не ел, грубил маме, результат – играл, но остался один, без друзей и родителей. Дети определяют черты характера героя, исходя из цели и действий – глупый, эгоистичный, безответственный, дают ему совет в виде следующего правила: «Живи в реальном, а не в виртуальном мире» и зарисовывают его на карточке.  Дети подходят к экрану, слушают сообщение.  Интересно, хотелось научиться новой игре.  Нет, не интересно, мы уже давно знаем правила этой игры и умеем в нее играть.  Дети выводят следующее правило: «Игра должна учить чему-то новому», садятся за стол, и зарисовывают его на карточке.  Наши родители.  Дети зарисовывают правило на карточке. | Слайды № 4, № 5, № 6, № 7 презентации к занятию. |
| Рефлексия (подведение итогов) | 2 минуты | Ребята, приглашаю всех присесть на ковер. Что у вас на карточках? Как мы их узнали? Зачем нам эти правила? Молодцы! Мы с вами теперь знаем эти правила, а памятки с правилами предлагаю подарить нашим соседям, детям группы № 7, чтобы они тоже знали и соблюдали эти правила. | Дети берут карточки с зарисованными правилами и рассаживаются на ковре.  Правила безопасной игры.  Играли в игру «Хорошо - плохо», слушали ответы родителей, проверяли их предположения.  Правила нужны, чтобы не нанести вред своему здоровью. |  |
| Информация о домашнем задании, инструктаж |  |  |  |  |