



Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
«Центр развития ребенка - детский сад №28 «Огонёк»

Методическая разработка.

**Дидактическая игра
для подготовительной комбинированной группы
«Кубик Блума. Безопасный интернет».**



Разработала:
воспитатель высшей
категории Рудакова А.А.

город Бердск

2026

Кубик Блума — это замечательный способ в игровой форме закрепить у детей навыки безопасного поведения в интернете.

Дидактическая игра «Кубик Блума: Безопасный интернет»

1. Целевая аудитория

Дети старшего дошкольного возраста (6-7 лет), а также дети младшего школьного возраста (1-2 класс).

2. Цель игры

Формирование у детей основ безопасного поведения в сети Интернет, развитие критического мышления и коммуникативных навыков через использование игровой технологии «Кубик Блума».

3. Задачи игры

Обучающие:

Актуализировать и закрепить знания детей о потенциальных опасностях в интернете (незнакомцы, вирусы).

Научить различать личную и публичную информацию, объяснить, почему нельзя делиться своими данными (адрес, телефон, пароль).

Познакомить с понятиями «ник» (сетевое имя) и «безопасный пароль», сформировать навыки их придумывания.

Развивающие:

Развивать связную речь и умение аргументировать свой ответ.

Стимулировать мыслительные процессы (анализ, синтез, сравнение) при решении проблемных ситуаций.

Развивать воображение и творческие способности (придумывание ласковых названий, сказочных способов борьбы с вирусами).

Воспитательные:

Воспитывать культуру общения в сети и ответственность за свои действия в цифровом пространстве.

Формировать осторожность и осмотрительность при взаимодействии с цифровыми устройствами.

Воспитывать бережное отношение к своему здоровью и персональным данным.

Правила игры (Адаптированные для дошкольников)

Кому кидать: Игроки по очереди бросают кубик.

Что выбираем: Кубик падает, и сверху оказывается одна из картинок или цветных граней.

Что делаем: Ведущий (сначала воспитатель, потом может быть ребенок) читает задание с той грани, которая выпала.

Как играем: Игрок должен ответить на вопрос или выполнить задание. Можно отвечать сразу, можно посоветоваться с друзьями (в паре или команде), если игра командная.

Зачем играем: За полный и правильный ответ игрок получает жетон (например, смайлик или букву «Я» — «Я — значок безопасности»). В конце игры считаем, кто больше знает о безопасности в интернете

Описание граней кубика и вопросы к ним

(На гранях кубика можно наклеить картинки-символы, соответствующие вопросам. Например: знак вопроса, ладошка, замок, вопросительный знак, лампочка, щит. Грани кубика могут меняться. К граням кубика с помощью липучек крепятся разные картинки (в зависимости от обучающих задач).

Грань 1. «Предложи» (Ситуация с незнакомцем)

Вопрос: Представь, что тебе в игре или по видеочату написал незнакомый человек. Он говорит: «Привет! Ты классно играешь. Давай дружить? Как тебя зовут, где ты живешь? Я пришлю тебе подарок!». Предложи, что ты будешь делать?

Ожидаемый ответ: Не отвечать, не писать свой адрес и имя, сразу сказать об этом родителям, заблокировать незнакомца.

Грань 2. «Подумай» (Личная информация)

Вопрос: Подумай и скажи, какими данными о себе можно делиться в интернете (например, в игре или на детском сайте), а какими нельзя?

Ожидаемый ответ: Можно делиться: своим любимым цветом, названием любимого мультика, увлечением (футбол, рисование). Нельзя делиться: домашним адресом, номером телефона, паролями, фотографиями семьи.

Грань 3. «Объясни» (Что такое ник)

Вопрос: Объясни, что такое «ник» (или сетевое имя)? Зачем он нужен? И придумай для себя пример безопасного ника (имени, под которым можно общаться в сети).

Ожидаемый ответ: Ник — это вымышленное имя для игр и сайтов, чтобы не показывать свое настоящее имя. Нельзя использовать свое

настоящее имя и фамилию. Придумывание ника: «Храбрый Львенок», «Кошка-Смешинка», «Робот Робин» (но не Саша Петров).

Грань 4. «Придумай» (Безопасный пароль)

Вопрос: Представь, что тебе нужно придумать пароль для входа в твою любимую игру, чтобы его никто не взломал. Придумай безопасный пароль. Из чего он должен состоять?

Ожидаемый ответ: Пароль должен быть сложным, длинным. Нельзя использовать имя, дату рождения, простые слова (1234, пароль, qwerty). Хороший пароль: «Солнце22Лето!» (буквы, цифры, символы). Важно: пароль нужно держать в секрете!

Грань 5. «Предложи ласково» (Физминутка/Творчество)

Вопрос: Наши компьютерные друзья — мышка, монитор, клавиатура и системный блок — грустили. Давай назовем их ласково, чтобы они улыбнулись. Как можно ласково назвать мышку? Монитор? Клавиатуру? Системный блок?

Ожидаемый ответ: *Мышь* — мышка, мышонок, мышечка, малышка. *Монитор* — экранчик, мониторчик, окошечко. *Клавиатура* — клавиатурка, кнопочки, клавишки. *Системный блок* — системник, коробочка, процессорчик.

Грань 6. «Поделись и объясни» (Угрозы и защита)

Вопрос 1: Поделись, какие опасности (угрозы) цифрового мира ты знаешь? Что может случиться плохого с компьютером или с тобой в интернете?

Вопрос 2: А теперь объясни, как победить компьютерный вирус? Как сделать так, чтобы он не попал в компьютер?

Ожидаемый ответ: *Опасности:* Вирусы, мошенники, незнакомцы, плохие картинки. *Как победить:* Спросить взрослого, не нажимать на подозрительные кнопки и всплывающие окошки, использовать специальную защиту — антивирус (как «доктор Айболит» для компьютера).

Приложение
(Варианты граней для кубика Блума)

ПРЕДЛОЖИ

что делать, если
получил странное
сообщение



ПОЧЕМУ

Интернет
может быть
опасен



ПРИДУМАЙ

пароль,
который трудно
взломать



ОБЪЯСНИ

что значит
цифровой
суверенитет



ПОДУМАЙ

какими данными
можно,
а какими
нельзя
делиться в интернете

ОБЪЯСНИ

что такое
НИК



ПРЕДЛОЖИ

что ты будешь делать,
если тебе
написал незнакомец



ПРИДУМАЙ

безопасный
пароль

BABYGIRL
00 ◀ ▶ ⇨ ▶▶



ПОДЕЛИСЬ

какие угрозы
цифрового мира
ты знаешь



ПРЕДЛОЖИ

как ласково можно
назвать составные части
компьютера: мышь,
монитор, клавиатура,
системный блок



ПРИДУМАЙ

лозунг для праздника,
посвящённого
безопасному
интернету



ОБЪЯСНИ

как победить
компьютерный вирус

