

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка - детский сад №28 «Огонек» Микрорайон 11
г. Бердска, тел (38341) 4-93-93

Методическая разработка игры
«Дети в Сети: Приключения в Цифрограде»



Педагог-психолог Симаева Ольга Анатольевна

г. Бердск 2026г.

Конспект интерактивной игры-квеста для детей 6-7 лет

«Дети в Сети: Приключения в Цифрограде»

Автор-составитель: (Ваше имя)

Возрастная группа: дети 6-7 лет (подготовительная группа).

Тема: Основы цифровой безопасности (кибербезопасность).

Тип занятия: Игра-квест с элементами театрализации и ИКТ.

Форма организации: Фронтальная (групповая).

Продолжительность: 30-35 минут.

Оборудование и материалы:

- *Технические средства:* Проектор, экран, ноутбук, колонки, интерактивная доска (по возможности) .
- *Демонстрационные материалы:*
 - Презентация с видеозвонками от персонажей (Бобёр-Безопасник, Тролль, Вирус Вирусич)
 - Изображения "гаджетов" (планшет, телефон, компьютер) для игры
- *Раздаточные материалы:*
 - Карточки с "опасными" и "безопасными" ситуациями
 - Мяч для игры "Да-Нет"
 - Конверты с пазлами "Правило безопасности"
 - Воздушные шары (сигнальные) по количеству детей
 - Медальки "Юный кибер-защитник"

Предварительная работа:

- Беседы на темы "Что такое интернет?", "Для чего нужен компьютер?" .
- Чтение сказок с обсуждением поступков героев (аналогия с доверием незнакомцам).
- Разучивание физкультминутки.

Цель

Формирование у детей старшего дошкольного возраста основ безопасного поведения в цифровом пространстве (Интернете, при использовании гаджетов).

Задачи

Обучающие:

- Познакомить детей с основными правилами цифровой безопасности: не сообщать личные данные незнакомцам, не переходить по подозрительным ссылкам, не общаться с незнакомцами в сети, говорить взрослым о подозрительном контенте .
- Сформировать понятие "личная информация" (имя, адрес, пароль, фото) .
- Научить распознавать потенциально опасные ситуации в цифровой среде.

Развивающие:

- Развивать критическое мышление, умение анализировать ситуации и принимать правильные решения.
- Развивать внимание, память, коммуникативные навыки.
- Развивать умение работать в команде, договариваться, слушать друг друга.

Воспитательные:

- Воспитывать ответственное отношение к использованию гаджетов и интернета.
- Воспитывать навыки взаимопомощи и поддержки при столкновении с трудностями.
- Формировать умение обращаться за помощью к взрослым в случае опасности .

Персонажи (на видео/аудио/слайдах)

1. **Бобёр-Безопасник (положительный герой):** Умный друг, который просит о помощи. Появляется на экране в начале и в конце.
2. **Троль (отрицательный герой):** Вредный персонаж, который пытается обмануть детей и выведать личные данные. Появляется в видео-сообщениях.
3. **Вирус ВирусЫч:** Персонаж, который "заражает" гаджеты. Может появляться как анимация на экране.

Ход игры-квеста

1. Организационный момент. Вход в тему (3 мин)

Звучит спокойная, но загадочная музыка. Дети входят в зал и садятся полукругом перед экраном. На экране — заставка города "Цифроград".

Педагог: Здравствуйте, ребята! Сегодня я получила необычное видеописьмо. Давайте посмотрим его вместе.

*На экране появляется **Бобёр-Безопасник**. Он взволнован.*

Бобёр (на видео): "Ой-ой-ой! Ребята, помогите! Я живу в волшебном городе Цифрограде. Здесь у каждого есть свои планшеты и компьютеры. Мы играем, учимся и общаемся. Но сегодня случилась беда! Злой Вирус ВирусЫч и коварный Тролль пробрались в наш город и хотят всё испортить. Они рассылают опасные ссылки, просят назвать пароли и пытаются обмануть жителей. Я не могу справиться один! Научите меня и моих друзей правилам цифровой безопасности, чтобы мы смогли прогнать злодеев!" .

Педагог: Ну что, ребята, поможем жителям Цифрограда? Мы с вами уже знаем, что интернет может быть не только полезным, но и опасным. Давайте отправимся в путешествие по Цифрограду и выполним задания, чтобы прогнать злодеев!

Педагог включает "волшебный экран", и дети "переносятся" в Цифроград (слайд с изображением города).

2. Основная часть. Путешествие по Цифрограду (25-27 мин)

Остановка 1. «Площадь Гаджетов»

(Введение в тему, актуализация знаний)

Педагог: Мы попали на Площадь Гаджетов. Посмотрите, сколько вокруг техники!

На экране появляются картинки: смартфон, планшет, ноутбук, умные часы.

Игра с мячом "Для чего нам это?"

Педагог бросает мяч ребёнку и называет гаджет (например, "планшет"). Ребёнок ловит мяч и говорит, для чего можно использовать этот гаджет (звонить, играть, смотреть мультики, учиться, фотографировать). Игра продолжается 1-2 минуты.

Педагог: Молодцы! Гаджеты — наши помощники. Но, как и в любом городе, в Цифрограде есть свои правила безопасности. А вот и первое испытание!

На экране появляется видео-сообщение от Тролля.

Тролль: "Ха-ха! Привет, малыши! Я Тролль. Слышал, вы хотите помочь Бобру? Ничего у вас не выйдет! Я сейчас позвоню каждому из вас и скажу: «Привет, это твой друг! Назови мне свой адрес и скажи, когда мама уходит на работу, я принесу тебе подарок!» Вы же назовёте? Да?"

Педагог: Ребята, а как вы думаете, можно ли называть свой адрес, имя, пароль незнакомцам в интернете или по телефону? (Ответы детей). Конечно, нет! Это личная информация, её нельзя сообщать никому, кроме родителей .

Упражнение "Личное — значит тайное"

Дети встают в круг. Педагог называет разные сведения. Если это личная информация, которую нельзя сообщать незнакомцам, дети закрывают лицо ладошками ("прячут"). Если это общая информация, которую сообщать можно — хлопают в ладоши .

- Твоё имя и фамилия? (Прячемся)
- Сколько тебе лет? (Хлопаем — это не очень опасно, но лучше уточнить у родителей)
- Твой домашний адрес? (Прячемся)
- Какая твоя любимая игрушка? (Хлопаем)
- Пароль от маминого телефона? (Прячемся)
- Какое у тебя сегодня настроение? (Хлопаем)

Бобёр (на экране): "Ура! Вы прогнали Тролля! Теперь я знаю: нельзя называть личные данные незнакомцам! Спасибо!"

Остановка 2. «Аллея Ссылок»

(Правила перехода по ссылкам и скачивания файлов)

Педагог: Мы идём дальше и попадаем на Аллею Ссылок. Здесь живут ссылки — они открывают двери в разные сайты.

*На экране анимация: летят разноцветные значки, баннеры с надписями "Нажми меня", "Ты выиграл приз", "Скачай игру бесплатно!". Звучит тревожная музыка, появляется анимация **Вируса Вирусыча** (злобная зелёная туча с экраном).*

Педагог: Ой, ребята, смотрите! Это же Вирус Вирусыч! Он прячется в опасных ссылках. Если нажать на такую ссылку, вирус может испортить планшет или украсть фотографии. Что же делать?

Игра-ситуация "Выбери безопасную ссылку"

Педагог показывает детям карточки (или слайды) с разными ссылками-картинками.

1. Яркая картинка с надписью "Бесплатные алмазы в игре! Жми скорей!" .
2. Значок знакомого детского мультфильма с сайта, который ребёнок знает (например, "Союзмультфильм") .
3. Всплывающее окно "Твой компьютер заражён, срочно нажми сюда!" .
4. Ссылка от мамы, которая лежит на рабочем столе (иконка) .

Задание: Дети должны поднять красный сигнальный шарик (или просто хлопнуть), если ссылка кажется опасной, и зелёный шарик (или топнуть), если по ней можно перейти (только если взрослый рядом разрешил). Педагог поясняет, что даже знакомая ссылка должна быть одобрена родителями .

Педагог: Главное правило: **Никогда не нажимай на незнакомые ссылки или всплывающие окошки! Спроси разрешения у взрослых!** .

Физкультминутка "Планшет" (динамическая пауза)

(На экране может быть весёлая зарядка-анимация)

Педагог: А теперь давайте разомнёмся, как будто мы — весёлые приложения в планшете!

Мы планшет в руки возьмём (сжимаем и разжимаем кулачки)

И зарядку в нём найдём.

Экран пальчиком включаем (имитация нажатия на экран)

И зарядку начинаем:

Слайд влево, слайд вправо (повороты ладоней влево-вправо)

Вверх-вниз, прыг-скок! (встаём на носочки, приседаем)

Пальчиками постучали, ("бегаем" пальчиками по ногам)

Громко-громко покричали? (ладошки рупором, громко кричат "Ау!")

Нет, нет, нет! (грозят пальчиком)

В планшете громко не кричат, (палец к губам - "тихо")

Тихо пальчики стучат. (тихо стучим пальчиками)

Остановка 3. «Сквер Дружбы»

(Правила общения с незнакомцами в сети)

Педагог: Мы пришли в Сквер Дружбы. Здесь жители Цифрограда общаются в чатах и мессенджерах.

На экране появляется сообщение от неизвестного пользователя. Текст зачитывает педагог или звучит голос.

Сообщение: "Привет! Меня зовут Дима. Мне тоже 6 лет. Давай дружить? Пришли мне свою фотографию, где ты в трусиках, а я тебе пришлю новую игру!" .

Педагог: Ребята, это Дима? А может, это снова Тролль? Как вы думаете, можно ли отправлять свои фотографии, тем более такие, незнакомым людям? Почему? (Ответы детей).

Правило: Никогда не отправляй незнакомцам свои фотографии, особенно где ты без одежды. Злые люди могут использовать их для обмана. Если кто-то просит фото или хочет встретиться — сразу скажи родителям! .

Игра "Пазлы безопасности" (работа в подгруппах)

Дети делятся на 3-4 команды. Каждая команда получает конверт с разрезанным на части правилом безопасности (в виде картинки).

1-я команда: "Не общайся с незнакомцами в сети"

2-я команда: "Не нажимай на подозрительные ссылки"

3-я команда: "Говори взрослым о странных сообщениях"
Задача: собрать пазл и объяснить, что означает это правило.

Остановка 4. «Главная площадь. Встреча с Бобром»

(Закрепление)

На экране появляется довольный **Бобёр-Безопасник**.

Бобёр: "Ребята! Вы такие молодцы! Вы прогнали Тролля и Вируса. Жители Цифрограда теперь знают все правила безопасности. Давайте их повторим, чтобы никто не забыл!"

Педагог: Давайте, ребята, встанем в круг и вспомним всё, чему мы научились.

Игра "Интернет-светофор"

Педагог читает утверждение. Если оно правильное и безопасное — дети поднимают зелёный шарик. Если опасное — красный .

- Всегда спрашивай разрешения у родителей, прежде чем скачивать игру или переходить по ссылке. (Зелёный)
- Можно называть свой адрес и номер телефона новому другу в игре. (Красный)
- Если пришло странное сообщение, нужно показать его маме или папе. (Зелёный)
- Можно нажимать на все яркие картинки, которые прыгают на экране. (Красный)
- Если незнакомец просит прислать фото, нужно сразу согласиться, чтобы он не обиделся. (Красный)
- В интернете можно общаться только с теми, кого ты знаешь в реальной жизни, с разрешения родителей. (Зелёный)

3. Заключительная часть. Рефлексия (5 мин)

Бобёр (на видео): "Спасибо вам, ребята! Вы настоящие герои. Теперь в Цифрограде снова мир и порядок. Я дарю вам медальки "Юный кибер-защитник" за вашу смекалку и знания!" .

Педагог раздает детям медальки (наклейки, раскраски).

Педагог: Ну что, нам пора возвращаться в детский сад. Давайте закроем глаза, и "волшебный экран" перенесет нас обратно.

Звучит спокойная музыка.

Рефлексия "Всё в твоих руках"

Педагог: Ребята, вам понравилось наше приключение в Цифрограде?

- Поднимите **одну руку**, если вы запомнили какое-нибудь правило безопасности.
- Поднимите **две руки** (похлопайте), если вы расскажете эти правила своим друзьям и родителям.
- Потопайте ногами, если вы готовы всегда соблюдать эти правила!

Педагог: Молодцы! Помните: интернет и гаджеты — это здорово, но безопасность — прежде всего! Если что-то непонятно, страшно или неприятно — смело зовите взрослых!

Под веселую музыку дети выходят из зала