

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

Методическая разработка

ЗАНЯТИЕ – ВИКТОРИНА

Для детей старшего дошкольного возраста

Тема: «ЦИФРОВАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ»

Составили и провели:

Педагог-психолог Симаева О. А.

Учитель-дефектолог Ефанова С. Ю.

г. Бердск 2026г.

Цель: сформировать у дошкольников первичные представления о безопасном поведении при использовании гаджетов и интернета.

Задачи:

Обучающие:

1. Научить детей трём «НЕ»:
 - НЕ отвечать незнакомцам в интернете
 - НЕ нажимать на всплывающие окна и кнопки
 - НЕ называть своё имя, адрес, номер телефона без родителей
2. Познакомить с правилом «Спроси взрослого».
3. Дать представление о временных рамках использования гаджетов (15–20 минут).

Развивающие:

1. Развивать критическое мышление: отличать полезную игру от рекламы/обмана.
2. Развивать память и внимание через повторение правил в игровой форме.
3. Развивать самоконтроль: умение сказать «Стоп» самому себе перед экраном.

Воспитательные:

1. Воспитывать ответственное отношение к своему здоровью (беречь глаза, осанку, психику).
2. Формировать уважение к личным данным своей семьи.

Оборудование и материалы:

Что нужно	Для чего
Проектор или планшет (для демонстрации картинок/сценок)	Показать опасные ситуации «как бывает»
Карточки-ситуации (4–6 штук)	Для разбора по командам
Светофор из картона (красный/жёлтый/зелёный круги на каждого)	Для быстрого голосования «опасно — сомнительно — безопасно»
Кукла-телефон или мягкая игрушка-смартфон	Персонаж-помощник
Песочные часы на 1 минуту	Для режима «выключи экран»
Наклейки-медали «Цифровой знаток»	Призы
Маски/значки для команд (Экраны, Кнопки, Пароли, Зарядки)	Для деления

Форма проведения: командная викторина (2–4 команды по 3–5 детей)

Ход викторины:

ЭТАП 1. Вступление и мотивация

Ведущий (с куклой-телефоном в руках):

«Здравствуйте, ребята! Это мой друг — Умный Телефон. Он очень полезный: по нему можно позвонить маме, посмотреть мультик или поиграть.

Но знаете что? Даже телефон может быть ОПАСНЫМ, если не знать простых правил. Сегодня мы проведём викторину „Цифровая безопасность“. Победит та команда, которая запомнит и сможет объяснить, как не попасть в беду в интернете».

Деление на команды (по цветам или маскам):

- Команда «Экраны»
- Команда «Кнопки»
- Команда «Пароли»
- Команда «Зарядки»

Разминка (хором):

- «Что в руках у меня?» (телефон/планшет)
- «Зачем детям телефон?» (звонить маме, смотреть обучение, играть)
- «А сколько времени можно играть?» (15–20 минут, пока не устанут глаза)

ЭТАП 2. Блиц-опрос «ВЕРНО — НЕВЕРНО»

У каждого ребёнка или команды — карточки зелёного (верно) и красного (неверно) цвета.

Вопрос	Верный ответ	Объяснение для детей
Можно отвечать незнакомцу, который написал в игре «Привет, как тебя зовут?»	✗ НЕВЕРНО	Незнакомец может притворяться другом
Если на телефоне выскочила кнопка «ТЫ ВЫИГРАЛ ПРИЗ», надо позвать взрослого	✓ ВЕРНО	Сам нажимать нельзя — это обман
Смотреть мультики можно целый день	✗ НЕВЕРНО	Устают глаза и голова
Нельзя называть свой адрес в интернете даже по голосу	✓ ВЕРНО	Злые люди могут это использовать
Если тебе страшно от видео — маме/папе	✓ ВЕРНО	Взрослые помогут

Фиксация: Ведущий подсчитывает правильные ответы, команды получают жетоны.

ЭТАП 3. Конкурс «ОПАСНЫЕ СИТУАЦИИ»

Каждой команде даётся **одна карточка-ситуация**. Дети обсуждают 30 секунд, потом один ребёнок (или вся команда) отвечают: «Что делать?»

Команда	Ситуация	Правильный ответ
Экраны	<i>«Ты играешь в планшет. Вдруг появляется яркая картинка: НАЖМИ СЮДА, ПОЛУЧИШЬ МНОГО МОНЕТ. Рядом никого из взрослых нет».</i>	Не нажимать, выключить планшет или позвать взрослого
Кнопки	<i>«В видеозвонок звонит незнакомый дядя, говорит: „Я друг твоего папы, покажи, где вы живёте, как зовут твою маму?“».</i>	Не показывать, не называть, положить трубку, сказать родителям
Пароли	<i>«Друг в садике сказал: „Дай мне свой телефон, я тебе новую игру поставлю“. Ты даёшь телефон, а он открывает разные приложения и что-то нажимает».</i>	Забрать телефон, сказать: «Мне нельзя давать телефон без мамы», рассказать взрослым
Зарядки	<i>«Ты долго-долго играл, глазки устали, голова болит, а игра всё не заканчивается. Ты хочешь ещё чуть-чуть».</i>	Остановиться самому, выключить, сделать зарядку для глаз

Оценивание:

- Полный правильный ответ — 3 балла
- Ответ с помощью ведущего — 2 балла
- Ответ «не знаю» — 0 баллов, но ведущий объясняет правило

ЭТАП 4. Динамическая пауза «ГАДЖЕТ-ЗАРЯДКА»

Цель: Снять напряжение, напомнить о физминутке при работе с экраном.

Команда ведущего	Действие детей
«Экран включился»	Широко открыть глаза
«Глазки устали — моргаем»	Быстро моргать 5 секунд

Команда ведущего	Действие детей
«Смотрим вдаль — на стену»	Смотреть на дальнюю точку
«Смотрим на пальчик перед носом»	Свести глаза к носу
«Телефон положили — потянулись»	Потянуться вверх
«Шею разминаем»	Повороты головы влево-вправо
«Зарядка для пальцев: звоним по телефону»	Поочерёдно касаться большим пальцем каждого

Нейроигра-бонус:

Ведущий называет «планшет» — дети делают квадрат руками, «звонок» — подносят руку к уху, «зарядку» — трясут кистями. Темп ускоряется.

ЭТАП 5. Игра «СВЕТОФОР БЕЗОПАСНОСТИ

Ведущий зачитывает короткие утверждения. Команды поднимают:

Цвет	Значение
Зелёный	Безопасно, так можно
Жёлтый	Нужно спросить у взрослого
Красный	Опасно, так делать нельзя
Утверждение	Правильный цвет
Играть в телефоне 10 минут, потом выключить	
Нажать «ОК» в неизвестном окне	
Сказать имя и фамилию в голосовом чате, если просит «администратор»	
Попросить маму скачать новую игру	
Посмотреть мультик про собак, который посоветовал воспитатель	
Отправить фото своей комнаты незнакомцу	

Ведущий фиксирует скорость и правильность.

ЭТАП 6. Практическое задание «НАУЧИ КРОША»

Появляется игрушка (или картинка) — Крош (или любой персонаж).

«Ребята, я купил себе телефон и совсем не знаю правил безопасности! Научите меня, пожалуйста».

Задание командам (по очереди назвать по 1 правилу):

Команда	Правило (формулировка ребёнка)
Экраны	«Не включай громкий звук ночью» (вариант) — ведущий помогает сформулировать
Кнопки	«Не нажимай на всплывающие кнопки»
Пароли	«Не говори свой пароль даже другу»
Зарядки	«Ставь таймер, чтобы не играть долго»

Ведущий дополняет 4 главных правила для запоминания:

1. **Спроси взрослого** — если сомневаешься.
2. **Не отвечай незнакомцам** — даже если они добрые.
3. **Не нажимай на яркие кнопки** — это обман.
4. **Вовремя выключай** — глаза и голова скажут спасибо.

ЭТАП 7. Подведение итогов.

Подсчёт баллов (можно сделать это вместе с детьми).

Номинации (без проигравших):

- «Самые внимательные» — команда, давшая больше правильных ответов
- «Самые быстрые» — команда, быстрее всех поднимавшая светофор
- «Самые вежливые» — команда, которая не перебивала
- «Самые умные» — команда, назвавшая самое необычное правило

Награждение:

Каждый ребёнок получает наклейку-медаль «**Цифровой знаток**» и маленькую памятку-раскраску «4 правила безопасности в телефоне».

Рефлексия (в кругу):

- Что самое важное вы сегодня узнали?
- Кто теперь научит своего младшего брата или сестру?
- Почему нельзя бояться сказать маме, если в телефоне появилось что-то страшное?

Завершающий ритуал:

Дети хором говорят:

«Телефон — это не игрушка, а помощник. А главный помощник — мама и папа!»

ПАМЯТКА ДЛЯ ВЕДУЩЕГО (важные акценты)

Чего делать НЕ надо

Пугать детей страшными историями

Говорить сложные термины (фишинг, вишинг)

Давать готовые ответы

Заставлять рассказывать о личном опыте

Что делать НАДО

Говорить спокойно, без запугивания

Использовать простые слова: «обман», «незнакомец», «ловушка»

Задавать наводящие вопросы: «А как ты думаешь, почему это опасно?»

Предлагать анонимные ситуации «один мальчик/одна девочка»