

ДІВЧИНКА 10 РОКІВ ПРОДАВЕЦЬ МАМА ДІДУСЬ
УЧЕНЬ 2 КЛАСУ ЗЛОДІЙ НАРКОЗАЛЕЖНИЙ СТУДЕНТ
ПСИХОЛОГ УЧИТЕЛЬ ХЛОПЧИК 16 РОКІВ УЧЕНЬ 4 КЛАСУ

Отже, ви повинні розуміти, що не завжди відомо, хто є вашим співрозмовником в сітці.

3. - Які можливості дає нам Інтернет?

- Листуватися
- Розмовляти , як по телефону (skipe)
- Дізнаватися інформацію про погоду
- Новини
- Грати в комп'ютерні ігри
- Читати книги

Таким чином ви сказали , що за допомогою Інтернету ми спілкуємось між собою. Також, коли ми реєструємось на сайтах ми вводимо свої паролі. Подумайте, чи можуть вони бути простими , чи потрібно їх записувати на папері, чи давати іншим людям...?

4. ГРА

Подумайте, який пароль підійде для Ганнусі.

Зазвичай спілкування може відбуватися в режимі он-лайн(програма ICQ, сайт «Однокласники», «Контакти» та інші). Зазвичай ви розмовляєте з родичами, друзями, знайомими. Та коли ви не знаєте співрозмовника, або випадково відповіли на якийсь запит, то негайно треба вийти з чату. Це небезпечно.

5. Сценка «Спілкування в соціальній мережі».

(Приймають участь учениця 4 класу і старшокласник).

СТАРШОКЛАСНИК: -Привіт!

УЧЕНИЦЯ 4 КЛАСУ: - Привіт!

СТАРШОКЛАСНИК: - Як тебе звати?

УЧЕНИЦЯ 4 КЛАСУ: - Зоряна. А тебе?

СТАРШОКЛАСНИК: - Мене звати Оленка. Мені 10 років. Скільки тобі років?

УЧЕНИЦЯ 4 КЛАСУ: А мені 9 .

СТАРШОКЛАСНИК: - Чим ти любиш займатися у вільний час?

УЧЕНИЦЯ 4 КЛАСУ: - Я люблю дивитися кіно.

СТАРШОКЛАСНИК: - Як чудово, і я теж. Давай сходимо у кіно!

УЧЕНИЦЯ 4 КЛАСУ: - Я згодна.

СТАРШОКЛАСНИК: - Зустрічаємося завтра о 17 годині біля кінотеатру ім.. Шевченка.

УЧЕНИЦЯ 4 КЛАСУ: - Добре.

Під час зустрічі біля кінотеатру старшокласник розповідає Зоряні про те, що це його молодша сестричка мала прийти на зустріч, але захворіла і попросила його запросити дівчинку до них у гості. Зоряна погоджується на пропозицію і йде з незнайомцем.

- Пригадайте правила поведінки з незнайомими людьми і зробіть висновок, чи правильно вчинила Зоряна. Як би вчинили ви?

Яку інформацію про себе можна викладати в Інтернеті?

6.Гра «Допоможи Ганнусі».

Учні знаходять помилки, які зробила Ганнуся під час надання інформації про себе у мережу.

- Отже, ще раз нагадую, що з незнайомими користувачами Інтернету ніколи не можна спілкуватися.

7. Комп'ютерні ігри.

- Пригадайте, скільки часу дитина вашого віку може проводити перед комп'ютером?

У Японії вчені досліджували наслідки багатогодинного перебування дітей у віртуальному інформаційному просторі, зокрема під час багатогодинної комп'ютерної гри.

Результати цих досліджень вражають:

у дітей, які грають у комп'ютерні ігри, можуть виявлятися хронічні зміни у розвитку головного мозку;

комп'ютерні ігри стимулюють лише ті частини головного мозку, які відповідають за зір та пересування, і не допомагають у розвитку інших його важливих ділянок;

у дітей, які довго грають у комп'ютерні ігри, не розвиваються лобні долі мозку, що відповідають за поведінку, тренування пам'яті, емоції, навчання. Ці частини мозку повинні розвиватися до досягнення дорослого віку.

8. Пошук інформації у мережі Інтернет.

Ви сказали, що за допомогою Інтернету можна знайти багато різної інформації. Але вона може бути корисною і шкідливою. А це є небезпечно.

9. Робота в групах «Безпечні і небезпечні сторони Інтернету».

Клас розбивається на 4 групи. Методом жеребкування учні отримують завдання:

Назвати всі безпечні або небезпечні сторони Інтернету.

Після презентації груп робиться узагальнення і роботи прикріплюються до магнітної дошки .

Безпечні сторони Інтернету	Небезпечні сторони Інтернету

IV. Підсумок уроку.

Правила безпечного Інтернету.

Давайте прочитаємо правила безпечного Інтернету.

ПРАВИЛА(Презентація - додатки)

Зверніть увагу на останній пункт правил. Якщо у вас виникли проблеми або ви невпевнені у своєму виборі, порадьтеся зі своїми батьками і учителями.

У вигляді якої тварини ви зобразили б Інтернет? Чому?

(Асоціації дітей :Тигр – злий, швидкий. Лисиця –хитрий. Павук –мережа. Рись – швидкий.

Дельфін – розумний. Жаба –небезпечний.)