Тема игры: «**Безопасность в сети Интернет**»

**Цель:** Повысить грамотность, обучающихся в вопросах безопасности в сети, а также закрепить имеющиеся знания о возможных рисках при использовании Интернета.

**Задачи:**

1. Систематизировать знания обучающихся в области использования Интернета.
2. Сформировать навыки безопасного поведения в киберпространстве

**Этапы:**

1. Организационный этап
2. Основной этап
3. Подведение итогов

**Оборудование и материалы:**

1. Компьютер
2. Проектор
3. Презентация
4. Карточки для учащихся.

**I. Организационный этап**

Учитель: Добрый день, ребята! Широкое распространение сети Интернет открывает перед людьми большие возможности для общения и саморазвития, но интернет – это не только среда возможностей, для вас он может стать настоящим источником угроз. Количество пользователей российской сети Интернет составляет десятки миллионов людей, и немалая часть из них - дети, которые могут не знать об опасностях мировой паутины. Поэтому очень большое внимание при работе с Интернетом необходимо уделять вопросам безопасности. Как вы считаете какая тема нашего классного часа?

Планируемые ответы: Безопасность в интернете/ безопасность в сети интернет.

Учитель: Верно, ответьте, а вы часто играете в онлайн-игры?

Планируемые ответы: Да, иногда

Учитель: Давайте и мы сыграем с вами в игру, которая поможет укрепить и проверить ваши знания о безопасности в интернете, а, может, и узнать что-то новое и полезное. Вам необходимо разделиться на команды

\*Также учитель может сам разделить учеников на команды или ученики могут вытянуть жребий\*

**II. Основной этап**

Учитель: Игра, в которую нам предстоит сыграть называется «КиберБой» и её правила схожи с правилами игры «Морской бой», но в этой игре ваши команды будут играть против меня, то есть «бомбить» моё поле с кораблями. Ознакомимся с правилами.

* Учащиеся делятся на две команды. Перед началом боевых действий игроки бросают жребий или договариваются, кто будет ходить первым. Ход чередуется
* На доске представлено поле 6х6. Каждая клетка имеет свой вопрос. На поле учитель отметил:
* 1 корабль — ряд из 4 клеток («четырёхпалубный»)
* 1 корабль — ряд из 3 клеток («трёхпалубный»)
* 1 корабль — ряд из 2 клеток («двухпалубный»)
* 3 корабля — 1 клетка («однопалубные»)
* Игроки из команды выбирают ячейку, где, по их мнению, находится корабль
* Каждая команда по порядку отвечает на выбранный вопрос, в случае верного ответа начисляются баллы.
* Если команда не попала в корабль (промахнулась), но правильно ответила на вопрос – команде начисляется 5 баллов. Если же команда «ранила» корабль (попала в цель) и правильно ответила на вопрос - начисляется 10 баллов. За неправильные ответы баллы не начисляются
* Побеждает та команда, которая набрала наибольшее количество баллов.

В презентации на поле боя я буду отмечать:

* Зелёным крестом будем обозначать верно отвеченные вопросы при ранении кораблей (10 б.)
* Красным крестом будем обозначать неверно отвеченные вопросы при ранении кораблей (0 б.)
* Зелёной точкой будем обозначать верно отвеченные вопросы при непопадании в корабли (5 б.)
* Красной точкой будем обозначать неверно отвеченные вопросы при непопадании в корабли (0 б.)

На своих выданных карточках с полями вы можете отмечать раненные корабли или просчитывать их расположение.

Есть ли у вас вопросы по правилам игры?

Предполагаемые ответы: да\нет

Учитель: Начнём игру \*Ход игры\*

\*Ученики тянут жребий, чья команда будет ходить первой\*

**III. Подведение итогов**

Учитель: Подведем итоги нашей игры. В ходе игры команда \*\*\* заработала \*\* баллов, а – команда \*\*\* – \*\* баллов. Все команды молодцы, надеюсь, что впредь в Интернете вы будете осторожнее и не забудете, что живое общение, игры намного лучше виртуального. Вы должны помнить основные правила поведения в сети и с умом использовать возможности Интернета.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | А | Б | В | Г | Д | Е |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |