МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ   
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ГАПОУ СО «Екатеринбургский техникум отраслевых технологий и сервиса»

Разработчики :

Гомулина Татьяна Николаевна,

преподаватель ОБЖ

Перевозчикова Светлана Арнольдовна,

зав.библиотекой

Творческо-познавательная игра   
«Безопасный интернет».

Место проведения: Кабинет информатики.

Дидактический и раздаточный материал: сценарий, макеты буклетов, цветные карандаши, фломастеры, компьютеры, доступ в интернет, ручки, сладкие призы, хорошее настроение.

Цель:

Формирование информационно-коммуникационной культуры и грамотности у обучающихся как фактора безопасности в информационном обществе.

Задачи:

1. Расширить знания, обучающихся об информационной безопасности.

2. Сформировать у обучающихся адекватное отношение к понятиям реального и виртуального мира.

3. Воспитывать в обучающихся умения: участвовать в диалоге, слушать, выслушивать точку зрения другого, отстаивать свою позицию разрешать конфликты;

4. Воспитывать умение работать сообща, сотрудничать для достижения общей цели;

5. Создание благоприятной психологической атмосферы в студенческой среде.

**Сценарий**

Ведущий. Добрый день. Сегодня мы с вами будем пиарщиками. Думаю, вы знаете, кто это. Это создатели и продвигатели хороших (иногда не очень) товаров и услуг. Кроме рекламы продаж существует и социальная реклама.

Что самое главное в социальной рекламе? Тема должна быть близка многим людям. А также, она должна быть полезной.

Тема нашего социального проекта – «Безопасный интернет».  
Кому может пригодиться этот продукт?

Нашим ровесникам, вашим ровесникам, бабушкам и дедушкам, и даже детям младше вас.  
Кратко хочу рассказать о правилах создания буклета.   
**Букле́т** (англ. booklet — «книжечка») — вид печатной продукции, характерный для рекламной полиграфии, имеющей внешнюю схожесть с брошюрой, но обычно более сложной конструкции и проработанного дизайна.

 Наиболее популярным вариантом сегодня является использование евробуклета – страницы с рекламой, имеющей формат А4 с отпечатанным с двух сторон текстом и свернутой преимущественно в три раза.

Таким образом, у буклета получается 6 небольших страничек. На одной из них размещают, как правило, тематический рисунок, фотографию или логотип, связанный с основной темой рекламы.

Еще на одной страничке размещают сведения об авторах и исполнителях проекта.

4 оставшиеся страницы заполняют информацией, иллюстрациями, фотографиями, стихами и т.п. , подробнее раскрывающими заданную тему.

Обычно, прежде, чем приступить к размещению материала, авторы делят его на рубрики. Поскольку у нас мало времени, мы предлагаем вам готовые макеты буклетов (Приложение 1), с заранее заявленными рубриками.

Раскрыть смысл рубрики необходимо с помощью рисунков и кратких комментариев.

Команды должны создать свой продукт – буклет с социальной рекламой на тему «Безопасный интернет». А также каждая команда должна представить его публике и защитить. Времени на работу – 30 минут.

Желаем всем творческих побед.

Будьте дружными, сплоченными, иногда умными и изредка находчивыми.

Мы знаем, вы справитесь.

**Финал.**

По окончании отведенного времени команды защищают свой проект.

Оценивание осуществляется по нескольким критериям (Приложение 2).

Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ДЕМОТИВАТОР** | **ГРУППА \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **РАЗРАБОТЧИКИ** | **ЭМБЛЕМА   БЕЗОПАСНОГО ИНТЕРНЕТА** |
| **ЧТО ТАКОЕ ИНТЕРНЕТ** | **ОПАСНОСТИ СЕТИ ИНТЕРНЕТ** | **СПОСОБЫ ЗАЩИТЫ   В СЕТИ ИНТЕРНЕТ** |

Приложение 2

Оценочный лист игры «Безопасный интернет»

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерии    Группы | Соответствие  заявленной теме | Техника и качество выполнения | Оригиналь- ность замысла | Полнота и информа-тивность  материала | Социальная значимость | Качество представления | Обобщение результата и формулировка выводов | Итоги |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Оценивание производится по шкале от 0 до 5 баллов.