Сценарный план квест-игры на тему «Медиаграмотность родителей и цифровая безопасность ребенка».

Автор: Фадеева И.В., воспитатель МБУ «Лицей №6»

Цель: формирование компетентности родителей дошкольников в области обеспечения медийной и цифровой безопасности ребенка.

Материалы, оборудование: интерактивная доска, компьютер, проектор, медийный материал: презентация квест-игра «Медиаграмотность родителей и цифровая безопасность ребенка», раздаточный материал: карточки медиа понятий, памятки, атрибуты к игре «Выпуск новостей», «Злые и добрые волшебники», листы бумаги, ручки.

Ход мероприятия:

Ведущий приветствует участников, объявляет тему квест-игры. Ведущий предлагает отправиться в необычный квест, в школу медиаграмотности, для этого участники игры делятся на две команды «Медиаграмотеи» в роли детей, «Родители» в роли родителей.

1 станция «Мозговой штурм»

(командам даются различные понятия и варианты ответа, необходимо выбрать наиболее верный и развернутый ответ с точки зрения детей и родителей)

Вопросы команде «Медиаграмотеи» понятия «Медиатекст», «Медиаграмотность», «Клиповое» мышление»

N	Медиатекст	В целом согласен	В целом не согласен	Придерживаюсь иного определения (какого именно?)
1	-Медиатекст-это сообщение, выраженное в любом жанре медиа: газетная статья, телепередача, видеоклип, фильм; -Медиатекст-это текст, расположенный на медиоресурсах в интернете; -Медиатекст-данные, фотографии, видеофайлы, текстовые файлы, размещенные на web- ресурсах.			
	Медиаграмотность			
2	-Медиаграмотность-умение использовать ресурсы интернета для работы в сети; -Медиаграмотность-умение анализировать и синтезировать пространственно-временную реальность, умение «читать» медиатекст; -Медиаграмотность-процесс подготовки медиаграмотного человека, обладающего развитой способностью к восприятию, созданию, анализу, оценке медиатекстов, к пониманию социокультурного и политического контекста			

	функционирования медиа в современном мире.			
	Клиповое мышление			
3	- «Клиповое» мышление-мышление, отличное от обычного линейного мышления, ускоренное по времени, деленное на определенные промежутки, действующее по примеру коротких и ярких видефовайлов; - «Клиповое» мышление -тип мышления, при котором человек воспринимает информацию фрагментарно, короткими кусками и яркими образами, не может сосредоточиться и постоянно перескакивает с одного на другое; - «Клиповое» мышление-невозможность устанавливать связь между разнородной информацией.			

Вопросы команде «Родители» понятие «Медиа», «Медиатека», «Медиаобразование»

N	**Медиа**	**В целом согласен**	**В целом не согласен**	**Придерживаюсь иного определения (какого именно?)**
1	-Медиа-технические средства сознания, записи, копирование, тиражирования, хранения, распространения, восприятия информации и обмена ее между субъектом (автором) и объектом (массовой аудиторией); -Медиа-обширное понятие, включающее в себя средства коммуникации, способы передачи информации, а также образовываемую ими среду (медиапространство); -Медиа-инструмент для ориентации в медиапространстве.			
	Медиаграмотность			
2	- Медиатека-фонд книг, учебных и методических пособий, видеофильмов, звукозаписей, компьютерных презентаций, а также техническое обеспечение для создания и просмотра фонда: компьютер, видеокамера, магнитофон, видеомагнитофон, проекторы; Медиатека-структурное подразделение, которое включает в себя информационные и			

	технические средства (книги, кино- и видеоматериалы, компьютерные программы и т.д.); Медиатека-место хранения различной информации (аудио, видео, текстовые файлы), которую любой пользователь интернета может использовать для своих целей в неограниченном доступе.			
	Медиаобразование			
3	- Медиаобразование – образование, которое дает возможность людям понять, как массовая коммуникация используется в их социумах, овладеть способностями использования медиа в коммуникации с другими людьми; - Медиаобразование-это изучение медиа, которое связано одновременно с познанием того, как создаются и распространяются медиатексты, так и с развитием аналитических способностей для интерпретации и оценки их содержания; - Медиаобразование-изучение воздействия средств массовой и другой коммуникации (в том числе прессы, телевидения и радиовещания, рекламы, кинематографа, интернета, как в рамках подготовки работников этой сферы, так и применительно к тому, что необходимо знать всем для освоения инфокоммуникационных технологий.			

<u>2 станция медиаигра «Хорошо-плохо»</u>

Ведущий просит взять лист бумаги, согнув пополам, на одной стороне поставить «+» и написать достоинства интернета, на другой «-» написать в чем заключается вред.

<u>3 станция медиаигра «Создай правила»</u>

Ведущий предлагает команде «Медиаграмотеев» разработать правила работы за компьютером, а команде «Родители» - правила безопасной работы в интернете. В помощь участники получают шаблоны правил, который необходимо доработать.

<u>Памятка «Правила безопасной работы за компьютером»</u>

1. Продолжительность безопасной работы за компьютером для дошкольников и младших

школьников …

2. После работы за компьютером нужно…
3. Работать за компьютером лучше в … половине дня.
4. Освещение в комнате.
5. Рабочее место и мебель.
6. Посадка за компьютером. Расстояние от глаз до монитора…

Памятка «Правила безопасной работы за компьютером» (приложение№1)

Физминутка «Гимнастика для глаз»

Ведущий просит прослушать сказку – подсказку о золотых правилах безопасности в интернете (приложение №2)

Ведущий просит заполнить шаблон «Правила безопасности в интернете»

1.Никогда не заполняй без ведома взрослых…

2.Не верь сообщениям на странице…

3. Никогда не выдавай себя за …

4. Не рассказывай незнакомцам в сети ...

5. Если собеседник в сети тебе предлагает встретится…

6. Не загружай на свой компьютер файлы….

7. Если содержание какой-либо страницы наводит на тебя страх, то …

8. Никогда не открывай письма от ….

9. Не заполняй подробную информацию о себе …

10.Хороший способ защитить свою информацию – создать….

Памятка «Правила безопасности в интернете» приложение №3

4 станция медиаигра «Выпуск новостей»

Ведущий предлагает вспомнить профессии медиа и сделать выпуск новостей. «Медиаграмотеи» -готовят выпуск на радио, команда родителей – выпуск новостей на телевидении. Ведущий рассказывает о том, что это ролевая игра – импровизация способствует ознакомлению с

профессиями в сфере медиа, а также развивает творческое воображение и фантазию. На время игры ведущий предлагает участникам команд превратится в «репортеров», «телеведущих», «специальных корреспондентов» и т.д. Ведущий объясняет, что «Выпуски новостей» могут быть посвящены самым разным темам: «Наша группа», «Жизнь братьев наших меньших», «Семейный досуг», «Новости жизни друзей» т.д., главное, чтобы новости были актуальными, правдивыми и интересными.

5 станция медиа «Злые и добрые волшебники»

Ведущий сообщает, чтобы выполнить следующее задание квеста, надо стать добрыми и злыми волшебниками, чтобы выполнить следующее задание квеста. Это задание способствует развитию внимания и медиавосприятия. В ходе его выполнения участникам предлагается воображаемая ситуация: «Представьте, что к вам домой пришел добрый волшебник, который будет снимать на видеокамеру все, что ему понравилось. Но

ему трудно одному справиться с этим заданием. Помогите доброму волшебнику выбрать кадры для съемки!».

После выполнения задания игроков можно попросить найти кадры не для доброго, а для злого волшебника. После выполнения задания нужно сравнить, как меняется восприятие одной и той же комнаты (как и одного и того же фильма) разными людьми. Выбирая разные кадры, отбирая то, что хочется показать, можно даже один и тот же предмет показать по-разному. Все дело в том, у кого в руках находится камера и какую цель он преследует, снимая тот или иной материал.

Ведущий подводит итог квест-игры, осуществляется рефлексия деятельности, дает рекомендации родителям. Медиакультура воспитывается и в семье в том числе, а медиа грамотность прививается с раннего возраста. И задача родителей – не оградить ребёнка запретами от информационного поля, общения посредством гаджетов, а грамотно направить его развитие на критическое восприятие
этого информационного поля и, конечно же, уделять больше внимания тому, чем увлечён ребёнок, помочь ему разобраться в мире медиа.

Литература:

1. Педагогический энциклопедический словарь / Гл. ред. Б.М. Бим-Бад; Редкол.: М.М. Безруких, В.А. Болотов, Л.С. Глебова и др. М.: 2003г.,528 с.
2. Спичкин А.В. Что такое медиаобразование. Курган, 1999
3. Федоров А.В. Медиаобразование и медиаграмотность. Таганрог, Изд-во Кучма,2004. 340 с.
4. Критическое мышление и новые виды грамотности/Сост.О.Варшавер. М.: Изд-во ЦГЛ, 2005. 80 с.
6. Челышева И.В. Медиаобразование для родителей: освоение семейной медиаграмотности.
Научно-популярное издание. Таганрог: Изд-во ТТИ ЮФУ, 2008. 184 с.
7. Интернет источник: https://multiurok.ru/files/urok-mediagramotnosti-privet-internet-by…..

Приложение№1

Правила работы за компьютером

1.Продолжительность безопасной работы за компьютером для дошкольников - не более 10-12 минут, не более 15 мин для младших школьников.
2.После работы за компьютером нужно сделать зарядку для глаз.
3. Работать за компьютером лучше в первой половине дня.
4. Комната должна быть хорошо освещена.
5. Твое рабочее место должно быть удобным.
Мебель должна соответствовать твоему росту.
6. Сидеть за компьютером нужно правильно.
Расстояние от глаз до монитора должно быть 60 см.

Приложение№2

Сказка о золотых правилах безопасности в интернете.

В некотором царстве, Интернет - государстве жил-был Смайл-царевич-Тьютор-Королевич, который правил славным городом СоцОБРАЗом. И была у него невеста – прекрасная Смайл-царевна-Он-лайн-Королевна, день и ночь проводившая в виртуальных забавах. Сколько раз предупреждал её царевич об опасностях, подстерегающих в сети, но не слушалась его невеста. Не покладая рук трудился Смайл-царевич, возводя город СоцОБРАЗ, заботился об охране своих границ и обучая жителей города основам

безопасности жизнедеятельности в Интернет-государстве. И не заметил он, как Интернет-паутина всё-таки затянула Смайл-царевну в свои коварные сети. Погоревал – да делать нечего: надо спасать невесту. Собрал он рать королевскую-СоцОбразову – дружину дистанционную и организовал "Регату" премудрую. Стали думать головы мудрые, как вызволить царевну из плена виртуального. И придумали они «Семь золотых правил безопасного поведения в Интернет», сложили их в котомку Смайл-царевичу, и отправился он невесту искать.
Вышел на поисковую строку, кликнул по ссылкам поганым, а они тут как тут: сообщества Змея-искусителя-Горыныча, стрелялки-убивалки Соловья-разбойника, товары заморские купцов шоповских, сети знакомств-зазывалок русалочьих… Как же найти-отыскать Смайл-царевну? Крепко задумался Тьютор-королевич, надел щит антивирусный, взял в руки меч-кладенец кодовый, сел на коня богатырского и ступил в трясину непролазную. Долго бродил он, отбиваясь от реклам шоповских зазывающих и спамов завлекающих.
И остановился на распутье игрища молодецкого трёхуровнего, стал читать надпись на камне, мохом заросшим: на первый уровень попадёшь – времени счёт потеряешь, до второго уровня доберёшься – от родных-близких отвернёшься, а на третий пойдёшь - имя своё забудешь. И понял Смайл-царевич, что здесь надо искать невесту. Взмахнул он своим мечом праведным и взломал код игрища страшного! Выскользнула из сетей разомкнувшихся Смайл-царевна, осенила себя паролем честным и бросилась в обьятия своего суженого. Обнял он свою невесту горемычную и протянул котомочку волшебную со словами поучительными: «Вот тебе оберег от козней виртуальных, свято соблюдай наказы безопасные!» Всегда помни своё Интернет-королевское имя (E-mail, логин, пароли) и не кланяйся всем подряд (не регистрируйся везде без надобности)! Не поддавайся ярким рекламам-указателям и не ходи тропками путанными на подозрительные сайты: утопнуть в трясине можно! Если пришло письмо о крупном выигрыше – это «Лохотрон-грамота»: просто так выиграть невозможно, а если хочешь зарабатывать пиастры, нужно участвовать в полезных обучающих проектах – в «Регате…», например! Чтобы не забыть тропинку назад и вернуться вовремя, бери с собой Клубок волшебный (заводи себе будильник, садясь за компьютер)! Если хочешь дружить с другими царствами-государствами, изучай полезные социальные сервисы, они помогут тебе построить «Мой королевский мир», свой царский блог, форум для глашатаев важных – друзей званных! Не забывай обновлять антивирусную программу – иначе вирус Серый Волк съест весь твой компьютер! Не скачивай нелицензионные программные продукты – иначе пираты потопят твой корабль в бурных волнах Интернет! Залилась совестливыми слезами дева красная, дала своему наречённому слово честное, что не будет пропадать в забавах виртуальных, а станет трудиться на благо народа города своего СоцОБРАЗа, сама начнёт обучаться и помогать будет люду заблудшему и погрязшему в трясине сетевой. И зажили они дружно и счастливо с мечтою расширить границы образовательные.

Приложение№3
«Правила безопасности в интернете»
1.Никогда не заполняй без ведома взрослых предлагаемые в Интернете формуляры, анкеты!
2.Не верь сообщениям на странице "Ты стал победителем!", "Ты выиграл приз!" и так далее. Бесплатный сыр бывает только в мышеловке!
3. Никогда не выдавай себя за взрослого человека!

4. Не рассказывай незнакомцам в сети (в чате, на форумах) подробную информацию о себе!
5. Если собеседник в сети тебе предлагает встретится, откажись от предложения! Расскажи об этом взрослым!
6. Не загружай на свой компьютер файлы из непроверенных источников! Они могут быть заражены вирусами.
7. Если содержание какой-либо страницы наводит на тебя страх, то обязательно расскажи об этом своим родителям.
8. Никогда не открывай письма от незнакомцев и не отвечай на них!
9. Не заполняй подробную информацию о себе, создавая профиль при регистрации на каком-либо сайте! Не используй для создания логина свои настоящие имя и фамилию.
10.Хороший способ защитить свою информацию - создать уникальный пароль. Твои родители должны знать твой пароль и логин, чтобы защитить тебя от неприятностей. Не сообщай свой пароль больше никому!
11.Никогда не скрывай свои проблемы, возникшие в Интернете, от родителей, бабушек и дедушек, старших братьев и сестер. Они всегда готовы помочь тебе! Твой учитель тоже может помочь. Если возникнет такая необходимость, то обратись к нему.