

Дидактический сценарий

Целевая группа: ученики 1-4 классов

Тема урока: **Онлайн среда и пользователи**

Тип урока: комбинированный

Специфические компетенции: Рациональное использование цифровых инструментов и ресурсов с учетом ответственности в онлайне.

Оперативные задачи:

По завершении урока ученики смогут:

Оз1) – описать, что означает онлайн среда и кем является пользователь в онлайн среде;

Оз2) – определить возможные действия в онлайн среде (порталы поиска текста / изображений / видео, отправка / получение сообщений, видео звонки / чаты, подключение к онлайн играм);

Оз3) – объяснить, в чем заключается безопасное поведение детей как пользователей в онлайн среде.

Продолжительность: 1 урок (45 мин.)

Дидактические стратегии:

Форма организации: фронтально, индивидуально, в парах.

Методы и процедуры работы: обсуждение под руководством, учебная игра, упражнение, объяснение, чтение под руководством.

Дидактические материалы: *карточка пользователя; рабочие карточки; стикеры/медальоны Siguronline.*

Стратегии оценивания: инструментальные (игра).

Ключевые термины: онлайн среда/интернет; пользователь; оффлайн среда.

Полезные ссылки: <https://siguronline.md/rom/educatori/informatii-si-sfaturi/copiii-scoala-si-internet>

Этапы урока: *Изложение сути материала (I); Разъяснение сути материала; Обдумывание (III); Закрепление материала (IV)*

I

Действия учителя и учеников	Методы, процедуры и дидактические материалы	Продолжительность
 <p>Учитель начинает урок с дискуссии о деятельности детей в школе и в свободное время или дома. Каждый род деятельности можно передать посредством изображения (см. Карточку 1).</p> <p>Вопросы:</p> <p><i>Чем вы занимаетесь каждый день в школе?</i></p> <p><i>Чем вам нравится заниматься в свободное время?</i></p> <p><i>С какими друзьями вы общаетесь или играете?</i></p> <p><i>Как еще вы играете, когда вы не вместе?</i></p> <p><i>Что вы используете для просмотра мультиков, фильмов или песен?</i></p> <p>Цель действия: Учитель готовит учеников к последующему обсуждению об использовании ими онлайн среды.</p>	<p>Дискуссия под руководством</p>	<p>5 мин.</p>
 <p>Учитель представляет героя дня – это «персонаж из какого-нибудь мультика или фильма», который вместе с ними будет узнавать новые и интересные вещи (см. Карточку 2). Учитель предлагает ученикам, в игровой форме, дать герою дня имя.</p>	<p>Игра</p>	<p>5 мин.</p>

<p><i>Считаем вместе. Каждый называет число из числового ряда и хлопает один раз в ладоши.</i></p> <p>После перечисления числа 5 и 9 (или другие числа) поднимают руку. На доске пишутся имена этих нескольких детей. Составляется имя для персонажа из первых букв каждого имени.</p> <p><i>Например: Elena, Andrei, Vasile, Cătălin. Имя персонажа: Cave (Кейв).</i></p> <p> Учитель представляет следующее упражнение. Раздаются рабочие карточки. (См. Карточку 3)</p> <p><i>Покажите стрелкой, что может сделать Кейв при помощи своего телефона или компьютера.</i></p> <p>Учитель объясняет ученикам, что при помощи цифровых устройств персонаж Кейв может сделать много интересных вещей. Для этого нужно, чтобы цифровое устройство было подключено к интернету.</p> <p>При помощи проектора показывается изображение <i>Онлайн среда и пользователь</i> (см. Карточку 4).</p> <p><i>Когда персонаж Кейв подключает свое цифровое устройство к интернету, он становится пользователем. Любой ребенок или взрослый, который подключает свое устройство к интернету, становится пользователем. Пользователь пользуется интернетом или онлайн средой.</i></p>	<p>Упражнение (Рабочая карточка)</p> <p>Обсуждение. Объяснение.</p>	<p>3 мин.</p> <p>4 мин.</p>
---	---	-----------------------------

Интернет/онлайн среда – множество связей между различным компьютерами, которые помогают людям получить доступ к информации в различных областях, обмениваться информацией, общаться, создавать различные сети для подключения к различным группам людей. Сеть Интернет охватывает весь мир и может связать людей из разных уголков мира.

Вопросы:

- Вы являетесь пользователями онлайн среды?
- Что вы делаете в онлайн среде?

Цель действия: Ученики, под руководством учителя и персонажа урока, узнают, что такое онлайн среда и кто такие пользователи.

II

Действия учителя и учеников	Методы, процедуры и дидактические материалы	Продолжительность
 Учитель раздает детям карточки для чтения (карточка 5). Ученики, работая в парах, представляют отсутствующие слова при помощи изображений. Вопросы: <i>Что показывают ваши рисунки?</i> <i>Что делает Алекс для того, чтобы показать, как можно смоделировать чашку из полимерной глины?</i> <i>Вспомните, как называются люди, которые занимаются различными вещами в онлайне?</i>	Рисунок. Чтение под руководством.	6 мин.

Кем могут быть другие пользователи в онлайн среде, которых вы не знаете?

Цель упражнения: Ученики в ходе дискуссии приходят к мысли о том, что в онлайн среде люди могут заниматься различными вещами. Пользователями могут быть и дети, и взрослые.

 Учитель раздает ученикам карточки, на которых представлено 2 изображения. Ученики должны найти 2 отличия между этими двумя изображениями. Учитель объясняет, что одно из изображений представляет Кейва в реальной жизни, а другое представляет Кейва в онлайн среде. (Карточка 6).

Вопросы:

Какие отличия вы видите между этими двумя изображениями?

Когда Кейв является обычным роботом? И когда он – пользователь в интернете?

Кто может представиться Кейвом в интернете?

Когда Кейв представляется в интернете кем-то еще, становится ли он другим роботом?

Пояснения:

Люди из реальной жизни становятся пользователями интернета, когда начинают им пользоваться. Один пользователь заходит на вебстраницы с информацией. То есть читает, просматривает или слушает в интернете, также как он бы читал книгу из библиотеки, или смотрел фильм по телевизору или слушал музыку по радио. Чтобы

Упражнение

7 мин.

найти то, что ему нужно, он будет использовать **интернет поисковик**. Интернет помогает сделать все это гораздо быстрее, с телефона, лэптопа или планшета. Пользователи общаются между собой очень быстро, используя **сообщения** или **видео звонки**. Пользователи могут иметь одни имена в реальной жизни и другие имена в интернете. Эти имена они могут использовать, например в **онлайн играх**. Пользователи немного знают друг о друге, потому что интернет пользователи, реальные люди, могут оставаться анонимными.

Цель действия: Ученики, с помощью персонажа Кейва, видят, что пользователи – это люди из реального мира, которые могут иметь другое имя

III

Действия учителя и учеников	Методы, процедуры и дидактические материалы	Продолжительность
 Учитель спрашивает учеников, что именно делают дети для того, чтобы посмотреть мультик по телевизору, послушать музыку с телефона, поиграть вместе во дворе, взять книгу в библиотеке. Ответы: <i>Чтобы посмотреть мультик: включаю телевизор и ищу канал с мультиками.</i> <i>Чтобы послушать музыку с телефона: нажимаю кнопку плеялиста в телефоне. Настраиваю звук.</i> <i>Чтобы поиграть вместе: выбираем игру и устанавливаем</i>	Обсуждение под руководством. Карточка ребенка-пользователя.	8 мин.

правила.

Чтобы взять книгу в библиотеке. Нахожу книгу. Приношу книгу библиотекарю.

Пояснения:

Все эти действия описывают то, что может сделать ребенок в реальной жизни и характеризуют его вкусы и предпочтения. В реальной жизни мы делаем определенные вещи до получения определенных результатов. Эти вещи описывают поведение. В онлайн среде, также, у людей есть определенное поведение. Это поведение пользователя. Даже если интернет дает пользователю возможность оставаться анонимным, когда он заходит на определенные вебстраницы, в онлайн игры, общается посредством сообщений, это не означает, что он может делать все, что ему захочется. Его поведение и все, что он делает, оставляет за собой следы. Чтобы понять, как пользоваться онлайном/интернетом, ребенок-пользователь делает следующее:

1. Говорит с родителями о тех видеороликах в youtube, которые он хочет посмотреть.
2. Устанавливает вместе с родителями разрешенные правила игры в онлайне.
3. Заходит только на те страницы, о которых ему говорят родители или учителя.
4. Говорит родителям или взрослому человеку, если ему что-то не понятно.

Цель действия: Учитель вводит первые правила безопасного использования интернета.

IV

Действия учителя и учеников	Методы, процедуры и дидактические материалы	Продолжительность
<p> Учитель объясняет условия игры: <i>Я зачитаю подряд 5 вопросов. Если вы считаете, что ответ на вопрос – «Да», нарисуйте кружок на белом листе. Если вы считаете, что ответ – «Нет», нарисуйте квадратик на белом листе.</i> <i>После того, как я зачитаю эти 3 вопроса, посчитайте сколько кружочков и сколько квадратиков вы нарисовали на листе. В конце, в зависимости от числа кружочков и квадратиков, вы получите медальон Siguronline. (Карточка 7)</i></p> <p>Вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Как ты думаешь, нужно ли говорить родителям о том, какие ролики ты хочешь найти и посмотреть в онлайне?</i> ✓ <i>Ребенку-пользователю можно искать в онлайне любую информацию?</i> ✓ <i>Пользователи в онлайне могут быть и детьми, и взрослыми людьми?</i> ✓ <i>Онлайн среда дает различные возможности для того, чтобы узнать о новых вещах?</i> ✓ <i>Может ли у пользователя быть другое имя в реальной жизни?</i> 	<p>Игра «Да или нет» Материалы для игры: стикеры Siguronline (Карточка 7)</p>	7 мин.

Пояснения:

Учитель может повторять игру, пока все ученики не дадут правильные ответы и не получат медальон *Siguronline*.

Учитель в конце аргументирует, почему на одни вопросы правильный ответ – «Да», а на другие – «Нет».

Домашнее задание:

Ученики получают задание изготовить дома медальон для друга из другого класса / сестры / брата и т.д.