

## Студенческий киберспорт: за и против



19 июня 2018г. ГБПОУ КК «Крымский технический колледж» посетил Железняк «Kafor» Сергей - в прошлом профессиональный киберспортсмен - играл в командах: WH, EXECUTIONERS на позиции AD Carry, на данный момент судья федерации компьютерного спорта РФ, большой опыт игры на большом эло позволяет анализировать игры и помогает расти нашему молодому поколению. Сергей является директором

FirstCybersportUniversity в г.Краснодар <https://vk.com/public164660264>

В актовом зале колледжа ребята увидели фильм «Новый герой: рассвет киберспорта». Этот фильм про обычного парня, который стал победителем на международном турнире. На этом примере из фильма, говориться, достичь успеха можно не только в профессии, но и в обычных увлечениях таких, как игры.

Сергей рассказал ребятам, кто такой современный киберспортсмен - это профессиональный компьютерный игрок, зарабатывающий на успешных выступлениях в турнирах.

В последнее время, благодаря популярности стриминговой площадки Twitch, количество фанатов и зрителей киберспортивных хивентов растет просто с невероятной скоростью. С каждым годом число поклонников гейминга стремительно увеличивается и не похоже, что эта тенденция может измениться в ближайшее время. В киберспорте все измеряется деньгами, а не выигранными трофеями. Железняк привел статистику, что по данным портала [esportsearnings.com](http://esportsearnings.com), самым богатым киберспортсменом мира второй год подряд остается Саахил «UNiVeRsE» Арора. За несколько лет игровой карьеры офлейнер EvilGeniuses выиграл в Dota 2 около \$2,7 млн. Самым богатым среди европейцев стал Клемент «Puppey» Иванов. Значительный прорыв в финансовом рейтинге эстонец совершил после победы на TheShanghaiMajor 2016 в составе TeamSecret. Первые 32 строчки рейтинга занимают игроки Dota 2. Лишь на 33 и 34 позиции расположились трёхкратные чемпионы мира по LeagueofLegends — Ли «Faker» Сан Хёки Бэ «bengi» Сон Юн. Среди русских игроков самым богатым второй год остается Сергей «God» Брагин — 108 строчка и \$393 тыс.

Ребята задавали интересующие вопросы про киберспорт, запланировали участие на следующий год в турнире, обсуждали важные нюансы в командных играх и многое другое.

Автор: Радченко О.В.

Фото: Обухова Е.С.

## ОТЗЫВ

о подготовке и проведении внеклассного мероприятия - встречи-диспута по теме «Студенческий киберспорт: за и против»

Дата: 19.06.2018г.

Группа: студенты 1 курса по 5 человек от группы

Преподаватель: Радченко О.В.

Цели: выявить влияние компьютерного спорта на здоровье и психику подростка;  
- изучить и систематизировать материал о киберспорте в России и мире

19.06.2018года на базе ГБПОУ КК «Крымский технический колледж» прошла встреча-диспут по теме «Студенческий киберспорт: за и против». Внеклассное мероприятие посетил Железняк «Kafoг» Сергей - в прошлом профессиональный киберспортсмен - играл в командах: WH, EX ECUTIONERS на позиции AD Carry, на данный момент судья федерации компьютерного спорта РФ.

Внеклассное мероприятие было проведено на высоком профессиональном уровне. Педагог О.В. Радченко рассказала о том, что киберспорт был признан официальным видом спорта в России более пятнадцати лет назад. Это вид соревнований на основе компьютерных игр.

Киберспорт — это соревнования в виртуальном пространстве, где игра представляет собой взаимодействие объектов управления, обеспечивая равные условия состязаний человека с человеком или команды с командой. В числе самых популярных киберспортивных дисциплин - трёхмерные шутеры (3D shooter), симулирующие бой между командами игроков на современном или фантастическом оружии, симуляторы спортивных игр (серия игр FIFA); стратегии в реальном времени (StarCraft) и командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры (LeagueofLegends, Dota 2).

Далее был показан фрагмент фильма «Новый герой: рассвет киберспорта», после просмотра было его обсуждение. В результате, которого студенты пришли к выводу о том, что достичь успеха можно не только в профессии, но и в обычных увлечениях таких, как игры.

В начале апреля в Госдуме проводили парламентские слушания по компьютерному спорту, были приглашены специалисты в этих вопросах. По их мнению, «киберспорт может стать самым здоровым видом спорта из всех» - травматичность здесь нулевая. При этом, по словам президента Федерации компьютерного спорта Дмитрия Смита, во время игры «уровень мобилизации киберспортсмена сопоставим с забегом на стометровку или управлением гоночным автомобилем».

Интересное наблюдение исследователей: видеоигры помогают усваивать естественнонаучные знания и справляться со сложными математическими задачами. А игроки превосходят своих неиграющих коллег в профессиональной сфере. Не поэтому ли компьютерные игры в ряде стран используют для тренировок хирургов, пилотов, солдат?

Спросите, а как же быть с известными «компьютерными» проблемами: падением зрения, нарушением осанки, набором лишнего веса. Они, утверждают эксперты, решаются элементарной «гигиеной труда» под руководством опытного тренера. Кстати, те, кто занимается киберспортом профессионально, проводят за компьютером вдвое меньше времени, чем просто геймеры.

Есть повод задуматься... Нашим детям жить в киберэпоху. Так может, будет рациональнее не ограждать их от «вредных» компьютеров, а учить правильно с ними взаимодействовать? И добиваться благодаря современным технологиям успеха в жизни. В том числе - почему нет? - и в молодом, но перспективном виде спорта – киберспорте.

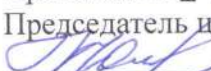
Зам.директора по УВР ГБПОУ КК  
«Крымский технический колледж»




Т.Н. Терещенко



Министерство образования, науки и молодежной политики Краснодарского края  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Краснодарского края «Крымский технический колледж»

Методическая разработка рассмотрена и утверждена на заседании методического объединения классных руководителей и рекомендована к утверждению  
Протокол № 1 «18» «09» 2018г.  
Председатель цикловой комиссии  
 К.Ю. Кравцова

УТВЕРЖДАЮ  
Заместитель директора ГБПОУ КК  
«Крымский технический колледж» по  
учебно-воспитательной работе  
« 18 » « 09 » 2018 г.  
 Т.Н. Терещенко



**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА  
ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ  
единый классный час по теме: «Безопасность в сети Интернет»**

Преподаватель:

О.В. Радченко

Крымск, 2018

**Цель:** познакомить обучающихся с опасностями, которые подстерегают их в сети Интернет. Систематизировать и обобщить сведения о безопасной работе школьников в сети.

**Задачи:**

- информирование обучающихся о видах информации, способной причинить вред здоровью и развитию, а также о негативных последствиях распространения такой информации;
- обучение подростков правилам ответственного и безопасного пользования услугами Интернет, в том числе способам защиты от опасных посягательств в сетях, в частности, от таких способов разрушительного воздействия на психику детей, как кибербуллинг (жестокое обращение с детьми в виртуальной среде);
- профилактика формирования у обучающихся Интернет-зависимости и игровой зависимости;
- предупреждение совершения обучающимися правонарушений с использованием ИКТ-технологий.

**Основные понятия:** информация, угроза, безопасность.

В результате занятия, обучающиеся должны научиться делать более безопасным и полезным свое время пребывания в сети Интернет.

### ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

В качестве видео-заставки для классного часа можно использовать <http://youtu.be/789j0eDglZQ> мультфильм «Безопасный интернет — детям!», который разработала студия [Mozga.ru](http://Mozga.ru)

*Тема нашего классного часа «БЕЗОПАСНЫЙ ИНТЕРНЕТ».*

*Мы сегодня будем говорить о ПРАВИЛАХ БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ.*

*Мы живем в обществе, и очень многое в нашем поведении обусловлено правилами. Есть правила поведения на улице и в школе, транспорте, правила этикета. Надо ли их выполнять? (Конечно, надо.)*

*Что происходит, если нарушаются правила? Приведите примеры. (Дети отвечают и приводят примеры.)*

*Среди множества правил существуют особые правила – «ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ». На свете существуют опасности, которые могут не только испортить нам жизнь, но даже отнять её у нас. Чтобы такого не случилось, надо обязательно уметь предвидеть эти опасности и знать способы, как избежать их. Ведь народная мудрость гласит: «Берегись бед, пока их нет!».*

*Какие вы знаете Правила безопасности, и что будет, если их не соблюдать?*

*Сделаем вывод: чтобы избежать опасных ситуаций, следует слушать советы взрослых и действовать по правилам безопасности.*

*А какие же правила безопасности надо соблюдать при работе в сети Интернет? Интернет — интересный и многогранный мир, который позволяет узнавать много нового, общаться с людьми на разных концах света, играть в игры и делиться с другими своими фотографиями. Как вы думаете, какие опасности могут поджидать нас в Интернет?*

*Давайте выделим основные правила, которые нам надо соблюдать при работе в сети Интернет.*

**Правило 1.** *Никогда не публикуйте в сети и не сообщайте свое настоящее имя, адрес, школу, класс, номер телефона. Если вы разместите слишком много информации о себе, она может попасть в руки таких незнакомцев, которые захотят вас обидеть.*



**Правило 2.** *Никогда не соглашайтесь на личную встречу с людьми, с которыми вы познакомились в Интернет; под маской виртуального друга может скрываться злой человек. О подобных предложениях немедленно расскажите родителям.*

**Правило 3.** *Не сообщайте никому свои пароли, не посылайте СМС в ответ на письма от неизвестных людей. Будьте осторожны с вложениями и ссылками в сообщениях электронной почты.*

**Правило 4.** *Всегда сообщайте взрослым обо всех случаях в Интернет, которые вызвали у вас смущение или тревогу.*

**Правило 5.** *Для того, чтобы избежать встречи с неприятной информацией в Интернет, установите на свой браузер фильтр или попросите сделать это взрослых – тогда ты сможешь смело путешествовать по интересным тебе страницам.*

**Правило 6.** *Не скачивайте и не открывайте незнакомые файлы, не спросив разрешения родителей или учителей. Если же решили что-то скачать, проверьте файл с помощью антивирусной программы перед тем, как открыть его.*

**Правило 7.** *При общении в Интернете вы должны быть дружелюбными с другими пользователями. Ни в коем случае не надо писать и говорить оскорбительные слова, нельзя опубликовывать в сети чужие фотографии и сведения без разрешения хозяина.*

*Ребята, если Вы будете соблюдать эти правила, то Интернет станет для Вас верным помощником, ведь в Интернет можно искать информацию, читать книги, посещать виртуальные музеи, играть, общаться с друзьями и конечно, учиться.*

*А теперь проверим, насколько хорошо Вы усвоили правила безопасного поведения в Интернете. Разделитесь на команды и попробуйте сформулировать основные правила, используя хорошо известные сказки. За каждый правильный ответ команда получает по смайлику. Победит команда, набравшее большее количество смайликов.*

*Учитель демонстрирует картинки из сказок, учащиеся формулируют правила.*

**«Красная шапочка»** *(Не разговаривай с незнакомцами).*

**«Волк и семеро козлят»** *(Под маской виртуального друга может скрываться злой человек).*

**«Золотой ключик, или Приключения Буратино»** *(Опасайся мошенников. Не сообщай никому свои пароли, не посылай СМС в ответ на письма от неизвестных людей).*

**«Мойдодыр»** *(Проверяй компьютер на вирусы, пользуйся антивирусными программами).*

**«Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»** *(При встрече с неприятной (грязной) информацией в сети, выйди из Интернет).*

**«Морозко»** *(Будь вежливым при общении в сети, не груби, тогда и к тебе будут относиться так же).*

## ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

1. О чем мы сегодня говорили на классном часе?
2. Как вы думаете, помогут ли знания, полученные сегодня, в вашей жизни?
3. В наше время есть специальные службы, которые приходят на помощь людям в момент опасности, нам знакомы телефоны этих служб – 01, 02, 03.

**Сегодня появилась новая бесплатная всероссийская служба консультирования для детей и взрослых по проблемам безопасного использования Интернета и мобильной связи - 8 800 25 000 15.**

## ОТЗЫВ

о подготовке и проведении единого классного часа по теме:  
«Безопасность в сети Интернет»

Дата: 02.10.2018г.

Группа: группы 1 курса нового набора:7-кд, 12-кдк, 8-о, 9-0, 6-з

Преподаватель: Радченко О.В.

Цель: формирование грамотной и сознательной личности, способной адекватно реагировать на изменения в обществе и научно – технической сфере.

Классный час был построен в форме диалога с элементами викторины. Ведь каждый современный человек, ежедневно проводит время в интернете. Но интернет - это не только источник информации и возможность общаться на расстоянии, но и угроза компьютерной безопасности. Ребятам предстояло ответить на вопросы о знании азов Интернета, истории создания сети, технических параметрах, а также на знание социальных сетей.

Классный час был направлен на повышение уровня информационной безопасности подростков, обеспечение внимания родительской и педагогической общественности к проблеме обеспечения безопасности в информационном пространстве.

В рамках классного часа обучающиеся познакомились с правилами ответственного и безопасного поведения в современной информационной среде и способами защиты от противоправных посягательств в сети Интернет, научились общаться в социальных сетях, приняли участие в международном квесте по цифровой грамотности «Сетевичок».

Российская аудитория интернета стремительно растет – дети, подростки, молодежь составляют ее значительную часть, поэтому проведение подобных уроков является актуальным на сегодняшний день.

Через интернет дети и подростки открывают для себя мир, формируют собственную личность. Интернет дает пользователю огромные возможности как высокотехнологичный источник коммуникации, как инструмент поиска и получения информации. Для того чтобы эффективно использовать этот инструмент, нужны как умения обращаться с ним, так и определенный жизненный опыт, позволяющий не захлебнуться в океане неограниченных возможностей интернета, вовремя разглядеть подводные камни, рифы и водовороты виртуального пространства.

Студентам был показан ролик, а также даны ссылки для прохождения Всероссийской контрольной работы по информационной безопасности на сайте [единьурокдети.рф](http://единьурокдети.рф). Результатом можно считать повышения уровня информационной грамотности всех участников образовательных отношений.

Руководитель МКУ «Центр молодежной политики»  
муниципального образования Крымский район

  
О.В. Жерновая

Главный специалист МКУ «Центр молодежной политики»  
муниципального образования Крымский район

  
Р.С. Бастриков



Министерство образования, науки и молодежной политики Краснодарского края  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Краснодарского края «Крымский технический колледж»

Методическая разработка рассмотрена и утверждена на заседании методического объединения классных руководителей и рекомендована к утверждению  
Протокол № 5 «15» «02» 2019г.  
Председатель цикловой комиссии

 К.Ю. Кравцова

УТВЕРЖДАЮ  
Заместитель директора ГБПОУ КК  
«Крымский технический колледж» по  
учебно-воспитательной работе  
«15» «02» 2019 г.

 Т.Н. Терещенко  


**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА  
ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ  
по теме: «Урок-игра. Секретные материалы»  
для студентов 1 курса**

Преподаватель:  
О.В. Радченко

## Тема «Урок-игра. Секретные материалы»

**Тип мероприятия:** игра-соревнование команд.

**Методы:** конкурс, создание ситуации успеха, поощрение.

**Участники:** студенты 1 курса (4 команды)

**Дата проведения:** 18.02.2019г., ауд.№24

### Цели мероприятия:

- узнать новое в области информатики;
- повысить интерес обучающихся к информатике;
- воспитывать аккуратность и четкость в работе, упорство в достижении цели, тесное общение студентов;
- развивать творческое мышление, чувство взаимовыручки.

### Ход конкурса:

#### Конкурс №1. «Х-разминка».

**Правила:** Участвуют все члены команды. За каждый убедительно сформулированный ответ - 1 балла. Команды отвечают по очереди. В случае неверного ответа ход передаётся команде соперника.

1. Программист попал в армию. Какой вопрос он задаст офицеру на команду "По порядку номеров рассчитайся".  
(*В какой системе счисления?*).
2. О какой компьютерной программе идет речь в песне:  
Он мне дорог с давних лет,  
И его милее нет,  
Этих окон негасимый свет. (*Операционная система Windows*).
3. Какая связь между городом в Англии, ружьем калибра 30x30 и одним из элементов компьютера?  
(*Все они связаны со словом "винчестер"*).
4. Почему на компьютерном жаргоне процессор называется камнем? (*Основой микросхемы процессора является кристалл кремния высокой степени чистоты*).
5. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой?  
(*Хранение информации*).
6. А всё-таки: в какой системе счисления лучше получать стипендию? (*В любой*).

#### Конкурс №2. «Х-марафон».

**Правила:** в X-марафоне принимает участие капитан команды, ведущий дает по очереди три подсказки для ответа, если ответ дан после первой подсказки, то команда получает 3 очка, после второй – 2 очка, после третьей – 1 очко, в случае неверного ответа команда лишается права повторного ответа на данный вопрос.

Вопросы и подсказки (по порядку) демонстрируются на экране монитора.

#### Вопросы:

##### Вопрос 1

1. Это или 1 или 0, иного быть не может.
2. Об этом говорят, когда идет речь о данных, об объеме информации.
3. Единица измерения информации.

Ответ: *бит*.

##### Вопрос 2

1. Она встречается в программе, в вычислениях, в рассуждениях.



2. Хорошие ученики ее находят сразу, а плохие ее вообще не могут найти.
3. Она появляется из-за того, что вы неправильно думали, неправильно вычисляли.

Ответ: *ошибка*.

**Вопрос 3**

1. В персональном компьютере ее много. Она есть внутри и наружи.
2. О ней говорят, что в молодости она хорошая, а в старости пропадает. Ее можно тренировать.
3. В ней хранится информация.

Ответ: *память*.

**Вопрос 4**

1. Она может быть у вас дома и у компьютера.
2. Появление ее дома – редкое явление, а у компьютера – обычное дело.
3. А в компьютерной графике без нее как без рук!

Ответ: *мышь*.

**Вопрос 5**

1. Это бывает в каждой программе.
2. Оно помогает вам выбрать нужные команды.
3. Это подают в ресторане.

Ответ: *меню*.

**Вопрос 6**

1. Это нужно и программисту, и пользователю, и секретарю.
2. Так называют дяденьку, который создает газету.
3. Без него нельзя создать текст.

Ответ: *редактор*.

**Вопрос 7**

1. Это есть у каждого человека.
2. Он бывает формальный и естественный.
3. На нем объясняются все программисты с ЭВМ.

Ответ: *язык*.

**Вопрос 8**

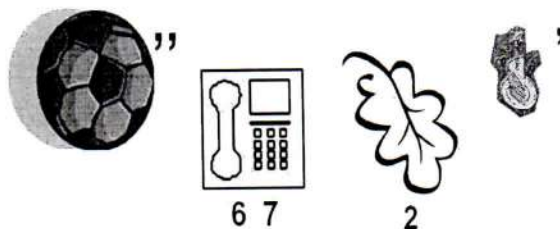
1. Это бывает на экране.
2. Его можно перемещать.
3. Он отмечает позицию, куда вводим информацию.

Ответ: *курсор*.

**Конкурс №3. «Х-ребус».**

Задание. Отгадайте слова, которые зашифрованы и запишите ответ в таблицах под рисунками.

**Ребусы:**



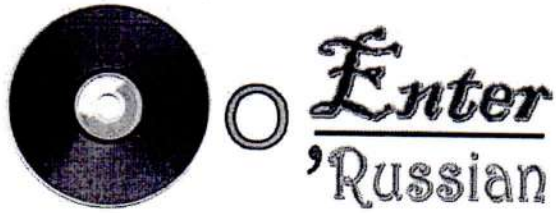
**Ответы:**

*Монитор*

*Винчестер*



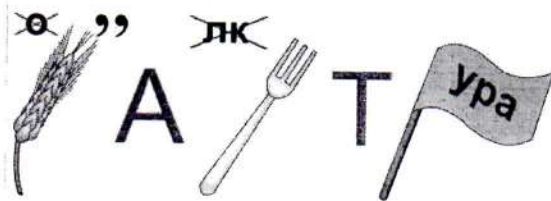
Дисковод



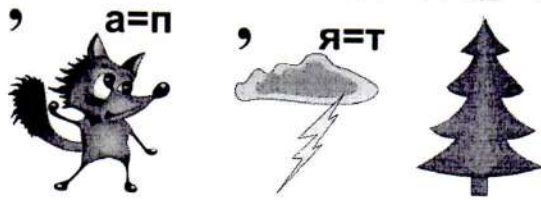
Информация



Клавиатура



Исполнитель



Курсор



Программирование



Таблица





#### Конкурс №4. «X-папа».

**Задание.** Перед вами – таблица с двумя колонками текста. В левой колонке перечислен ряд фамилий известных людей и название фирмы, а в правой – формулы, названия алгоритмов, программ, ЭВМ, языков программирования и т.п. Необходимо найти связи между ними – указать пары номеров фамилий (фирмы) и номеров соответствующих им названий формул и т.п.

|                 |   |
|-----------------|---|
| 1. Винер Н.     | 1. Алгоритм нахождения наибольшего общего делителя двух натуральных чисел |
| 2. Гейтс Б.     | 2. Алгоритмический язык   |
| 3. Герон        | 3. Телеграфный код  |
| 4. Евклид       | 4. Microsoft  |
| 5. Ершов А.П.   | 5. Norton Commander   |
| 6. Лебедев А.С. | 6. $c^2 = a^2 + b^2$  |
| 7. Морзе С.     | 7. Счетные палочки  |
| 8. Нортон П.    | 8. 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,...   |
| 9. Пифагор      | 9. $\sqrt{p(p-a)(p-b)(p-c)}$  |
| 10. Фибоначчи   | 10. Большая электронно-счетная машина (БЭСМ)                              |
| 11. Вирт Н.     | 11. Windows   |
| 12. Непер Дж.   | 12. Язык программирования Паскаль   |
| 13. Microsoft   | 13. Кибернетика   |

**Ответы:**

1 — 13, 2 — 4, 3 — 9, 4 — 1, 5 — 2, 6 — 10, 7 — 3, 8 — 5, 9 — 6, 10 — 8, 11 — 12, 12 — 7, 13 — 11 (первыми указаны номера из левой колонки).

#### Конкурс №5. «X-логика».

**Правила:**

Приглашаются по 1 участнику от команды. В двух местах расположены стулья с надписями "ИСТИНА" и "ЛОЖЬ". Ведущий проговаривает повествовательное предложение. Цель игроков – определить: данное высказывание - ложь или истина и первым занять соответствующий стул. За каждый правильный ответ выставляется 1 балл.

| Вопрос   | Ответ                       |
|--|-----------------------------|
| В ноябре 31 день   | Ложь, 30 дней               |
| В слове КЛАВИАТУРА 11 букв   | Ложь, 10 букв               |
| Элементы, из которых состоит компьютер, называют устройствами.   | Истина                      |
| В Англии есть города Винчестер и Адаптер.  | Ложь                        |
| У первых версий ПК отсутствовал жесткий магнитный диск.  | Истина                      |
| Операционная система Windows допускает, чтобы на одном диске находились два файла с абсолютно одинаковыми именами. | Истина<br>(в разных папках) |
| Река Тигр носит имя домашнего животного.   | Ложь (дикого)               |
| Число, определяющее систему счисления, называют основанием.  | Истина                      |
| Машина Блеза Паскаля быстро выполняла умножение многозначных чисел.  | Ложь (сложение)             |
| Один байт больше одного мегабайта.   | Ложь                        |

### **Конкурс №6. «Х-тест».**

*Правило:* Команд по очереди отвечают на вопросы. Если ответа на вопрос не последовало, то вопрос передается другой команде, если ответа нет, то вопрос снимается. За каждый правильный ответ начисляется один балл.

1. Какая связь между городом в Англии, ружьем калибра 30х30 и одним из элементов компьютера. (*Они все связаны со словом винчестер*)
2. Сведения, которые человек получает из окружающей природы и общества. (*Информация*)
3. Последовательность действий со строго определенными правилами выполнения. (*Алгоритм*)
4. Поименованная область на диске со строго определенными правилами выполнения. (*Файл*)
5. То же “кило”, но на 24 единицы больше. (*Килобайт*)
6. Каким информационным процессом связаны книги, фотографии и годовые кольца на деревьях. (*Хранением*)
7. Устройство, позволяющее печатать информацию, хранящуюся в памяти компьютера. (*Принтер*)
8. Цифра, появление которой произвело переворот в системах счисления. (*Ноль*)
9. Перевод слова Pentium. (*Пятый*)
10. Название какой известной компьютерной фирмы может быть переведено с английского языка на русский как “Мелкомягкая”. (*Microsoft*)

### **Конкурс №6. «Х- театр».**

Задание: Используя пантомиму, команды подготовят выступление по одной из тем:  
*Информационные процессы.*

*Правила техники безопасности.*

*Работа с фрагментами текста в Word.*

#### **Подведение итогов.**

Итак! Сейчас после подсчёта результатов, уважаемое жюри объявит победителя. А пока жюри ведет подсчет баллов для каждой команды, давайте обсудим наш урок. Что вам понравилось? А что нет? Какой конкурс понравился вам больше всего?

Итак! Даём слово уважаемому жюри для объявления результатов.

После объявления результатов, идет награждение, награждаются 2 команды грамотами (1 и 2 место). Всем спасибо, до свиданья!

#### **Литература:**

1. Златопольский Д.М. Внеклассная работа по информатике // Информатика № 23/2019.
2. Информатика в школе: Приложение к журналу “Информатика и образование”. №5 – 2017. – М.: Образование и Информатика, 2017. – 136с.: ил.



## ОТЗЫВ

о подготовке и проведении внеклассного мероприятия  
«Урок-игра. Секретные материалы» для студентов 1 курса

Дата: 18.02.2019г.

Группа: 20-кд

Преподаватель: Радченко О.В.

Цель: повысить интерес студентов к информатике;

- воспитывать аккуратность и четкость в работе, упорство в достижении цели, тесное общение подростков;
- развивать творческое мышление, чувство взаимовыручки.

Внеклассного мероприятия «Урок-игра. Секретные материалы» для студентов 1 курса всех специальностей прошел на высоком профессиональном уровне.

Преподаватель Радченко О.В. четко сформулировала цели и задачи, которые необходимо было реализовать в ходе данного внеклассного мероприятия. Ход мероприятия строился на основе беседы с обучающимися, опираясь на их знания, полученные на уроках информатики, а также учитывая личный опыт.

На каждом этапе студентам предлагалось выполнить задание, что заинтересовало обучающихся. Они с удовольствием их выполнили и справились в полном объеме. Ребята активно участвовали в обсуждении, задавали вопросы, приводили интересные примеры, делали выводы и обобщения, высказывали свои мысли по поводу услышанного.

Для придания увлекательного характера и активизации познавательной деятельности обучающихся, Ольга Владимировна использовала следующие методические приемы: рассказ интересных фактов, связанных с обсуждаемой темой, музыкальное оформление мероприятия, работа в группах, работа в парах, загадки, игры, презентация.

Смена видов деятельности оказало положительное влияние на обучающихся, не чувствовалось усталости, студенты работали активно и с большим желанием. Была проведена игра, которая вызвала у подростков живой интерес.


Очень серьезно отнеслись обучающиеся к самому мероприятию и к тем заданиям, которые были им предложены. В ходе проведения мероприятия преподаватель Радченко О.В. полностью реализовала цели и задачи, поставленные первоначально.


Зам. директора по УВР ГБПОУ КК  
«Крымский технический колледж»



Т.Н. Терещенко

Министерство образования, науки и молодежной политики Краснодарского края  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Краснодарского края «Крымский технический колледж»

Методическая разработка рассмотрена и утверждена на заседании методического объединения классных руководителей и рекомендована к утверждению  
Протокол № 6 «13» «03» 2019г.  
Председатель цикловой комиссии  
 К.Ю. Кравцова

УТВЕРЖДАЮ  
Заместитель директора ГБПОУ КК  
«Крымский технический колледж» по  
учебно-воспитательной работе  
«13» «11» 2019 г.  
 Т.Н. Терещенко



**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА  
ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ  
по информатике «Турнир знатоков»  
для учащихся 9 класса**

Преподаватель:  
О.В. Радченко

Крымск, 2019



## **Внеклассное мероприятие по информатике «Турнир знатоков» для учащихся 9 класса (в рамках профориентационной работы)**

**Цель мероприятия:** теоретическое повторение материала, изученного ранее и практическое его применение; развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся; развитие логических способностей.

### **Задачи:**

- **Образовательные:** теоретическое повторение ранее изученного материала в увлекательной форме.
- **Воспитательные:** воспитание умения работать в команде, уважения к сопернику, воспитание чувства ответственности.
- **Развивающие:** развитие познавательного интереса, логического мышления, творческой активности, умения грамотно излагать свои мысли.

**Оборудование и материалы:** компьютер, мультимедиа проектор, бланк для жюри, листы ответов для жюри, карточки с кроссвордами.

### **План проведения:**

1. Приветствие
2. Конкурсы
  1. Представление команд
  2. И то, и другое – что это такое?
  3. Ребусы
  4. Дальше, дальше...
  5. Кроссворд «Электронные таблицы»
  6. Опознай пословицу
3. Подведение итогов

### **Организация мероприятия**

Игра проводится в виде соревнования двух команд. Команды комплектуются из учащихся 9 класса. Состав команды 5-6 человек.

## Ход мероприятия

**Ведущий:** Добрый день уважаемые ребята, жюри и гости! Сегодня мы собрались с вами для проведения «Турнира знатоков». А начать его я хочу со слов, взятых в качестве эпитафия:

Пусть кипит работа,

Сильней соревнуйте!

Успех решает не судьба,

А ваше знание!

Разрешите представить вам членов жюри (*идет представление*).

А теперь давайте познакомимся и с нашими командами.

### **Конкурс №1 «Представление команд»**

Команда должна придумать себе название и приветствие, а также выбрать капитана команды. Конкурс оценивается в 1 балл.

Уважаемое жюри, мы просим вас оценить выступление команд.

### **Конкурс №2 «И то, и другое – что это такое?»**

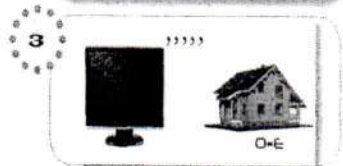
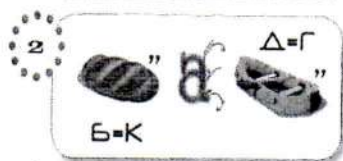
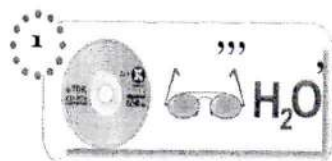
Каждой команде поочередно необходимо определить, каким понятиям соответствуют приведенные комментарии. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл. Например, и ковровая, и беговая, и на магнитном диске в компьютере (*дорожка*).

1. И нота, и язык программирования (*СИ*)
2. И семейный, и военный, и файловый (*архив*)
3. И категория в спорте, и позиция в записи числа (*разряд*)
4. И в трапеции, и у памятника, и у системы счисления (*основание*)
5. И почтовый, и нижний или верхний, и у элемента массива (*индекс*)
6. И город в Англии, и разговорное название жесткого диска (*винчестер*)
7. И медицинская, и в компьютерной программе (*процедура*)
8. И искусственное русло, наполненное водой, и линия связи (*канал*)
9. И рыболовная, и компьютерная (*сеть*)
10. И движение ногой при ходьбе, и величина изменения параметра цикла (*шаг*)



### Конкурс №3 «Ребусы»

Команды поочередно разгадывают ребусы. За каждый правильный ответ начисляется 1 бал.



Ответы: 1. Дисковод. 2. Каталог. 3. Модем. 4. Массив. 5. Программист. 6. Файл.

### Конкурс №4 «Дальше, дальше...»

Для участия в конкурсе приглашаются капитаны команд. Капитан должен верно ответить на как можно большее количество вопросов. Если возникли затруднения с ответом, капитан просит перейти к следующему вопросу, сказав «Дальше». Верный ответ приносит команде 1 балл. Жюри подсчитывает количество верных ответов.

#### Вопросы 1 команде:

1. Значок на экране, щелкнув мышью на котором можно открыть некоторую программу, документ или папку. (*Ярлык*)
2. Запись числа 15 в 16-ричной системе счисления. (*F*)
3. Не имеющий физического воплощения, а созданный на экране монитора компьютера. (*Виртуальный*)
4. Фирма, предоставляющая услуги по пользованию Интернетом. (*Провайдер*)
5. Размер шрифта. (*Кегль, пункт*)
6. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы). (*Цикл*)
7. Человек – фанат компьютерных игр. (*Геймер*)

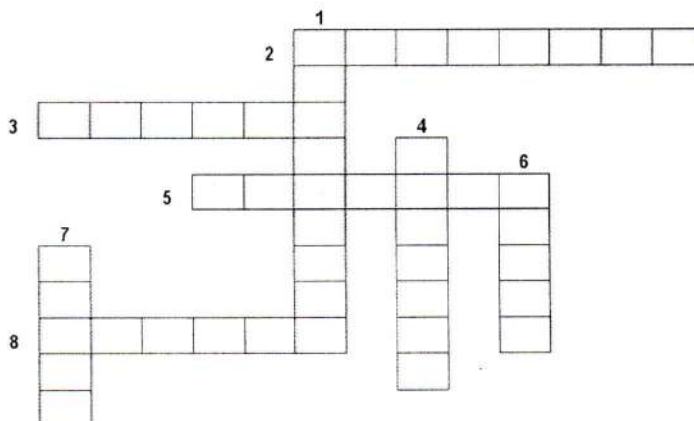
8. Назовите "антипод" для слова «клиент». (*Сервер*)
9. Сколько байт в 40 битах?(5)
10. Минимальная единица измерения информации. (*Бит*)

**Вопросы 2 команде:**

1. Перечисление всех папок (каталогов), в которые вложен файл. (*Путь*)
2. Минимальный элемент изображения на экране монитора. (*Пиксель*)
3. Главный компьютер многогранговой локальной сети. (*Сервер*)
4. Назовите "антипод" для слова «константа». (*Переменная*)
5. Сколько бит в 3 байтах?(24)
6. Минимальный информационный объект. (*Файл*)
7. Последовательность действий, направленная для достижения конкретной цели. (*Алгоритм*)
8. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой? (*Хранение информации*).
9. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений в языке программирования. (*Синтаксис*)
10. Как называются программы, предназначенные для просмотра страниц Интернета? (*Браузеры*)

***Конкурс №5 Кроссворд «Электронные таблицы»***

На это задание отводится 3 минуты. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.





1. Графическое представление числовой информации, содержащейся в таблице.
2. Блок ячеек таблицы.
3. Основной структурный элемент таблицы.
4. Переменная величина, значение которой зависит от значений других величин.
5. Запись, используемая для выполнения операций над содержимым ячеек.
6. Обозначение ячейки, составленное из названия столбца и номера строки.
7. Один из типов данных, вносимых в ячейку.
8. Сноска на определенную ячейку.

Ответы: 1. Диаграмма. 2. Диапазон. 3. Ячейка. 4. Функция. 5. Формула. 6. Адрес. 7. Число. 8. Ссылка.

### **Конкурс №6 «Опознай пословицу»**

За каждую отгаданную пословицу команде начисляется 1 балл. Если команда затрудняется дать ответ, то команде-сопернице дается шанс угадать пословицу, за что она получает дополнительное очко.

| <b>ЗАДАНИЯ</b>  | <b>ОТВЕТЫ</b>                                |
|---|--|
| Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. | Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты. |
| Компьютер памятью не испортишь.                       | Кашу маслом не испортишь.                    |
| Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.  | Дареному коню в зубы не смотрят.             |
| В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.   | В Тулу со своим самоваром не ездят.          |
| Утопающий за F1 хватается.                            | Утопающий за соломинку хватается.            |
| Бит байт бережет.                                     | Копейка рубль бережет.                       |
| Что из Корзины удалено, то пропало.                   | Что с возу упало, то пропало.                |
| Вирусов бояться – в Интернет не ходить.               | Волков бояться – в лес не ходить.            |
| За одного хакера семь кандидатов наук дают.           | За одного битого семь небитых дают.          |
| Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.                   | Всяк кулик свое болото хвалит.               |





## ОТЗЫВ

о подготовке и проведении внеклассного мероприятия  
"Турнир знатоков" для учащихся 9 классов  
(в рамках профориентационной работы)

Дата: 20.03.2019г

Категория: учащиеся 9 класса МБОУ СОШ №25

Преподаватель: Радченко О.В.

Цель: теоретическое повторение материала, изученного ранее и практическое его применение; развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся; развитие логических способностей.

Турнир начался под тихую, завораживающую музыку, и обучающиеся сразу стали ждать чего-то необычного, впрочем, как и родители, присутствующие на мероприятии.

Работа учащихся была организована в группах, а также выполнялись и индивидуальные задания.

Задания, подобранные преподавателем Радченко О.В., были интересные, способствовали развитию логического и творческого мышления школьников, развитию умения наблюдать и анализировать, делать выводы, и находить правильное решение в группе. Ребята были активны, много рассуждали, высказывали своё мнение.

Был подобран яркий и красочный наглядный материал, аудио- и видеосопровождение.

В работу активно были включены и родители.

Ольга Владимировна на протяжении всего занятия внимательно выслушивала ответы школьников, тактично и грамотно разрешала наши сомнения, давала советы, вселяла уверенность в ребят.

Все участники мероприятия чувствовали себя комфортно, преподаватель умело поддерживал рабочую атмосферу, не забывая при этом сменить вид деятельности. В конце турнира Радченко О.В. использовала такую форму работы, как релаксация.

Хочется отметить также соответствующий внешний вид учителя, умение говорить, объяснять и вести диалог. Это было очень интересное, насыщенное, и "живое" мероприятие, проведенное в рамках профориентационной работы со школьниками 9 классов.

Зам.директора по УПР ГБПОУ КК  
«Крымский технический колледж»



Е.А. Хвостикова

## СОГЛАСОВАНО

Зам.директора по УВР ГБПОУ КК  
«Крымский технический колледж»  
\_\_\_\_\_ Т.Н. Терещенко  
« 08 » « 04 » 2019г.

## УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБПОУ КК  
«Крымский технический колледж»  
\_\_\_\_\_ С.Б. Хвостиков  
« \_\_\_\_\_ » 2019г.



## ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интеллектуального марафона по дисциплинам «Биология», «Иностранный язык», «Информатика», «Математика», «Химия» для студентов I курса ГБПОУ КК «Крымский технический колледж» и учащихся 10 классов школ города и района

### I. Общие положения

1.1 Настоящее Положение определяет порядок организации, проведения и подведения итогов интеллектуального марафона по дисциплинам «Биология», «Иностранный язык», «Информатика», «Математика», «Химия» для студентов I курса ГБПОУ КК «Крымский технический колледж» и учащихся 10 классов школ города и района.

1.2 Цели интеллектуальной игры:

- повышение у студентов и учащихся образовательного уровня в области дисциплин «Биология», «Информатика», «Иностранный язык», «Математика», «Химия»
- повторение, углубление и контроль знаний по дисциплинам;
- привитие любви и интереса к изучаемым дисциплинам;
- развитие творческих способностей, логического мышления и навыков работы в команде.

### II. Порядок и условия проведения интеллектуальной игры

2.1. Организатором является ГБПОУ КК «Крымский технический колледж», ответственными за проведение интеллектуальной игры являются:

- К.Ю. Кравцова – преподаватель ГБПОУ КК «Крымский технический колледж»;
- А.А. Хаврова – председатель цикловой комиссии естественнонаучных и математических дисциплин, преподаватель ГБПОУ КК «Крымский технический колледж»;
- Г.А. Бондарева - преподаватель ГБПОУ КК «Крымский технический колледж»;
- И.Н. Вьюнникова - преподаватель ГБПОУ КК «Крымский технический колледж»;
- С.В. Одинцова - преподаватель ГБПОУ КК «Крымский технический колледж»;
- У.К. Прямушко - преподаватель ГБПОУ КК «Крымский технический колледж»;
- О.В. Радченко - преподаватель ГБПОУ КК «Крымский технический колледж».

2.2. Координационную работу по организации и проведению интеллектуального марафона выполняет комиссия естественнонаучных и математических дисциплин ГБПОУ КК «Крымский технический колледж»;

2.3. Состав оценочной комиссии формируется из представителей ГБПОУ КК «Крымский технический колледж» и преподавателей школ города и района;

2.4. Оценочная комиссия решает следующие вопросы:

- проверяет и оценивает участников олимпиады;
- определяет победителей;

2.5 Интеллектуальный марафон проводится ежегодно в апреле месяце и является отборочным туром, проводимого в мае месяце интеллектуального марафона «Умники и Умницы».



Участие в интеллектуальном марафоне могут принять студенты I курса очной формы обучения ГБПОУ КК «Крымский технический колледж», а также учащиеся школ, расположенных на территории Крымского района;

2.6 Образовательные учреждения самостоятельно проводят отбор участников и представляют заявку на участие в интеллектуальном марафоне за два дня до даты проведения интеллектуальной игры. Заявка должна включать наименование образовательного учреждения, фамилию, имя учащихся полностью, изучаемый язык. (Приложение 1)

### III. Программа интеллектуального марафона

#### IV. Сроки проведения

4.1 I тур «Интеллектуальный марафон»: 09 апреля 2019г.;

II тур «Интеллектуальный марафон «Умники и Умницы»»: 19 – 20 мая 2019г.

#### V. Критерии оценок

5.1 Оценочная комиссия начисляет по баллу за каждый правильный ответ, баллы начисляются по 5- балльной системе;

5.2 Решения оценочной комиссии окончательны и обжалованию не подлежат.

#### VI. Награждение и финансирование

6.1 По результатам интеллектуального марафона присуждаются I, II, III места, награждаются грамотами и призами;

6.2 По результатам интеллектуального марафона участники не прошедшие во II тур награждаются благодарностями за участие.

6.3 Финансирование интеллектуального марафона (приобретение призов победителям) осуществляется из спонсорских средств.

Рассмотрено на заседании цикловой комиссии  
естественнонаучных и математических дисциплин

Пр. № 4 от «8» 04 2019г.

Председатель цикловой комиссии

естественнонаучных и математических дисциплин



А.А. Хаврова

**ЗАЯВКА**

на участие в интеллектуальном марафоне

«Самый умный среди нас»

|   |  |  |
|---|--|--|
| 1 | Сведения об участнике:                     |  |
|   | - ФИО (полностью)                          |  |
|   | - число, месяц, год рождения               |  |
|   | - домашний адрес и индекс                  |  |
|   | - класс                                    |  |
|   | - наименование образовательного учреждения |  |
| 2 | ФИО и должность руководителя               |  |



## ОТЗЫВ

о подготовке и проведении внеклассного мероприятия:  
«Интеллектуальный марафон для учащихся школ города и студентов  
1 курса»

Дата: 09.04.2019г.

Категория: учащиеся школ города: МБОУ СОШ №25, 24, 3, 20; студенты 1 курса группы: 25-кдк, 18-т

Цели: формирование у обучающихся умений проявить свои умственные способности в условиях соревновательного характера;

- формирование у обучающихся стремления к интеллектуальным победам, как необходимому условию самоуважения для умственно развитого человека;
- формирование, у обучающихся реальной самооценки своих умственных способностей и стремления к их совершенствованию;
- развитие положительной учебной мотивации;
- формирование уважения к интеллектуальным возможностям других людей и умения радоваться успехам других.

Преподаватель: Радченко О.В.

Интеллектуальный марафон по дисциплинам: «Английский язык», «Информатика», «Математика», «Химия» и «Биология» был подготовлен и проведен для студентов I курсов всех специальностей ГБПОУ КК «Крымский технический колледж» и учащихся 10 классов школ, расположенных на территории Крымского района.

Всем участникам марафона заранее было направлено Положение, в котором прописаны порядок и условия проведения, критерии оценок в соответствии с положением.

Интеллектуальный марафон проведен с применением информационно-коммуникативной и игровой технологий. Это позволило стимулировать дополнительный интерес студентов и учащихся к знаниям, а также повысить ответственность каждого перед командой. В марафоне приняли участие шесть команд. Марафон проходил в формате «Своя игра», задания и ответы пяти этапов были представлены в интерактивном виде.

На протяжении всей игры преподаватель О.В. Радченко поддерживала комфортную атмосферу, выполнение заданий сопровождалась музыкой. Участники проявляли свою индивидуальность и творческие способности.

Интеллектуальный марафон, организованный О.В. Радченко, способствовал развитию творческих способностей, логического мышления у студентов и школьников, повысил их образовательный уровень в области предложенных дисциплин, а также способствовал навыкам работы в команде

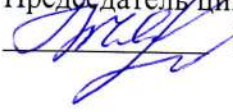
По окончании работы члены жюри, в состав которого входили учителя школ и преподаватели колледжа, подвели итоги и выявили победителей. Команды - победители и участники награждены грамотами и благодарностями.


Зам.директора по УВР ГБПОУ КК  
«Крымский технический колледж»



Т.Н. Терещенко

Министерство образования, науки и молодежной политики Краснодарского края  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Краснодарского края «Крымский технический колледж»

Методическая разработка рассмотрена  
и утверждена на заседании методического  
объединения классных руководителей и  
рекомендована к утверждению  
Протокол № 3 «13» «11» 2019г.  
Председатель цикловой комиссии  
 К.Ю. Кравцова

УТВЕРЖДАЮ  
Заместитель директора ГБПОУ КК  
«Крымский технический колледж»  
по учебно-воспитательной работе  
«13» «11» 2019 г.  
 Т.Н. Терещенко



**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА  
ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ**

**по информатике «Интернет- территория безопасности»**

Преподаватель:

О.В. Радченко

Крымск, 2019



## **Открытое внеклассное мероприятие на тему: «Интернет- территория безопасности»**

**Цель:** обеспечение информационной безопасности обучающихся путем привития им навыков ответственного и безопасного поведения в современной информационно-телекоммуникационной среде.

### **Задачи:**

- 1) информирование обучающихся о видах информации, способной причинить вред здоровью и развитию несовершеннолетних, запрещенной или ограниченной для распространения на территории Казахстана, а также о негативных последствиях распространения такой информации;
- 2) информирование обучающихся о способах незаконного распространения такой информации в информационно-телекоммуникационных сетях, в частности, в сетях Интернет и мобильной (сотовой) связи (в том числе путем рассылки SMS-сообщений незаконного содержания);
- 3) обучение подростков правилам ответственного и безопасного пользования услугами Интернет и мобильной (сотовой) связи, другими электронными средствами связи и коммуникации, в том числе способам защиты от противоправных и иных общественно опасных посягательств в информационно-телекоммуникационных сетях, в частности, от таких способов разрушительного воздействия на психику детей, как кибербуллинг (жестокое обращение с детьми в виртуальной среде) и буллицид (доведение до самоубийства путем психологического насилия);
- 4) предупреждение совершения обучающимися правонарушений с использованием информационно-телекоммуникационных технологий.

### **Формирование основных знаний и умений:**

В ходе мероприятия обучающиеся должны научиться:

- делать более безопасным и полезным свое время пребывания в сети Интернет и иных информационно-телекоммуникационных сетях, а именно: критически относиться к сообщениям и иной информации, распространяемой в сетях Интернет, мобильной (сотовой) связи, посредством иных электронных средств массовой коммуникации;
- отличать достоверные сведения от недостоверных, вредную для них информацию от безопасной;
- избегать навязывания им информации, способной причинить вред их здоровью, нравственному и психическому развитию, чести, достоинству и репутации;
- распознавать признаки злоупотребления их неопытностью и доверчивостью, попытки вовлечения их в противоправную и иную антиобщественную деятельность;
- распознавать манипулятивные техники, используемые при подаче рекламной и иной информации;
- критически относиться к информационной продукции, распространяемой в информационно-телекоммуникационных сетях;
- анализировать степень достоверности информации и подлинность ее источников;
- применять эффективные меры самозащиты от нежелательных для них информации и контактов в сетях.



**Полезные ссылки:**

- 1) [http://www.microsoft.com/eesti/haridus/veebivend/koomiksid/rus/loputon\\_metsa.html](http://www.microsoft.com/eesti/haridus/veebivend/koomiksid/rus/loputon_metsa.html) – о правилах безопасного поведения в сети Интернет с элементами интерактива;
- 2) <http://www.nachalka.com/node/948> - учебное видео «Как обнаружить ложь и остаться правдивым в Интернете»;
- 3) <http://content-filtering.ru/aboutus/> - информационно-аналитический ресурс «Ваш личный Интернет».
- 4) [http://www.microsoft.com/eesti/haridus/veebivend/koomiksid/rus/ryhma\\_roma.html](http://www.microsoft.com/eesti/haridus/veebivend/koomiksid/rus/ryhma_roma.html) - молодёжная история с элементами интерактива;
- 5) <http://content-filtering.ru/aboutus> - информационно-аналитический ресурс «Ваш личный Интернет»;
- 6) [www.icensor.ru](http://www.icensor.ru) – Интернет-фильтр.

**План проведения:**

1. Вступительное слово учителя о актуальности проблемы
2. Выступление сторонников утверждения и опровержения
3. Выступление SOS- группы
4. Рефлексия
5. Итоги мероприятия

**Вступительное слово– приветствие, представление участников «ток-шоу»**

Добрый день, уважаемые студенты и родители! Мы рады приветствовать вас на ток-шоу «Интернет территория безопасности». Сегодня в дискуссии участвуют: «утверждающая сторона» - родители- сторонники общественного движения «Интернет-друг!» и «опровергающая сторона» - родители- сторонники общественного движения «Интернет – враг!». Отдельно у нас в гостях SOS- группа, которая состоит из психолога: Марковой Ю.А., заместителя директора по учебно-воспитательной работе Терещенко Т.Н..

Зрители в аудитории - гости нашего мероприятия.

- Прошу участников пожать руку оппонентам.

**Актуальность темы:**

*«Было время, когда люди считали, что Интернет – иной мир. Теперь они понимают, что Интернет – инструмент, который мы используем в этом мире».*

*Т. Бернерс-Ли.*

Сегодня представить нашу жизнь без Интернета сложно, настолько прочно он вошел в нашу жизнь. Но, к сожалению, как и весь реальный мир, сеть тоже может быть опасна. И большую опасность она представляет для детей, так как именно их еще неокрепшая психика может быть более подвержена отрицательным воздействиям Интернета.

Данная тема особенно актуальна для нас так как по результатам опроса общественного мнения эта тема волнует всех и результаты анкетирования следующие: просмотр видеоролика, ознакомление с результатами



## **Дискуссия «Два мнения»**

Перед нами стоит проблема:

**Интернет является безопасной территорией. Чтобы стать успешным человеком необходимо знать и использовать интернет-ресурсы.**

Я приглашаю «утверждающую сторону» изложить свои аргументы в пользу Интернета.

*(высказывание «стороны» - излагают коротко, самое основное)*

- А сейчас слово предоставляется «опровергающей стороне», она у нас выступает против использования Интернета нашими детьми.

*(высказывание «стороны»)*

**Вывод: выслушав мнение всех сторон, мы делаем вывод, что Интернет детям все-таки нужен, но он не всегда безопасен.**

Мировая общественность уделяет особое внимание вопросам безопасности детей, относящихся к наиболее уязвимой категории пользователей Интернета. Международные организации, правительства стран, различные фонды и коммерческие структуры создают и поддерживают программы, направленные на обучение грамотному и безопасному использованию Интернета подростками.

Давайте постараемся, и мы выработать совместно свод правил «Подростки и Интернет». Я приглашаю две стороны объединиться и творчески поработать (каждый в своей группе) *(выдаются листы и маркеры)*. *Работа над постерами. Время подготовки: 3 минуты.*

*Время выступления 2 минуты.*

*Слово родителям. Результаты работы над памяткой.*

*Физминутка «Собери рукопожатия»*

Обсуждение.

- Кому сколько человек удалось поприветствовать? *Чьи рукопожатия тебе были приятными? Может ли дружеское рукопожатие заменить интернет-рукопожатие? Будет ли оно приятным?*

### **Анализ ситуации.**

Общаясь в Интернете, мы очень часто добавляем незнакомых людей в свои социальные сети и общаемся с ними. Мы не знаем про них ничего, только их Ники. Как много информации про человека мы можем узнать 33 от Ника или рукопожатия? Однако, очень важно знать, что есть рядом люди, готовые выслушать, оказать поддержку, помочь в трудную минуту.

Преподаватель предлагает ответить на главный вопрос урока – «Как сделать работу в сети безопасной?»

*Слово SOS- группы (выработанные рекомендации)*

### **Правила работы в сети Интернет**

1. Не входите на незнакомые сайты.
2. Если к вам по почте пришел файл Word или Excel, даже от знакомого лица, прежде чем открыть, обязательно проверьте его на вирусы.
3. Если пришло незнакомое вложение, ни в коем случае не запускайте его, а лучше сразу удалите и очистите корзину.
4. Никогда не посылайте никому свой пароль.
5. Старайтесь использовать для паролей трудно запоминаемый набор цифр и букв.



6. При общении в Интернет не указывать свои личные данные, а использовать псевдоним (ник)

7. Без контроля взрослых ни в коем случае не встречаться с людьми, с которыми познакомились в сети Интернет.

8. Если в сети необходимо пройти регистрацию, то должны сделать ее так, чтобы в ней не было указано никакой личной информации.

9. В настоящее время существует множество программ, которые производят фильтрацию содержимого сайтов. Между членами семьи должны быть доверительные отношения, чтобы вместе просматривать содержимое сайтов.

10. Не всей той информации, которая размещена в Интернете, можно верить.

11. Не оставляйте без присмотра компьютер с важными сведениями на экране.

12. Опасайтесь подглядывания через плечо.

13. Не сохраняйте важные сведения на общедоступном компьютере.

**Итоги:** Не стоит думать, что Интернет – это безопасное место, в котором ваши дети могут чувствовать себя защищенными. Надеемся, что вы понимаете, что использование только средств воспитательной работы без организации действенного контроля – это практически бесполезное занятие. Точно так же, как и использование репрессивных средств контроля без организации воспитательной работы. Только в единстве данных средств вы сможете помочь вашим детям чувствовать себя в безопасности и оградить их от влияния злоумышленников.

#### **Приложение к мероприятию:**

##### **Аргументы «опровергающей» стороны.**

- Угроза заражения вредоносным вирусом. Ведь для распространения вирусов и проникновения их в компьютеры используется целый спектр методов. Это не только почта, компакт-диски, и прочие сменные носители информации или скачанные из Интернет файлы. Например, программное обеспечение для мгновенного обмена сообщениями сегодня являются простым способом распространения вирусов, этот метод часто используется хакерами для распространения троянских вирусов;

- Доступ к нежелательному содержимому. Сегодня дела обстоят таким образом, что любой ребенок, выходящий в Интернет, может просматривать любые материалы, а это насилие, наркотики, порнография, страницы, подталкивающие молодежь к самоубийствам, убийствам и многое-многое другое. Все это доступно в Интернет без ограничений.

- Контакты с незнакомыми людьми с помощью чатов или электронной почты. Все чаще и чаще злоумышленники используют эти каналы для того, чтобы заставить детей выдать личную информацию. В других случаях это могут быть педофилы, которые ищут новые жертвы. Выдавая себя за сверстника жертвы, они могут выведывать личную информацию и искать личной встречи.

- Одной из не менее серьезных проблем, возникающих при длительном общении в Интернете, является проблема общения в реальной жизни. Неокрепшая психика ребенка может существенно пострадать от длительного пребывания во Всемирной паутине. Отметим, что даже у взрослых людей, имеющих навык общения в реальной жизни, при переходе на интернет-общение постепенно сходит на нет. А так как у детей подобный навык еще не развился, из-за интернет-зависимости он вообще может не сформироваться. В результате ребенок не сможет нормально об-



щаться в реальной жизни, что порой приводит к замыканию в себе. Что в свою очередь становится причиной депрессии, влияет на оценки, вызывает агрессию и т.д.

### **Аргументы «утверждающей» стороны.**

- "Прогулки" по Интернету позволяют детям приобретать социальные и профессиональные навыки, необходимые в эпоху новых технологий. К такому выводу пришли американские исследователи, поставившие себе задачу определить, является ли верным миф о том, что детям "вредно часами сидеть в сети, поскольку они становятся ленивыми". Для подрастающего поколения просто необходимо получать социальные и профессиональные навыки для жизни в формирующемся цифровом обществе будущего. Молодые люди получают необходимые навыки в сети, но мы, взрослые, не в состоянии понять или оценить это. Во взглядах детей и взрослых на сетевую активность действительно существует пропасть - пропасть между поколениями".

- Дети общаются в сети с существующими друзьями в виртуальных малых социальных группах, и выходят за их пределы, чтобы удовлетворить свое любопытство, посещая сайты новостей или библиотек. "Путешествуя по Интернету, дети осваивают новые формы самовыражения и обучаются правилам социального поведения" в электронном сообществе. "Используя метод проб и ошибок, молодежь осваивает новые уровни технической и медийной грамотности"

- Дети могут использовать Интернет для поиска информации, необходимой для выполнения домашних заданий, для получения новых навыков и изучения новых культур, а также для общения с другими детьми. Дети, которые застенчивы в личных отношениях, могут чувствовать себя более комфортно, начиная общаться с людьми по Интернету.

- Пребывание в Сети играет важную роль в нормальном развитии подростков. Большинство тинэйджеров предпочитают зависать не на улицах, а в социальных сетях. Однако это не так плохо, пользуясь Интернетом, дети одновременно осваивают азы новых технологий и повышают уровень своей грамотности. Они учатся общаться, создают собственные страницы, обмениваются ссылками. Еще десять лет назад это казалось сложным и доступным лишь для "избранных", специалистов, в то время как современная молодежь делает это с легкостью. Для многих молодых людей Сеть является отличной возможностью выразить свои творческие способности.

**Материалы итогового анкетирования обучающихся  
по теме "Безопасный Интернет"**

1. Укажите свой возраст \_\_\_\_\_
2. Что такое Интернет? \_\_\_\_\_
3. Какие опасности существуют в Интернете? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
4. Использование Интернета является безопасным, если: \* выберите один или несколько вариантов из списка ответов
  - a) защитить свой компьютер, защитить себя в Интернете, соблюдать правила
  - b) разглашать личную информацию, заботиться об остальных, регулярно обновлять операционную систему
  - c) защитить компьютер, создавать резервные копии документов, закону надо подчиняться даже в Интернете
5. Как защитить себя в Интернете? \* выберите один или несколько вариантов из списка ответов
  - a) защитить свой компьютер, расширить круг знакомств с неизвестными людьми
  - b) стараться давать как можно меньше информации о себе
  - c) размещать фотографии свои, друзей и родственников
6. Как обезопасить свой компьютер? \* выберите один вариант из списка ответов
  - a) выключить и спрятать в шкаф
  - b) установить антивирусную программу
7. Что надо делать, чтобы антивирусная программа была эффективной \* выберите один или несколько вариантов из списка ответов
  - a) лучше не иметь антивирусную программу
  - b) обновлять антивирусную базу
  - c) не посещать сайты, где нет достоверности, что сайт находится под защитой
8. Кто создаёт опасные программы? \* выберите один или несколько вариантов из списка ответов
  - a) чёрный властелин
  - b) хакеры
  - c) шпионы
  - d) пожиратели смерти
9. Перечислите правила поведения в Интернете \* если вы не знаете ответа на этот вопрос, то напишите "Без ответа" \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
10. А что для вас является "Безопасным Интернетом?" \* если вы не знаете ответа на этот вопрос, то напишите "Без ответа" \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



## ОТЗЫВ

о подготовке и проведении открытого внеклассного мероприятия  
"Интернет – территория безопасности»

Дата: 27.11.2019г

Группа: 7-кд

Преподаватель: Радченко О.В.

Цель: обеспечение информационной безопасности обучающихся путем при-  
вития им навыков ответственного и безопасного поведения в современной ин-  
формационно-телекоммуникационной среде.

Мероприятие прошло в форме дискуссии с приглашением родителей обу-  
чающихся. Данное мероприятие - часть системной работы преподавателя по разви-  
тию интереса обучающихся к информационной безопасности.

Сегодня представить нашу жизнь без Интернета сложно, настолько прочно  
он вошел в нашу жизнь. Но, к сожалению, как и весь реальный мир, сеть тоже  
может быть опасна. И большую опасность она представляет для детей, так как  
именно их еще неокрепшая психика может быть более подвержена отрицаель-  
ным воздействиям Интернета.

Внеклассное мероприятие показало высокую степень развития познаватель-  
ных интересов, обучающихся по информационной безопасности, способствовал  
самореализации их возможностей.

Радченко О.В. проделана большая предварительная подготовительная работа  
по проведению данного мероприятия: составлены цепочки вопросов разной степе-  
ни трудности, подготовлена презентация, карточки вариантов ответов, жетоны.

Мероприятия началось с постановки целей и задач; все участники мероприя-  
тия (студенты и родители) были ознакомлены с правилами проведения и формой  
подведения итогов. Ольга Владимировна организовала участие всех участников  
мероприятия: каждый имел возможность проявить себя в выполнении того или  
иного задания.

Быстрый темп проведения дискуссии показал высокий уровень знаний ин-  
формационного материала. Следует отметить высокую активность всех участников  
данного мероприятия. Ответы давались четкие, правильные.

Вывод: такие мероприятия способствуют расширению кругозора, обобщению  
знаний, закреплению умений и навыков обучающихся, воспитанию интереса к ин-  
формационной безопасности, толерантности. Учат работать в команде, развивают  
способность отстаивать свою точку зрения, способствуют саморазвитию и само-  
реализации.

Зам.директора по УВР ГБПОУ КК  
«Крымский технический колледж»



Т.Н. Терещенко