

Игра на закрепление материала на примере курса “Кибергигиена и работа с большими данными”.

Название/Тема: Игра на закрепление материала на примере курса “Кибергигиена и работа с большими данными”

Автор: Нагулаев Николай Траисович, преподаватель, Центр цифрового образования детей «IT-Куб» (структурное подразделение Автономная некоммерческая организация «Красноярский детский технопарк «Кванториум»), г. Красноярск

Направленность: техническая

Цель: Обеспечить в ходе игры повторение и закрепление основных понятий темы «Основы кибергигиены» без использования компьютера, осуществить контроль знаний и умений в интересной для ребят форме, тем самым повысить интерес к курсу в целом.

Задачи:

- Повторить, закрепить и систематизировать основные понятия по изученной теме;
- Сформировать навыки оперативного принятия решения;
- Развить умения работать в команде и индивидуально для решения поставленной задачи;
- Воспитать умения выстраивать конструктивный диалог при работе в команде.

П А С П О Р Т П Р А К Т И К И	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ		
	Время	Форма	Методы
	45-60 минут	Работа в малых группах	Дидактическая игра
	КАТЕГОРИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ		
	Возраст	Особенности	Количество участников в рабочей группе
	12-15 лет	Не адаптирована для детей ТЖС, ОВЗ	4-12 человек
	РЕСУРСЫ		
	Оборудование и материалы	Базовые знания из других областей	Уровень сложности и Место в структуре курса
	1. Игровые карточки с заданиями; 2. Листы А4; 3. Карандаши / ручки.	Нет требований	Подходит для использования в программах после изучения любой из тем.
	ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ		
Hard-skills, предметные навыки	Soft-Skills, метапредметные навыки	Личностные	
1. Навыки безопасного и рационального использования личных и персональных данных; 2. Знания о методах противодействия вредоносному ПО.	1. Сформирована мотивация к соблюдению правил безопасности при использовании цифровых ресурсов; 2. Сформирован навык оперативного принятия решения, навык убеждения.	1. Навык работы в команде, чувство ответственности как личной, так и групповой. 2. Развитие внимательности, любознательности, целеустремленности.	

ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ	
Инструкции для педагога	Открытая информация о результатах
Сценарий игры - Приложение 1 Игровые карточки - Приложение 2 Демо-карточки - Приложение 3	Апробировано на 4х группах учеников по 10 и 12 человек в возрасте 12-15 лет

Этап 1. ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ

Рекомендованное время: 10-20 минут

Задание/Активность:

1. Педагог проводит краткий обзор тем, которые будут затронуты в игре;
2. Педагог объясняет правила игры (Приложение 1).

Риски этапа:

1. Концепция игры непонятна ученикам;
2. Есть ученики, которые пропустили некоторые темы, которые будут затронуты в игре.

Варианты минимизации рисков:

1. Провести пробную игру на демо-карточках (Приложение 3);
2. Разбить группу на несколько команд по уровню сложности вопросов или исключить карточки, которые могут вызвать затруднения.

Этап 2. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Рекомендованное время: 20-30 минут

Задание/Активность:

1. Разбить группу на подгруппы по 3-4 человека;
2. Раздать для каждой подгруппы набор игровых карточек;
3. Начать игру;
4. Контролировать процесс игры;
5. В конце каждой партии менять колоды и следить за общим результатом и проблемными карточками.

Риски этапа:

1. Ребенок не может ответить ни на один вопрос;
2. Проблемная карточка несколько раундов остается без ответа.

Варианты минимизации рисков:

1. Разбить команды по уровню усвоения и выдать карточки соответствующего уровня;
2. Проблемную карточку, на которую не был дан ответ, обсудить со всей группой.

Этап 3. РЕФЛЕКСИЯ/ИТОГИ

Рекомендованное время: 5-10 минут.

Задание/Активность:

1. Общение с участниками и подведение итогов, сбор обратной связи;
2. Обсуждение проблемных карточек.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ РЕСУРСЫ

1. Ашманов И.С. Идеальный поиск в Интернете глазами пользователя. М.: Питер, 2011.
2. Щербаков А.Ю. Интернет-аналитика. Поиск и оценка информации в web-ресурсах. Практическое пособие. М.: Книжный мир, 2012.
3. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И., Зотова Е.Ю. Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты всероссийского исследования. М.: Фонд Развития Интернет, 2013.

Сценарий игры.

Подготовка.

Разделить учебную группу на подгруппы по 4 человека. Для каждого игрового стола раздать колоду карт с заданиями, и каждый игрок берёт себе по 4 карточки.

Процесс игры.

1. Игрок, который первый пришел на занятие ходит первым (Игрок А) и выбирает одну карточку с заданием и игрока, который будет выполнять задание (Игрок Б).
 - а. Если Игрок Б выполняет задание на карточке, то он ее забирает и откладывает в свою колоду угаданных карт.
 - б. Если Игрок Б не выполняет задание на карточке, то он забирает ее к своим картам.
2. Все игроки берут по одной карте с заданием из колоды.
3. Если Игрок Б выполнил задание, то теперь он выбирает свою карточку с заданием и игрока, который будет его выполнять.
4. Если Игрок Б не выполнил задание, то опять ходит Игрок А.

Условия победы.

Когда в колоде не осталось карт, то побеждает игрок без карточек.

Энергозависимая часть системы компьютерной памяти

Вид мошенничества, при котором жертву убеждают заплатить, чтобы устранить препятствия на пути получения более крупной суммы в будущем

Кибер атака, способная вызвать полную остановку работы веб-сайта или другого сетевого ресурса

Совокупность технологий, позволяющих обеспечить одно или несколько сетевых соединений (логическую сеть) поверх другой сети (Интернет)

Какое программное обеспечение не позволяет проникнуть на ваш компьютер вредоносным программам

Программа, перехватывающая нажатия клавиш на клавиатуре и отправляющая их злоумышленникам, которые потом вылавливают из них пароли, номера кредитных карт и так далее

Операционная система - это ... ?

Протокол FTP отвечает за передачу

Что такое фактчекинг?

5-ая планета от Солнца	Чем измеряют атмосферное давление?	Какое самое толстое дерево на Земле?
Сколько существует океанов?	В чем измеряется сила тока?	Что такое биссектриса?
Сколько будет 0.2 км в дециметрах?	Самая длинная река в мире?	Сколько хромосом в геноме человека?
Какую информацию нельзя разглашать в Интернете?	Проверка подлинности субъекта по предъявленному им идентификатору для принятия решения о предоставлении ему доступа к ресурсам системы - это ?	Как распознать фейковые новости?
Придумайте безопасный пароль	Что такое похищение цифровой личности?	Для безопасной передачи данных по каналам интернета используется технология?
За правонарушения в сфере информации, информационных технологий и защиты информации данный вид наказания на сегодняшний день не предусмотрен?	Расшифруйте шифр Цезаря: Шкцтрдвб гжйрsvупруфю	Расшифруйте шифр Атбаш: Фцьюоючрпяснрг