

МДК 02.01 Технология применения программно-аппаратных средств защиты информации в телекоммуникационных системах и информационно-коммуникационных сетях связи

МДК 02.02 Технология применения комплексной системы защиты информации в телекоммуникационных системах и информационно-коммуникационных сетях связи

Тема занятия: Средства защиты информации от несанкционированного доступа. Понятие несанкционированного доступа к защищаемой информации.

Тип занятия: обобщающее занятие.

Вид: урок-игра.

Технология: игровая технология.

Межпредметные связи: информатика, математика, информационная безопасность, МДК 02.01, МДК 02.02

Цели занятия:

Образовательные:

- Совершенствование, обобщение и закрепление знаний учащихся по СЗИ от НСД.

Развивающие:

- повышение мотивации к изучению междисциплинарного курса;
- проявление умения работы в команде;
- развитие логического мышления;
- умение высказать и отстоять свою точку зрения.

Воспитательные: проявление таких качеств как:

- внимательность;
- тактичность;
- уважение;
- дисциплинированность.

Подготовительный этап.

- Представление команды (название, эмблема, девиз).
- Задание по СЗИ для команды противников
- Команде необходимо подготовиться по следующим темам:
 - Основы информационной безопасности
 - Основы безопасности информационных технологий
 - Организационно-правовые аспекты защиты информации

— Обеспечение безопасности информационных технологий

— Комплексная система защиты информации

Жюри конкурса: Состав жюри конкурса формируется из преподавателей и студентов.

Награждение победителей:

Учащиеся команды, занявшей I место, получают оценку "5", занявшей II место - оценку "4".

План занятия:

1. Организационный момент (5 мин.)
2. Домашнее задание (10 мин)
3. Викторина по ИБ (15 мин)
4. QR-код (15 мин)
5. Найди соответствие (15мин)
6. Юный криптограф (10 мин)
7. «Ребусы» (15 мин)
8. Подведение итогов (5 мин)

Ход урока

1. Орг. момент:

Интеллектуальная игра состоит из нескольких конкурсов. Каждый конкурс проводится по своим правилам и оценивается. Победитель определяется традиционно – это команда, которая в конце игры набрала больше баллов.

Группа делится на 2 команды + 1 человек выбирается в жюри.

2. Конкурс «Домашнее задание»

Условия конкурса : Командам заранее дается домашнее задание придумать название команды, девиз, эмблему и задание по пм02 для команды соперников. Представление команд оценивается по 5 бальной шкале + 5 баллов за правильный ответ на задание соперников.

3. Конкурс «Викторина по ИБ» (презентация)

Условия конкурса : Выводятся вопросы на экране, первая команда дающая правильный ответ получает 1 балл

4. Конкурс «QR-код» (приложение 1)

Условия конкурса: С помощью QR-сканера получить вопрос и ответить на него., за каждый правильный ответ команда получает 5 баллов

5. Конкурс «Найди соответствие» (приложение 2)

Условия конкурса: Каждой команде выдаются задания в которых они должны найти соответствия, за каждый правильный вариант соответствия команда получает 5 баллов.

6. Конкурс капитанов «Юный криптограф» (приложение 3)

Условия конкурса: С помощью алгоритма Диффи Хелмана найти секретные ключи, которые будут являться паролем к следующему заданию.

7. Конкурс капитанов «Ребусы» (приложение 4)

Условия конкурса: С помощью чисел полученных в предыдущем задании ввести пароль для файла расположенного на гугл диски с ребусами, за каждый правильный ответ команда получает по 5 баллов

8. Подведение итогов

Подсчитать баллы за конкурсы, озвучить победителя выставить оценки (команде победителей «5», команде проигравшим «4»)

Задания для конкурсов

