

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Колледж связи №54 им. П.М. Вострухина

**СЦЕНАРИЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-
ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ТУРНИРА:
«ЗНАТОКИ ПРАВА»**

по ОП. 08. Организационное и правовое обеспечение информационной безопасности

ОП.05. Основы алгоритмизации и программирования

МДК 01.02 Телекоммуникационные системы и сети

специальность: 10.02.04 Обеспечение информационной безопасности телекоммуникационных систем

Авторы: Юмаева Ания Анвяровна,
Климова Юлия Васильевна,
Алешин Алексей Александрович

Москва 2021 г.

СЦЕНАРИЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ТУРНИРА

Авторы: Юмаева Ания Анвяровна, Климова Юлия Васильевна,
Алешин Алексей Александрович

Образовательное учреждение: г. Москва, ГБПОУ Колледж связи №54
им. П.М. Вострухина.

Дисциплина: ОП. 08. Организационное и правовое обеспечение
информационной безопасности, ОП.05 Основы алгоритмизации и
программирования, МДК 01.02 Телекоммуникационные системы и сети

Специальность: 10.02.04 Обеспечение информационной безопасности
телекоммуникационных систем

Группы: 1ОИБТС11-10, 1ОИБТС11-11ВБ, 1ОИБТС11-12ВБ.

Тема занятия: «Повторение изученного материала».

Тип занятия: обобщающее.

Форма занятия: Занятие-игра (турнир).

Используемые интерактивные технологии: игровые, групповые.

Подготовка к игре, участники.

В занятии-игре принимают участие 3 команды – обучающиеся групп
1ОИБТС11-10, 11-11ВБ, 11-12ВБ 1-го курса одной специальности. Команды в
начале игры должны придумать название команды и выбрать капитана.

Данная игра проводится как урок-обобщение. Выбирается жюри.

Место проведения: аудитория №302 образовательного подразделения №5
ГБПОУ Колледжа связи №54 им. П.М. Вострухина.

Время реализации образовательного события: 90 минут (1 пара).

Учебно-методическое обеспечение:

1. Белов Е.Б. Организационно-правовое обеспечение информационной безопасности (1-е изд.). М.: Академия, 2017
2. Бубнов А.А. Основы информационной безопасности (2-е изд.). М.: Академия, 2019
3. Гольдштейн Б.С. Инфокоммуникационные сети и системы. БХВ-Петербург. 2019 г. 208 с.

4. Дибров, М. В. Компьютерные сети и телекоммуникации. Маршрутизация в IP-сетях в 2 ч. Часть 1 : учебник и практикум для среднего профессионального образования / М. В. Дибров. — Москва : Издательство Юрайт, 2021.
5. Замятина, О. М. Инфокоммуникационные системы и сети. Основы моделирования : учебное пособие для среднего профессионального образования / О. М. Замятина. — Москва : Издательство Юрайт, 2021.
6. Организационно-правовое обеспечение информационной безопасности: учеб. Пособие для студентов вузов / под ред. А. А. Стрельцова. —М.: Изд. Центр «Академия», 2018.

Интернет ресурсы

1. Гайкович В.Ю., Ершов Д.В. Основы безопасности информационных технологий. [Электронный ресурс]. URL: http://www.bnti.ru/dbtexts/analmat/1_2008/ershov.pdf
2. Справочно-правовая система «Консультант Плюс». [Электронный ресурс]. URL: www.consultant.ru
3. Справочно-правовая система «Гарант». [Электронный ресурс]. URL: www.garant.ru

Необходимое оборудование и материалы для занятий:

1. проектор;
2. компьютер;
3. экран (интерактивная доска, демонстрационный телевизор);
4. операционная система – MS Windows 2000 и выше;
5. программное обеспечение – Microsoft Office Power Point;
6. раздаточный материал (бумага, фломастеры, ручки (при необходимости)).

Авторский медиапродукт:

1. Разработанное ПО «Что, где, когда».

2. Презентация «Блиц-опрос».
3. Презентация «Черный ящик».
4. Мини-презентация «Интеллектуально-познавательный турнир «Знатоки права» – 5 слайдов (таблица 1); использована программа создания презентаций в среде Power Point.

Таблица 1 – Содержание учебных кадров мини-презентации «Знатоки права»

Слайд	Содержание
1	Титульный лист: ««Интеллектуально-познавательный турнир «Знатоки права». Авторы: Юмаева Ания Анвяровна, Климова Юлия Васильевна, Алешин Алексей Александрович, преподаватели спецдисциплин ГБПОУ Колледжа связи №54 им. П.М. Вострухина
2	Цели занятия
3	Структура турнира (конкурса)
4	Правила
5	Баллы

**Содержание мини-презентации приведено в Приложении 1.*

Смена слайдов происходит по щелчку. Анимация на слайдах: часть объектов появляется по щелчку, часть автоматически.

Целесообразность использования медиапродукта на занятии:

1. развитие в процессе обучения способностей обучающихся к продуктивной творческой деятельности в современной информационно насыщенной среде;
2. повышение мотивации к обучению;
3. интенсификация учебно-воспитательного процесса;
4. развитие наглядно-образного мышления;
5. развитие понятийного мышления за счет возможности и необходимости самостоятельно обобщать материал, выделять смысловые группы, выстраивать логические связи, определять алгоритм работы, систематизировать весь предлагаемый материал и др.

Актуальность использования медиапродукта на занятии:

1. нестандартный прием, непривычный способ работы с текстом, словом, языковым материалом вызывает серьезный устойчивый интерес со стороны обучающихся, безусловно, повышает мотивацию;
2. решается задача формирования способности преобразования, сохранения и передачи информации;
3. практическая ориентированность данной работы, перенос акцентов с «учу, чтобы знать» на «изучаю для того, чтобы использовать в реальной деятельности».

Учебно-методическое обеспечение медиапродукта: авторские рабочие программы по ОП.08 Организационное и правовое обеспечение информационной безопасности, ОП.05 Основы алгоритмизации и программирования и ПМ.01 Эксплуатация информационно-телекоммуникационных систем и сетей и учебные пособия.

Цели занятия: обобщить, систематизировать и закрепить знания по пройденным темам общепрофессиональных дисциплин ОП.08 Организационное и правовое обеспечение информационной безопасности, ОП.05 Основы алгоритмизации и программирования и МДК 01.02 Телекоммуникационные системы и сети в соответствии с образовательным стандартом специальности 10.02.04 Обеспечение информационной безопасности телекоммуникационных систем.

Задачи занятия:

- ✓ **обучающие:** формирование целостной системы знаний по изученным темам дисциплин и МДК;
- ✓ **развивающие:** развитие познавательных способностей и навыков мыслительной деятельности при планировании, анализе, синтезе, структурировании информации; развитие внимания, памяти, мышления, кругозора; развитие толерантности и умения работать в команде;

- ✓ **воспитательные:** воспитание уважения к сопернику, воли к победе, находчивости умение работать в команде; воспитание информационной культуры; формирование культуры учебного труда; создание на занятии атмосферы успешности и доброжелательности.

Карта занятия:

Таблица 2 – Карта интеллектуально-познавательного турнира «Знатоки права»

Блоки (этапы)	Форма деятельности преподавателей	Форма деятельности обучающихся	Обеспеченность этапа, время
Организационный блок	Приветствуют обучающихся, настраивают на работу	Приветствуют преподавателей, настраиваются на работу	2 мин.
Мотивационный блок	<p>Сообщают тему, цели, задачи занятия-игры (турнира), содержание деятельности.</p> <p><i>«Добрый день, дорогие ребята! Мы рады приветствовать всех на интеллектуально-познавательном турнире «Знатоки права». Мы представляем участников турнира. Поприветствуем их (команды должны объявить свое название и представить капитана).</i></p> <p><i>Пожелаем им удачи! Итак, вперед к успеху!»</i></p>	Представляют названия команд и подготовленные презентации о команде	<p>Слайд 1-2 мини-презентации – 1 мин.</p> <p>Представление команд – по 1 мин.</p>

<p>3. Игровой блок</p>	<p>Объясняют содержание этапов турнира и основные правила. Представляют жюри (<i>* бланк фиксации результатов турнира для жюри приведен в Приложении 5</i>). Задают вопросы, комментируют ответы, координируют работу обучающихся.</p> <p>I этап. «Что, где, когда»</p> <p>Капитаны команд тянут жребий на право выбирать первыми вопрос. При правильном ответе команде начисляется 10 баллов.</p> <p>Команды играют поочередно.</p> <p>Играет тот вопрос, на который остановилась стрелка волчка. На обсуждение вопроса отводится ровно одна минута По истечении времени, команда должна дать ответ. Если команда правильно ответила на вопрос, она получает 10 баллов</p> <p>Игра длится до последнего вопроса.</p> <p><i>*Вопросы к игре «Что, где, когда» приведены в Приложении 2.</i></p> <p>II этап «Блиц-опрос»</p> <p>Зачитывается вопрос и 4 варианта ответа. Отвечает та команда, которая первая подняла руку. При правильном ответе команде начисляется 10 баллов.</p> <p><i>* Пример вопросов этапа «Блиц-опрос» приведен в приложении 3.</i></p>	<p>Отвечают на вопросы геймов.</p>	<p>Слайд 3-5 мини-презентации – 1 мин.</p> <p>ПО «Что, где, когда» – 45 мин.</p> <p>Презентация «Блиц-опрос» – 20 мин.</p>
------------------------	--	------------------------------------	--

	<p>III этап «Чёрный ящик»</p> <p>В «черном» ящике находится какой-либо предмет или написанное слово, связанные телекоммуникационными сетями.</p> <p>У каждой команды на счету по 100 баллов. Вопросы командам задаются поочередно..</p> <p>Командам предлагаются наводящие вопросы-подсказки относительно предмета, находящегося в ящике. Всего подсказок 8. Цена подсказок за каждый вопрос постепенно падает на 10 очков: с 90 (первый вопрос), затем 80 и т.д. до 20 очков (последний вопрос).</p> <p>Если у команды есть ответ, она может дать его досрочно.</p> <p><i>* Пример вопросов этапа «Черный ящик» приведен в приложении 4.</i></p>		<p>Презентация «Черный ящик» – 15 мин.</p>
<p>4. Блок подведения итогов занятия</p>	<p>Предоставляют слово жюри.</p> <p>Подводят итоги игры.</p> <p>Выставляют оценки.</p> <p>Благодарят обучающихся за работу на занятии.</p> <p>Завершают занятие.</p>	<p>Делают самостоятельные выводы о результатах занятия</p>	<p>5 мин.</p>

Приложение 1 – Содержание учебных кадров мини-презентации «Знатоки права»



ЦЕЛИ ЗАНЯТИЯ



Обобщить, систематизировать и закрепить знания по пройденным темам ОП.08, МДК 01.02



активизация познавательной деятельности обучающихся, развитие творческих инициатив и умения работать в команде.

Структура конкурса



Баллы



01

Каждый правильный ответ игры «Что-где-когда» и блиц-опроса равен 10 баллам

02

Правильно выполненное задание «Черного ящика» – 100 баллов.

03

За использование ненормативной лексики – минус 20 баллов



Приложение 2 – Вопросы к игре «Что, где, когда»

Категория	Вопрос	Ответ
История развития информационных технологий	С развитием информационных технологий люди стали быть зависимыми от компьютеров, гаджетов и использования глобальной сети. У некоторых из них это перерастает в патологию, требующую вмешательства профессионалов. Интернет-зависимость – проблема всего мира, однако, здесь в этой стране к данному вопросу относятся очень серьезно и направляют граждан для лечения в специализированные учреждения. Клиника расположена в столице этого государства. О какой стране идет речь?	Китай
История развития информационных технологий	ИТ можно использовать и во благо, и во вред. Вредоносное программное обеспечение может заблокировать работу одного компьютера, и даже всей сети компании или учреждения. В 2000 году это вирус принес ущерб примерно на \$10 млрд. и в настоящее время считается самым разрушительным вирусом в мире. О каком вирусе идет речь?	I LOVE YOU
Информация ограниченного доступа	Декларация прав и свобод человека и гражданина Российской Федерации от 22 ноября 1991 года гласит: «Каждый человек имеет право искать, получать и свободно распространять информацию, ограничения этого права могут устанавливаться Законом только в целях охраны личной, семейной, профессиональной, коммерческой и тайны, а также нравственности» (ст. 13.2). О какой тайне идет речь?	государственная
Информация ограниченного доступа	Существует 3 принципа отнесения сведений к государственной тайне. Один из принципов заключается в соответствии засекречиваемых сведений законодательству Российской Федерации о государственной тайне. Назовите этот принцип	Принцип законности
Конституционные права человека на информацию	Право на получение достоверной информации о фактах, создающих угрозу жизни и здоровью людей дарует нам статья № _____ Конституции РФ	№41
Конституционные права человека на информацию	Право на неприкосновенность частной жизни, личную и семейную тайну, защиту своей чести и доброго имени дарует нам статья № _____ Конституции РФ	№23
RAND	«Круглая, с хвостом и всё отделяет. Кто она?»	запятая
RAND	В фирме Microsoft открылся музей истории компании. Среди прочих экспонатов на стене висит красный телефон. Сняв трубку, посетитель может услышать речь самого важного, по утверждению сотрудников, человека в фирме. Кто это?	А вот и не Билл Гейтс! Это клиент.

Конфиденциальная информация	Родина этого вида профессиональной тайны – Древняя Индия. Там в доверительных отношениях профессионала и обычного человека действовал афоризм: «Можно страшиться брата, матери, друга, но «этого профессионала» — никогда!».	Врачебная тайна
Конфиденциальная информация	Родина этого вида профессиональной тайны – Римская империя. В РФ понятие данной тайны закреплено в ст. 8 ФЗ от 31.05.2002 №63	Адвокатская тайна
Конфиденциальная информация	В РФ впервые официальное закрепление данного вида конфиденциальной информации произошло в 2006 г. Субъектом (владельцем) данной конфиденциальной информации может быть ТОЛЬКО физическое лицо	Персональные данные
Конфиденциальная информация	Статья 183 УК РФ устанавливает наказание за Незаконные получение и разглашение сведений, составляющих _____, налоговую или банковскую тайну. Назовите третий вид тайны	Коммерческая тайна

Приложение 3 – Пример вопросов этапа «Блиц-опрос»

07

6 ноября 1950 года произвели пробный пуск Малой электронно-счётной машины. А сколько требовалось места, чтобы её разместить?

1 60 кв.м. Примерно как стандартный школьный класс

2 420 кв.м. Целая баскетбольная площадка!

3 40 кв.м. Как небольшая двухкомнатная квартира в «хрущёвке»

4 1456 кв.м, минимальная площадь хоккейной коробки

14

Проверка правильности работы алгоритма на специальных задачах это ...

1 Трансляция алгоритма

2 Тестирование алгоритма

3 Блок-схема алгоритма

4 Отладка алгоритма

Приложение 4 – Пример вопросов этапа «Черный ящик»

9 декабря считается днем рождения этого устройства. Именно в этот день в 1968 году изобретатель из Стэнфордского исследовательского института представил данное устройство на конференции по вычислительной технике в Сан-Франциско.

90

Заказчиком изобретения было НАСА (Национальное управление по аэронавтике и исследованию космического пространства), которое искало способ упростить работу с вычислительными системами. И результат работы их не устроил, так как с устройством невозможно работать в невесомости



80

Автор, само собой, запатентовал устройство, однако патент истек до того, как его изобретение начало массово использоваться. Но награда все-таки нашла героя! Причем буквально. В 1997 году изобретатель получил Премию Лемельсона (500 тысяч долларов).

70

Популярность устройство приобрело в 80-х, когда разработку выкупила компания Apple. Конструкцию упростили, доработали и приделали к легендарному «Макинтошу».

60

Если учесть инфляции и перевести цену первого изобретения на современные деньги, то оно стоило почти 1000 долларов!

50

В 1991 году в Тольятти выпустили одну из первых отечественных моделей данного устройства с поэтичным названием «Колобок».

40

За годы эволюции сменились несколько поколений данного изобретения

30

Известные стандартные игры Windows — «Косынка», «Свободная ячейка» и «Сапёр» — были включены в операционную систему неслучайно. Помимо развлекательной функции, они, по замыслу разработчиков, должны были помочь человеку в освоении данного устройства

Приложение 5 – Бланк фиксации результатов интеллектуально-познавательного турнира «Знатоки права»

Наименование конкурса	Команда №1 _____	Команда №2 _____	Команда №3 _____	Примечание
Что, где, когда				
Блиц-опрос				
Чёрный ящик				
Поощрительные баллы				

