Квиз - игра «Всемогущий безопасный интернет»

Мероприятие квиз - игра «Всемогущий безопасный интернет» проводилось с 20 по 25 марта для групп НПО 17 – 22, 12-22 и СПО СЭЗ – 46, ТМ – 50, .

Актуальность данной разработки обусловлена тем, что на сегодняшний день средства массовой информации становятся одним из важнейших институтов социализации нового поколения наряду с институтом семьи и школы, поэтому проблема обеспечения информационной безопасности в образовании и семье оказывается в центре внимания общества.

Чтобы уберечь детей от негативного влияния компьютерных сетей и обезопасить их от интернет - мошенничества необходимо повысить уровень информационной культуры среди подростков.

Методическая разработка квиз – игры предназначена для студентов 1х и 2х курсов.

Использование данной формы работы дает возможность привлечь внимание ребят к проблеме компьютерной зависимости; позволяет обобщить их знания в области Интернет – безопасности, а также формирует навыки противодействия Интернет - угрозам, защиты персональных данных.

Выполнение различных видов заданий в процессе квиз - игры способствует развитию логического мышления участников, их внимания, умения прогнозировать свое поведение в сети Интернет.

Цель игры: формирование информационной культуры детей и родителей, обеспечение информационной безопасности учащихся путем привития им навыков ответственного и безопасного поведения в сети Интернет.

Задачи:

– обратить внимание ребят на вероятность возникновения компьютерной зависимости;

– систематизировать знания студентов в области интернет-безопасности по направлениям:

- раскрытие персональных данных; мошенничества, в том числе мобильные; заражение компьютера и мобильных устройств; общение в Сети; общая компьютерная грамотность;

- формирование навыков и осознанных подходов к противодействию интернет - угрозам;

– развивать логическое мышление, внимание, умение прогнозировать свое поведение в сети Интернет в процессе выполнения различных видов заданий.

Материалы и оборудование: раздаточный материал (тесты, таблицы для заполнения регистрационной формы,), компьютер, экран, мультимедийный проектор, столы, стулья по количеству присутствующих.

Основная часть.

Идея квиз-игры: команды выполняют различные задания и получают баллы за правильные ответы. Квиз - игра дает возможность включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам получать и осваивать новые знания. Данный вид деятельности предусматривает решение нестандартных задач в ограниченном пространстве за определенный отрезок времени. Игра предполагает прохождение участниками VII этапов. **Организационный момент**. Участники – делятся на 2 команды.

Проведение квиз-игры позволило привлечь внимание студентов к проблеме компьютерной зависимости среди подрастающего поколения; обобщить знания в области Интернет – безопасности; сформировать навыки противодействия Интернет - угроз, защиты персональных данных, заражения компьютера и мобильных устройств. Данное мероприятие – профилактика информационной безопасности учащихся, которое прививает навыки культурного, ответственного и безопасного общения в сети Интернет.

Квиз – игра способствовала развитию позитивного общения ребят, сплочению группового коллектива, умения взаимодействовать в различных жизненных ситуациях.




РИУВС
ЛОРАПЬ
ГШИФИН
ГЛЛИНТРО
КЕЙФ




РИУВС
ЛОРАПЬ
ЗМОВЛ
ГШИФИН
ГЛЛИНТРО
КЕЙФ





