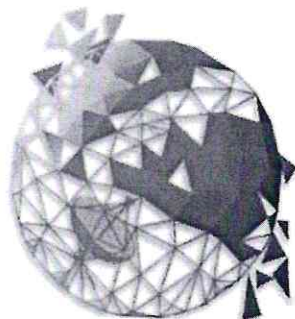


Министерство образования Красноярского края
Краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение «Красноярский колледж радиоэлектроники и информационных технологий»



МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВИЗ «ДЕНЬ ИНТЕРНЕТА В РОССИИ»

Курс I-IV

Для специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование

Красноярск, 2023 г.

Методические рекомендации составлены:

Преподавателем первой квалификационной категории КГБПОУ СПО «ККРИТ»
Е.О.Стефановской

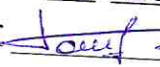
Преподавателем первой квалификационной категории КГБПОУ СПО «ККРИТ»
А.А.Кетровой

РАССМОТРЕНО

на заседании цикловой комиссии преподавателей
укрупненной группы специальностей 09.00.00

Информатика и вычислительная техника №2

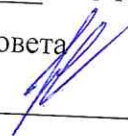
Протокол № 1 от «26» октября 2023г

Председатель ЦК  А.В.Татарников

Ответственный редактор: зам. директора по учебной работе М.А. Полютова

Одобрено Методическим советом КГБПОУ СПО «ККРИТ»

протокол № ___ от «___» _____ 2023 г.

Председатель методического совета 

Зам. директора по УР _____ М.А. Полютова

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
2. УСЛОВИЯ КВИЗА И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ	6
3. СОДЕРЖАНИЕ КВИЗА	7
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	11
ЛИТЕРАТУРА	12
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	13

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Ежегодно 30 сентября в России отмечается День интернета.

Сегодня интернет стал неотъемлемой частью жизни россиян. По данным Mediascope, в апреле 2022 года интернетом в России пользовалось 80% населения в возрасте старше 12 лет или 97,5 миллиона человек. Лидером по проникновению интернета является Москва, где сетью пользуются более 75% жителей.

Причём большинство пользователей, вне зависимости от возраста, считают, что без всемирной паутины их жизнь изменится значительно, и уверены, что интернет принес больше хорошего, чем плохого.

Согласно данным экспертов, в 2020 году беспроводной доступ в Интернет покрыл 85% планеты, количество подключенных к нему устройств превысило 50 миллиардов. По прогнозам, к 2041 году пропускная способность сетей увеличится в 500 раз.

Целевая аудитория внеклассного мероприятия - учащиеся I-IV курсов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование всех квалификаций.

Методическая разработка образовательного квиза, приуроченного ко Дню Интернета в России, носит социально-значимый характер и имеет важное значение в становлении будущих специалистов.

Цели квиза:

- развитие новых форм работы с обучающимися;
- популяризация культурно-содержательного, интеллектуально обогащенного досуга, содействие повышению интеллектуального уровня студентов.

Задачи квиза:

- повысить степень вовлеченности обучающихся в познавательно-творческую деятельность;
- помочь обучающимся проявить способности и активность при самостоятельной подготовке заданий и вопросов;
- создать условия стимулирования интеллектуального потенциала, обучающегося;
- расширить кругозор, закрепить знания, развить находчивость, смекалку, пробудить интерес к различным областям науки, техники, искусства;
- повысить у многих обучающихся уверенность в себе;
- научить каждого обучающегося отстаивать свою точку зрения;

— развить умение объективно оценивать свои силы и возможности, играющие важную роль в стимулировании интеллектуального роста студента.

Наряду со множеством современных образовательных технологий квиз тоже нашел свое место в образовательном процессе как активная форма организации учебной деятельности. Вариантов использования данной игровой технологии можно привести несколько: например, при обобщении материала по дисциплине можно провести квиз для обучающихся по пройденной теме, разделу, курсу. Для актуализации и мотивации учебной деятельности так же квиз незаменим. Ценность игровой технологии заключается в том, что, являясь по своей сути отдыхом, она выполняет образовательную функцию, стимулирует творческую реализацию и самовыражение.

Основу состязания игры составляют вопросы. Подбирая вопросы необходимо придерживаться правил: они не должны быть слишком простыми или сложными, так как не смогут привлечь внимание игроков, и тематика вопросов должна соответствовать интересам участников. Сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры, или меняться. Во втором случае сложность должна нарастать по ходу игры. Очень важно чтобы вопросы были различного формата от простого текстового представления информации до видеоряда.

После подбора вопросов определяется ход игры. Игра может быть командной или индивидуальной, кому будет принадлежать право выбора вопросов (или его темы) - игрокам или ведущему. На каждом игровом этапе должен производиться подсчет очков, данная информация должна быть доступна и озвучена для играющих. После завершения игры подводятся итоги и награждаются победители и призеры. Если проводится серия соревнований, то можно составить рейтинг команд (игроков), отсортировав, например, по сумме очков, набранных в играх. Если игра командная, то можно дополнительно отмечать особо результативных игроков, включив их в отдельный рейтинг.

С развитием сети Интернет, в ней появилось большое количество онлайн-квизов, для участия в которых не требуется даже отходить от компьютера. При этом у каждого есть возможность соревноваться с людьми, проживающими в других странах и даже на других континентах.

2. УСЛОВИЯ КВИЗА И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

Участниками образовательного квиза являются студенты I-IV курсов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование всех квалификаций.

Возрастная категория участников 16-20 лет включительно. Организаторы квиза при формировании перечня вопросов должны учитывать возраст участников.

В квизе могут принимать участие как отдельные студенты, так и команды студентов (до трех участников). В таком случае каждая команда должна иметь капитана и название.

Образовательный квиз может проходить либо в офлайн-формате на базе образовательного учреждения, либо в онлайн-формате по ссылке <https://forms.gle/3AzroUKHepbZr4NY8>.

Для участия в квизе регистрация участников не требуется.

Участники квиза в онлайн-формате должны обеспечить устойчивое Интернет-соединение, рабочее место, оснащенное компьютером (ноутбуком).

Образовательный квиз представляет из себя викторину, состоящую из 20 вопросов (Приложение 1). Большая часть вопросов сопровождается графическим материалом.

Вопросы охватывают как историческую справку о создании всемирной Сети, так и современные аспекты ее развития и масштабирования.

После прохождения квиза у участников есть возможность проверить свои знания и посмотреть, на какие вопросы даны правильные ответы. К каждому вопросу представлена краткая справка с пояснением.

3. СОДЕРЖАНИЕ КВИЗА

Образовательный квиз состоит из 20 вопросов следующего содержания:

1. Какая информация была передана в первом сеансе Интернет-связи (в день, принятый считать, днем рождения Всемирной сети)?

- два символа «LO»
- фраза «Hello, world!»
- последовательность «10101010»
- звуковой сигнал

2. Какие объекты связал между собой 1-й сеанс Интернет-связи?

- Кембриджский университет и Оксфордский университет
- Пентагон и Университет Джонса Хопкинса
- Калифорнийский университет и Стэнфордский исследовательский институт
- ЦЕРН (Европейский совет ядерных исследований) и Швейцарская высшая техническая школа Цюриха

3. Кто впервые предсказал появление Интернета в незаконченном утопическом романе «4338-й год»:

«...между знакомыми домами устроены магнетические телеграфы, посредством которых живущие на далёком расстоянии общаются друг с другом...» ?

- первый русский академик Михаил Васильевич Ломоносов
- русский писатель, философ и общественный деятель Владимир Одоевский
- один из основоположников жанра научной фантастики Жюль Верн
- советский физик-теоретик Андрей Сахаров

4. Первый полноценный браузер:

- Mosaic
- Internet Explorer
- IBrowse
- Firefox

5. Российские домены (национальные домены верхнего уровня):

- .ru
- .рф
- .su
- .rus

6. Когда был создан первый веб-сайт?
- 1996
 - 1969
 - 1984
 - 1991
7. Какое место по популярности в интернете занимает русский язык?
- 1
 - 2
 - 3
 - 4
8. С какой целью разрабатывалась сеть «ARPANET» (прототип современного Интернета)?
- для связи между военными объектами на случай глобальной войны
 - для обмена информацией между учеными
 - в целях поддержки бизнеса
 - для обеспечения учебного процесса в высших учебных заведениях
9. Когда на одном из сайтов был размещен первый рекламный баннер?
- 1991
 - 1994
 - 1998
 - 2001
10. Сколько часов в день в среднем проводит в Интернете современный человек?
- 5 часов 2 минуты
 - 6 часов 42 минуты
 - 7 часов 52 минуты
 - 8 часов 22 минуты
11. Наиболее активные пользователи Интернета — это жители Филиппин, а наименее активные - жители:
- Китая
 - Франции
 - Японии
 - Эквадора
12. В России День Интернета отмечается 30 сентября, но в мире официально Днем Интернета считается другая дата по календарю. Какая?

- 4 апреля
- 13 сентября
- 5 августа
- 21 января

13. Средняя скорость загрузки по Сети на территории РФ составляет:

- 69,8 Мб/с
- 81,2 Мб/с
- 33,1 Мб/с
- 58,4 Мб/с

14. В 2023 году количество доменных имен в зоне .RF превысило:

- 700 000
- 1 млн
- 1,2 млн
- 2 млн

15. Около трети времени, проведённого в Сети, российские пользователи тратят на общение в онлайн-мессенджерах. Какой из нижеприведенных мессенджеров является наиболее популярным среди населения РФ:

- Telegram
- WhatsApp
- Viber
- VK Мессенджер

16. Какой процент россиян, использующих Интернет, не зарегистрированы ни в одной соцсети:

- 3,4%
- 10,2%
- 0,8%
- 21,3%

17. В России готовится к запуску суверенный интернет - проект "Рунет 2.0". Все пользователи будут получать доступ к Сети с проверенными сайтами только по персональному идентификатору. Что планируют использовать в качестве такого идентификатора:

- СНИЛС
- Паспортные данные
- ИНН

- IP-адрес

18. Кто из операторов сотовой связи готов к пилотному запуску проекта "Рунет 2.0"?

- «Билайн»
- МТС
- «Мегафон»
- Tele2

19. По данным на март 2023 года соцсеть ВКонтакте сохраняет лидерство и по авторам, и по объему контента среди российских интернет-пользователей. Сколько постов публикует среднестатистический пользователь соцсети ежемесячно?

- 4
- 6
- 11
- 18

20. Какой процент интернет-пользователей готовы покинуть веб-страницу, которая загружается дольше 3 секунд:

- 25%
- 42%
- 53%
- 62%

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Квиз (от англ. quiz) – это интерактивная игра, которая проходит в виде викторины, может проводиться очно, заочно или в режиме online. Жестких правил эта разновидность игр не имеет. Единственное нерушимое правило, которое предусматривает квиз – в основе игры лежит механизм «вопрос-ответ».

Сегодня квиз – это синоним мозгового штурма, формирующего опыт командной работы и навыки поиска быстрых решений, дающий возможность развития новых форм работы с обучающимися, популяризации культурно-содержательного, интеллектуально обогащенного досуга, содействия повышению интеллектуального уровня учащихся.

Образовательный квиз является хорошим примером интерактивного формата взаимодействия с подрастающим поколением.

Тематика квиза может быть абсолютно любой. Сам формат квиза может быть использован и в качестве освоения нового материала, и в качестве закрепления пройденного (на выбор преподавателя).

Использование квиза в педагогической деятельности меняет организацию совместной деятельности преподавателя и обучающихся. Студент занимает активную позицию в образовательной деятельности и в сотрудничестве с преподавателем и другими обучающимися приобретает необходимые знания. Благодаря такому интерактивному методу, повышается мотивация к образовательной деятельности, что приводит к эффективному и качественному освоению образовательной программы.

Квиз – это прекрасный инструмент, так как служит и формой опроса, и способом проверки знаний, а также развлекательным элементом.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гохберг Г.С., Зафиевский А.В., Короткин А.А. Информационные технологии: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. - М.: Издательский центр «Академия», 2017. – 240 с;

2. Михеева Е.В. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. – М.: Издательский центр «Академия», 2019. – 384 с.;

3. Михеева Е.В. Практикум по информационным технологиям в профессиональной деятельности: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. – М.: Издательский центр «Академия», 2019. – 256 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Фрагмент содержания образовательного квиза

Российские домены (национальные домены верхнего уровня) *



.ru
 .рф
 .su
 .rus

Когда был создан первый веб-сайт? *

1996
 1969
 1984
 1991