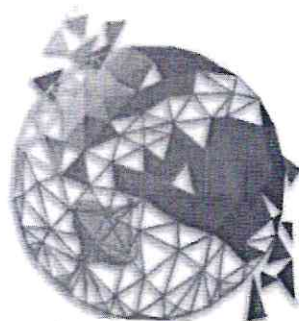


Министерство образования Красноярского края  
Краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное  
учреждение «Красноярский колледж радиоэлектроники и информационных технологий»



МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА  
ПРАВОВОГО МЕРОПРИЯТИЯ «ПРАВОВОЙ ЛИКБЕЗ»

Курс II / III

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

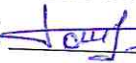
РАССМОТРЕНО

на заседании цикловой комиссии преподавателей

укрупненной группы специальностей 09.00.00

Информатика и вычислительная техника №2

Протокол № \_\_\_ от «24» июля 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 И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ	5
3. ТРЕБОВАНИЯ К РАБОТАМ	5
4. ОЦЕНКА РАБОТЫ КОМАНД И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ	6
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	7
ЛИТЕРАТУРА	8
ПРИЛОЖЕНИЕ	9

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рассматривать качество профессионального образования нужно не только как уровень и глубину усвоения знаний в профессиональной области, но и как определенный уровень освоения культуры профессиональной деятельности и формирования личности будущего специалиста.

Правовое воспитание — это организованное, систематическое, целенаправленное воздействие на личность, формирующее правосознание, правовые установки, навыки и привычки активного правомерного поведения.

Наша страна переживает непростой период. Построение правового государства, рыночные отношения, кризисные процессы в экономике, социальной и политической сферах выдвигают на первое место вопросы формирования духовности, нравственности и правовой культуры подрастающего поколения.

Задача учреждений среднего профессионального образования состоит в том, чтобы помочь студенту, а в дальнейшем специалисту достигнуть такого уровня правовой воспитанности, которая не просто позволит ему участвовать в правоотношениях без эксцессов, но и даст возможность включиться в конструктивную профессиональную деятельность, а также проявлять себя свободной личностью, обладающей системой сформированных правовых взглядов.

Главная цель проведения правового мероприятия - формирование у студентов правовых компетенций, обеспечивающих успешность в обществе, способностей к анализу правовых ситуаций, способностей строить собственное поведение в рамках имеющихся прав, свобод и обязанностей, уважения к правам другого человека

Улучшение качества подготовки специалистов связано с использованием научно-обоснованных методов и средств обучения, повышения эффективности труда основных участников процесса обучения — педагогов и студентов, что обеспечивает компетентностный подход к профессиональному образованию.

Одним из таких современных практико-ориентированных методов обучения является кейс-метод.

Кейс-игра – это комплексная интерактивная технология обучения, использующая кейс-метод для принятия решений в рамках заданного кейса, реализацию этих решений в имитационно-ролевой игре (возможна реализация решений в штабных, деловых, настольных и других играх), анализ процесса и результатов принятия и реализации решений.

Под кейсом в кейс-игре понимаются задачи, удерживающие проблемные ситуации из реальной жизни. Под игрой понимается специально организованное взаимодействие участников кейс-игры, имитирующее реальную (жизненную) ситуацию, нацеленное на реализацию вариантов решения кейса в игровой действительности и освоение социально закрепленных способов осуществления деятельности.

Для проведения одного из этапов правового мероприятия был выбран формат Кейс-игры.

Цель мероприятия – формирование у обучающихся правовых убеждений и навыков правомерного поведения.

## 2. УСЛОВИЯ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

Правовое мероприятие «Правовой ликбез» проводится в рамках Декады правовых знаний.

В мероприятии могут принимать участие студенты II и III курса специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование всех квалификаций.

Игра является командной. Команда состоит из 5-7 участников. Количество команд может быть ограничено только временем и размерами аудитории для проведения игры.

Мероприятие проводится в 4 этапа.

На первом этапе мероприятия преподаватели, организовавшие данное мероприятие, обсуждают с обучающимися нормы правомерного поведения и ответственность за нарушение этих норм.

Начиная со 2-го этапа, команды работают самостоятельно.

Второй этап является разминочным и представляет собой цикл из 10 несложных теоретико-практических вопросов по правомерному поведению в сети Интернет. Эти вопросы размещены на платформе Google Forms <https://forms.gle/Y1t4rm32F8QLUcd89>. Время на выполнение задания – 2 минуты. Каждая команда в течении этого времени должна ответить на предложенные вопросы. Кроме того, выполнить данное задание могут все желающие зрители в аудитории. В конце игры жюри оценивает не только команды, но и самых активных зрителей.

Третий этап представляет из себя решение кейсов. Каждой команде выдается задание в распечатанном виде (пример оформления кейса представлен в Приложении 2). Кейс содержит часто встречающуюся ситуацию из реальной жизни, и участники должны предложить решение этого кейса за 10 минут. По истечении времени участники представляют свои пути решения (регламент выступления 5 минут). Команды-соперники могут задавать уточняющие вопросы и/или предложить свои альтернативные варианты решения кейсов соперников.

Четвертый этап ставит перед участникам нестандартную задачу по разработке рекомендаций для защиты населения РФ от мошеннических действий. Время на выполнение задания – 10 минут. Регламент презентации своего решения – 5 минут. Жюри и зрители в аудитории могут задавать уточняющие вопросы и/или дополнять ответы команд.

Вся игра сопровождается презентационным материалом, дополняющим каждое задание (Приложение 1).

## 3. ТРЕБОВАНИЯ К РАБОТАМ

Решение кейса, выработанное на третьем этапе, может быть продемонстрировано с помощью ПК. Помимо этого, команды могут оформить свои варианты решения в виде схем на бумаге/доске или дать ответ в устной форме.

Аналогичным образом может быть оформлено решение задачи, поставленной на четвертом этапе.

#### **4. ОЦЕНКА РАБОТЫ КОМАНД И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ**

Для оценки результатов работы команд привлекаются преподаватели общепрофессиональных дисциплин и смежных с ними. Количество членов жюри - не менее 3 человек.

Жюри оценивает работы участников согласно 16-балльной шкале (см. Приложение 3). По итогам оценки составляется итоговый протокол, который подписывается всеми членами жюри.

Критерии оценивания разработаны согласно уровню сложности каждого этапа игры.

Жюри могут учреждать специальные номинации, если сочтут это необходимым.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Одним из современных требований к обучению специалиста в системе СПО является формирование не только профессиональных компетенций, но и личностных качеств обучающихся.

Участие в конкурсах, играх и других внеурочных мероприятиях дает колоссальную практику студентам, формирует творческую самостоятельность, правильную самооценку и самоопределение.

Решение кейс-задач можно применять для решения как точечных задач обучения, так и стратегических. С помощью этого формата можно развивать как профессионально-технические навыки, так и личностные качества будущих специалистов.

Кейс-игры отличаются непосредственной связью с практикой. Каждый кейс намерен поставить проблему не вымышленного характера, а существующую, а участникам предлагается выступить в роли принимающих решение.

Участникам предлагается ознакомиться с описанием, проанализировать ситуацию и предложить возможные решения, либо прокомментировать описанные события. Анализ завершается групповым обсуждением.

Формат такой игры требует много времени не только на подготовку, но и на само проведение, особенно, если рабочих групп несколько.

Игровые форматы редко используются как одиночные. Они почти всегда комбинируются с дискуссией, могут сочетаться с презентациями. При грамотном использовании они могут привнести интерактива и динамики в любое обучающее событие совершенно любой тематики и профессиональной направленности. С помощью игровых форматов можно организовать множество участников и предоставить им уникальный, ни с чем не сравнимый опыт.

Результатом проведения мероприятия стало формирование законопослушного поведения обучающихся, навыков критического мышления, противостояния манипулятивному воздействию.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Райтман М. Информационная безопасность для пользователя. Правила самозащиты в Интернете. – СПб.: БХВ-Петербург, 2022. – 400 с.;
2. Самыгин С.И. Столяренко Л.Д., Алексеенко И.Н.: Педагогические технологии в образовании. Учебное пособие. - Ростов н/Д.: Феникс, 2022. – 319 с.;
3. Современные образовательные технологии: учебное пособие для вузов / Л. Л. Рыбцова [и др.]; под общей редакцией Л. Л. Рыбцовой. — Москва: Издательство Юрайт, 2022. - 92 с.

Электронные ресурсы:

1. <https://wciom.ru/>
2. <https://rtmtech.ru/>
3. <https://www.gfk.com/>
4. <https://www.unesco.org/>



Фрагмент презентационного материала для проведения правового мероприятия

## КЕЙС #4

В социальной сети «ВКонтакте» вы наткнулись на нечто, о чем давно мечтали. Причем цена этой «мечты» вас приятно удивила. И вы вознамерились сделать покупку.

Как убедиться в том, что покупка будет безопасной?

**Разработайте алгоритм проверки подлинности данной информации.**



## ПРЕДУПРЕЖДЁН — ЗНАЧИТ ВООРУЖЁН

Наиболее распространённые сферы мошенничества:

- ✓ Сделки с недвижимостью
- ✓ Курсы-продажа товаров в Интернете
- ✓ Сайты знакомств

Наиболее популярными площадками для мошенников являются: Avito.ru, Юла, Яндекс.Локс, ВКонтакте, Instagram, WhatsApp, Telegram

✓ Согласно данным МВД за 2021 год ущерб от телефонных и интернет-мошенников достиг 45 млрд рублей (зарегистрированные преступления). **Дальше социологических опросов и исследований вышло ущерб более 150 млрд.**

## ЗАДАНИЕ #2

Вам необходимо предложить решение поставленной кейс-задачи.

Решение должно представлять из себя последовательность действий для проверки подлинности информации, размещенной в Сети. Аргументируйте предложенный вариант решения.

Регламент выполнения задания – 10 минут.  
Регламент презентации ответа каждой команды – 5 минут.

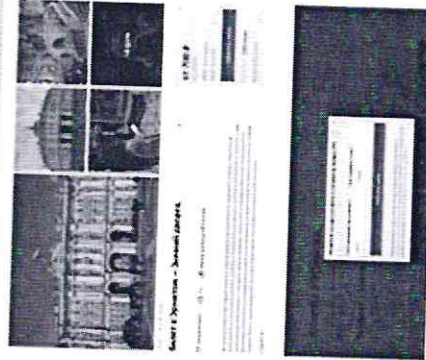
**Максимальное количество баллов – 6.**

## КЕЙС #1

Вы покупаете билеты в Эрмитаж. Для этого вы заходите на сайт, осуществляющий продажу билетов <https://www.spb.museum.com>

После щелчка по кнопке «Оформить заказ» появляется окно

Как убедиться, что деньги и информацию о себе вы передаете не мошенникам?



Пример кейс-задания

Кейс #2

Вы приняли решение собрать и перечислить в благотворительный фонд деньги, необходимые для лечения тяжело больных детей. Для этого вы заходите на сайт благотворительного фонда, созданного для оказания помощи детям с заболеваниями, которые способна победить современная медицина (рисунок 1), - <https://www.life-line.ru/>.

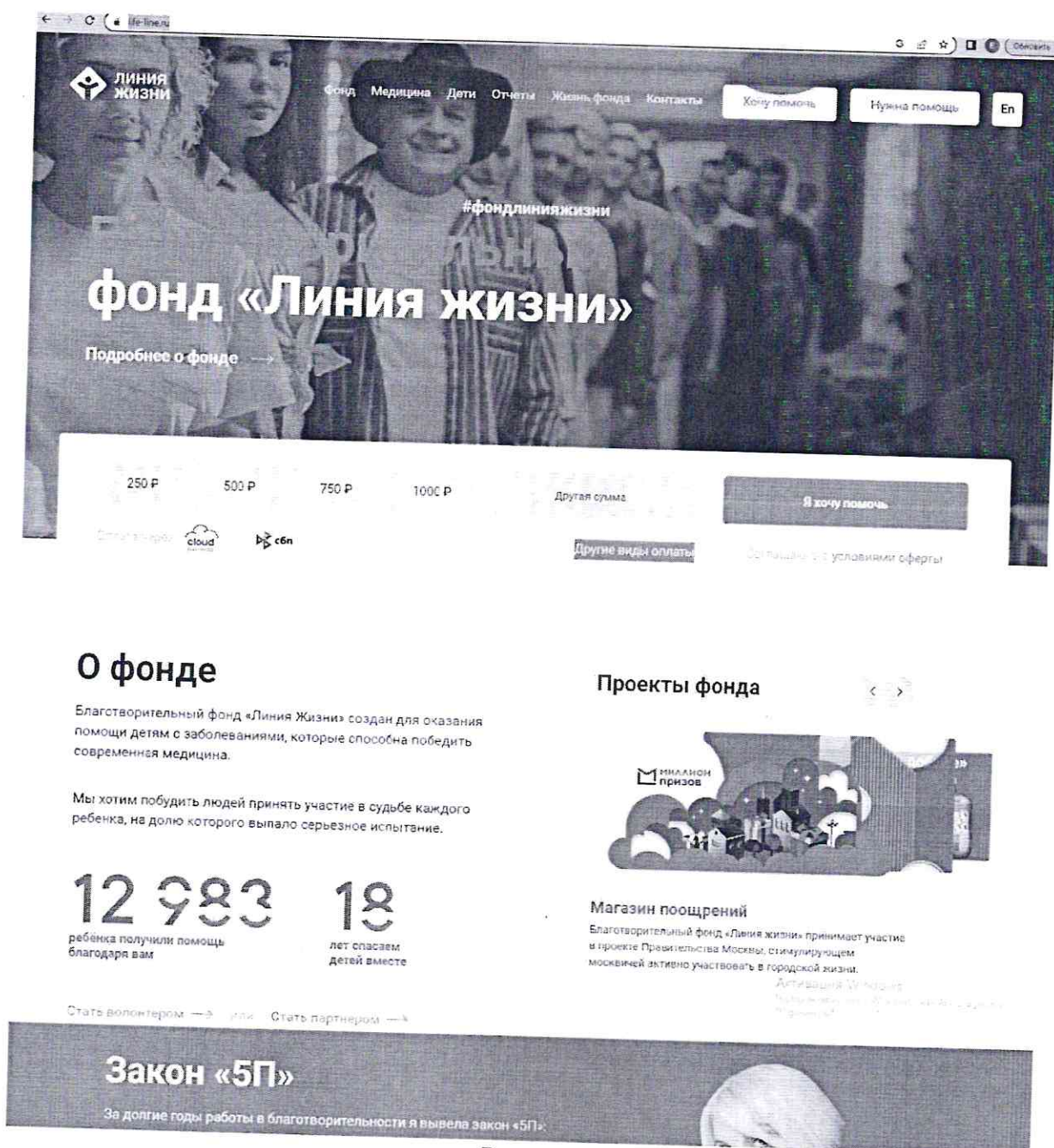


Рисунок 1

Сайт осуществляет сбор денежных средств. Как убедиться, что вы передаете деньги не мошенникам? Разработайте алгоритм проверки подлинности подобных ресурсов. Обоснуйте свой ответ. Возможно, вы найдете более безопасный вариант решения стоящей перед вами задачи. В этом случае расскажите о нем.

Протокол жюри

ПРОТОКОЛ ЖЮРИ

Правового мероприятия «Правовой ликбез»

№	Команда	2 этап (макс. 2 б)	3 этап			4 этап			Итого
			Полнота системы проверок (макс. 3 б)	Эффективная аргументация (макс. 2 б)	Дополнение к ответам команд-соперников (макс. 1 б)	Креативный подход к решению задачи (макс. 2 б)	Эффективная аргументация решения и механизмы реализации (макс. 4 б)	Ответы на вопросы (макс. 2 б)	

Председатель жюри \_\_\_\_\_

Члены жюри \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_