



Методическая разработка  
урока информатики в 7 классе  
по теме  
«Социальные сервисы сети».

Автор: Ожегова М.А., учитель  
информатики МБОУ «СОШ №52»

## План – конспект урока

**Предмет:** Информатика

**Раздел:** Информационные технологии

**Класс:** 7

**Тема:** Социальные сервисы сети.

**цель урока:** создать условия для формирования новой учебной информации

**задачи урока:**

*дидактические* - формирование представлений о социальных сервисах сети, организация усвоения основных понятий по данной теме, формирование научного мировоззрения учащихся.

*развивающие* - развитие умения генерировать идеи, выявлять причинно-следственные связи, работать в команде, пользоваться альтернативными источниками информации, формировать умение анализировать факты объяснении теоретического материала, при работе с текстом.

*воспитательные* - формирование умений управлять своей учебной деятельностью, формирование интереса к ИКТ при анализе теоретического материала, формирование мотивации постановкой задач, раскрытием связи теории и опыта, развитие внимания, памяти, логического и творческого мышления.

**Оборудование:** ПК, мультимедийный проектор, экран (для представления аргументов сторонами).

**Используемые технологии:** Дебаты Карла Поппера (школьные дебаты).

**Тема дебатов:** "Социальные сети - ловушка или неограниченный ресурс...".

Оформление доски: На доске записана тема дебатов, а также три основных принципа дебатов, которых должны придерживаться все участники дебатов:

**Принцип первый:** Атаковать аргументы оппонентов, но не самих оппонентов.

**Принцип второй:** Быть честным во всем, уметь признать ошибку.

**Принцип третий:** Проигравших нет. Обучение имеет большее значение, чем победа.

**Этапы проведения урока:**

### 1. Актуализация.

**В начале урока** вводная беседа учителя с введением в темы и сообщением целей урока. На экран спроецировать при помощи медиапроектора видеофрагменты, найденные по теме.

### 2. Получение новых знаний.

**Социальные сетевые сервисы** - сетевое программное обеспечение, поддерживающее групповые взаимодействия. Эти групповые действия включают:

- персональные действия участников: записи мыслей, заметки и аннотирование чужих текстов, размещение мультимедийных файлов
- коммуникации участников между собой (мессенджеры, почта, чат, форум)

Исходя из этого определения, напрашивается классификация по двум направлениям:

- размещение и хранение информации
- социальное взаимодействие

Однако мы знаем, что на данный момент подобная классификация практически не возможна, так как современные сервисы включают в себя органичное сочетание этих двух направлений в единое целое. Следовательно, мы попробуем классифицировать социальные сервисы по их функциональным особенностям.

**Классификация социально сетевых сервисов по функциональным особенностям.**

Итак, социально сетевые сервисы можно классифицировать на:

- **Почтово-поисковые системы** – сервисы позволяющие создавать почтовый ящик в сети интернет(e-mail), а так же осуществлять поиск в соответствии с потребностями пользователя или групп пользователей.

К таким сервисам можно отнести Яндекс и Google, как наименее развитые системы, но есть и менее популярные представители например Mail.ru и другие.

- **Социальные медиакхранилища** - сервисы для совместного хранения медиафайлов. Их можно разделить по типу файлов размещаемых на этих серверах фотографии (схемы, рисунки), видео, аудио, текстовые документы.

Эти сервисы представлены такими сайтами как: YouTube, Rutube, DepositFiles и другие.

- **Блоги** – это веб-сайты, основное содержимое которых — регулярно добавляемые записи, изображения или мультимедиа. Для блогов характерны недлинные записи временной значимости, отсортированные в обратном хронологическом порядке (последняя запись сверху). Отличия блога от традиционного дневника обуславливаются средой: блоги обычно публичны и предполагают сторонних читателей, которые могут вступить в публичную полемику с автором (в отзывах к блог-записи или своих блогах).

Данные сервисы представлены такими сайтами, как LiveJournal, Diary.ru и подобное.

- **Чаты** - средство обмена сообщениями по компьютерной сети в режиме реального времени, а также программное обеспечение, позволяющее организовывать такое общение.

Эти сервисы представлены в интернете сайтами: chatic.net, chats.ru, chathome.ru, и другое, а так же рядом специализированных компьютерных программ: MailАгент, ICQ и подобное.

- **Сервисы видео связи** - средство видео связи по сети интернет в режиме реального времени, а также программное обеспечение, позволяющее организовывать такое общение. Представителями этих сервисов будут являться: Skype, ooVoo, Free Call, Nero Sipps и многие другие.

- **Географические сервисы** - сервисы позволяющие работать с картами мира и отдельных стран, регионов, городов и совместно размещать информацию на географических картах, отмечать места, создавать комментарий.

Наиболее популярные представители: Яндекс.Карты, 2ГИС, Карты Google, есть и ещё.

- **Информационно-новостные порталы** – сервисы, заменяющие собой печатные издания. Эти сервисы в основном сопровождают печатные издания, однако есть и чисто сетевые: gazeta.ru, rbc.ru и многие другие.

- **Информационно-вспомогательные сервисы** – это сайты, направленные на то, что бы сообщить пользователю новую информацию или проконсультировать в интересующих его вопросах.

Эти сервисы представлены сайтами коммерческого направления, а также сайты государственных структур: правительство.рф, госуслуги, prtf.ru, fss.ru и тому подобное.

- **Интернет магазины и аукционы** – сайты, созданные для продажи товаров через интернет. Сервисы представлены сайтами: Авито.ru, Slando, E-bay, и подобные.

- **Сервисы содействия трудоустройству** – сайты, созданные для помощи в поиске места работы или сотрудников на вакантное место.

Довольно популярное направление сервисов, его представители: Job.ru, Had hunter, и так далее.

- **Сервисы, предоставляющие работу в интернете** – специальные сайты и программное обеспечение помогающее зарабатывать деньги через сеть интернет.

Сайты представители: Free lance и подобные.

- **Сервисы дополнительного образования** – это сайты, предоставляющие возможность найти педагогов для получения дополнительного образования.

Однако эти сервисы предоставляют не только возможность поиска учителей, но и дают возможность дополнительного заработка для людей с педагогическим образованием. Сайты представители данной категории: PalestraOnline, Tutor Online, Ваш репетитор, и так далее.

- **Интернет кошельки и банковские сервисы** – порталы, которые дают возможность безналичного расчёта и возможность управлять своими реальными счетами.

Удобное порождение информационного общества, сайты, представляющие это направление: ЯндексДеньги, Webmoney, Сбербанк Онл@йн, и подобные.

- **Многопользовательские Онлайн Игры** – игры, в которых большое количество игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире.

Представители направления: World of Warcraft, World of Tanks, Lineage 2, и другие.

- **социальные сети** - многофункциональные порталы, направленные на построение сообществ в Интернете из людей.

Существует масса представителей данного направления, вот наиболее популярные и известные среди них: В Контакте, Одноклассники, Facebook, Twitter, и другие.

### 3. Закрепление полученных знаний.(игра –дебаты)

- организационный этап;
- анализ информационного материала по проблеме для каждой команды;
- формирование команды;
- решение организационных вопросов.

В ходе обсуждения участникам команд предлагается записать аргументы своей команды в левый столбец таблицы, а возможные аргументы оппонентов – в правый.

Наши аргументы (3-4 аргумента)	Аргументы оппонентов (3-4 аргумента)
<b>Создание аргумента:</b> <b>Утверждение:</b> (причина, по которой вы соглашаетесь или не соглашаетесь с темой)  <b>Объяснение:</b> (подробно объясните причину)  <b>Обоснование:</b> (содержит доказательства)  <b>Заключение:</b> (вновь подтвердите ваше первоначальное требование или причину)	<b>Создание аргумента:</b> <b>Утверждение:</b> (причина, по которой вы соглашаетесь или не соглашаетесь с темой)  <b>Объяснение:</b> (подробно объясните причину)  <b>Обоснование:</b> (содержит доказательства) <b>Заключение:</b> (вновь подтвердите ваше первоначальное требование или причину)
Запишите вопросы, которые вы могли бы задать оппонентам по содержанию их речи:	

### Принятие групповых правил

Что оценивают	Критерии оценивания
Выступление спикера	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ролевое соответствие</li> <li>• соответствие теме</li> <li>• структурированность выступления</li> <li>• доказательность и убедительность, логичность, культура речи</li> <li>• грамотность анализа ситуации</li> <li>• соблюдение регламента выступления</li> <li>• уместность цитирования</li> </ul>
Полемика (ответы на вопросы)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ролевое соответствие</li> <li>• адекватность ответа, соответствие ответа вопросу</li> <li>• аргументированность, обоснованность ответа</li> <li>• грамотность и культура речи, эмоциональность, свобода речевого общения</li> <li>• корректность отвечающих на вопросы</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• выражение собственной позиции</li> </ul>
Полемика (постановка вопросов)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ролевое соответствие</li> <li>• соответствие теме</li> <li>• адресность</li> <li>• активность команды</li> <li>• качественная характеристика вопросов (грамотно сформулированный, продуктивный, интересный, направленный на попытку понять позицию другой стороны)</li> <li>• корректность</li> </ul>

### Участники Дебатов

**Две команды** по 4 учащихся из класса, которых называют спикерами. Одна команда защищает тему игры, она называется утверждающей, а ее спикеры обозначаются как У1, У2, У3, У4, а команда, опровергающая тему, называется отрицающей, ее спикеры О1, О2, О3, О4.

**Судья** – учащийся, решает, какая из команд оказалась более убедительной в доказательстве своих позиций. Он заполняет протокол, указывает сильные и слабые стороны выступлений спикеров. По желанию, комментирует свое решение, обосновывая его.

**Таймкипер** – учащийся из этого класса, который следит за соблюдением регламента и правил игры.

**Тренер** – учитель информатики. Его роль следить за соблюдением участниками своих ролей, не допускать искажения смысла и структуры игры. Он следит, чтобы сохранялась позитивная атмосфера игры.

**Суть дебатов** – убедить нейтральную третью сторону (судью) в том, что ваши аргументы лучше, чем аргументы вашего оппонента.

### Формат дебатов

В начале проведения дебатов нужно дать до 5 минут командам для определения позиций и взаимных консультаций.

3 выступления спикеров каждой команды, 1 раунда перекрестных вопросов

После того, как судья выслушает аргументы обеих сторон по поводу темы, заполняется **судейский протокол**.

#### 4. Аналитический этап урока.

**Беседа с участниками игры:** что им самим понравилось, что они сами считают удавшимся, а что – не очень. Чему они научились в процессе игры. Что, возможно, хотели бы скорректировать в следующей попытке. Как они считают, были ли достигнуты цели урока?

**Выступление судьи,** который в своем комментарии указывает сильные и слабые стороны выступлений спикеров. Комментирует свое решение. Он в конечном итоге и объявляет, кто был более убедительным в своих доводах, кто более эффективно развивал свои аргументы. В конечном итоге **учитель должен** подчеркнуть, что проигравших, в этой игре нет, так как все выиграли от того, что взаимно обогатились знанием.

**Выставление оценок** по пятибалльной шкале участникам дебатов.

5. **Домашнее задание** - подготовить проект - обзор одного из социальных сервисов сети.

**Рефлексия** - Учащиеся фиксируют свое настроение в виде «смайла».

<b>Судейский протокол</b>									
<i>Судья</i>									
<i>Тема</i>									
<i>Дата</i>		<i>Утверждение 1.</i>				<i>Отрицание 1.</i>			
<i>Лучший спикер:</i>					<i>Лучший спикер:</i>				
<b>Критерий</b>	<b>Можно снять</b>	<b>У1</b>	<b>У2</b>	<b>У3</b>	<b>У4</b>	<b>О1</b>	<b>О2</b>	<b>О3</b>	<b>О4</b>
<b>Содержание</b>	<b>До 3 баллов</b>								
<b>Работа с вопросами</b>	<b>До 2 баллов</b>								
<b>Соответствие роли спикера</b>	<b>До 3 баллов</b>								
<b>Логика построения речи</b>	<b>До 3 баллов</b>								
<b>Структурированность выступления</b>	<b>До 3 баллов</b>								
<b>Соблюдение регламента</b>	<b>До 3 баллов</b>								
<b>Культура речи</b>	<b>До 3 баллов</b>								
<b>Культура общения</b>	<b>До 3 баллов</b>								
<b>Корректность</b>	<b>До 3 баллов</b>								

«Социальные сети - ловушка или неограниченный ресурс...»

Аргументы утверждения	Аргументы отрицания
<p><b><u>Аргумент 1:</u></b> Происходит «дебилизация», вызываемая социальными сетями, снижается грамотность, сужается кругозор; образование грозит превратиться в псевдообразование, не требующее работы мысли учащегося.</p> <p><b><u>Аргумент 2:</u></b> социальные сети способствуют глобализации, которая в XX столетии ведет к уничтожению самобытных и уникальных культур.</p> <p><b><u>Аргумент 3:</u></b> Интернетом всё чаще пользуются школьники, «уходя» от физической реальности, что несёт ряд проблем, в том числе моральных, связанных с понятиями добра, зла, справедливости.</p> <p><b><u>Аргумент 4:</u></b> социальные сети входят в сферу национальной безопасности и находятся под контролем спецслужб – это привело к проблеме информационно-психологической безопасности.</p>	<p><b><u>Аргумент1:</u></b> Развитие современных социальных сети позволяет иметь небывалый прежде доступ к новейшим культурным и научным данным, использовать их на благо всех людей.</p> <p><b><u>Аргумент2:</u></b> Человек получает и больше степеней свободы для собственного развития и преобразования воздействующей на него структуры. Социальные сети значительно расширили возможности человека в его интеллектуальном, профессиональном и личном развитии.</p> <p><b><u>Аргумент 3:</u></b> Почти все достижения науки, так или иначе, связаны с использованием сервисов сети, как средств аналитической обработки больших информационных ресурсов, инструментария и объекта исследований.</p> <p><b><u>Аргумент 4:</u></b> Любое научное открытие может быть использовано для духовно-нравственного развития личности, если осознавать, что новое знание по-новому раскрывает её.</p>

Наши аргументы (3-4 аргумента)	Аргументы оппонентов (3-4 аргумента)
<p><b>Создание аргумента:</b></p> <p><b>Утверждение:</b> (причина, по которой вы соглашаетесь или не соглашаетесь с темой)</p> <p><b>Объяснение:</b> (подробно объясните причину)</p> <p><b>Обоснование:</b> (содержит доказательства)</p> <p><b>Заключение:</b> (вновь подтвердите ваше первоначальное требование или причину)</p>	<p><b>Создание аргумента:</b></p> <p><b>Утверждение:</b> (причина, по которой вы соглашаетесь или не соглашаетесь с темой)</p> <p><b>Объяснение:</b> (подробно объясните причину)</p> <p><b>Обоснование:</b> (содержит доказательства)</p> <p><b>Заключение:</b> (вновь подтвердите ваше первоначальное требование или причину)</p>
<p>Запишите вопросы, которые вы могли бы задать оппонентам по содержанию их речи:</p>	

**Принятие групповых правил**

Что оценивают	Критерии оценивания
Выступление спикера	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ролевое соответствие</li> <li>• соответствие теме</li> <li>• структурированность выступления</li> <li>• доказательность и убедительность, логичность, культура речи</li> <li>• грамотность анализа ситуации</li> <li>• соблюдение регламента выступления</li> <li>• уместность цитирования</li> </ul>
Полемика (ответы на вопросы)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ролевое соответствие</li> <li>• адекватность ответа, соответствие ответа вопросу</li> <li>• аргументированность, обоснованность ответа</li> <li>• грамотность и культура речи, эмоциональность, свобода речевого общения</li> <li>• корректность отвечающих на вопросы</li> <li>• выражение собственной позиции</li> </ul>
Полемика (постановка вопросов)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ролевое соответствие</li> <li>• соответствие теме</li> <li>• адресность</li> <li>• активность команды</li> <li>• качественная характеристика вопросов (грамотно сформулированный, продуктивный, интересный, направленный на попытку понять позицию другой стороны)</li> <li>• корректность</li> </ul>