

Проект по безопасности

«Ребёнок в мире цифровых технологий»

Автор проекта:

Дубоделова Анастасия Геннадьевна

АКТУАЛЬНОСТЬ.

Ученые называют наше время «информационной, цифровой эрой». Человек сейчас не просто физическое тело со своими собственными представлениями, чувствами, желаниями и страстями, он самый настоящий участник интенсивного коммуникационного процесса.

В современных условиях развития общества компьютер, телефон и другие цифровые технологии стали для детей и «другом» и «помощником» и даже «воспитателем», «учителем». «Компьютерные игрушки» вытесняют из жизни детей все другие виды деятельности. Образы, которые дети видят на экранах и мониторах, воздействуют на не окрепшую психику ребенка, на его сознание, приводя к печальным последствиям.

Государственная политика в сфере общего и дополнительного образования до 2020 года предполагает сохранение приоритета нравственного и гражданского воспитания, а также необходимость позитивной социализации подрастающего поколения. Указ Президента РФ от 1 июня 2012 г. N 761 "О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012 - 2017 годы" приоритетным направлением выделяет информационную безопасность детей. Вопрос духовно-нравственного воспитания является одним из ключевых позиций ФГОС ДО. Информационная безопасность детей и их социализация в условиях глобализированной информационной среды является важнейшей проблемой современного общества. В связи с этим был принят Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». В целом, на сегодняшний день состояние информационно-образовательной среды можно оценить как небезопасное для ребенка.

Проводя много времени за компьютером, играя или просматривая мультфильмы и видеоролики сомнительного происхождения, дети замыкаются в себе, даже теряются во времени и пространстве. «Компьютерное общение» перерастает в психологическую зависимость.

Согласно исследованиям психологов из Института современного детства, подавляющее большинство современных мультфильмов не пропагандируют настоящие человеческие ценности, а формируют неправильную, негативную картину мира. Во многих современных мультфильмах наблюдается, как скрытая, так и явная пропаганда жестокости, агрессии и насилия. У детей формируется негативное восприятие ребёнком мира и закладывается неправильное отношение ребёнка к окружающим. Иногда родители задаются вопросом «откуда в их ребёнке могла появиться ложь, агрессивность, злобность и лень?» Ответ родителям нужно искать в том, что их дети смотрели и смотрят.

Интернет – мир широких возможностей. Если изначально Интернет развивался вне какого-либо контроля, то теперь он представляет собой огромное количество информации, причем далеко не всегда безопасной. В связи с этим и с тем, что возраст, в котором человек начинает работать с Интернет, становится все моложе, возникает проблема обеспечения безопасности детей.

Наиболее доступным местом пользования интернета является дом.

- 65-70 % детей в свободное время смотрят телевизор,
- около 50% - играют в компьютерные игры,
- 23-21% - смотрят видео, фильмы на дисках, онлайн.

Чем старше возраст детей, тем больше дети играют в игры с элементами насилия, ценят развлекательный характер передач и меньше – нравственные характеристики своих любимых героев. Уровень просмотра развлекательных передач увеличивается, также растет увлеченность компьютерными играми с насилием и наоборот уменьшается доля детей, которые любят своих русских мультипликационных персонажей за нравственные качества.

По данным исследований лаборатории Касперского было установлено, что:

- Мобильное устройство родители чаще всего дают ребенку впервые в 3 года.

- У 54% детей в возрасте 4-6 лет уже есть свой смартфон или планшет, а к 11-14 годам этот показатель достигает отметки в 97%.

- Взрослые сами активно приучают детей к гаджетам - 92% родителей детей в возрасте

4-6 лет используют девайсы для обучения / развития ребенка.

- Почти половина родителей часто используют мобильные устройства в поездке, чтобы занять ребенка.

Сегодня возникло устойчивое понимание того, что проблема детской безопасности в мире цифровых технологий - это предмет, требующий скоординированного решения на всех уровнях: от семейного до межинституционального (семья и образовательная организация).

Из анализа этих проблем вытекает главная, на наш взгляд, задача, стоящая перед педагогическим коллективом нашего Учреждения: создание такого образовательного пространства, которое позволит обеспечить социальное развитие личности воспитанников и их подготовку к обучению в школе и эффективному участию в общественной жизни в условиях информационного общества.

Описание материала: Данный материал предназначен для детей дошкольного возраста (6-7 лет). Проект будет полезен воспитателям и родителям.

Участники проекта:

- Дети подготовительных групп;
- Воспитатели;
- Родители.

Вид проекта:

- Групповой;

- Информационно-практико-ориентированный;

ЦЕЛИ ПРОЕКТА

1. Познакомить воспитанников с последствиями зависимости от цифровых технологий.
2. Обучить воспитанников основам безопасной работы в Интернете.
3. Привлечь к участию в проекте родителей и педагогов, путем выполнения заданий с детьми.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

1. повышение уровня знаний воспитанников о цифровых технологиях;
2. развитие познавательной активности путем различных заданий и игр;
3. знакомство с вредом и пользой цифровых технологий;
4. активизация словаря: монитор, мышка, клавиатура, системный блок, вирус, антивирус, смартфон, планшет, Сеть, Интернет;
5. повышение уровня осведомленности воспитанников об основных опасностях при пользовании сети Интернет;
6. развивать навыки самоконтроля при общении в Сети;
7. воспитывать чувство ответственности за личную безопасность и благополучие семьи.
8. повышение уровня компетенции педагогов и родителей по вопросам информационной безопасности дошкольников.

ЭТАПЫ ПРОЕКТА

1 ЭТАП. Организационный.

Организационный этап включает мероприятия:

1. Изучение и подбор методических материалов и литературы по теме.
2. Подготовка нормативно-правовой базы для реализации проекта.
3. Подбор и разработка дидактических средств и материалов для воспитанников.
4. Создание методической базы (памятки, буклеты) для педагогов и родителей.
5. Работа по мотивации педагогического коллектива и родителей к участию в проекте.
6. Разработка занятий для воспитанников по теме.

2 ЭТАП. Практический.

Практический этап реализации плана проекта включает мероприятия:

1. Проведения занятий с воспитанниками по вопросам безопасности в мире цифровых технологий.
2. Повышения уровня компетенции педагогов и родителей по вопросам информационной безопасности дошкольников.
3. Организация конструктивного взаимодействия родителей с детьми по данной теме.

3 ЭТАП. Заключительный (обобщающий).

Заключительный (обобщающий этап) включает:

1. Выявление соответствия полученных результатов поставленным целям, задачам, предполагаемым итогам.
2. Презентация и опубликование материалов и результатов деятельности.

3. Отчет.

ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ

Сентябрь-октябрь -

1. Изучение и подбор методических материалов и литературы по теме.
2. Подготовка нормативно-правовой базы для реализации проекта.
3. Подбор и разработка дидактических средств и материалов для воспитанников.
4. Создание методической базы (памятки, буклеты) для педагогов и родителей.
5. Работа по привлечению педагогического коллектива и родителей к участию в проекте.
6. Разработка занятий для воспитанников по теме.

Ноябрь -

1. Диагностика детей по данной теме. Анкетирование.
2. Анкетирование родителей «Мой ребенок и гаджеты»
3. Размещение информации на стенде.

Декабрь -

1. Занятие №1 Путешествие в мир компьютеров.
2. Памятка для родителей «Правила пользования компьютерами»

Январь -

1. Занятие №2 Вред и польза современных информационных устройств.
2. Памятка для родителей «Чем заменить современные гаджеты ребенку»

Февраль -

1. Занятие №3 безопасный интернет.
2. Памятка для родителей «Правила поведения в сети интернет»

Март-

1. Занятие №4. Заключительное занятие «Повторение»
2. Проведение лекции на Родительском университете «Ребенок в информационном мире».

Апрель -

1. Занятие №5 Викторина «Моя безопасность в информационном мире»
2. Представление проекта на педсовете. Подведение итогов проекта.

ЗАНЯТИЕ №1. ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР КОМПЬЮТЕРА.

Цель: Познакомить детей с компонентами компьютера, а также познакомить с правилами пользования компьютером, ноутбуком, планшетом, смартфоном.

План:

- 1) Сказка про компьютерный теремок.
- 2) Беседа с детьми про составные части компьютера.
- 3) Правила пользования информационными устройствами.
- 4) Гимнастика для глаз.
- 5) Игра «Правильно, неправильно»
- 6) Загадки.
- 7) Заключение. Что мы узнали? О чем говорили? Д/з: Придумать и нарисовать правила.

Ход занятия:

П: - Здравствуйте, ребята. Давайте друг друга поприветствуем. Сегодня мы с вами отправимся в необычное путешествие в мир компьютера.

1. Сказка про компьютерный теремок.

Жил на столе Мониторчик. Ему одному было очень скучно, он хотел с кем-нибудь подружиться. Бежала как-то по столу Мышка. Смотрит стоит красивый Мониторчик, дайка думает, загляну.

- Я - Мониторчик

На компьютерном столе я живу.

Стоит загрузить программу вмиг откроюсь я.

На меня направив взор

Ты поймёшь я - Монитор!

А Я - Мышка - малышка

Чтоб курсором управлять

Нужно ею управлять

Возьми в руки ты малышку,

Компьютерную мышку!

Они подружились и стали жить вместе.

Мимо проходила Клавиатура. Увидела красивый Теремок -Компьютерок, постучала.

- Ты кто? - спрашивает Мышка - малышка.

- Набрать хочешь ты слова

Буквы, цифры знать должна

Прежде, чем нажать подумай

Не шути с клавиатурой.

Я - Клавиатура.

Давайте жить вместе.

Под столом жил большой Системный Блок. Ему очень захотелось подружиться с Клавиатурой, Мышкой и Мониторчиком.

Системный Блок:

- Кто - там наверху живёт?

-Это я мышка - малышка!

-Это я клавиатура!

-Это я мониторчик!

-А ты кто?

Системный Блок:

- Я самый главный среди вас!

Я ваш мозг системный блок.

Подключайтесь вы ко мне,

Вместе будет веселей.

Они подружились. И стали все вместе работать. И тут кто – то снова бежит и стучится.

- Ты кто спрашивают друзья?

-А я маленький червячок и хотел бы жить вместе с вами.

Вдруг из щели между строк вылезает червячок, безобидный хоть на вид, он в себе беду таит.

Может файлы он стирать, может деньги воровать, предлагает нам обновки. Вирус – мастер маскировки!

А друзья отвечают:

- Не хотим попасть в беду,

Антивирус заведём!

Всем, кто ходит в интернет,

Пригодится наш совет.

Антивирус прогнал червячка и стали они жить вместе дружно.

2. Беседа с детьми про составные компьютера и про ноутбук. Показ картинок.

П: - У вас на столах лежат карточки и на них изображены предметы. Посмотрите внимательно, они вам уже знакомы из сказки, давайте их назовем.

3. Правила пользования компьютером.

П: - Ребята, давайте теперь с вами поговорим о правилах пользования компьютером.

1. Нельзя долго работать, играть за компьютером, планшетом, телефоном, ноутбуком (15-20 мин в день).

2. Нельзя держать или сидеть близко к монитору компьютера, планшета, ноутбука или смартфона (Расстояние от глаз до монитора должно быть минимум 50-70 см.).

3. Нельзя пользоваться компьютером, планшетом, смартфоном, ноутбуком в темноте.

4. Нельзя кушать вместе с компьютером, планшетом, смартфоном, ноутбуком.

5. Нельзя засыпать и спать рядом с компьютером, смартфоном, планшетом и ноутбуком.

Просмотр картинок по теме.

4. Гимнастика для глаз.

«Дождик»

Дождик, дождик, пуще лей.

(Смотрят вверх.)

Капель, капель не жалей.

(Смотрят вниз.)

Только нас не замочи.

(Делают круговые движения глазами.)

Зря в окошко не стучи.

5. Игра на закрепление правил «Правильно, неправильно».

П: - Ребята, сейчас мы с вами поиграем в игру «Правильно. Неправильно». Я вам даю картинки и называю правило, а вы должны будете рассортировать их по столбикам. Правила будут как правильные, так и ошибочные. Если правильно, вы кладете картинку в зеленое окошечко, если нет – в красное.

6. Загадки.

ЗАГАДКА №1

Серая спинка, тоненький хвостик,
Пальчиком тронешь - щелкает носик.
Стрелку гоняет везде, шалунишка!
Как называют проказницу? (МЫШКА)

ЗАГАДКА №2

Этот ящик непростой!
Всем покажет нам с тобой:
Дом, машину, ель, топор
Кто же это? (МОНИТОР)

ЗАГАДКА №3

Много клавиш есть на ней
Набирай слова скорей!
Вот где пальцам- физкультура
Это кто? (КЛАВИАТУРА)

ЗАГАДКА №4

Возле монитора- главный блок:
В нем бежит электроток
К самым важным микросхемам.
Этот блок зовут....(СИСТЕМНЫМ)

ЗАГАДКА №5

Чтоб компьютер песни пел
И стихи читать умел,
Мы подключим не картонки,
А музыкальные (КОЛОНКИ)

ЗАГАДКА №8

Компьютер как большая книга или папка? (НОУТБУК)

7. Что мы узнали? О чем сегодня говорили?

8. Домашнее задание. Нарисовать одно правило пользования компьютером.

ЗАНЯТИЕ №2. ВРЕД И ПОЛЬЗА СОВРЕМЕННЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ УСТРОЙСТВ ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ ДЕТЕЙ.

Цель: Познакомить детей с пользой и вредом современных информационных устройств для их здоровья.

План:

1) Беседа с детьми «Какие современные информационные устройства есть у Вас дома?»

2) Сказка.

3) Плюсы и минусы гаджетов для развития детей.

4) Гимнастика для глаз.

5) Игра разрезные картинки «Польза и вред гаджетов»

6) Заключение. Что мы узнали? О чем говорили.

Ход занятия:

П. : - Здравствуйте, ребята! Давайте вспомним, о чем мы с вами говорили на прошлом занятии. Правильно о компьютере и о правилах им пользоваться. Все выполнили домашнее задание? Давайте покажем друг другу.

Сказка.

Сказка о компьютерной зависимости «Странная находка»

Однажды в лесу маленький волчонок выбрался на большую поляну. Его привлек туда запах костра, ведь папа часто рассказывал, что когда в лес приходят люди, они жгут костер, а когда уходят, то после них может остаться немного вкусной еды. Малыш был голоден, да к тому же очень любопытен, а потому стал смело исследовать поляну на наличие еды. Еды не было. Даже оберток от конфет не было, люди все за собой унесли. Видно хорошие туристы попались, папа тоже про таких рассказывал.

Волчонок уже хотел было уйти восвояси, но тут он услышал странный шум. Он пошел на него и вскоре увидел в высокой траве странный предмет: плоский, темного цвета по краям, а посередине светящийся. Любопытный малыш подошел ближе. Светящееся пятно, оказывается, было не просто светящимся. Там бегали белочки и собирали орехи, которые громко падали с деревьев.

Волчонку захотелось помочь белочкам и он подтолкнул один орех, но вместо этого, сменилась картинка. Теперь он увидел яркие машины, которые гнались друг за другом, словно играли в догонялки, как волчонок с братьями. Теперь уже малыш специально прикоснулся к находке, и увидел красочный мультфильм про волка и лису. В конце он даже заплакал, так обидно ему стало, что лиса обманула волка.

Так, волчонок просидел со странным предметом до утра, периодически касаясь к нему лапой и не сводя глаз со светящегося экрана. Он не видел, как вокруг него угрожающе ухала сова, как неосторожный зайчонок пробежал прямо перед его носом, и даже не учуял охотника, прошедшего от него совсем недалеко. Все его внимание было устремлено к странному предмету. Казалось, он даже не моргал и не дышал. словно время для него остановилось.

А между тем папа-волк и мама-волчица сбились с ног в поисках пропавшего малыша. Наконец, запыхавшись они одновременно выбежали на поляну с разных сторон.

Папа-волк даже ругаться уже не мог: он просто был счастлив, что наконец-то нашел своего отпрыска. Они отвели его домой, а малыш не забыл и странный предмет с собой прихватить.

Дома волчонка покормили и спать уложили. А ему и спать хочется, а не спится. Только закроет глаза, видит как машины несутся. Откроет, а ему кажется, что каратисты прямо перед ним бой устроили. Его стало то трясти, то морозить, то наоборот, становиться жарко. Теперь уже он не хотел ни есть, ни пить, ни спать. Только как зомби так и тянулся к странному предмету.

Волк и волчица поняли в чем дело. Они переглянулись взглядами и в мгновение ока папа-волк схватил странный предмет зубами и выбежал из логова. Малыш громко завыл и хотел бежать за ним, но волчица нежно, но крепко обняла его и приласкала. Плача, волчонок, все-таки уснул.

Папа-волк с остервенением несся по лесу и остановился только тогда, когда у него на пути выросла огромная глубокая пропасть. Он выбросил странный предмет в пропасть, и тот долго падал, ударяясь о камни и цепляясь за коряги, пока не послышался глухой стук со дна.

Волк вернулся домой и с тех пор внимательно следил, чтобы люди после себя не оставляли в лесу странных светящихся, разговаривающих и показывающих предметы. А волчонок вскоре снова стал обычным игривым, немного шаловливым малышом с хорошим аппетитом.

В семье волков проблему решили быстро и безвозвратно. Но мы с вами живем в мире, тесно переплетенным с техникой и интернетом. Поделитесь в комментариях, как у вас устроен режим компьютерных игр и мультиков. И конечно же, буду признательна узнать ваше мнение об этой сказке.

Плюсы и минусы гаджетов для развития детей.

П. : Ребята, давайте поговорим с вами от плюсах и минусах современных гаджетов. В чем вред телефона, планшета и компьютера? Как вы думаете? А в чем польза? Чему мы можем научиться и что может развивать? Что помогает делать нам телефон-смартфон?

Гимнастика для глаз.

«Ветер»

Ветер дует нам в лицо.

(Часто моргают веками.)

Закачалось деревцо.

(Не поворачивая головы, смотрят вправо- влево.)

Ветер тише, тише, тише...

(Медленно приседают, опуская глаза вниз.)

Деревца все выше, выше!

(Встают и глаза поднимают вверх.)

Чем отвлечься т гаджетов?

- Ребята, Как вы думаете, чем можно отвлечься от гаджетов? (ответы детей)

Игры-головоломки «Мамины вырчалочки».

Заключение.

Что мы сегодня узнали и о чем говорили?

Д/з: придумать чем можно отвлечь маму и папу от компьютера, телефона после работы?

ЗАНЯТИЕ №3. БЕЗОПАСНЫЙ ИНТЕРНЕТ.

Цель: Познакомить детей с интернетом. С правилами поведения в интернете.

План:

1) Беседа с детьми «Что такое интернет?», «С помощью каких современных устройств можно выйти в интернет?», «Вы пользуетесь интернетом?».

2) Правила поведения в интернете (с картинками, памятка для детей.

3) Сказка «Как мышонок учился безопасному поведению в интернете»

4) Гимнастика для глаз.

5) Игры разрезные картинки «Безопасный интернет»

6) Заключение. Что мы узнали? О чем говорили.

7) Д/з нарисовать безопасный интернет.

Ход занятия:

П. : Здравствуйте, ребята! Давайте вспомним с вами наше прошлое занятие. Что мы с вами узнали?

Беседа с детьми «Что такое интернет?», «С помощью каких современных устройств можно выйти в интернет?», «Вы пользуетесь интернетом?».

Правила поведения в интернете (с картинками, памятка для детей.

1 правило. Интернет может быть опасным!

2 правило. Нельзя размещать в сети личную информацию.

«Если кто-то НЕЗНАКОМЫЙ

Вас попросит рассказать

Информацию о школе,

О друзьях и телефоне,

Иль к страничке доступ дать –

Мы на это НЕТ ответим,

Будем все держать в секрете!»

3 правило. Не открывай письма с электронной почты, полученные от незнакомых людей. Они могут содержать вирус.

4 правило. В интернете твой собеседник может выдавать себя за другого человека.

«Злые люди в Интернете

Расставляют свои сети.

С незнакомыми людьми

Ты на встречу не иди!»

5 правило. Соблюдай правила хорошего тона даже в виртуальном мире.

«С грубиянами в сети

Разговор не заводи.

Ну и сам не оплошай –

Никого не обижай».

6 правило. ВСЕГДА спрашивай родителей о незнакомых вещах в Интернете. Они расскажут, что безопасно делать, а что нет.

Сказка «Как мышонок учился безопасному поведению в интернете»

На опушке леса в маленьком уютном доме жила небольшая, но очень дружная семья мышей - полёвок. Каждое утро папа отправлялся на работу: вскапывал поле, сеял семена, рыхлил землю. У мамы были другие заботы: прибраться дом, истопить печь, приготовить обед. А маленький мышонок в это время оставался дома один, играл в игрушки и листал книжки. Очень часто он просил у своих родителей купить ему компьютер. И вот в один из вечеров, когда вся семья собиралась за ужином папа сказал: «Мы решили подарить тебе компьютер». Мышонок очень обрадовался. С этого дня мышонок проводил всё своё свободное время возле компьютера. Просьбы родителей не сидеть в интернете он просто не слушал. Стоило родителям утром пойти на работу, малыш сразу же садился за компьютер. В интернете он завёл много друзей. Но из всех друзей был один друг, как казалось мышонку, самый лучший. Он был очень добрый, хороший и мышонку очень нравилось с ним общаться. Мышонок рассказал своему другу, где он живёт, когда родители уходят на работу и когда приходят домой. И вот однажды его друг предложил ему встретиться, поговорить и поиграть без компьютера дома у мышонка. Мышонок согласился, но родителям ничего не сказал. Испугался, что ему не

разрешат. И вот в один из летних дней, когда родители ушли на работу в дверь дома постучали. Мышонок очень радостный побежал открывать дверь, но когда он открыл её, то очень испугался. На пороге его дома стояла кошка. От испуга мышонок сильно закричал. Его крик услышали родители, которые сегодня работали в огороде возле дома. Они прибежали домой, и выгнали кошку, а мышонку сказали: «Всегда надо спрашивать родителей о незнакомых вещах в Интернете. Мы расскажем, что безопасно делать, а что нет. Прежде чем начать дружить с кем-то в Интернете, надо спросить у нас, как безопасно общаться. Никогда не надо рассказывать о себе незнакомым людям, где ты живёшь. Нельзя встречаться без родителей с людьми из Интернета вживую. В Интернете многие люди рассказывают о себе неправду». С тех пор маленький мышонок большой мамин помощник: он собирает хворост для печки, приносит воду из колодца, рвёт вкусные травы для супа. А компьютером пользуется только с родителями, и только для того чтобы научиться чему-то хорошему.

Гимнастика для глаз.

Лучик, лучик озорной. Поиграй-ка ты со мной. (моргают глазами)

Ну-ка, лучик, повернись. На глаза мне покажись. (делают круговые движения глазами)

Взгляд я влево отведу, лучик солнца я найду. (отводят взгляд влево)

Теперь вправо посмотрю, снова лучик я найду. (отводят взгляд вправо)

Игры - разрезные картинки «Безопасный интернет»

Заключение. Что мы узнали? О чем говорили.

Д/з нарисовать безопасный интернет.

Анкета для родителей «Мой ребенок и гаджеты».

Уважаемые родители, просим Вас принять участие в анкетировании. Подчеркните один из предложенных вариантов ответа или запишите свой вариант.

1. Умеет ли Ваш ребенок пользоваться гаджетами?

а) ДА б) НЕТ

2. Как часто в течение дня ребенок сам проявляет к ним интерес?

а) 2-3 раза

б) 6-7 раз

в) не проявляет, не вспоминает.

3. Сколько времени в течение дня Ваш ребенок проводит за гаджетами?

а) 20 мин

б) 1 -1,5 часа

в) более 2 часов

4. Как ребенок проводит время за гаджетами?

а) игры

б) смотрит мультфильмы

в) развивающие приложения

5. Поощряете ли Вы увлеченность современных детей гаджетами?

а) ДА ___

б) НЕТ ___

(обоснуйте ответ)

6. У Вас есть беспокойство по поводу пользования гаджетами Вашего ребенка? ____

7. Что такое «информационная безопасность ребенка», по Вашему мнению? ____

8. Какие меры по информационной безопасности Вашего ребенка предпринимаете? ____

9. Какие изменения в характере и поведении произошли у Вашего ребенка после начала использования гаджетов?

10. Где Ваш ребенок пользуется гаджетами чаще всего?

а) дома

б) в машине

в) в магазине, др. общественном месте

г) другое ____

Благодарим за участие!