



**Любимівська загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів –
дошкільний навчальний заклад № 2
Каховської районної ради
Херсонської області**

74822. смт. Любимівка вул. Колгоспна 20. тел./факс – (05536) 29-1-51, e-mail: liubymivka.zosh2@gmail.com Код ЄДРПОУ 25648920

Розробка факультативного заняття з теми

*Прибутки інтернет-казино,
або "легкий заробіток" в Інтернеті*

**/Всеукраїнський конкурс «Навчання вищої проби» в
рамках проекту «Pt – перспективні технології навчання»/**

Розробили:Шульгін В.В. – учитель фізики

та інформатики

Шульгіна І.В. – учитель математики

та інформатики

2013 рік

Тема. Прибутки інтернет-казино, або "легкий заробіток" в Інтернеті

Мета. Формування здібностей пошуку, оцінювання, відбору інформації, критичного мислення учнів засобами ІКТ під час інформаційного аналізу реклами інтернет-ресурсів на предмет отримання додаткового або основного прибутку в процесі проектно-дослідницької діяльності.

I. Мотивація навчальної діяльності

Під час перегляду інтернет-ресурсів достатньо часто зустрічається інформація наступного характеру: "Мой доход - 250\$ в день и я уже забил на работу" або "Я рублю по 3000\$ в месяц сидя в интернете! Хочешь также?"

Звісно, що багато хто хоче так само і тому тисне на посилання, а там



<<Как Обыграть Рулетку! Как Заработать в Казино!.flv>>

Переглянувши відео, давайте спробуємо довести настільки це все реально або навпаки - нереально. Таким чином відчуємо себе, в деякій мірі, руйнівниками міфів: спростуємо цей міф про легкі гроші, або навпаки - підтвердимо і побіжимо швиденько їх "зароблять" поки вони не скінчилися :)

Поставимо перед собою конкретні запитання:

- Чи дійсно на практиці працює вказана схема?
- Якщо все так просто, то чому інтернет-казино ще не збанкрутіли?
- Навіщо люди, які мають такі прибутки діляться цією інформацією?

Зрозуміло, що для відповіді на перше питання треба визначитися з інструментом. Я вам пропоную такий "інструмент", який створений в середовищі табличного процесора Microsoft Excel. Ознайомившись з ним одна із груп підготує звіт з підрахунками ефективності даної методики обігравання інтернет-казино.

При перегляді цих відео, звертає на себе увагу інформація про те, що казино на протязі певного проміжку часу "дає можливість" виграти. Це означає, що воно може "підкрутити" ймовірність. Таким чином завдання для другої групи:

розглянути можливість такого налаштування програмного забезпечення з метою, спочатку, надання можливості виграти, а потім і повного програшу гравця на користь казино.

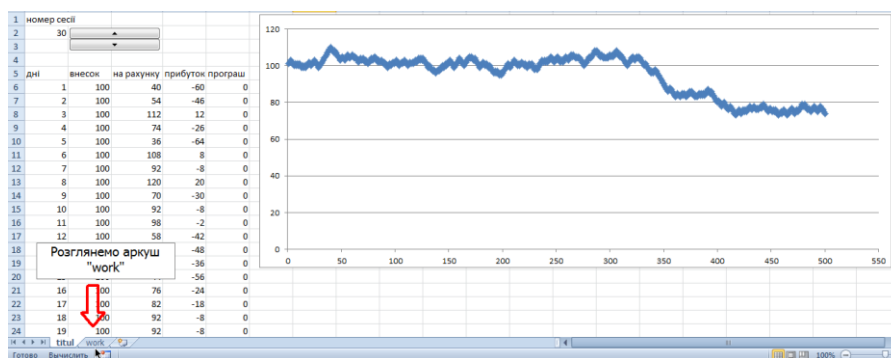
Третя група займається пошуком, опрацюванням інформації та формуванням звіту у вигляді презентації по двом іншим питанням.

II. Вчительський проект

Будь-ласка спочатку розгляньте інструкції до даного проекту, а потім перейдіть до його опрацювання.

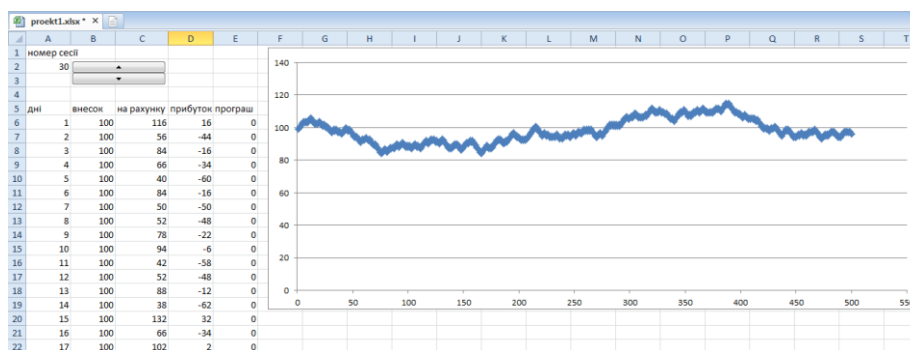
В проекті задіяні циклічні посилання, тому для коректної роботи потрібно зробити певні налаштування Microsoft Excel

Почнемо з найпростішого: будемо робити ставки в одну умовну одиницю на один колір (наприклад червоний) на протязі усієї гри. Політика ставок не змінюється в залежності від ситуацій. Ось пояснення до цього проекту. В день робиться 500 спроб. В місяці будемо вважати 30 днів.



<<пояснення.exe>>

Далі розміщені файли демонстрації роботи даного проекту і сам проект



<<результат.exe>>

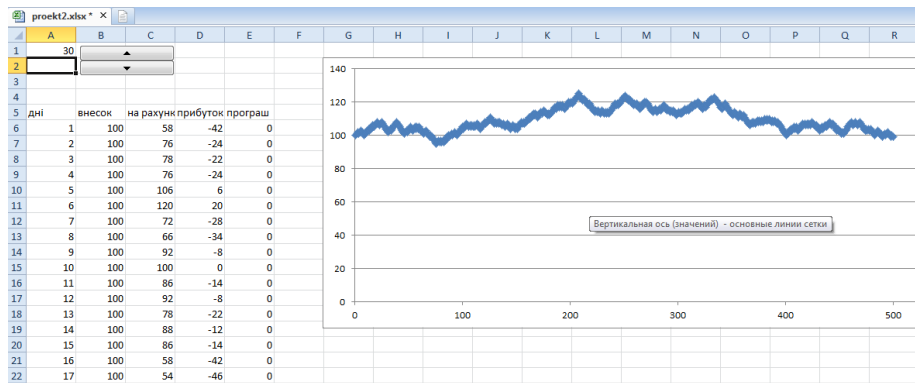
<<proekt1.xlsx>>

Тепер ускладнимо завдання для себе: гравець намагається вгадати колір. Пояснення до доповнень попереднього проекту:

ваш вибір		вибір казино		100		M	N	O		
2	0,858409	0	0,342042	1	-1	99 play	0 zero	12,3135	12	7
3	0,239071	1	0,226176	0	-1	98 play	1 red	8,14233	8	23
4	0,083311	1	0,604158	0	-1	97 play	3 red	21,7497	22	30
5	0,038915	1	0,368742	0	-1	96 play	5 red	13,27472	13	26
6	0,174215	1	0,117858	0	-1	95 play	7 red	4,242885	4	21
7	0,01213	1	0,880199	1	1	96 play	9 red	31,68717	32	17
8	0,534011	0	0,624299	0	1	97 play	12 red	22,47477	22	30
9	0,722748	0	0,374841	0	1	98 play	14 red	13,49429	13	26
10	0,724494	0	0,791633	0	1	99 play	16 red	28,49877	28	33
11	0,481101	1	0,777762	0	-1	98 play	18 red	27,99942	28	33
12	0,984244	0	0,695195	1	-1	97 play	19 red	25,02703	25	14
13	0,260112	1	0,69982	1	1	98 play	21 red	25,19353	25	14
14	0,218215	1	0,515602	1	1	99 play	23 red	18,56169	19	11
15	0,949444	0	0,821833	1	-1	98 play	25 red	29,58597	30	16
16	0,845925	0	0,976117	0	1	99 play	27 red	35,14023	35	37
17	0,059648	1	0,340459	1	1	100 play	30 red	12,25652	12	7
18	0,800159	0	0,387402	1	-1	99 play	32 red	13,94648	14	8
19	0,161971	1	0,811566	0	-1	98 play	34 red	29,21639	29	34
20	0,500289	0	0,246566	1	-1	97 play	36 red	8,87638	9	6
21	0,817146	0	0,167923	0	1	98 play	2	6,045219	6	22

<<пояснення2.exe>>

Демонстрація роботи зміненого проекту і сам проект:



<<результат2.exe>>

<<proekt2.xlsx>>

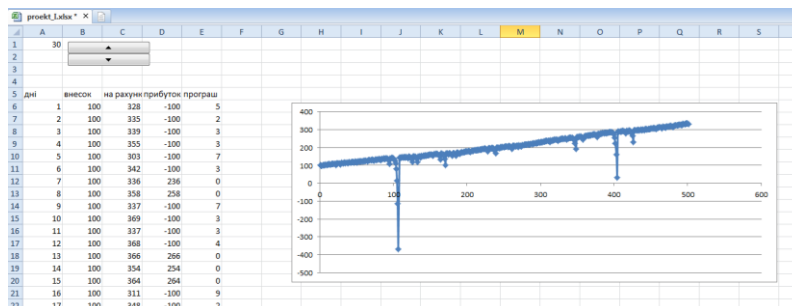
III. Учнівські проекти

Учнівський проект (I група)

Завдання. Дослідити можливість виграву гравцем в казино за схемою: збільшувати свої ставки у два рази у випадку програшу.

Умови експерименту: ставка на кожен сеанс - 100 одиниць; кількість періодів - 12.

Вихідні дані: прибуток за вказаний період



Файл результату:

<<результат групаI.exe>>

Файл для експерименту:

<<proekt_I.xlsx>>

Висновок. За вказаних умов **програш** казино становив 1332 одиниць. Причина програшу полягає у тому, що не дивлячись на загальну тенденцію прямої прибутків, в ній існують "прогалини" (послідовність невдалих експериментів для гравця), за рахунок яких і відбувається вказаний результат.

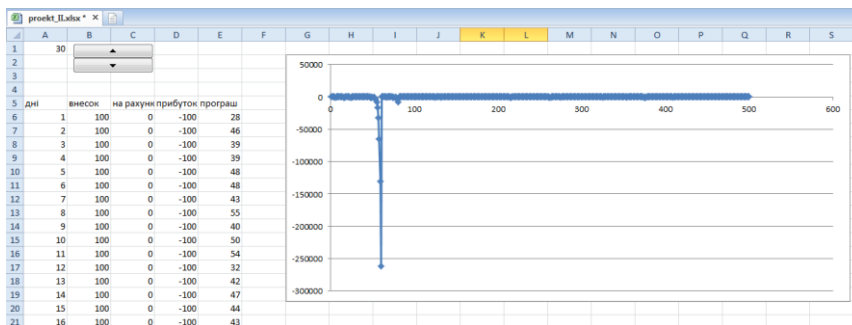
Учнівський проект (II група)

Завдання. Дослідити можливість налаштування програмного забезпечення для отримання прибутків казино.

Умови. На першому етапі "надати" можливість гравцю отримувати прибуток. Потім, на другому етапі, зменшити ймовірність виграшу гравця у казино.

Вхідні дані. На I етапі ймовірність виграшу гравця 70%. Кількість періодів - 2. На другому - 30%. Кількість періодів - 10

Вихідні дані. Прибуток за період у 12 циклів.



<<результат групаII.exe>>

Файл для експерименту.

<<proekt_II.xlsx>>

Висновок. Спостерігається можливість керування процесом гри. Таким чином казино, за рахунок цього, може отримувати стабільні прибутки, які залежать, в переважній більшості, від кількості гравців.

Учнівський проект (III група)

Завдання. Здійснити пошук і обробку інформації, яка стосується питання прибутковості інтернет-казино та реальності отримання прибутків гравців.

Вихідні дані. Презентація (див. Додаток)

<<easy money.pptx>>

IV. Висновок

Слід розуміти, що нічого не роблячи, неможливо заробити грошей. Наївністю недосвідчених Інтернет-користувачів користуються шахраї, які пропонують заробити в Інтернеті дуже багато, при цьому працювати потрібно дуже мало.

Абсолютно ясно, що досвідчений та успішний роботодавець не буде платити гроші просто так!





Слайд 1



Слайд 2



Слайд 3



Слайд 4

- Виграно в цій ситуації, перш за все, великі гравці індустрії: William Hill (йї належить 15% британського грального ринку), Paddy Power, Ladbrokes, Bet365, Betfair (частка кожної з цих компаній становить приблизно 11%).
- Сегмент онлайн-казино займає 23% ринку онлайн-гемблінгу Великобританії.
- За популярністю інтернет-казино поступаються тільки сервісам спортивних ставок.
- За останні п'ять років ринок ігор казино зріс на 79% **темпи зростання по-справжньому рекордні!**

Слайд 5



Слайд 6

Найпоширеніша методика, рекламована іншими людьми полягає в наступному.
 Гравець запускає рулетку, поставивши при цьому 1 \$ на чорній копир. Якщо він виграє - покладеш, і далі продовжує ставити 1 \$ на будь-якій копир, але якщо гравець програє, і на рулетці випадок червоної, то сам гравець ставить вже суму, вдвічі більшу від попередньої - в нашому випадку 2 \$ і т.д.
 Інший випадок - поставив 6 \$, програє, значить далі треба ставити 12 \$, потім 24 \$ і так далі.
 Це все зрозуміло. І методика стара, як казино. Але люди все переконливіше вселяють її нам. **Навіщо?**

А відповідь проста!

Слайд 7

Завжди перед або після статті про метод, ставляться посилання на проекти, в яких і потрібно застосувати методіву і заробити. Але це не просто посилання. Це партнерські посилання інтернет-казино. Тобто з кожної вашої ставки їм їде цілком непоганий відсоток - аж до 50%! Тому люди і пропонують робити великі ставки, але не щоб ми більше виграли, а щоб вони більше отримували. Адже якщо ми ставку програємо, то за даною методикою ставимо в два рази більше.

Ось і знайдений секрет!

Слайд 8

Партнерські програми

- Партнерська програма казино
- Партнерська програма ставок
- Партнерська програма ігор

Слайд 9

Слід розуміти, що нічого не роблячи, неможливо заробити грошей. Навістістю недовіданих Інтернет-заробітків користуються шахраї, які пропонують заробити в Інтернеті дуже багато, при цьому працювати потрібно дуже мало.

Абсолютно ясно, що досвідчений та успішний роботодавець не буде платити гроші просто так!

Слайд 10

Представники груп на захисті своїх проєктів

