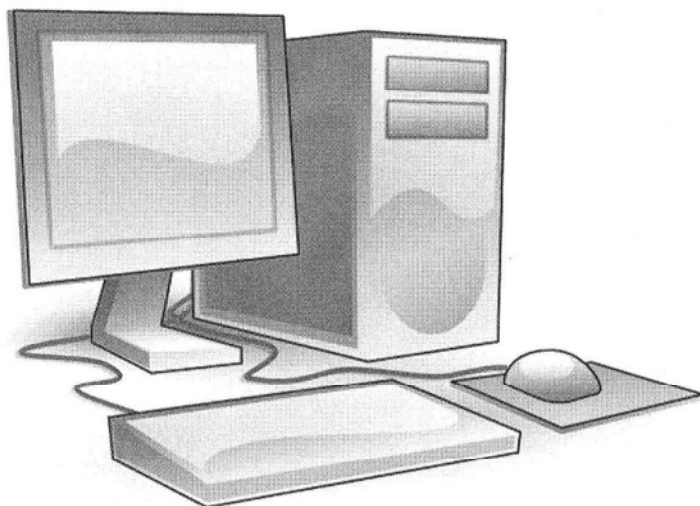


ОГБПОУ «Ульяновский строительный колледж»

Методическая разработка
проведения мероприятия по учебной дисциплине
«Информатика и ИКТ»

«И в шутку, и всерьёз!»



Выполнили
преподаватели информатики:
Низамова И.В.
Красильникова Н.Ю.

Рассмотрена на заседании предметной (цикловой) комиссии

Протокол № 4 «05» декабря 20 18 года.

Председатель предметной цикловой комиссии Красильникова Н.Ю. /Красильникова Н.Ю./

Ульяновск 2018 год

**Внеклассное мероприятие
по учебной дисциплине «Информатика и ИКТ»
« И в шутку, и всерьез!»**

Цели внеклассного мероприятия:

Обучения: закрепление знаний, умений по основным темам учебного курса «Информатика и ИКТ».

Воспитания: способствовать воспитанию самостоятельности, целеустремленности, умению работать в команде, ответственности в достижении цели.

Развития: способствовать развитию познавательного интереса к учебной дисциплине, логического мышления, творческой активности.

Группы: А-11, С-51

Формируемые компетенции: ОК3, ОК4, ОК5, ОК6, ОК7, ОК9.

План проведения:

№ п/п	Ход мероприятия	Исполнители
1	Вступительное слово преподавателей	Красильникова Н.Ю., Низамова И.В.
2	1 конкурс «Знакомство»	Команды
3	2 конкурс «Дальше, дальше...».	Команды
4	3 конкурс «И то, и другое – что это такое?»	Команды
5	4 конкурс «Конкурс капитанов»	Капитаны команд
6	5 конкурс «Компьютерное зазеркалье»	Команды
7	6 конкурс «Анаграммы»	Команды
8	7 конкурс «Опознай пословицу»	Команды
9	8 конкурс «Ребусы»	Команды
10	Подведение итогов игры. Награждение.	Члены жюри - группа С-51, Красильникова Н.Ю., Низамова И.В.

Оборудование:

- Технические средства обучения:** компьютер, проектор
- Инструменты:** таблички с названиями команд, маркерная доска, маркеры, магниты.
- Наглядные пособия:** презентация, раздаточный материал для жюри и команд.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

Красильникова Н.Ю.: Добрый день, дорогие участники. В современном мире информатика – самая молодая и стремительно развивающаяся наука, знание которой просто необходимо каждому человеку. Сегодня мы с вами и в шутку, и всерьез попытаемся прикоснуться к разным граням этой интереснейшей науки.

Низамова И.В.: Сегодня мы проводим открытое мероприятие по учебной дисциплине «Информатика и ИКТ» «И в шутку, и всерьез!» В нашей игре участвуют две команды из группы А-11 и члены жюри из группы С-51.

Итак, мы начинаем.

1 Конкурс «Знакомство»

Красильникова Н.Ю.: В течение 2 минут командам нужно придумать название. Название оглашается.

Максимальная оценка – 5 баллов. Жюри оценивает:

- связь с информатикой;
- изюминку;
- представление своей команды.

2 конкурс. «Дальше, дальше...»

Низамова И.В.: Каждая команда должна верно ответить на большее количество вопросов. Если команда затрудняется с ответом, капитан просит перейти к следующему вопросу, сказав «Дальше». Верный ответ приносит команде 1 балл. Жюри подсчитывает количество верных ответов и регламентирует время.

Красильникова Н.Ю.: Вопросы 1 команде:

1. Значок на экране, щелкнув мышью на котором можно открыть некоторую программу, документ или папку. (Ярлык)
2. Запись числа 15 в 16-ричной системе счисления. (F)
3. Не имеющий физического воплощения, а созданный на экране монитора компьютера. (Виртуальный)
4. Образное представление схемы организации на диске файлов и каталогов (папок). (Дерево)
5. Фирма, предоставляющая услуги по пользованию Интернетом. (Провайдер)
6. Размер шрифта. (Кегль, пункт)
7. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы). (Цикл)
8. Человек – фанат компьютерных игр. (Геймер)
9. Назовите "антипод" для слова «клиент». (Сервер)
10. Сколько байт в 40 битах?(5)
11. Минимальная единица измерения информации. (бит)
12. От имени какого математика произошло слово АЛГОРИТМ. (Аль Хорезми)
13. (Вопрос-шутка) Какой носитель имеет форму пиццы? (Гибкий, жесткий, компакт-диски)
14. Как называется объект – заместитель оригинала? (модель)
15. Гибкий магнитный диск. (дискета)
16. (Вопрос-шутка) Книгу по какому языку программирования химики называют книгой про ионы меди? (Си++)

17. Когда появился манипулятор «мышь», то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа. (Колобок).
18. Аппаратные и программные средства, обеспечивающие объединение на компьютере текста, графики, анимации и звука. (Мультимедиа)
19. Состояние, при котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (Зависание)
20. Изобретатель системы кодирования информации, использующий два символа: точку и тире. (Морзе).

Низамова И.В.: Вопросы 2 команде:

1. Перечисление всех папок (каталогов), в которые вложен файл. (Путь)
2. Запись числа 8 в 8-ричной системе счисления. (10)
3. Элемент печатающей головки матричного принтера (Иголка)
4. Текст, содержащий связи с текстом других документов. (Гипертекст)
5. Минимальный элемент изображения на экране монитора. (Пиксель)
6. Главный компьютер многоканальной локальной сети. (Сервер)
7. Начинаящий пользователь. (Чайник, лузер)
8. Процедура «альтернатива», как ее можно назвать иначе? (Ветвление, выбор)
9. Назовите "антипод" для слова «константа». (Переменная)
10. Сколько бит в 3 байтах?(24)
11. Минимальный информационный объект. (Файл)
12. Имя первой женщины – программиста. (Ада Лавлейс)
13. (Вопрос-шутка) Кто жужжит в дисководе? (Овод — дисковод.)
14. Последовательность действий, направленная для достижения конкретной цели. (Алгоритм)
15. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой? (Хранение информации).
16. (Вопрос-шутка) Как зовут дирижера оркестра компьютерных устройств? (Операционная система.)
17. Вычислительное устройство у древних греков и римлян, похожее на счёты. (Абак).
18. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений в языке программирования. (Синтаксис)
19. Как называются программы, предназначенные для просмотра страниц Интернета? (браузеры)
20. Символ, используемый в обозначении интервала ячеек в электронных таблицах (:).

Объявление итогов жюри за 2 конкурса.

3 конкурс «И то, и другое – что это такое?»

Красильникова Н.Ю.: Каждой команде поочередно необходимо определить каким, понятиям соответствуют приведенные комментарии. Балл -1.

Например, И ковровая, и беговая, и на магнитном диске в компьютере (дорожка).

1. И нота, и язык программирования (СИ)
2. И семейный, и военный, и файловый (архив)

3. И категория в спорте, и позиция в записи числа (разряд)
4. И в трапеции, и у памятника, и у системы счисления (основание)
5. И почтовый, и нижний или верхний, и у элемента массива (индекс)
6. И город в Англии, и разговорное название жесткого диска (винчестер)
7. И медицинская, и в компьютерной программе (процедура)
8. И искусственное русло, наполненное водой, и линия связи (канал)
9. И рыболовная, и компьютерная (сеть)
10. И движение ног при ходьбе, и величина изменения параметра цикла (шаг)

4 конкурс «Конкурс капитанов»

Низамова И.В.: Перед вами — таблица с двумя колонками текста. В левой колонке перечислен ряд фамилий известных людей и название фирмы, а в правой — формулы, названия алгоритмов, программ, ЭВМ, языков программирования и т.п. Необходимо найти связи между ними — указать пары номеров фамилий (фирмы) и номеров соответствующих им названий, формул или т.п. Оценивается правильность и скорость выполнения. Максимальная оценка – 5 баллов.

1. Винер Н.	1. Алгоритм нахождения наибольшего общего делителя
2. Гейтс Б.	2. Алгоритмический язык
3. Герон	3. Телеграфный код
4. Евклид	4. Microsoft
5. Ершов А.П.	5. Norton Commander
6. Лебедев А.С.	6. $c^2 = a^2 + b^2$
7. Морзе С.	7. Счетные палочки
8. Нортон П.	8. 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,...
9. Пифагор	9. $\sqrt{p(p-a)(p-b)(p-c)}$
10. Фибоначчи	10. Большая электронно-счетная машина (БЭСМ)
11. Вирт Н.	11. Windows
12. Непер Дж.	12. Язык программирования Паскаль
13. Microsoft	13. Кибернетика

Ответы:

1 — 13, 2 — 4, 3 — 9, 4 — 1, 5 — 2, 6 — 10, 7 — 3, 8 — 5, 9 — 6, 10 — 8, 11 — 12, 12 — 7, 13 — 11 (первыми указаны номера из левой колонки).

Максимальное количество баллов за этот конкурс – 5. Объявление итогов жюри.

5 конкурс «Компьютерное зазеркалье»

Красильникова Н.Ю.: В словосочетаниях, связанных с компьютерами и информатикой, слова заменены на противоположные по смыслу, назначению, размерам и т.п. Команде необходимо как можно быстрее определить исходные словосочетания. Капитан команды поднимает руку, если команда готова дать ответ. За каждый правильный ответ 1 балл.

Например, Беззвучный микрофон (звуковая колонка)

1. Гибкая плата (жесткий диск)

2. Видимая папка (скрытый файл)
3. Долговременный склероз (оперативная память)
4. Естественная глупость (искусственный интеллект)
5. Коллективные счета (персональный компьютер)
6. Лиственный файл (корневой каталог)
7. Отцовский блок (материнская плата)
8. Одеяло для кошки (коврик для мышки)
9. Ручная вакцина (компьютерный вирус)
10. Низкий запрет (высокое разрешение)

6 конкурс «Анаграммы»

Низамова И.В.: Перед вами анаграммы, за 3 минуты переставьте в них буквы так, чтобы получились слова, связанные с информатикой или компьютером. За каждое угаданное слово 1 балл.

1 команда:

- Салькап (паскаль)
- Красен (сканер)
- Кастор (строка)
- Талодка (отладка)
- Темка (метка)
- Бискей (бейсик)
- Терполт (плоттер)

2 команда:

- Фигарка (графика)
- Иголка (логика)
- Корсет (сектор)
- Фуралом (формула)
- Волусие (условие)
- Урвиск (курсив)
- Таксиед (дискета)

7 конкурс «Опознай пословицу»

Красильникова Н.Ю.: На листах необходимо пословице из первого столбика, выбрать соответствующую ей пословицу во втором столбце. Максимальное количество баллов 1 за каждую пословицу.

1. Компьютер - лучший друг.	1. Скажи мне, какой у тебя друг, и я скажу, кто ты.
2. Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.	2. Книга – лучший друг
3. Без компьютера жить, только небо коптить.	3. Без отца - полсироты, а без матери - и вся сирота.
4. На дисплей неча пенять, коли видеокарта крива.	4. Не смейся над старыми, и сам будешь стар.
5. Без винчестера - полсироты, а без материнской платы - и вся сирота.	5. Золото не принадлежит скупому, а скупой принадлежит золоту.

6. Компьютер без программы - что фонарь без свечи.	6. Голова без ума - что фонарь без свечи.
7. Компьютер не принадлежит человеку, а человек принадлежит компьютеру.	7. Без труда жить, только небо коптить.
8. Не смейся над старыми компьютерами, и твой будет стар.	8. На зеркало неча пенять, коли рожа крива.

Ответы: 1-2, 2-1, 3-7, 4-8, 5-3, 6-6, 7-5, 8-4.

8 конкурс «Ребусы»

Низамова И.В.: Требуется разгадать ребус. Оценивается правильность и скорость выполнения. Максимальная оценка – 5 баллов.



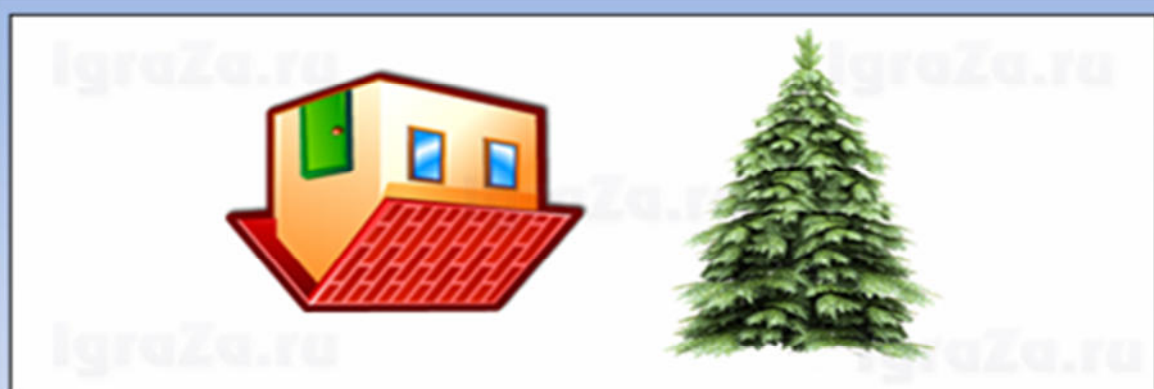
КОМПЬЮТЕР



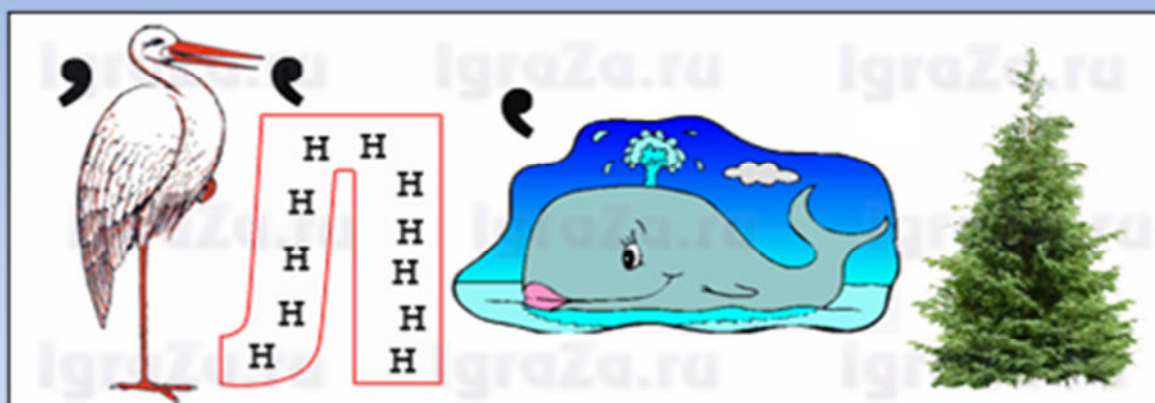
ОБРАБОТКА



ПЕРЕДАЧА



МОДЕЛЬ



ИСПОЛНИТЕЛЬ

Красильникова Н.Ю.: Объявление итогов жюри

Красильникова Н.Ю.: Итак, дорогие участники и гости, наша игра подошла к концу. Я благодарю за увлекательную игру наши команды.

Низамова И.В.: Мы с нетерпением ждем от жюри подведения итогов. Оглашаются результаты. Награждение грамотами.

Литература:

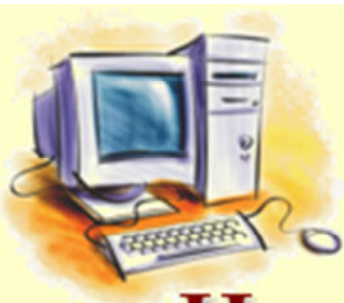
1. Златопольский Д.М. Сборник заданий для внеклассной работы по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2009. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(7))

2. Златопольский Д.М. Задания для конкурсов, викторин, КВН и учебные кроссворды по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2010. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(13))

3. Интернет-источники.

Бланк подведения итогов конкурсов для членов жюри

Конкурс, количество баллов		
Знакомство		
<i>«Дальше, дальше...» (по количеству верных ответов)</i> 2 минуты		
<i>«И то, и другое, что это такое?» (по количеству верных ответов)</i>		
<i>«Конкурс капитанов»(по количеству верных ответов)</i>		
<i>«Компьютерное зазеркалье» (по количеству верных ответов)</i>		
<i>«Анаграммы» (по количеству разгаданных слов)</i> 3 минуты		
<i>«Опознай пословицу» (по количеству верных ответов)</i>		
<i>«Ребусы» (по количеству верных ответов)</i>		
Итого:		



Почётная грамота

мероприятия

«И в шутку, и всерьёз!»

присвоена команде

за хорошие знания по учебной
дисциплине «Информатика и ИКТ»



Преподаватели информатики _____ Красильникова Н.Ю.

_____ Низамова И.В.