Коми Республикаса велöдан, наука да том йöз политика министерство

Министерство образования, науки и молодежной политики Республики Коми

Государственное профессиональное образовательное учреждение

«Сыктывкарский целлюлозно – бумажный техникум»

Методическая разработка по внеклассному мероприятию

«Умники и умницы»

Сыктывкар, 2018 г.

Пояснительная записка.

Одной из интересных форм внеклассной работы являются игровые соревнования. Этот познавательный метод обучения и воспитания обладает образовательной, развивающей и воспитательной функцией, которые действуют в органическом единстве. Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения, справедливо усматривает в них возможности эф­фективной организации взаимодействия педагога и студента, про­дуктивной формы их общения с присущими им элементами сорев­нования, непосредственности, неподдельного интереса. В процессе игры выра­батывается привычка сосредоточиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлекшись, обучающиеся не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируют­ся в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, поня­тий, развивают фантазию. Даже самые пассивные включа­ются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Данное мероприятие можно проводить как среди студентов одной группы, так и между параллелями. Предлагаемая разработка поможет преподавателям содержательно организовать досуг студентов, разнообразить внеклассную работу по информатике.

Методическая разработка данного мероприятия составлена на основе личного опыта, опыта коллег, творческих способностей студентов, их знания информатике.

**Цели и задачи**

***Цели***

* *Образовательная*: закрепление знаний, умений навыков по основным темам учебного курса «Информатика и ИКТ».
* *Воспитательная*: воспитывать самостоятельность, целеустремленность, умение работать в команде, ответственность в достижении цели.
* *Развивающая*: развивать познавательный интерес учащихся к предмету, логическое мышление, творческую активность.

***Задачи***

* Выявить творческий потенциал и способности студентов, независимо от оценок по предмету;
* Повысить интерес, увлечь обучающихся предметом, привить любовь к информатике через совместную деятельность;
* Обобщить и систематизировать знания, полученные в курсе обучения информатике.

**Организация по проведению игры**

Игра организуется, и проводиться преподавателями ПЦК информационных дисциплин в рамках декады ПЦК.

Организационно - координационную работу по проведению игры осуществляется преподавателями, проводящими игру

Студенты, принявшие участие в игре, награждаются благодарностями.

**Форма:** игра.

**Место проведения**: заранее подготовленная аудитория

**Время проведения** – 45-50 мин

Участники: команды 1 курса.

**Техническое обеспечение:**

мультимедийный комплекс, презентация, листы бумаги, ручки, карточки с заданиями; приложение 1-2.

**Предварительная подготовка:**

* Выдается задание командам - придумать название и девиз.
* Разработка сценария проведения игры
* Подготовить необходимый реквизит.

**Отчетность о проведении игры**

Отчет о проведенной игре, ее итоги и поощрении участников составляется преподавателями проводящими игру и включается в отчет о методической работе ПЦК информационных дисциплин за год.

**ХОД МЕРОПРИЯТИЯ**

– Добрый день, дорогие участники, зрители и  болельщики. 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. В нашей игре участвуют  две сборные  команды 1 -х курса гр. ЭС-11. Представление капитанов команд и членов жюри.  
Итак, мы начинаем.

**1 конкурс. «Дальше, дальше…»**«[***Приложение 1***](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/588997/pril1.pptx), слайды 2-43»

За  100  секунд каждая команда должна  верно ответить на как можно 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.

**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*).**

**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 многоранговой локальной сети. **(*Сервер*)**
7. Начинающий 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.  **(Ф*ай*л)**
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**

**2 конкурс «И то, и другое – что это такое?»** «[***Приложение 1***](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/588997/pril1.pptx), слайды 45-56»

Каждой команде поочередно необходимо определить каким понятиям соответствуют приведенные комментарии.  
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 ногой при ходьбе, и величина изменения  параметра цикла (*шаг*)

**3 конкурс «Компьютерное зазеркалье»** «[***Приложение 1***](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/588997/pril1.pptx), слайды 62-73»

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 счеты **(*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*)**

**Объявление итогов жюри**

**4 конкурс «Анаграммы»**«***Приложение 1***, слайды 75, 86-88»,  «***Приложение 3***»,  «[***Приложение 4***](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/588997/pril4.doc)»

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. Галло (алгол)
2. Салькап (паскаль)
3. Красен (сканер)
4. Кастор (строка)
5. Талодка (отладка)
6. Темка (метка)
7. Бискей (бейсик)
8. Терполт (плоттер)
9. Транфор (фортран)
10. Фигарка (графика)
11. Иголка (логика)
12. Корсет (сектор)
13. Фуралом (формула)
14. Волусие (условие)
15. Урвиск (курсив)
16. Таксиед (дискета)

Пока команды готовятся – игра со зрителями «**Все на поиск терминов**».  «[***Приложение 1***](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/588997/pril1.pptx), слайды 76-85»

Правильно ответивший  добавляет команде, за которую болеет,  1 балл.

В приведенных предложениях  идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Найдите их.

Например, Этот *процесс ор*нитологи называют миграцией. В данном предложении спряталось слово  ПРОЦЕССОР.

1. Пото*м* *они тор*жествовали и радовались как дети.
2. Его феска не раз падала с головы.
3. Река Днепр интересна тем, что на ней имеется несколько электростанций.
4. По просьбе хозяина квартиры мы шкаф сдвинули с места.
5. Этот старинный комод ему достался в наследство.
6. Когда-то он работал в идеологическом отделе.
7. В присутствии начальника Потап робел, как ребенок.
8. Оказалось, что граф и Казанова – одно и тоже лицо.

**5 конкурс «Крылатые выражения»** «[***Приложение 1***](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/588997/pril1.pptx), слайды 90-95»

Для каждого из приведенных понятий даны так называемые «крылатые выражения», из которых только одно соответствует по смыслу данному понятию. Найдите эту крылатую фразу. Например, для понятия

*Программист нашел причину неправильного результата работы программы*

1. Ищите и найдете;
2. А ларчик просто открывался;
3. Буря в стакане воды.

*Вирус «Троянский конь»*

1. Всякое деяние благо;
2. Дары данайцев;
3. Двуликий Янус.

*FIO@C:\PROVIDER.RU*

1. На деревню дедушке;
2. За тридевять земель:
3. Ищите и обрящете***.***

*Брешь в системе защиты*

1. Нить Ариадны;
2. Ахиллесова пята;
3. Избушка на курьих ножках.

*Восстановление раннее удаленного файла*

1. Воскрешение Лазаря;
2. Подальше положишь – поближе возьмешь;
3. Всякое деяние благо.

**Объявление итогов жюри**

**6 конкурс**

*Задание для первой команды.* Отгадайте слова, в которых есть персональный компьютер.

|  |  |
| --- | --- |
| ПК | покупка, |
| ПК | скрепка |
| ПК | оляпка |
| ПК | шлюпка |
| ПК | тряпка |
| ПК | кнопка |
| ПК | папка |
| ПК | щепка |
|  |  |
| ПК | кепка |
| ПК | тяпка |

1. Положительный результат похода в магазин
2. Зажим для бумаг
3. Птица, бегающая по дну водоема
4. Лодка с прочным широким корпусом
5. Лоскут ткани для хозяйственных нужд
6. Застежка и острая канцелярская принадлежность
7. Канцелярская принадлежность для бумаг
8. Мелкая частица деревяшки
9. Головной убор с козырьком
10. Орудие труда огородника

*Задание для второй команды.* Отгадайте слова, в которых есть операционная система ДОС.

|  |  |
| --- | --- |
| ДОС | досье |
| ДОС | доска |
| ДОС | досуг |
| ДОС | доступ |
| ДОС | досада |
| ДОС | доспехи |
| ДОС | достаток |
| ДОС | достояние |
| ДОС достижение | достижение |
| ДОС | достопримечательность. |
|  |  |

1. Документы по какому-либо делу, вопросу
2. Пиломатериал
3. Свободное время
4. Проход, возможность проникновения
5. Раздражение после неудачи, обиды
6. Тяжеловесное снаряжение
7. Зажиточность, отсутствие нужды
8. Имущество, собственность
9. Успех

11. Место, объект, заслуживающий особого внимания

**Подведение итогов игры.** «[***Приложение 2***](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/588997/pril2.doc)»  
**–**Итак, дорогие  зрители и гости,  наша игра подошла  к концу. Я благодарю за увлекательную  игру наши команды. Мы с нетерпением ждем  от жюри подведения итогов.   
Оглашаются результаты, команды награждаются грамотами «За победу», «За волю к победе» и сладкими призами.

***Литература*:**

1. *Златопольский Д.М.* Сборник заданий для внеклассной работы по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2006. – 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, 2007. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(13))

Раздаточный материал

АНАГРАММЫ

|  |  |
| --- | --- |
| **Транфор** |  |
| **Фигарка** |  |
| **Иголка** |  |
| **Корсет** |  |
| **Фуралом** |  |
| **Волусие** |  |
| **Урвиск** |  |
| **Таксиед** |  |

Ответы Анаграммы

1. Галло (алгол)
2. Салькап (паскаль)
3. Красен (сканер)
4. Кастор (строка)
5. Талодка (отладка)
6. Темка (метка)
7. Бискей (бейсик)
8. Терполт (плоттер)
9. Транфор (фортран)
10. Фигарка (графика)
11. Иголка (логика)
12. Корсет (сектор)
13. Фуралом (формула)
14. Волусие (условие)
15. Урвиск (курсив)
16. Таксиед (дискета)

ИТОГИ КОНКУРСА

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1 команда | 2 команда |
| 1 конкурс |  |  |
| 2 конкурс |  |  |
| 3 конкурс |  |  |
| 4 конкурс |  |  |
| 5 конкурс |  |  |
| 6 конкурс |  |  |
| 7 конкурс |  |  |