

**Лянторский нефтяной техникум (филиал) федерального
государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования «Югорский государственный университет»**

Внеклассное мероприятие «Знатоки информатики»

для студентов 2 курса



Разработал преподаватель информатики

В. А. Алексеев

Лянтор, 2021 г.

Цель мероприятия: развитие интереса у обучающихся к информатике через участие в игре и воспитание стремления к непрерывному совершенствованию своих знаний.

Задачи:

1. создать педагогические условия для воспитания дисциплинированности и умения работать в команде, стремления к непрерывному совершенствованию своих знаний;
2. создать педагогические условия для развития логического и творческого мышления, внимания, смекалки;
3. применить имеющиеся знания по информатике в нестандартных ситуациях.
4. развивать способности и фантазию студентов;
5. воспитывать информационную культуру и любовь к информатике;
6. воспитывать умение работать самостоятельно и в группах;
7. воспитывать чувство товарищества и взаимопомощи.

Оборудование:

- проектор, экран, компьютеры
- образец рисунка;
- таблички с заданиями;

Условия игры: Участвуют 2 команды по 7 человек. У команды есть капитан (название и девиз).

План мероприятия:

1. Шуточная разминка
2. Приветствие
3. Кто больше?
4. Домашнее задание
5. Блиц-опрос
6. Пантомима
7. Конкурс «Эрудит»
8. Конкурс «Рассказ о техникуме»

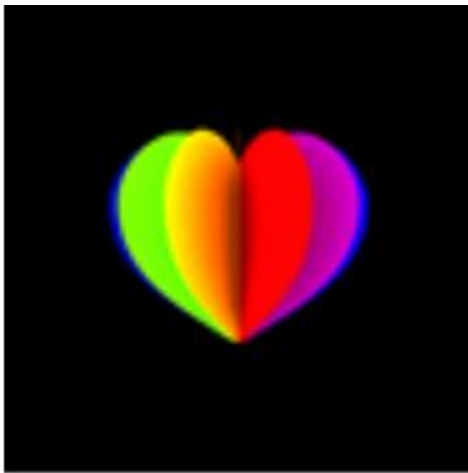
9. Ребусы

10. Подведение итогов

Ход мероприятия

Здравствуйте. Сегодня мы проведем игру «Знатоки информатики». Вначале игры проведем разминку.

1. Шуточная разминка (сосчитать количество цветов)



2. Приветствие

Приветствие каждого участника - 7 баллов (за каждого по баллу)

Девиз и название команды - 2 балла

3. Кто больше?

Дается слово «ИНФОРМАТИКА».

Необходимо составить из него существительные, нарицательные в ед. числе за 1 минуту. За 1 слово - 1 балл.

(Музыку время)

4. Домашнее задание.

Конкурс рассказов о своей профессии за 1 минуту (5 баллов).

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ (за 4 конкурса)

5. Блиц - опрос.

(За каждый правильный ответ - 1 балл)

1. Один из объектов операционной системы Windows, представляет собой некий контейнер (Папка)
2. Согласованный набор приемов и правил, применяемых для представления

- и обработки чисел (Система счисления)
3. Устройство ввода числовой и буквенной информации (Клавиатура)
 4. Что больше: 1 байт или 8 бит (1 байт = 8 бит)
 5. Как расшифровывается DVD (Digital Video Disc)
 6. Специальная программа, которая с помощью нескольких последовательно появляющихся окон помогает пользователю выполнить некоторую операцию (Мастер)
 7. Кто считается автором самого древнего алгоритма (Евклид)
 8. Назовите техническое устройство - аналог мыши (Трэкбол)
 9. Что такое браузер? (Программа для просмотра интернет страниц)
 10. Что такое провайдер (Фирма, предоставляющая доступ в Интернет)
 11. Что такое разрешающая способность экрана. (Количество пикселей экрана по горизонтали и вертикали)
 12. Торговое название одного из процессоров INTEL (Pentium)
 13. Назовите тип информационной структуры, представленной в виде дерева (иерархический, или многоуровневый)
 14. Каково происхождение слова «калькуляция» (Латинское слово calculi (камешки))
 15. Операция, которую осуществляет принтер? (Печать)
 16. Синоним слова «истина» (Правда)
 17. Специалист по компьютерам (Программист)
 18. Жаргонное слово «кулер» обозначает (Вентилятор процессора)
 19. Какая связь между городом в Англии, ружьем | калибра 30 x 30 и одним из элементов ПК (Винчестер)
 20. Указание на последовательность действий (команд) вывода компьютера, которую должен выполнить компьютер, чтобы решить поставленную задачу обработки информации (Программа)
 21. Свойства алгоритма записываются в виде только тех команд, которые находятся в системе команд Исполнителя (Понятность)
 22. Набор взаимосвязанных данных, воспринимаемых компьютером как

единое целое, имеющих общее имя, находящихся на магнитном или оптическом диске, магнитной ленте, в оперативной памяти |или на другом носителе информации (Файл)

23. Как называется диск, на котором записана операционная система
(Системный, или загрузочный, диск)

24. Принципиальное описание устройства и работы компьютера - это
(Архитектура компьютера)

25. Элементарная точка изображения на экране дисплея, которой могут быть независимо от других | точек присвоены свой цвет и интенсивность
(Пиксель)

6. Пантомима.

В течение трех минут команда придумывает, как с помощью пантомимы изобразить:

1. вирус и антивирусную программу;
2. мышь и курсор;
3. Принтер
4. Компьютер завис

Вторая команда должна отгадать (5 баллов)

(Капитаны команд выходят и берут варианты)

7. Конкурс «Эрудит» (Тянут жребий, кто будет первым начинать)

Отвечают по 1 человеку по очереди представители каждой команды. На ответ - 1 секунда. За верный ответ - 1 балл. Если команда дает неверный ответ, то возможность ответа предоставляется другой команде.

Для первой команды

1. Действие, производимое с клавишей (нажатие)
2. Неправильная запись в программе (ошибка)
3. Переведите на английский язык слово «вычислять» (компьютер)
4. Ноль или единица в информатике (бит)
5. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)
6. Адресуемый элемент памяти (ячейка)

7. Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)
8. Указание исполнителю (команда)
9. Проблема, которую надо решить (задача)
10. Устройство ЭВМ, служащее для отображения текстовой и графической информации (монитор, дисплей)
11. Графический способ представления информации (блок-схема)
12. Символ - разделитель (пробел)
13. Простейший прибор для вычислений (счеты)
14. Гибкий магнитный диск (дискета)
15. Так называют специалистов в своей области (ас)
16. Процедура «альтернатива», как ее можно назвать иначе?
(ветвление, выбор)

Для второй команды

17. «Мозг» компьютера (процессор)
18. Взломщик компьютерных программ (хакер)
19. Валюта, в которой получает программист зарплату в Индии (рупия)
20. Популярный среди школьников вид компьютерных программ (игра)
21. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы) (цикл)
22. Указатель местоположения на экране (курсор)
23. Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (зависание)
24. Место хранения информации (память)
25. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений (синтаксис)
26. Начинаящий пользователь (чайник)
27. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (железо)
28. Всемирная глобальная сеть (Интернет)
29. Карманное вычислительное устройство (калькулятор)
30. Знак, используемый для отделения целой части от дробной в

информатике (Точка)

31. Как называется человек - фанат компьютерных игр (геймер)

32. Числовое представление мнения преподавателя о работе ученика
(оценка)

8. Конкурс «Рассказ о техникуме».

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

РАССКАЗ О ТЕХНИКУМЕ.

(термины по информатике)

Наш нефтяной техникум расположен на периферии, а не в центре города, в большом, удобном так называемом компакт - месте. Он построен в соответствии с архитектурой 20 века. Наш техникум можно разделить на несколько блоков: кабинеты, мастерские, лаборатории, буфет, спортзал. Здание не такое большое, что незнакомому человеку можно и не заблудиться, поэтому для гостей, впервые попавших к нам, не требуется проводник. Здание техникума светлое, много окон, которые делают его не таким мрачным и угрюмым. В здании поддерживается чистота и порядок, на каждом этаже стоят мусорные корзины, соблюдаются правила санитарного надзора, т.е. отсутствуют тараканы, мышь и другие вредные насекомые и грызуны.

Техникум работает по общеобразовательной и профессиональной программе. В процессе уроков студенты получают информацию разного типа по различным предметам. Система знаний и умений, которую можно освоить в техникуме, включает в себя как учебную работу, так и внеклассную. Сеть кружков, секций и клубов обеспечивает разносторонние интересы обучающихся. Часть кружков имеет прикладные программы, в них ребята учатся моделировать, выпиливать, работать на компьютере. Другая часть является обеспечением развития спортивных и музыкальных способностей.

В техникуме установлен определенный режим работы. Пуск студентов начинается в 8.00, а урок первый начинается в 8.30, внеклассная работа осуществляется во второй половине дня. Перемена - самое любимое время студентов. Во время нее ребята могут отдохнуть, повторить материал к уроку, сходить в библиотеку для пополнения своей базы знаний.

Но особой популярностью во время перемены у наших обучающихся пользуется буфет, где их ждет выпечка, кондитерские изделия и разнообразное меню на каждый день.

Приходите учиться в наш техникум!

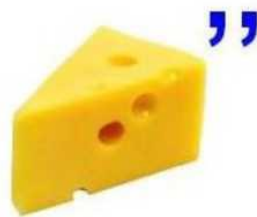
Мы вас ждём.

Термины:

- 1) периферия, 2) компакт, 3) архитектура, 4) блок, 5) проводник, 6) окно,
- 7) корзина, 8) мышь, 9) программа, 10) процесс, 11) информация,
- 12) система, 13) сеть, 14) прикладные программы, 15) моделирование,
- 16) компьютер, 17) обеспечение, 18) режим работы, 19) пуск,
- 20) база данных, 21) меню.

9. Ребусы

1.



(Вирус)

2.



4231

(Интерфейс)

3.

(драйвер)



67



123

4.



(Ресурсы)

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Лист оценивания.	
Команда группы № _____	Команда группы № _____
1. Шуточная разминка (1 балл)	
2. Приветствие команд Девиз (1 балл) Название (1 балл) Приветствие каждого участника (по 1 баллу за каждого)	
3. Кто больше? (за каждое слово по 1 баллу)	
4. Домашнее задание (5 баллов)	
Итого	
5. Блиц - опрос (1 балл за правильный ответ)	
6. Пантомима (5 баллов)	
7. Конкурс «Эрудит» (1 балл за правильный ответ)	
8. Конкурс «Рассказ о техникуме» (за каждое найденное слово - 1 балл)	
9. Ребусы	
ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ	

Вирус

**Антивирусная
программа**

Мышь

Курсор

Принтер

Компьютер завис