

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЁЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

«НОВОРОССИЙСКИЙ КОЛЛЕДЖ РАДИОЭЛЕКТРОННОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ»

Сценарий мероприятия

на тему

Турнир знаний по информатике «Знатоки информатики»

по учебной дисциплине Информатика

в рамках Недели Науки 2019

СОГЛАСОВАНО

На заседании Совета по методическим
вопросам от 27.03 2019 г. протокол № 4
Председатель Совета по методическим
вопросам Заслонова Е.В. Заслонова

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора по УР
Трусова Т.В. Трусова
28.03 2019 г.

Одобрено на заседании УМО
общепрофессиональных и специальных дисциплин
специальностей 09.03.02., 10.02.01, 10.02.03
от 26.03 2019 г. протокол № 7
Председатель УМО Афиногенова О.А. Афиногенова

Организация – разработчик: государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение Краснодарского края «Новороссийский колледж радиоэлектронного
приборостроения» (ГБПОУ КК НКРП)

Разработчик:

Преподаватель ГБПОУ КК НКРП

Лукаш

Е.Т. Лукаш

Турнир знаний по информатике «Знатоки информатики»

Дата проведения 22.03.2019 г. Место проведения ауд. 303, ГБПОУ КК НКРП

Дисциплина **Информатика**

Турнир проводился в рамках Недели Науки 2019, среди студентов первых курсов

Цели:

1. Обучающие:

- повторение и закрепление основного материала, представленного в неординарных ситуациях;
- контроль и коррекция знаний по информатике;
- обеспечение углубленного изучения информатики.

2. Воспитательные:

- воспитывать устойчивый интерес к своей будущей профессии;
- воспитывать чувство ответственности за результат своей работы, работы членов команды;
- воспитывать толерантность, уважения к сопернику, умение достойно вести спор.

3. Развивающие:

- развивать устойчивый интерес к информатике;
- развивать способность организовывать свою деятельность, выбирать методы и способы решения поставленных задач;
- развивать способность работать в команде;
- развивать способность принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях.

Оборудование:

1. ПК, проектор, мультимедийная доска.
2. Презентация.
3. Секундомер.
4. Бумага и ручки для команд.
5. Бумага и ручки для жюри.

Оформление:

1. Столы и стулья для участников.
2. Столы и стулья для зрителей.
3. Места для жюри.

Турнир «Знатоки информатики»

План мероприятия (Слайд 1)

Ведущий: Здравствуйте ребята, сегодня у нас проходит интеллектуальный турнир для знатоков информатики. Турнир состоит из следующих конкурсов:

1. Конкурс «Разминка».
2. **Конкурс капитанов.**
3. Конкурс «Верись, не верись».
4. Конкурс «Опознай пословицу».
5. Конкурс «Кто больше».

По итогам конкурсов компетентное жюри будет выставять баллы (оценки). Завершится наше мероприятие подведением итогов и награждением победителей.

1. Конкурс «Разминка» (Слайды 2-23)

Ведущий: На слайде располагаются клетки с числами 5, 10, 15 (стоимость вопроса в баллах). Участники команд по очереди выбирают клетку с вопросом (на слайде появляется вопрос). В случае правильного ответа команда получает соответствующее количество баллов. При любом ответе ход переходит к команде-сопернице.

На размышление команде дается до 20 секунд (для вопросов сложностью 5 и 10 баллов) и 30 секунд (для вопросов сложностью 15 баллов). По мере выбора клеток командами они удаляются из рядов.

Ведущий: итак вопросы.

5 баллов

- 1) Какая система обеспечивает работоспособность компьютера? (*Операционная*)
- 2) Популярный среди школьников вид компьютерных программ? (*Компьютерные игры*)
- 3) Взломщик компьютерных программ (*Хакер*)
- 4) Указатель местоположения на экране (*Курсор*)
- 5) Проблема, которую необходимо решить (*Задача*)
- 6) Начинающий пользователь компьютера (*Новичок*)
- 7) Как называется человек - фанат компьютерных игр (*Геймер*)
- 8) Ноль или единица в информатике (*Бит*)
- 9) «Мозг» компьютера (*Процессор*)

10 баллов

- 1) Что больше: 1024 Кб или 1 Мб? (*Величины равны*)
- 2) Какой объем информации в слове КЛАВИАТУРА? (*10 байт*)
- 3) Устройство ввода информации в память компьютера с бумажного носителя (*Сканер*)
- 4) Назовите слово, противоположное слову «ВИРТУАЛЬНЫЙ». (*Реальный*)
- 5) В какой стране впервые появилось слово «компьютер». (*Англия. В Англии компьютером раньше называли человека, чья деятельность была связана с расчетами*)

15 баллов

- 1) Специалист, «оживляющий» компьютер? (*Программист*)
- 2) Изображаемый на экране список объектов, из которых пользователь выбирает необходимый вариант. (*Меню*)
- 3) Специальная программа для управления внешними устройствами компьютера? (*Драйвер*)
- 4) Как еще называют внешние устройства компьютера? (*Периферийные*)
- 5) Переставьте буквы слов ГРАММ и ПОРА и получите слово, связанное с информатикой (*Программа*)
- 6) Элементная база ЭВМ I поколения (*Электронная лампа*)

Ведущий: Учет набранных баллов ведет жюри.

2. Конкурс капитанов (Слайд 24)

Ведущий: Конкурс проводится в формате игры «Города». Называется исходное слово «КОМПЬЮТЕР», а далее капитаны по очереди называют слова, которые начинаются на последнюю букву предыдущего слова. Слова должны иметь отношение к предмету «Информатика» (термины, понятия, устройства компьютера, единицы измерения информации, программное обеспечение компьютера и т.п.). За каждое верно названное слово капитан получает 1 балл. Если капитан не знает слово или ответ затянулся (прошло более 30 секунд), то ход передается следующему игроку.

Ведущий: На конкурс отводится 10 минут, затем жюри выставляет оценки.

3. Конкурс «Веришь, не веришь» (Слайды 25-35)

Ведущий: я произношу утверждения, а участники команд должны согласиться с ним или не согласиться.

- 1) Верите ли вы, что элементной базой ЭВМ второго поколения являются электронные лампы? (*Нет - транзисторы*)
- 2) Верите ли вы, что были первые модели персональных компьютеров, у которых отсутствовал жесткий диск? (*Да*)
- 3) Верите ли вы, что создателем языка программирования Паскаль является Блез Паскаль? (*Нет*)
- 4) Верите ли вы, что компьютерные вирусы появились в 2000 году? (*Нет*)
Первый в мире компьютерный вирус «родился» в 1981 году.
- 5) Верите ли вы, что в Великобритании есть город Винчестер? (*Да*)
- 6) Верите ли вы, что для доступа к свойствам объектов используется контекстное меню? (*Да*)
- 7) Верите ли вы, что после операции, называемой дефрагментацией, объем свободного места на диске станет больше? (*Нет*)
- 8) Верите ли вы, что производительность компьютера в первую очередь зависит от производительности памяти? (*Нет – процессора*)
- 9) Верите ли вы, что основным элементом управлением рабочего стола является кнопка Пуск? (*Да*)
- 10) Верите ли вы, что одной из главной функций компьютера является передача информации? (*Нет – обработка*)

4. Конкурс «Опознай пословицу» (Слайды 36-37)

ЗАДАНИЯ	ОТВЕТЫ
Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.	Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты
Компьютер памятью не испортишь.	Кашу маслом не испортишь
Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.	Дареному коню в зубы не заглядывают
В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.	В Тулу со своим самоваром не ездят
Бит байт бережет.	Копейка рубль бережет
Утопающий за F1 хватается.	Утопающий за соломинку хватается
Что из Корзины удалено, то пропало.	Что упало, то пропало
Вирусов бояться - в Интернет не ходить.	Волков бояться, в лес не ходить
Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.	Всяк кулик свое болото хвалит
Не дорога программа, дорог алгоритм.	Не дорог подарок, дорого внимание
По компьютерам встречаются, по программам провожают.	По одежде встречаются, по уму провожают
Не Интернетом единым жив процессорный мир	Не хлебом единым жив человек
На то и хакеры в Интернете, чтоб Касперский не дремал	На то и щука в реке, чтоб карась не дремал

5. Конкурс «Кто больше» (Слайд 38)

Ведущий: Каждой команде в течение 2 минут я задаю вопросы. За каждый правильный ответ – 1 балл.

Вопросы для Первой команды

1. Печатающее устройство. (*Принтер*)
2. Список, из которого нужно выбрать команду. (*Меню*)
3. Сколько байт составляет 1 Кбайт. (*1024*)
4. Программа для обслуживания периферийного устройства. (*Драйвер*)
5. Графическая метка на экране монитора, указывающая место ввода текущего символа. (*Курсор*)
6. Электронная страница в презентации (*Слайд*).
7. Какая кнопка мыши называется дополнительной? (*Правая*)
8. Наука, изучающая технологию сбора, хранения, обработки и передачи информации. (*Информатика*)
9. Древние счёты. (*Абак*)
10. Устройство, на которое выводится информация. (*Монитор*)
11. Сколько цветов имеет монохромный дисплей (*2*)

12. Это устройство отвечает за выполнение всех арифметических операций в компьютере. (*Процессор*)
13. Системная папка, в которую помещаются удаляемые файлы. (*Корзина*)
14. Продолжите ряд: байт, килобайт, мегабайт, ... (*Гигабайт*)
15. Информация, хранящаяся в долговременной памяти компьютера как единое целое и обозначенная именем. (*Файл*)

Вопросы для Второй команды

1. Запоминающее устройство. (*Память*)
2. В компьютере он бывает гибкий, жесткий, оптический. (*Диск*)
3. Это устройство сохраняет информацию в компьютере даже при его выключении и может хранить её в течение ста лет. (*Винчестер*)
4. Именно она обеспечивает совместное функционирование всех устройств компьютера и предоставляет доступ к его ресурсам (*Операционная система*).
5. Продолжите ряд: системный блок, монитор, мышь,...
6. Значок с маленькой стрелочкой в левом нижнем углу, является ссылкой на какой-либо объект Windows. (*Ярлык*)
7. Сколько бит составляют 1 байт. (8)
8. Последовательность команд для компьютера. (*Программа*)
9. Устройство для автоматической обработки информации. (*Компьютер*)
10. Энергонезависимый тип памяти, позволяющий хранить данные в микросхемах. (*Флеш-карта*)
11. Растровые графические изображения формируются из ... (*Пикселей*)
12. Последовательность символов, которую пользователь использует для доступа к компьютеру, программе или данным. (*Команда*)
13. Сколько бит составляет 10 байт. (80)
14. Современные модели этих устройств подключаются к компьютеру без помощи кабеля (*Мышь, клавиатура*).
15. Название первой ЭВМ. (*Эниак*)

Вопросы для Третьей команды

1. Сведения об окружающем нас мире. (*Информация*)
2. Наименьшая единица измерения объема информации. (*Бит*).
3. Электронное устройство для редактирования информации на экране дисплея без использования клавиатуры (*Световое перо*).
4. Фирма, лидирующая в создании процессоров на мировом рынке. (*Интел*)
5. Оно начинается с точки, следующей за именем файла. (*Расширение*)
6. Маленькая программа, существенно затрудняющая работу компьютера (*Вирус*)
7. В каких единицах измеряется тактовая частота процессора (*Герцах*)
8. Как называется диск, на котором записана операционная система. (*Системный или загрузочный*)
9. Почему не вручают Нобелевскую премию по информатике. (*Во времена Альфреда Нобеля информатики не существовало*)
10. Картинка, составленная из букв и специальных символов, которая выражает какое-то чувство или настроение. (*Смайлик*)
11. Число выполняемых операций в секунду. (*Быстродействие*)
12. Разъемы для подключения периферийных устройств. (*Порты*)

13. Человек, пользующийся услугами компьютера для получения информации или решения задачи. (*Пользователь*)
14. Как называется фирма, предоставляющая доступ в Интернет (*Провайдер*)
15. Элементарный объект электронной таблицы, расположенный на пересечении столбца и строки. (*Ячейка*)

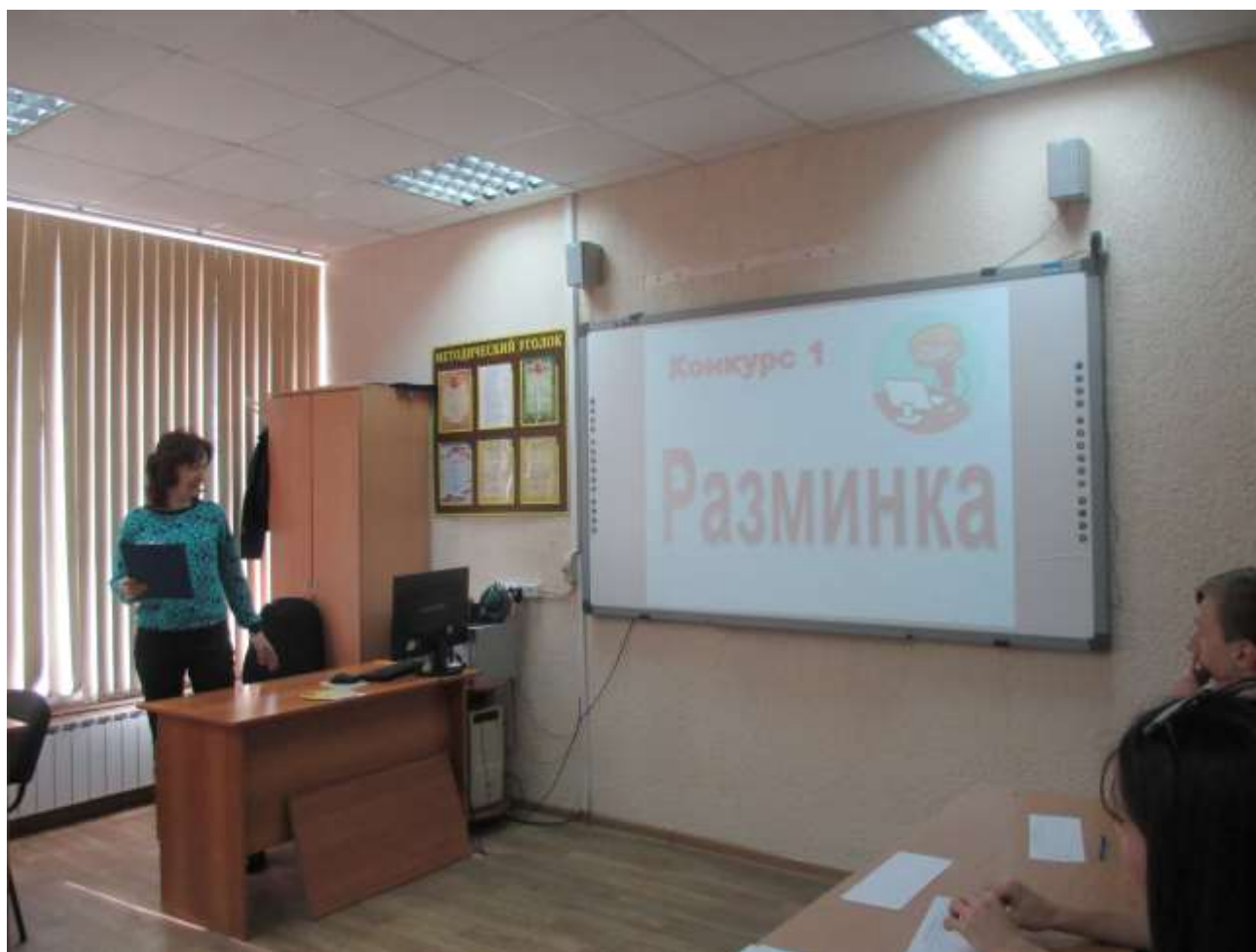
Вопросы для Четвертой команды

1. Набор цветных картинок-слайдов на определенную тему. (*Презентация*)
2. Массовая несанкционированная анонимная рассылка рекламы по сети Интернет. (*Спам*)
3. Устройство ввода звуковой информации в компьютер. (*Микрофон*)
4. Прикладная программа, разработанная для создания и редактирования графических изображений на компьютере. (*Графический редактор*)
5. Преобразование информации из одной символьной формы в другую, удобную для её обработки, хранения или передачи. (*Кодирование*)
6. Объединение компьютеров, расположенных на небольших расстояниях друг от друга. (*Локальная сеть*)
7. Максимально возможный объем передаваемой информации в секунду по каналам связи. (*Пропускная способность*)
8. «Мозг» компьютера. (*Процессор*)
9. Как называется программа для просмотра гипертекстовых документов (*Браузер*)
10. Способ представления информации в виде устного или письменного сообщения. (*Текст*).
11. Действие с данными, обратное кодированию. (*Декодирование*).
12. Хранилище электронных книг, справочников, энциклопедий, компьютерных игр, обучающих программ. (*Медиаотека*).
13. Профессиональная деятельность по разработке программного обеспечения компьютеров. (*Программирование*).
14. Многопроводная линия, через которую процессор связывается с другими устройствами компьютера. (*Магистраль*)
15. Выделенный объект, связанный с другим файлом и реагирующий на щелчок мыши. (*Гиперссылка*)

Ведущий: Сейчас жюри подведет итоги последнего конкурса и всего турнира. В турнире «Знатоки информатики» победила команда группы 1-ОТ-1.

Прошу наградить победителей в соответствии с протоколом и поощрить остальных участников.

Наш интеллектуальный турнир для знатоков информатики завершен, спасибо за участие!









ОТЗЫВ

На мероприятие, проведенное 22.03.2019 г. Турнир «Знатоки информатики»

Дисциплина «Информатика»

Преподаватель Лукаш Елена Тимофеевна

Турнир проводился в рамках Недели Науки 2019, среди студентов первых курсов

Преподаватель выбрала форму проведения мероприятия – турнир, исходя из интересов подростков. В начале обучающимся рассказали о конкурсах, составляющих турнир, правилах их проведения и оценивания. Учет набранных баллов осуществляло жюри.

Данное мероприятие вызвало интерес у студентов. Все конкурсы проводились в игровой форме. Ребята активно общались с преподавателем, рассуждали, отвечали на вопросы, дополняли ответы участников своих команд, а также соперников. Подбор материала соответствовал возрастным особенностям подростков и объему знаний по дисциплине «Информатика», вызвал активное обсуждение и позволил расширить знания по данной дисциплине.

Проведенное мероприятие можно охарактеризовать как формирующее устойчивый познавательный интерес к дисциплине «Информатика», развивающее умение осмысливать и применять имеющиеся знания в нестандартной ситуации, активизирующее мыслительную деятельность, воспитывающее у студентов умение работать в команде.

Мероприятие способствовало развитию качеств личности: коммуникативности, способности к эффективному общению, критическому мышлению, креативности, самостоятельности и ответственности, толерантности, уважению к межкультурным и прочим различиям. А также способствовало расширению общекультурного кругозора обучающихся.



Зам. директора по УВР

М.

И.Э. Шония

2019 г.