

Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Кузбасский многопрофильный техникум»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ
ПО ИНФОРМАТИКЕ**

ВИКТОРИНА «СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ»

(Дата проведения 20 апреля 2022 г.)

Анисимова Татьяна Владимировна,
преподаватель

Белово
2022

Пояснительная записка

Цели и задачи мероприятия:

- Раскрыть знания и способности учащихся;
- Повторение и закрепление основного материала, представленного в неординарных ситуациях;
- Развитие устойчивого интереса к информатике, творческой активности;
- Развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности;
- Воспитывать уважение к сопернику, аккуратность и четкость в работе, упорство в достижении цели, тесное общение студентов;
- Развивать творческое мышление студентов, чувство взаимовыручки.

Тип мероприятия: *игра-соревнование команд.*

Методы: *конкурс, создание ситуации успеха, поощрение.*

Оборудование:

- Презентация с этапами игры;
- Презентация с ребусами;
- 2 стула с табличками «Истина», «Ложь»;
- Таблица подведения итогов конкурса;
- Сертификаты.

Участники: две команды (6 человек в каждой команде), мудрецы (2-3 человека).

Мудрецы: зам. директора по ПО Гулина И.Ю., руководитель ЦМК Лысенко Ю.Н., преподаватель Решетняк Н.А., преподаватель Степанов А.Ю.

Подготовительный этап

В группе заранее выбираются 2 команды по 6 человек, капитаны команд. Остальные учащиеся будут болельщиками.

Домашнее задание для команд:

Каждая команда должна придумать название, приготовить презентацию – представление своей команды.

Команда «Драйверы»

Девиз: Мы играем лучше всех,
Нам сопутствует успех!

Команда: «Мышки».

Девиз: Кто с информатикой по жизни идёт,
Тот никогда и нигде не пропадет.

Ход мероприятия

1. Организационный момент.

2. Приветствие команд.

Конкурс 1. «Приветствие команд»

Командам было дано домашнее задание: подготовить презентацию-представление своих команд.

Для того чтобы определить порядок показа домашнего задания, проводится **жеребьевка**. Команда, давшая правильный ответ быстрее всех, получает право выступить первой.

Задание: Расположить номера приведенных названий носителей информации в хронологическом порядке их появления:

- Магнитный диск.
- Оптический диск CD-ROM.
- Перфолента.
- Магнитная лента.

Команды по очереди показывают свои презентации, подготовленные заранее. Максимальное количество баллов 5.

3. Основная игровая часть мероприятия.

Конкурс 2. «Х-разминка»

Правила: *Участвуют все члены команды. За каждый убедительно сформулированный ответ - 1 балл. Команды отвечают по очереди. В случае неверного ответа ход передаётся команде соперника.*

1. О какой компьютерной программе идет речь в песне:

Он мне дорог с давних лет,

И его милее нет,

Этих окон негасимый свет. (*Операционная система Windows*).

2. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой? (*Хранение информации*).
3. «Лицо» компьютера? (*Монитор*)

4. В какой системе счисления считают осьминоги? (*Восьмеричной*)
5. Как в компьютере называется романтическое место, к которому причаливают периферийные устройства? (*Порт*)
6. Назовите «морской» язык программирования (*Си, от англ. «sea» - «море»*)
7. Какой магнитный носитель имеет форму пиццы? (*Гибкий, жесткий, компакт-диски.*)
8. Имя какого витамина носит жесткий диск? (*C:*)
9. Почему кошки с удовольствием облизывают руки программистам? (*Они пахнут мышкой*)
10. Самый популярный в мире машинный фрукт? (*Яблоко – Apple на iPhone*)

Конкурс 3. «X-марафон»

Правила: в X-марафоне принимает участие все члены команды, ведущий дает поочередно три подсказки для ответа, если ответ дан после первой подсказки, то команда получает 3 очка, после второй – 2 очка, после третьей – 1 очко, в случае неверного ответа команда лишается права повторного ответа на данный вопрос.

Вопросы и подсказки (по порядку) демонстрируются на экране монитора.

Вопросы:

Вопрос 1.

1. Об этом говорят, когда идет речь о данных, об объеме информации.
2. Единица измерения информации.
3. Это или 1 или 0, иного быть не может.

Ответ: *бит.*

Вопрос 2.

1. Она встречается в программе, в вычислениях, в рассуждениях.
2. Хорошие ученики ее находят сразу, а плохие ее вообще не могут найти.
3. Она появляется из-за того, что вы неправильно думали, неправильно вычисляли.

Ответ: *ошибка*.

Вопрос 3.

1. В персональном компьютере ее много. Она есть внутри и наружи.
2. О ней говорят, что в молодости она хорошая, а в старости пропадает.
Ее можно тренировать.
3. В ней хранится информация.

Ответ: *память*.

Вопрос 4.

1. Она может быть у вас дома и у компьютера.
2. Появление ее дома – редкое явление, а у компьютера – обычное дело.
3. А в компьютерной графике без нее как без рук!

Ответ: *мышь*.

Вопрос 5.

1. Это бывает в каждой программе.
2. Оно помогает вам выбрать нужные команды.
3. Это подают в ресторане.

Ответ: *меню*.

Вопрос 6.

1. Это нужно и программисту, и пользователю, и секретарю.
2. Так называют дяденьку, который создает газету.
3. Без него нельзя создать текст.

Ответ: *редактор*.

Вопрос 7.

1. Это есть у каждого человека.
2. Он бывает формальный и естественный.
3. На нем объясняются все программисты с ЭВМ.

Ответ: *язык*.

Вопрос 8.

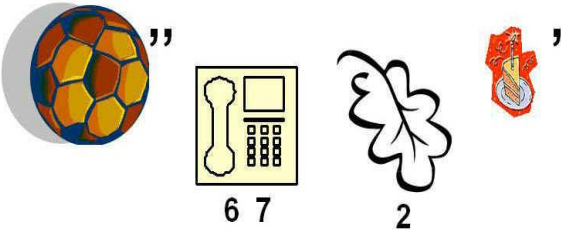



1. Это бывает на экране.
2. Его можно перемещать.

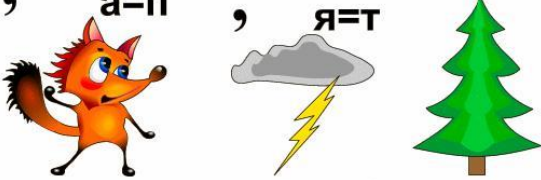


3. Он отмечает позицию, куда вводим информацию.

Ответ: курсор.

Конкурс 4. «Х-ребус»

Задание. Отгадайте слова, которые зашифрованы в ребусах и запишите ответ в таблице напротив рисунков (за каждый правильной угаданный ребус – 1 балл).

<u>Ребусы:</u>	<u>Ответы:</u>
	Монитор
	Винчестер
	Информация
	Клавиатура

<p>’ а=п ’ я=т</p> 	Исполнитель
<p>””” Ы=О</p> 	Курсор
	Программирование

Конкурс 5. «Х-папа»

Задание. 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. Найти соответствие (пары) из двух колонок таблиц. Ответ представить в виде: 1А, 2Б и т.д.

1. Гейтс Б.	А. $c^2 = a^2 + b^2$
2. Ершов А.П.	Б. Алгоритмический язык
3. Лебедев А.С.	В. Язык программирования Паскаль
4. Морзе С.	Г. Microsoft
5. Нортон П.	Д. 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,...
6. Пифагор	Е. Norton Commander
7. Фибоначчи	Ж. Большая электронно-счетная машина (БЭСМ)
8. Вирт Н.	З. Телеграфный код

Ответ: 1Г; 2Б; 3Ж; 4З; 5Е; 6А; 7Д; 8В

1	2	3	4	5	6	7	8
Г	Б	Ж	З	Е	А	Д	В

Конкурс 6. «Х-логика»

Правила:

- Приглашаются капитаны команд.
- В двух местах расположены стулья с надписями «ИСТИНА» и «ЛОЖЬ».
- Ведущий проговаривает повествовательное предложение.
- Цель игроков – определить: данное высказывание - ложь или истина и первым занять соответствующий стул.
- За каждый правильный ответ выставляется 1 балл.

Его получает та команда, игрок которой правильно определил истинность высказывания и первым занял стул.

Пример: Компьютер – электронная машина (истина).

№	Вопрос	Ответ
1	В ноябре 31 день.	Ложь, 30 дней
2	В слове КЛАВИАТУРА 11 букв.	Ложь, 10 букв
3	Элементы, из которых состоит компьютер, называют устройствами.	Истина
4	В Англии есть города Винчестер и Адаптер.	Ложь
5	У первых версий ПК отсутствовал жесткий магнитный диск.	Истина
6	Операционная система Windows допускает, чтобы на одном диске находились два файла с абсолютно одинаковыми именами.	Истина (в разных папках)
7	Река Тигр носит имя домашнего животного.	Ложь (дикого)

8	Число, определяющее систему счисления, называют основанием.	Истина
9	Один байт больше одного мегабайта.	Ложь

Конкурс 7. «X-игра»

Правила: Команды по очереди отвечают на вопросы. Если ответа на вопрос не последовало, то вопрос передается другой команде, если ответа нет, то вопрос снимается. За каждый правильный ответ начисляется один балл.

1. Сведения, которые человек получает из окружающей природы и общества. (*Информация*)
2. Последовательность действий со строго определенными правилами выполнения. (*Алгоритм*)
3. Поименованная область на диске со строго определенными правилами выполнения. (*Файл*)
4. Что такое парадокс? (*Два документа Microsoft Word.*)
5. То же «кило», но на 24 единицы больше. (*Килобайт*)
6. Каким информационным процессом связаны книги, фотографии и годовые кольца на деревьях. (*Хранением*)
7. Цифра, появление которой произвело переворот в системах счисления. (*Ноль*)
8. Перевод слова Pentium. (*Пятый*)
9. Как 1 бит изменяет неопределенность? (*Уменьшает вдвое*)
10. Название какой известной компьютерной фирмы может быть переведено с английского языка на русский как «Мелкомягкая». (*Microsoft*)

Конкурс 8. «X-театр»

Задание: Используя пантомиму, команды готовят выступление по заданиям, написанным в карточках.

1 команде:

1. Принтер.
2. Компьютер завис.

2 команде:

1. Компьютерная мышь.
2. Два мальчика, играющих в компьютерную игру.

Конкурс 9. «X-анаграмма»

Правила: Командам предложены буквосочетания. Необходимо переставить буквы так, чтобы получить слова, связанные с темой, указанной в заголовке задания. Задание показывается целиком, чья команда быстрее справится с ним, получает за каждое правильно отгаданное слово по 1 баллу.

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)

Конкурс 10. «Х-догадка»

Правила: В приведенных картинках определите компьютерный термин. На экране последовательно будут появляться подсказки. Если вы отгадаете термин с первой подсказки, то получите 5 баллов, со второй – 4 балла, с третьей 3 балла, с четвертой – 2 балла и 1 балл, если были использованы все подсказки. Каждая команда имеет право на ответ в каждом задании только 1 раз. При ошибке команда право отвечать теряет.

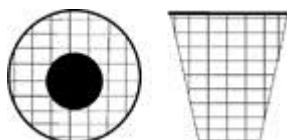
1. Какому объекту операционной системы Windows соответствует рисунок?



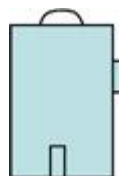
Словесные подсказки.

1. Может быть и маленьким и большим.
2. Легкий.
3. В него можно собирать грибы.
4. Используется для хранения ненужной бумаги.
5. Находится на рабочем столе ПК.

Объект, изображенный в других ракурсах:



2. Какому объекту операционной системы Windows соответствует рисунок?



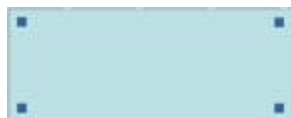
Словесные подсказки.

1. Иногда ходит, иногда убегает.
2. Бывает настенный и прикроватный.
3. Изредка издает резкие звуки.
4. Без него утром тяжело.
5. Его заводят.

Объект, изображенный в других ракурсах:



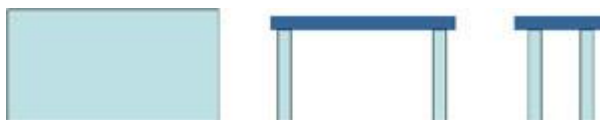
3. Какому компоненту операционной системы Windows соответствует рисунок?



Словесные подсказки.

1. *Есть у каждого дома.*
2. *Имеет конечности.*
3. *Обычно деревянный.*
4. *За ним сидят.*
5. *На нем находится еда.*

Объект, изображенный в других ракурсах:



4. Компьютерное устройство.



Словесные подсказки.

1. *В настоящее время необходимость в нем стремительно растет.*
2. *Боится пыли и влаги.*
3. *Помещается в карман.*
4. *На нем помещается очень много информации.*
5. *Вставляется в USB порт.*

Конкурс 11. «Х-словолов»

Правила: Найдите как можно больше слов, имеющих отношение к персональному компьютеру. Двигаться можно вниз, вправо и вверх. Каждое слово принесет команде 1 балл.

к	о	д	к	о	м	о	н	и	р
а	б	и	с	к	п	о	р	т	у
к	о	п	р	и	ь	р	к	о	л
л	у	б	и	т	ю	т	е	р	о
а	в	и	н	ч	е	с	т	и	н
п	л	а	т	п	п	к	д	л	к
м	а	т	е	р	л	а	н	е	и
ы	т	у	б	о	м	н	к	р	э
ш	а	р	и	ц	е	ш	е	т	е
ь	с	а	т	е	с	с	о	р	я

к	о	д	к	о	м	о	н	и	р
а	б	и	с	к	п	о	р	т	у
к	о	п	р	и	ь	р	к	о	л
л	у	б	и	т	ю	т	е	р	о
а	в	и	н	ч	е	с	т	и	н
п	л	а	т	п	п	к	д	л	к
м	а	т	е	р	л	а	н	е	и
ы	т	у	б	о	м	н	к	р	э
ш	а	р	и	ц	е	ш	е	т	е
ь	с	а	т	е	с	с	о	р	я

Конкурс 12. «Х-термины»

Правила: Из слов на карточке составить слова связанные с информатикой и компьютером. Составлять слова только из тех букв, которые в словах. За каждое слов – 1 балл.

1. Овод, диск (дисковод).
2. Миф, нота, икра (информатика).
3. Ель, писк (пиксель).
4. Кол, кони (колонки).
5. Грамм, порог (программа).
6. Бег, май, там (мегабайт).

Конкурс 13. «Х-робот»

Правила: Один из членов команды будет художником, но необычным, а роботом-манипулятором. А остальные члены команды по очереди управляют роботом. На экране показано изображение. Команда его видит, а «робот» нет. Задача членов команды – посредством команд роботу воспроизвести изображение на листе бумаги формата А3, прикрепленном к стенду). Такие явные команды, как «Нарисуй дерево» или «Нарисуй уши», недопустимы. Нельзя называть предметы, изображенные на рисунке. Разрешенные команды: «Поставь точку в левом верхнем углу», «Начерти окружность», «Соедини точки отрезком» и т.п. Максимальное количество баллов за этот конкурс – 10.

Конкурс 14. «Х-эрудит»

Правила: В этом заключительном конкурсе есть возможность проявить эрудицию и смекалку, а также отстающей команде догнать соперников и даже уйти в отрыв. Командам поочередно задаются вопросы. Если команда

ответила неправильно, право ответа переходит к команде соперников. Каждый правильный ответ 1 балл.

1. Какой российский город назван «в честь» древнейшего компьютера? (*Абакан, столица Республики Хакасия. Абак счёты в Древней Греции, Древнем Риме, а затем в Западной Европе до XVIII в.*)
2. Какая система счисления используется в ЭВМ: бинарная или двоичная? (*Эти слова — синонимы.*)
3. Если бы осьминоги умели считать, то какой бы системой счисления они скорее всего пользовались? (*Восьмеричной.*)
4. На какой плате компьютера размещен процессор: на системной или материнской? (*И на той, и на другой одновременно, ведь это разные названия одной платы.*)
5. Почему все шалуны очень хорошо и быстро считают? (*Потому что внутри каждого шалуна находится АЛУ – арифметико-логическое устройство: шАЛУн.*)
6. Название какого узла устройств ЭВМ частенько выкрикивают в театрах на хороших представлениях? (*БИС – большая интегральная схема. Бис – обращенный к исполнителю возглас, требующий повторного исполнения.*)
7. Кто жужжит в дисководе? (*Овод – дисковод.*)
8. Назовите устройство персонального компьютера от французского кутюрье Кристиана Диора. (*Дисковод CD-ROM. CD – инициалы Кристиана Диора – Christian Dior.*)
9. Какое зерно интересует программистов? (*Зерно дисплея.*)
10. Высокое разрешение – это подпись начальства на вашем заявлении или способность монитора четко отображать текст и графику. (*Последнее.*)
11. На рабочем столе одного остроумного программиста есть забавные иконки. Подпись под одной из них заканчивается словами «перед едой». Подпись под другой заканчивается словами «и не вставай». Как начинаются эти подписи и каким устройствам они соответствуют? (*Начало подписи – «Мой компьютер». Подпись целиком: «Мой компьютер перед едой». Начало второй – «CD», читается как «сиди». Это устройство чтения компакт-дисков – «Сиди и не вставай».*)
12. Бриллиант какого размера есть в каждом компьютере? (*1,128 мм, ведь бриллиант – это специфическое название – размера шрифтов. Его размер составляет 3 пункта, а пункт = 0,376 мм.*)
13. Что это за романтическое место в компьютере, где может причалить усталое и потрепанное бурями периферийное устройство? (*Порт.*)
14. Отгадайте, чья это шуточная характеристика. «Он требует множества игрушек и примочек. Так и норовит задать дурацкий вопрос. Считает себя самым умным, но не может обойтись без папы или мамы. Тронь пальцем – он и заведется. Жалуется на нехватку памяти. Любит, когда с

- него сдувают пылинки и протирают спиртом. Всегда мечтает попасть в сети. *(Нашего друга – компьютера.)*
15. Что такое пеньюар? *(Компьютерищик ответит на этот вопрос так: это **Pentium**, на жаргоне «пень», произведенный для ЮАР – Южно-Африканской Республики.)*
16. Закончите переделанную программистами на свой лад известную русскую поговорку: «Семь бед – один ...». *(Семь бед – один «**Reset**».)*
17. Что такое «подмышка» на компьютерном языке? *(Коврик под мышью.)*
18. Программисты шутят, что во Вселенной есть три постоянные величины (они же константы): смерть, налоги и то обстоятельство, что купленный вами сегодня компьютер уже ... *(устарел).*
19. Какой компьютерный термин английского происхождения при дословном переводе означает «междумордие»? *(Интерфейс, от англ. Interface.)*
20. У кого метр равен тонне? *(У компьютерщиков. «Метром» и «тонной» они называют мегабайт.)*
21. Излюбленное мясное блюдо всех программистов – это ... *(Биточки).*
22. Назовите излюбленный напиток компьютерщиков. *(Сбитень – горячий напиток из меда с пряностями.)*
23. Сколько байт информации необходимо человеку, который понимает все с полуслова? *(Один байт, ведь слово – это два байта)*
24. Какое количество байт информации русская поговорка приравнивает к серебру? *(Два байта, или слово. Слово – серебро, а молчание – золото.)*
25. Закончите числовым значением компьютерный анекдот: Программист просит у друга денег в долг: «Одолжи 250\$ до получки, ну или для круглого счета ...» *(256\$.)*
26. Какая профессия у человека, который пишет «Чипаев», «чипец»? *(Электронщик или программист.)*
27. Что на языке программистов означает фразеологизм «сказка про белого бычка»? *(Цикл без выхода.)*
28. Почему программисты очень любят «Времена года» П.И. Чайковского? *(Потому что это цикл.)*
29. Как программисты расшифровывают фразеологизм «мышинная возня»? *(Работа с помощью мыши.)*
30. Как программисты понимают русский глагол «вылупиться»? *(Вылупиться – выйти из цикла, Loop – оператор цикла.)*
31. Что делает программист, когда его просят подумать? *(Садится играть в компьютерную игру DOOM – думать.)*
32. Программист попал в армию. Какой вопрос он задает офицеру, давшему команду «По порядку рассчитайся»? *(«В какой системе счисления?»)*
33. Что такое парадокс? *(Это два документа Microsoft Word, которые, как известно, имеют расширение doc.)*

34. Как программист воспринимает пакет апельсинового сока? (*Как ZIP-файл кучки апельсинов.*)
35. Зипун — это архивный файл с расширением ZIP, дисковод ZIP или же старинная крестьянская одежда? (*Старинная верхняя крестьянская одежда в виде кафтана без воротника из грубого самодельного сукна.*)
36. Какие банки создают только программисты? (*Банки данных*)
37. Опасно ли выходить в сеть? (*Да, если в этой сети 220 вольт*)
38. В каждом современном учебном заведении должно быть как минимум три выхода: главный, запасной и ... (*выход в Интернет*).
39. Как теперь продвинутые бабушки и родители называют свое чадо, любящее вести разговоры через Интернет в реальном времени? (*Чато вместо чадо.*)
40. Что в компьютерной среде считается верхом упорства? (*Набирать неверный пароль до тех пор, пока компьютер не согласится.*)
41. Как применительно к Интернету нужно отредактировать детский стишок:
Точка, точка, запятая –
Вышла рожица смешная.
(*Двоеточие, тире, скобка – вышла рожица смешная. Только так получится один из известнейших смайликов – улыбающаяся рожица.*)
42. «Открой окошко – разорю тебя немножко». О чем это? (*О всплывающей Интернет-рекламе.*)
43. Может ли человек умереть от компьютерного вируса? (*Это смотря чей компьютер он заразил.*)
44. Закончите народную компьютерную поговорку: «Русский вирус влезет и в ...» (*BIOS*).
45. Как звучит «компьютерный заговор» против вирусов? (*«WWW» три раза – не моя зараза!»*)

9. Подведение итогов. Награждение команд.

Сертификаты:

1. «На получение второго шанса на дифзачёте по информатике»
2. «Закрытие глаз Татьяны Владимировны на списывание на дифзачёте»
3. «+ 1 балл за оценку на дифзачёте по информатике»
4. «На использование вспомогательных средств при сдаче дифзачёта»

Сертификаты действительны до 30 июня 2022 года.

Список литературы и источников:

1. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» [Электронный ресурс] / <https://urok.1sept.ru>. – Режим доступа: <https://urok.1sept.ru/articles/313167>. – Дата обращения: 15.04.2022 г.
2. Занимательные задачи по информатике. Задачник. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. [Электронный ресурс] / <https://obuchalka.org>. – Режим доступа: <https://obuchalka.org/2014100779981/zanimatelnie-zadachi-po-informatike-bosova-l-l-bosova-a-u-kolomenskaya-u-g-2013.html>. – Дата обращения: 15.04.2022 г.
3. Златопольский, Д.М. Информатика в увлекательных задачах. Библиотечка «Первого сентября». Серия «Информатика»; Вып. 25/ Златопольский Д. М. – Москва : Чистые пруды, 2009. - 29, с. : ил. – Текст электронный.
4. Зубрилин, А.А. Занимательные задачи и ребусы по информатике. «Информатика в школе», №3-2007./ Зубрилин А. А. – Текст электронный.