

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЁЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

«НОВОРОССИЙСКИЙ КОЛЛЕДЖ РАДИОЭЛЕКТРОННОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ»

Сценарий мероприятия

на тему

интеллектуальная игра «Умники и умницы»

по учебной дисциплине Информатика

в рамках II Регионального Чемпионата JUNIORSKILLS-2018

Краснодарского края в 2018 году

СОГЛАСОВАНО

На заседании Совета по методическим
вопросам от 24 01 2018 г.
протокол № 3

Председатель Совета по методическим
вопросам Заслонова Е.В. Заслонова

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора по УР

Трусова Т.В. Трусова
25 01 2018 г.

Одобрено на заседании УМО

обще профессиональных и специальных дисциплин
специальностей 09.03.02., 10.02.01, 10.02.03

от 11 01 2018 г. протокол № 5

Председатель УМО Афиногенова О.А. Афиногенова

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

Разработчики:

Преподаватели ГБПОУ КК НКРП

Николаенко

Т.П. Николаенко

Лукаш

Е.Т. Лукаш

Интеллектуальная игра по информатике «Умники и умницы»

Дата проведения 19.01.2018 г., ауд. 303, ГБПОУ КК НКРП

Дисциплина **Информатика**

Среди учащихся 5-8 классов (в рамках II Регионального Чемпионата JUNIORSKILLS-2018 Краснодарского края в 2018 году)

Цели:

1. **Обучающая:** повторение и закрепление основного материала, представленного в неординарных ситуациях, обеспечение углубленного изучения информатики и программирования.
2. **Воспитательная:** воспитание уважения к сопернику, умения достойно вести спор.
3. **Развивающая:** развитие устойчивого интереса к информатике, творческой активности, коллективизма; развитие мышления, логики, познавательной активности учащихся, стойкости, воли к победе, находчивости.

Оборудование:

1. ПК, проектор, мультимедийная доска, звуковые колонки.
2. Карточки с заданиями.
3. Секундомер.
4. Бумага и ручки для команд.
5. Бумага и ручки для жюри.
6. Грамоты и призы победителям.

Оформление:

1. Столы для теоретиков, стулья для участников.
2. Столы и стулья для зрителей.
3. Места для жюри.
4. Название мероприятия

Ведущий:

Не нужно нам владеть клинком,

Не ищем славы громкой.

Тот побеждает, кто знаком

С искусством мыслить тонким.

(Уордсворт)

Ведущий: Игра – это всегда праздник и веселое настроение, а интеллектуальная игра – это еще и проверка знаний. Игра открывает совсем другие стороны информатики, те, на которые не всегда и обращаешь внимание на уроке, при серьезном разговоре об этой сложной современной науке. Для кого-то игра даст возможность проявить свою любовь к предмету, а для некоторых может стать толчком к заинтересованности.

Итак, «Умницы и умники» начинаются! (МУЗЫКА)

Ведущий: Игра будет состоять из трех туров, в которых участвует по три участника. В каждом туре определяется участник финала. В последнем, финальном туре выявится победитель, самый умный по информатике.

Ведущий: Сегодняшнюю встречу судит очень компетентное жюри в составе: председателя: (ФИО), членов жюри: (ФИО).

Зам. директора по УР ГБПОУ КК НКРП

Т.В. Трусова

Преподаватель ГБПОУ КК НКРП

Т.П. Николаенко

Преподаватель ГБПОУ КК НКРП

Е.Т. Лукаш

Ведущий: Мы должны определить первую, вторую и третью тройки участников. Для этого проведем жеребьевку среди участников по итогам первого конкурса, который называется «Третий лишний». Я зачитаю три определения одного и того же термина. Задача участников – *определить лишний термин*. Второй вопрос – найти *правильное определение*, связанное с информатикой.

Если вы уже получили карточку с номером, то на вопросы не отвечаете. Итак, задания:

1) Вирус – это:

а) ошибка в программе;

б) возбудитель инфекционного заболевания;

с) программа, обладающая способностью к самовоспроизведению.

2) Диск – это:

а) носитель информации;

б) геометрическая фигура;

с) спортивный снаряд.

3) Дорожка – это:

а) специально устроенная дистанция для бега, плавания и т.п.;

б) участок магнитного диска;

с) часть экрана компьютера в текстовом режиме.

4) Мышь – это:

а) программа, выполняющая нежелательные действия;

б) грызун;

с) манипулятор в компьютере.

5) Сектор – это:

а) часть круга;

б) одна из двух частей адреса байта памяти персонального компьютера;

с) участок гибкого магнитного диска, образуемый при форматировании.

б) Сеть – это:

а) рыболовная снасть;

б) совокупность строк и столбцов в таблице;

с) несколько соединенных между собой компьютеров.

(По итогам вручаются карточки с номерами туров 1, 2, 3)

Ведущий: Вызываются участники первого тура!

У нас есть три дорожки, зеленая, желтая и красная. На зеленой будут заданы 4 вопроса, два раза можно ошибаться, на желтой – три вопроса ошибаться можно только один раз, на красной дорожке – нельзя ошибаться. Право выбора дорожки нужно завоевать.

Ведущий: необходимо выполнить задание следующего конкурса. Конкурс «Мозаика». Участникам раздаются конверты с картинками, на которых изображены элементы принтера. Кто быстрее соберёт?



Ведущий: Жюри определяет порядок выбора дорожек, участники – дорожку! Если участник допускает две ошибки на зеленой дорожке или одну ошибку на желтой, то участники с ошибками могут переходить на следующий этап данного тура; если допустили одну ошибку на красной дорожке, то необходимо ответить на вопросы блицтурнира (3 вопроса).

Ведущий: Теперь переходим к вопросам первого тура:

	ВОПРОСЫ ДЛЯ ЗЕЛЕННОЙ ДОРОЖКИ
1	Неправильная запись в программе (ошибка)
2	Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)
3	Ноль или единица в информатике (бит)
4	Как называется человек - фанат компьютерных игр (геймер)
	ВОПРОСЫ ДЛЯ ЖЕЛТОЙ ДОРОЖКИ
1	Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)
2	Электронная страница в презентации (<i>Слайд</i>)
3	Графическая метка на экране монитора, указывающая место ввода текущего символа. (<i>Курсор</i>)
	ВОПРОСЫ ДЛЯ КРАСНОЙ ДОРОЖКИ
1	Знак, используемый для отделения целой части числа от дробной (Точка)
2	Оно начинается с точки, следующей за именем файла. (<i>Расширение</i>)

Ведущий: Победитель тура становится первым финалистом.

Ведущий: Переходим к заданиям второго тура для выбора дорожки. В течение минуты необходимо написать, как можно больше названий устройств, относящихся к компьютеру (участникам раздаются листы бумаги, ручки). Пожалуйста, подпишите работы и приступайте к выполнению.

Ведущий: Жюри определяет порядок выбора дорожки.

Ведущий: Вопросы для второго тура

ВОПРОСЫ ДЛЯ ЗЕЛЕННОЙ ДОРОЖКИ	
1	Какая кнопка мыши называется дополнительной? (Правая)
2	Устройство, на которое выводится информация. (<i>Монитор</i>)
3	Системная папка, в которую помещаются удаляемые файлы. (<i>Корзина</i>)
4	В компьютере он бывает гибкий, жесткий, оптический. (<i>Диск</i>)
ВОПРОСЫ ДЛЯ ЖЕЛТОЙ ДОРОЖКИ	
1	Сколько цветов имеет монохромный дисплей (2)
2	Это устройство отвечает за выполнение всех арифметических операций в компьютере. (<i>Процессор</i>)
3	Это устройство сохраняет информацию в компьютере даже при его выключении и может хранить её в течение многих лет. (<i>Винчестер</i>)
ВОПРОСЫ ДЛЯ КРАСНОЙ ДОРОЖКИ	
1	Растровые графические изображения формируются из ... (<i>Пикселей</i>)
2	В каких единицах измеряется тактовая частота процессора (<i>Герцах</i>)

Ведущий: Победитель тура становится вторым финалистом.

Ведущий: Переходим к заданиям третьего тура для выбора дорожки. Для каждого из терминов, представленных в левой колонке, необходимо в правой колонке указать понятие, являющееся его составной частью.

1. Байт	1. Файл
2. Системный блок	2. Кнопка
3. Клавиатура	3. Цифра
4. Меню	4. Бит
5. Папка	5. Клавиша
6. Число	6. Дисковод
7. Мышь	7. Пункт

Ведущий: Жюри определяет порядок выбора дорожки по результатам ответов участников. А теперь переходим к вопросам третьего тура.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ЗЕЛЕННОЙ ДОРОЖКИ	
1	Как называется программа для просмотра гипертекстовых документов

	(Браузер)
2	Взломщик компьютерных программ (хакер)
3	Карманное вычислительное устройство (калькулятор)
4	Устройство ввода информации в память компьютера с бумажного носителя (Сканер)
ВОПРОСЫ ДЛЯ ЖЕЛТОЙ ДОРОЖКИ	
1	Элементарный объект электронной таблицы, расположенный на пересечении столбца и строки. (Ячейка)
2	Устройство ввода звуковой информации в компьютер. (Микрофон)
3	Выделенный объект, связанный с другим файлом и реагирующий на щелчок мыши. (Гиперссылка)
ВОПРОСЫ ДЛЯ КРАСНОЙ ДОРОЖКИ	
1	Разъемы для подключения периферийных устройств. (Порты)
2	Как называется фирма, предоставляющая доступ в Интернет (Провайдер)

Ведущий: Итак, у нас определились финалисты. Опять нужно выбрать дорожки. Для этого выполните пожалуйста задание конкурса «Родственники».

Ведущий: 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.

1. Гейтс Б.	1. Windows
2. Герон	2. Norton Commander
3. Лебедев	3. Телеграфный код
4. Морзе С.	4. Microsoft
5. Нортон П.	5. Язык программирования Паскаль
	6. Счетные палочки
6. Пифагор	7. $c^2 = a^2 + b^2$
7. Вирт Н.	8. $\sqrt{p(p-a)(p-b)(p-c)}$
8. Microsoft	9. Большая электронно-счетная машина

Ведущий: Вопросы для финального тура

ВОПРОСЫ ДЛЯ ЗЕЛЕННОЙ ДОРОЖКИ	
1	Объединение компьютеров, расположенных на небольших расстояниях

	друг от друга. (Локальная сеть)
2	«Мозг» компьютера. (<i>Процессор</i>)
3	Число выполняемых операций в секунду. (Быстродействие)
4	Картинка, составленная из букв и специальных символов, которая выражает какое-то чувство или настроение. (Смайлик)
	ВОПРОСЫ ДЛЯ ЖЕЛТОЙ ДОРОЖКИ
1	Массовая несанкционированная анонимная рассылка рекламы по сети Интернет. (Спам)
2	Значок с маленькой стрелочкой в левом нижнем углу, который является ссылкой на какой-либо объект Windows. (Ярлык)
3	Именно она обеспечивает совместное функционирование всех устройств компьютера и предоставляет доступ к его ресурсам (Операционная система).
	ВОПРОСЫ ДЛЯ КРАСНОЙ ДОРОЖКИ
1	Энергонезависимый тип памяти, позволяющий хранить данные в микросхемах. (Флеш-карта)
2	Специальная программа для управления внешними устройствами компьютера? (Драйвер)

Ведущий: Итак, вопросы для блицтурнира:

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, создатель Никлаус Вирт в 1970 году*)?

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, после дефрагментации ускоряется чтение и запись файлов*)

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 главных функций компьютера является передача информации? (*Нет – обработка*)

Ведущий: пока жюри подводит итоги проведем несколько конкурсов для теоретиков (зрителей).

Первый конкурс «**Всё наоборот**». Вам будут предложены словосочетания (они приведены на слайдах). Данные словосочетания получены из словосочетаний, связанных с компьютерами и информатикой, слова в которых заменены на противоположные по смыслу. Например, «функциональная клавиша» по этим правилам была бы записана как «бесполезная кнопка». Необходимо определить исходные словосочетания. За каждый правильный ответ - орден. Словосочетания:

- беззвучный микрофон (*звуковая карта*);
- естественное отсутствие ума (*искусственный интеллект*);
- разгрузочный винчестер (*загрузочная дискета*);
- пиратский алгоритм (*лицензионная программа*);
- коллективные счета (*персональный компьютер*);
- отцовский транзистор (*материнская плата*).
- видимая папка (*скрытый файл*);
- гибкое кольцо (*жёсткий диск*);
- локальный компьютер (*глобальная сеть*);
- расшифровка отсутствия новостей (*кодирование информации*);
- единичная деталь (*системный блок*);
- цветная клавиатура (*чёрно-белый монитор*).

Второй конкурс «**Дешифратор**». На слайдах представлены пословицы, которые перефразированы на компьютерный лад. Ваша задача перевести их в общепринятую форму. За верный ответ вручается орден.

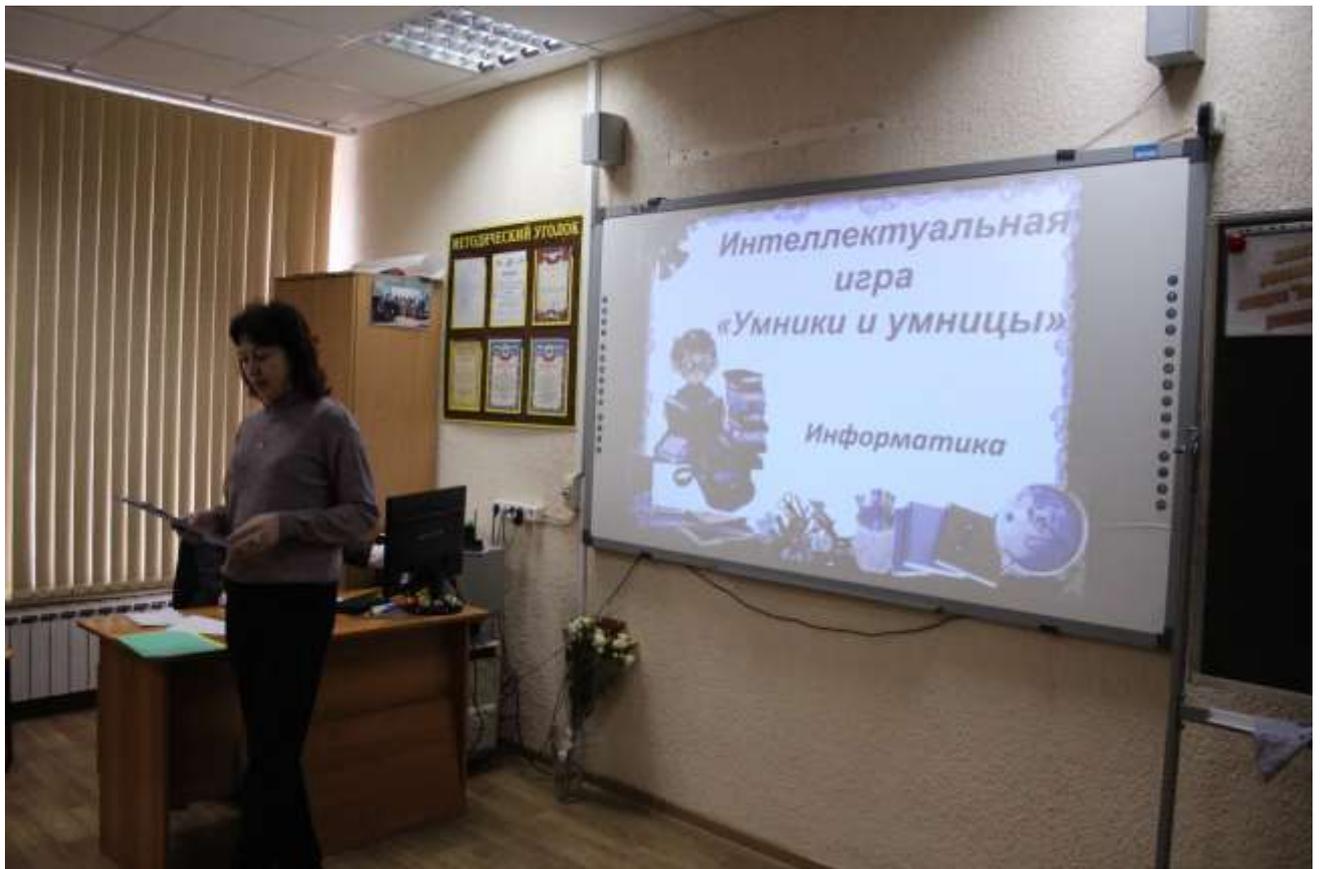
- Лучше Корвет на столе, чем Pentium во сне. (Лучше синица в руке, чем журавль в небе)
- Каждая новая программа - это хорошо забытая старая. (Новое – хорошо забытое старое)
- По компьютерам встречают, по программам провожают. (По одежке встречают, по уму провожают)
- Алгоритмам учиться - всегда пригодится. (Учиться – всегда пригодится)
- Хороша веревка длинная, а программа короткая. (Волос длинный, ум короткий)
- Не дорога программа, дорог алгоритм. (Дорог не подарок, а дорого внимание)

Ведущий: Наш турнир подошел к концу. Итак, подведем итоги!

Выступление членов жюри с анализом конкурсов. Объявление победителя.

Ведущий: Победители объявлены, переходим к награждению! Победителю – грамота, сувениры членам команд.

Ведущий: Спасибо всем участникам турнира!









ОТЗЫВ

На мероприятие, проведенное 19.01.2018г. «Умники и умницы»

Дисциплина «Информатика»

Преподаватели: Николаенко Т.П., Лукаш Е.Т.

Интеллектуальная игра проводилась среди учащихся 5-8 классов (в рамках II Регионального Чемпионата JUNIORSKILLS-2018 Краснодарского края в 2018 году)

Преподаватели выбрали форму проведения мероприятия – Интеллектуальная игра, исходя из интересов детей. Обучающиеся весьма подвижны, сообразительны и полны энтузиазма. Игра «Умники и умницы», предлагая разные формы воздействия, способствует активизации всех видов восприятия обучающихся. Мероприятие посвящено эрудиции и сообразительности учащихся. Задания были построены по принципу «разной фиксации интеллектуальных областей»; были использованы аналитические и репродуктивные вопросы. В начале обучающимся рассказали о конкурсах, составляющих игру, правилах их проведения и оценивания. Учет набранных баллов осуществляло жюри.

Для начала было использовано задание на определение участников турнира. Необходимо было быстро ответить на вопросы по информатике. В итоге этого конкурса ребята поделились по три участника на каждый тур. В каждом туре определялся участник финала. В последнем, финальном туре выявился победитель, самый умный по информатике. Ребята не участвовавшие в турах были теоретиками и могли отвечать на дополнительные вопросы. В ходе выполнения разнообразных заданий мероприятия у учащихся развивалось мышление, сообразительность, самостоятельность суждений, память. Задания турнира были на эрудицию и логику. Ребята активно общались с преподавателями, рассуждали, отвечали на вопросы, дополняли ответы других участников. В процессе осмысления и усвоения обсуждаемых вопросов реализовывались познавательная активность ребят.

Роль преподавателей в проведённой воспитательной работе по обогащению учащихся знаниями и формированию соответствующих взглядов и убеждений очевидна.

Зам. директора по УВР

«*И.Э.*»



И.Э.

И.Э. Шония