Министерство образования Московской области

ГБОУ СПО МО «Орехово-Зуевский социально-гуманитарный колледж»

 Внеаудиторное мероприятие - «Самый умный по информатике»

 для студентов 12 группы специальность*:**034702* «Документационное обеспечение управления и архивоведение»

 Разработано преподавателем информатики: Акопян Э.В.

2012-2013уч.год

 **“Самый умный по информатике”**

**Цели:**

* развить творческую активность и познавательный интерес у студентов к информатике и информационным технологиям;
* закрепить пройденный материал ( *информационная деятельность человека, информация и информационные процессы, средства информационных и коммуникационных технологий*), выраженный в неординарных ситуациях;
* воспитать умение работать индивидуально, уважение к сопернику, волю к победе.

**Оборудование:** компьютер, проектор, экран.

Для проведения мероприятия необходимо подготовить:

* компьютер;
* презентацию PowerPoint “Самый умный”— мультимедийный проектор (при наличии);
* таблица со списком участников (для студента -“учетчика”);
* листы для записи (также раздаются студентам);
* карточки с номерами(1,2,3)

Возможен также “бескомпьютерный” вариант (в нем вместо компьютерной презентации можно использовать карточки с вопросами).

Игра включает в себя пять этапов.

***Первый этап - Разминка***

Преподаватель читает вопрос и предлагает участникам игры поднять карточку с номером, который, по их мнению, соответствует правильному номеру ответа. После того как студенты сделают это, преподаватель открывает слайд с правильным ответом

Специальный студент — “учетчик” отмечает в таблице правильные ответы каждой команды.

**Примечание.** После показа слайда с правильным ответом команда изменить свое мнение не могут.

На первом этапе участникам задаются 8 вопросов (они приведены в Приложении 1). По итогам этого этапа команда , набравшая большее количество баллов первая выбирает тему для следующего этапа. При одинаковом количестве правильных ответов на первом этапе даётся дополнительное задание - составить как можно больше новых слов из слова «МОДЕЛИРОВАНИЕ». Например: дело, номер, ворона и т.д

***Второй этап «Своя тема»***

На втором этапе каждая команда должна будет ответить на вопросы по выбранной им теме. Предлагаются 6 тем (см. *рис*. 1). Первым выбирает тему тот, кто на первом этапе занял первое место, вторым — занявший второе место.



*Рис*. 1

. Студент -“учетчик” заносит в протокол сведения об ответах.

 ***Третий этап “Расшифровка”***

Командам показывается следующая картинка (слайд, см. рис. 2)



*Рис*. 2

Число, записанное в нижней табличке, представляет собой слово, зашифрованное следующим образом: каждая цифра соответствует одной из трех букв, записанных под ней в верхней (цветной) картинке, причем цифрам, стоящим на различных позициях, могут соответствовать разные буквы. Необходимо найти это слово (правильный ответ — ***оператор***).

Команды должны записать найденное слово на листке и поднять руку.

***Четвёртый этап «Электронная библиотека»***

На слайде даётся вопрос. ( рис.2а) Чтобы ответить на него нужно пошагово выполнить задание. Кто быстрее и правильно выполнит задание, получит балл и право на первый шаг в финале.

Рис.2а

***Пятый этап «Финал»***

На этом, заключительном, этапе командам показывается слайд (*рис*. 3).



*Рис*. 3

Преподаватель говорит: “Сейчас будет слайд( 15 сек.) с разными темами, и каждой теме соответствует свой цвет. Вы должны запомнить названия тем и соответствующий ему цвет. Именно запомнить — записывать номера нельзя.

Затем на 15 секунд открывается слайд:



*Рис*. 4

Преподаватель рассказывает участникам, что число, записанное в клетке, определяет вопрос, который будет задан каждому из них. Каждый цвет соответствует отдельной теме: красный — “Информатика и спорт”, синий — “Информатика и биология”, желтый — “Информатика и русский язык”, серый- « Информатика и транспорт». Необходимо будет назвать термины, которые используются как в информатике, так и в спорте, биологии (имеются в виду все разделы биологии: ботаника, зоология, анатомия).

Затем показывается слайд (см. *рис*. 5).За правильный свой ответ-2 балла, за правильный ответ соперника-3 балла, за правильный ответ из общих вопросов- 1 балл.



Рис. 5

Победителем игры объявляется команда, набравшая в финале наибольшее количество баллов.

**Примечание.**На случай, если при подведении итогов возникнут спорные вопросы, необходимо заранее подготовить дополнительные вопросы (см. Приложение 2).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

***Вопросы для первого этапа***

**1.** Какая величина измеряется в МГц?

1) скорость доступа к требуемому месту на диске для чтения или записи информации;

2) скорость доступа к оперативной памяти;

3) тактовая частота процессора.

**2.** Дистрибутив — это:

1) продажа компьютеров фирмой-изготовителем;

2) программное изделие в виде, поставляемом изготовителем;

3) продавец компьютеров.

**3.** Кулер — это:

1) вентилятор охлаждения процессора;

2) покупатель компьютера;

3) пользователь компьютера.

**4.** Юзер — это:

1) программист, “взламывающий” чужие программы;

2) администратор компьютерной сети;

3) пользователь компьютера.

**5.** Дефрагментация — это:

1) удаление из текста всех пробелов;

2) объединение различных частей файла в одну непрерывную часть;

3) операция объединения нескольких последовательностей (строк, файлов) в одну.

**6.** Интерфейс — это:

1) совокупность средств взаимодействия программы и пользователя;

2) обмен значениями двух переменных величин;

3) передача значений из вспомогательной процедуры в основную программу.

**7.** Модем — это:

1) устройство, осуществляющее соединение компьютера с другим компьютером;

2) устройство, преобразующее компьютерную информацию в электрический сигнал и обратно;

3) устройство, проверяющее имя пользователя и пароль при выходе в глобальную компьютерную сеть.

**8.** Пиксель — это:

1) звуковой сигнал на компьютере;

2) минимальный элемент изображения на экране монитора;

3) единица измерения высоты символов.

*Правильные ответы*.

**1** — 3. **2** — 2. **3** — 1. **4** — 3. **5** — 2. **6** — 1. **7** — 2.  **8** — 2.

Первое число в каждой паре чисел — номер вопроса, второе — номер правильного ответа.

***ПРИЛОЖЕНИЕ 2***

***Дополнительные вопросы***

**1.** Идентификатор — это:

1) раздел программы, в котором описываются используемые величины;

2) имя объекта в программе;

3) нормативный документ, устанавливающий требования к продукции или процессу.

**2.** Конкатенация — это:

1) разбиение одного жесткого диска на несколько логических дисков;

2) операция объединения нескольких последовательностей (строк, файлов) в одну;

3) восстановление удаленных файлов.

**3.** В единицах, обозначаемых как *dpi* (***d****ot****p****er****i****nch —* точек на дюйм), измеряют:

1) чувствительность сканера;

2) плотность записи информации на дискете;

3) степень сжатия файла программой-архиватором.

**4.** Браузер — это:

1) программа для обслуживания периферийного устройства;

2) программа просмотра гипертекстовых страниц WWW;

3) место хранения информации в процессоре.

**5.** Гипертекст — это:

1) текст очень большого объема;

2) текст, полностью состоящий из прописных букв;

3) текст, содержащий связи с текстом других документов.

**6.** Криптография — это:

1) фотография, полученная с помощью цифрового фотоаппарата;

2) наука, изучающая особенности почерка людей;

3) наука, изучающая способы тайной передачи сообщений.

**7.** Листинг — это:

1) распечатка текста программы;

2) печать документа;

3) копирование файла.

**8.** Плоттер — это:

1) человек, изготавливающий плоты;

2) порция из нескольких секторов, выделяемых файлу при необходимости операционной системой;

3) устройство для вывода компьютерной информации.

**9.** Растр — это:

1) место хранения информации в процессоре;

2) совокупность точек (пикселей) по горизонтали и вертикали, из которых формируется изображение на мониторе;

3) совокупность всех точек конкретного графического изображения.

**10.** Триггер — это:

1) место хранения информации в процессоре;

2) электронная схема, запоминающая один бит информации;

3) программа для обслуживания периферийного устройства.

*Правильные ответы*.

1 — 2. 2 — 2. 3 — 1. 4 — 2. 5 — 3. 6 — 3.

7 — 1. 8 — 3. 9 — 2. 10 — 2.

 Использованная литература:

1. Д.М. Златопольский «Интеллектуальные игры в информатике», Санкт-Петербург «БХВ-Петербург», 2004 г.
2. Д.М. Златопольский «Материалы для внеклассной работы по информатике», Москва, Чистые пруды, 2008 г.
3. Д.М. Златопольский «Информатика в увлекательных задачках», Москва, Чистые пруды, 2009 г.
4. [http://www.images.yandex.ru](http://www.images.yandex.ru/)