

Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Кузбасский многопрофильный техникум»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ
ПО ИНФОРМАТИКЕ**

**ВИКТОРИНА
«ОСНОВЫ ИНФОРМАЦИОННОЙ И КОМПЬЮТЕРНОЙ
БЕЗОПАСНОСТИ»**

Разработала:
Анисимова Татьяна Владимировна,
преподаватель

Гурьевск, 2023

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-викторины;
- Презентация с ребусами;
- таблички «1», «0»;
- Таблица подведения итогов конкурса;
- Сертификаты.

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

Мудрецы: Решетняк Н.А., преподаватель, Липокурова Ю.К., Сотникова Е.А., мастера п/о.

Подготовительный этап

В группе выбираются 2 команды по 6 человек и капитаны команд. Остальные обучающиеся будут болельщиками.

Задание для команд:

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

Команда «Вирусы»

Девиз: Вирусы мы добрые, мы ребята клёвые!

Команда: «Хакеры»

Девиз: Взломаем любые коды и программы, мы ведь хакеры, в Интернете главные!

Ход мероприятия

1. Организационный момент

Этап 1. Приветствие команд

Командам дано задание: за 2 минуты придумать название и девиз команды.

Команды по очереди представляют свои команды. Максимальное количество баллов 2.

Для того чтобы определить порядок участия в 1 конкурсе, проводится **жеребьевка**. Команда, давшая правильный ответ быстрее всех, получает право выйти на разминку первой.

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

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

2. Основная игровая часть мероприятия

Этап 2. Разминка

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

Этап 3. Интеллектуальный марафон

Правила: в марафоне принимают 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.

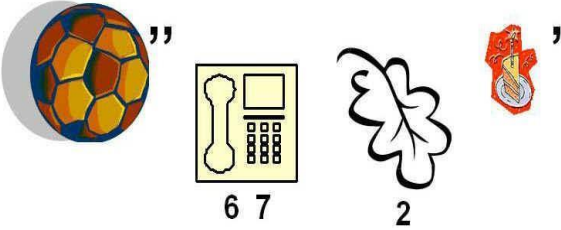
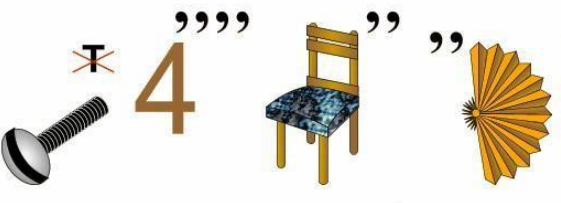


1. Это бывает на экране.
2. Его можно перемещать.

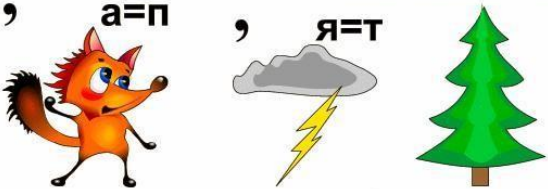


3. Он отмечает позицию, куда вводим информацию.

Ответ: курсор.

Этап 4. Разгадай ребус

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

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

	Исполнитель
	Курсор
	Программирование

Этап 5. 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)

Этап 6. Вопрос капитану

Правила: Капитанам команд предложены вопросы. Необходимо за 2 минуты письменно остроумно ответить на эти вопросы. Команда, чей капитан быстрее справится с заданием, получает за каждый правильный ответ по 2 балла, а другая команда по 1 баллу.

1. Опасно ли выходить в сеть? (Да, если в этой сети 220 вольт)
2. В каждом современном учебном заведении должно быть как минимум три выхода: главный, запасной и ... (выход в Интернет).
3. Как теперь продвинутые бабушки и родители называют свое чадо, любящее вести разговоры через Интернет в реальном времени? (**Чат**о вместо чадо.)
4. Что в компьютерной среде считается верхом упорства? (Набирать неверный пароль до тех пор, пока компьютер не согласится.)
5. «Открой окошко – разорю тебя немножко». О чем это? (О всплывающей Интернет-рекламе.)
6. Может ли человек умереть от компьютерного вируса? (Это смотря чей компьютер он заразил.)
7. Закончите народную компьютерную поговорку: «Русский вирус влезет и в ...» (BIOS).
8. Как звучит «компьютерный заговор» против вирусов? («WWW» три раза – не моя зараза!»)

Этап 7. Викторина онлайн «Фишинг в Интернете»

Задание: Протестируйте себя на способность распознавать фишинговые сайты. Для этого нажмите на ссылку <https://phishingquiz.withgoogle.com/?hl=ru>, чтобы открыть ресурс. Тестируется каждый участник команды индивидуально. Полученные баллы суммируются.

Этап 8. Подведение итогов. Награждение команд сертификатами:

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 2023 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.