

Министерство общего и профессионального образования
Ростовской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Ростовской области
«Гуковский строительный техникум»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

Внеклассное мероприятие по
Информатике и ИКТ

Клуб

«The IT Crowd»



ПРИГЛАШАЕТ

*Машины должны работать. Люди должны думать.
Девиз компании «IBM»*

Разработал: преподаватель ГБОУ СПО РО «ГСТ»
Ткачук Вера Николаевна

Цели:

Реализация принципа умственного развития обучающихся.

Развитие познавательной и творческой деятельности студентов;

привитие навыков самостоятельного поиска новых закономерностей, пробуждение их любознательности;

развитие культуры коллективного умственного труда.

Воспитание и развитие интереса обучающихся к специальности «Информационные системы», расширение кругозора студента.

Тип занятия: интеллектуальная игра (две команды по 5 человек + болельщики).

Оборудование: интерактивная презентация, компьютер, мультимедийный проектор, конкурсные задания.



«Компьютеры учат нас тому, что нет совершенно никакого смысла запоминать все. Уметь найти необходимое – вот что важно»

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

Подготовительный этап

Мероприятие проводится во время декадника цикла естественно– научных и математических дисциплин. Формируются команды из студентов I и II курса специальности «Информационные системы (по отраслям)» Каждая команда выбирает 5 основных игроков. Остальные – болельщики.

Команды получают домашнее задание.

Домашнее задание:

1. Придумать название, эмблему и девиз команды (всё должно быть связано с информатикой и компьютерами).
2. Подготовить с помощью MS Power Point презентацию команды. Обязательно является использование в качестве картинок фотографий членов команды.

Организационный момент

Ведущий. Добрый день! Дорогие ребята, уважаемые преподаватели, гости, мы рады приветствовать вас в нашем клубе IT-shnic.

Разрешите представить членов жюри.

Приглашаются команды.

Ведущий. Клуб «Ай- тишник» приглашает первокурсников. Что бы стать членом нашего клуба нужно пройти посвящение—стать участником конкурсов.

Выполнение задания оценивается по следующим критериям:

- Правильное оформление документа, соблюдение всех требований, записанных в задании - карточке;
- умение уложиться по времени при решении задачи

Поведение участников игры оценивается по следующим критериям:

- взаимопомощь в группе;
- умение общаться с коллегами;
- умение организовать работу в группе;
- умение слушать выступление своего докладчика и докладчика другой группы.

За нарушение дисциплины взимаются штрафы:

- каждое замечание ведущего или эксперта – 1 балл;
- несоблюдение правил игры – 2 балла;
- грубое нарушение – до 5 баллов.

Ведущий: Слово возникло от сокращения IT - ИТ - информационные технологии. Айтишники - все, кто имеет дело с данной областью.

В основном компьютерщики, но не обязательно. Специалисты по защите информации, криптографы и наоборот хакеры.

Властелины софта - программисты всех мастей, системные администраторы и администраторы баз данных.

Повелители железа - наладчики и инженеры, монтажники сетей и систем наблюдения.

Знатоки - специалисты техподдержки. И даже пахущие как рабы на галерах (кроме шуток) эникейщики - "подай-принеси", меняющие картриджи в принтерах и исправляющие проблемы типа "мышка не ездит" и "компьютер не открывается". Всё это (и не только) - айтишники.

Оценивание этапов:

№	Название конкурса	Баллы
1	Приветствие	5
2	Эмблема	5
3	Властелин софта	15
4	Повелитель железа	5
5	Знатоки техподдержки	5
6	Защитник информации	5
7	Клавиатурные гонки	5
8	Конкурсы болельщиков	5
	Итого	50

Прежде чем перейти к конкурсам для первокурсникам, студенты IV курса покажут Мастер—класс:

- ♦ 3D модели выполненные в программах Компас, Автокад
- ♦ Web– дизайн
- ♦ Flash– анимация

КОНКУРС 1. ВЛАСТЕЛИН СОФТА

На каждом компьютера имеется папка с файлами MS Word, Excel, Paint.

Задание MS Word. 15 октября 2014 года исполнилось 200 лет со дня рождения великого русского поэта М.Ю Лермонтова. Конечно всем Вам известно стихотворение «Бородино». Но, к сожалению, оно было испорчено злым компьютерным вирусом. Сейчас вы, как будущие компьютерные гении, поможете воссоздать четверостишие из этого стихотворения. **Подсказка:** использовать алгоритм переноса.

Скажи-ка, дядя, ведь не даром
Москва, спаленная пожаром,
Французу отдана?
Ведь были ж схватки боевые,
Да, говорят, еще какие!
Недаром помнит вся Россия
Про день Бородина!

Задание MS Excel.

Предположим, что в одном кубическом метре снега находится 350 миллионов снежинок, каждая из которых уникальна. Сколько понадобится снежинок для Снеговика. Снеговик состоит из 3-х снежных шаров: первый – радиусом 1 м, второй – радиусом 0,8м и третий – радиусом 0,5м (это его туловище и голова). Вам необходимо решить данную задачу. Давайте призовем на помощь программу MS Excel.

В программе EXCEL создана таблица, в которую занесите решение и расчеты, используя формулы. Укажите границы для вашей таблицы.

Посчитайте количество снежинок для туловища и головы. Определите, хватит ли миллиарда снежинок. Если хватит, то выведите сообщение об этом. Если хватит меньшего числа снежинок, то сообщите сколько останется. Если не хватит, то сообщите об этом, а также о том, сколько снежинок не хватает. (Задание из олимпиады по офисным технологиям Снейл)



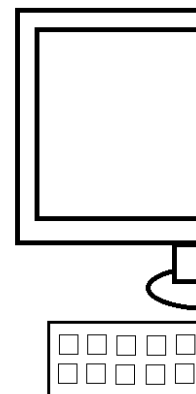
Пример выполнения задания:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2			1м3					
3			3,50E+08					
4								
5								
6			туловище		голова			
7			первый шар	второй	третий			
8		Радиус шара	1	0,8	0,5			
9		объем шара	4,188790205	2,144660585	0,523598776			
10		количество снежинок	1466076572	750631205	183259571			
11								
12		всего снежинок	2399967348	снежинки останутся				
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								



Задание . Компьютерная графика

Необходимо за установленное время (3 минуты) в графическом редакторе Paint восстановить изображение компьютера.



КОНКУРС 2. ПОВЕЛИТЕЛЬ ЖЕЛЕЗА.

Командам выдаются картинки различных устройств, необходимо распределить все устройства по группам и заполнить таблицу:

Устройства ввода информации	Устройства вывода информации	Устройства хранения информации



№	Название группы устройств ПК	Название устройства ПК
1.	Устройства ввода информации	Клавиатура Манипулятор мышь Трекбол Сенсорная панель Графический планшет Джойстики Цифровая и Web-камера Сканер
2.	Устройства вывода информации	Монитор Принтер Наушники Микрофон
3.	Устройства хранения информации	Дискета Диски (CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW) Карты энергонезависимой памяти Флеш-карта

«У меня компьютер не видит принтера, я уже и монитор на него повернул, а он все равно пишет что не видит...».

КОНКУРС 3. ЗНАТОКИ ТЕХПОДДЕРЖКИ

Конкурс заключается в правильности подсоединения внешних устройств к системному блоку. Командам нужно подсоединить к системному блоку внешние устройства: клавиатуру, мышь, сканер, принтер, колонки. Периферийные устройства имеют различные разъемы. Время выполнения 5 мин.



КОНКУРС 4. ЗАЩИТНИК ИНФОРМАЦИИ

Ведущий: Чем больше информации передаётся и обрабатывается, тем труднее избежать ошибок. В обществе хранится, передаётся и обрабатывается огромное количество информации и отчасти поэтому современный мир очень хрупок, взаимосвязан и взаимозависим. Информация, циркулирующая в системах управления и связи, способна вызвать крупномасштабные аварии, военные конфликты, дезорганизацию деятельности научных центров и лабораторий, разорение банков и коммерческих организаций. Поэтому информацию нужно уметь защищать от искажения, потери, утечки, нелегального использования.

И наш следующий конкурс «Защитник информации».



На компьютеры загружен файл. Командам необходимо любым известным способом установить защиту на информацию, содержащуюся в файле.

Защищенный файл передается другой команде по локальной сети, которая должна разгадать способ защиты. Например, установка скрытого пароля, сохранение документа как окончательный, установить цифровую подпись. Время выполнения задания 5 минут.

Пока команды выполняют задание, мы с Вами рассмотрим Риски в сети Интернет. Просмотр Интернет ресурса <http://сетевичок.рф>
Безопасность в публичных Wi Fi сетях; online игры;
Кибербуллинг или виртуальное издевательство; Компьютерные вирусы;
Мобильный телефон; Покупки в интернете
Секстинг; Социальные сети;
Фишинг или кража личных данных; Электронные деньги

КОНКУРС 4. КЛАВИАТУРНЫЕ ГОНКИ

В этом конкурсе команды показывают знание клавиатуры, реакцию, скорость набора. От каждой команды нужно 2 участника. Ребята играют на клавиатурном тренажере Baby Type. Арбитры фиксируют результаты участников. Побеждает та команда, которая за отведенное время достигает наибольшего уровня.

КОНКУРСЫ БОЛЕЛЬЩИКОВ

На слайде высвечиваются номера вопросов, болельщики команд в порядке очереди, выбирают вопрос.

За каждую отгаданную пословицу команде начисляется 0,2 балл. Если участник команды затрудняется дать ответ, то команде-сопернице дается шанс угадать пословицу, за что она получает дополнительное очко.



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 смотрят.
В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.	В Тулу со своим самоваром не ездят.
Утопающий за F1 хватается.	Утопающий за соломинку хватается.
Бит байт бережет.	Копейка рубль бережет.
Что из Корзины удалено, то пропало.	Что с возу упало, то пропало.
Вирусом бояться – в Интернет не ходить.	Волком бояться – в лес не ходить.
За одного хакера семь кандидатов наук дают.	За одного битого семь небитых дают.
Всяк Web-дизайнер свой сайт хвалит.	Всяк кулик свое болото хвалит.

Вопросы к болельщикам команд.

Вопрос 1. Он в XVII веке сконструировал первую счетную машину, а его именем называли один из языков программирования. Кто он?

(Блез Паскаль – французский математик, физик, религиозный философ и писатель)

Вам трудный я вопрос задам.
 Она – прекрасная из дам.
 В туманном Альбионе родилась,
 Наукой точной с детства увлеклась.
 Великий Байрон Джордж -
 Ее отец – поэт и лорд,
 Талантом дочери был горд.
 Она умом своим среди мужчин блистала
 И первым программистом стала.
 А знаменита тем она,
 Что циклы так доступно описала.

(Ада Лавлейс)

Вопрос 2. Петр Павлович – русский писатель, написавший известную стихотворную сказку «Конек-Горбунок», а Андрей Петрович – один из основателей теоретического и системного программирования, создатель сибирской школы информатики. Назовите их общую фамилию

(Ершов)

Вопрос 4. Чья победа над гроссмейстером Гарри Каспаровым стала сенсацией 1994 года?

(Компьютера.)

Вопрос 5. Какая связь между городом Англии, ружьем калибра 30/30 и одним из элементов компьютера?

(Все они называются «Винчестер».)

Вопрос 6. Сколько дорожек у компакт-диска?

(Одна физическая дорожка в форме непрерывной спирали, идущей от наружного диаметра к внутреннему.)

За ответы 3 балла. Общая сумма 5 баллов.

Ведущий: Наше мероприятие подошло к концу, команды показали стремление к изучению специальности. Мы принимаем студентов I курса в свой клуб. Подведение итогов. Награждение команд.

Опасность не в том, что компьютер однажды начнет мыслить, как человек, а в том, что человек однажды начнет мыслить, как компьютер.