

**Комсомольский-на-Амуре филиал краевого государственного бюджетного образовательного учреждения среднего профессионального образования  
«Хабаровский государственный медицинский колледж»**







# **«Эта увлекательная информатика»**

внеаудиторное мероприятие по дисциплинам  
«Информационные технологии в профессиональной деятельности»,  
«Информатика»

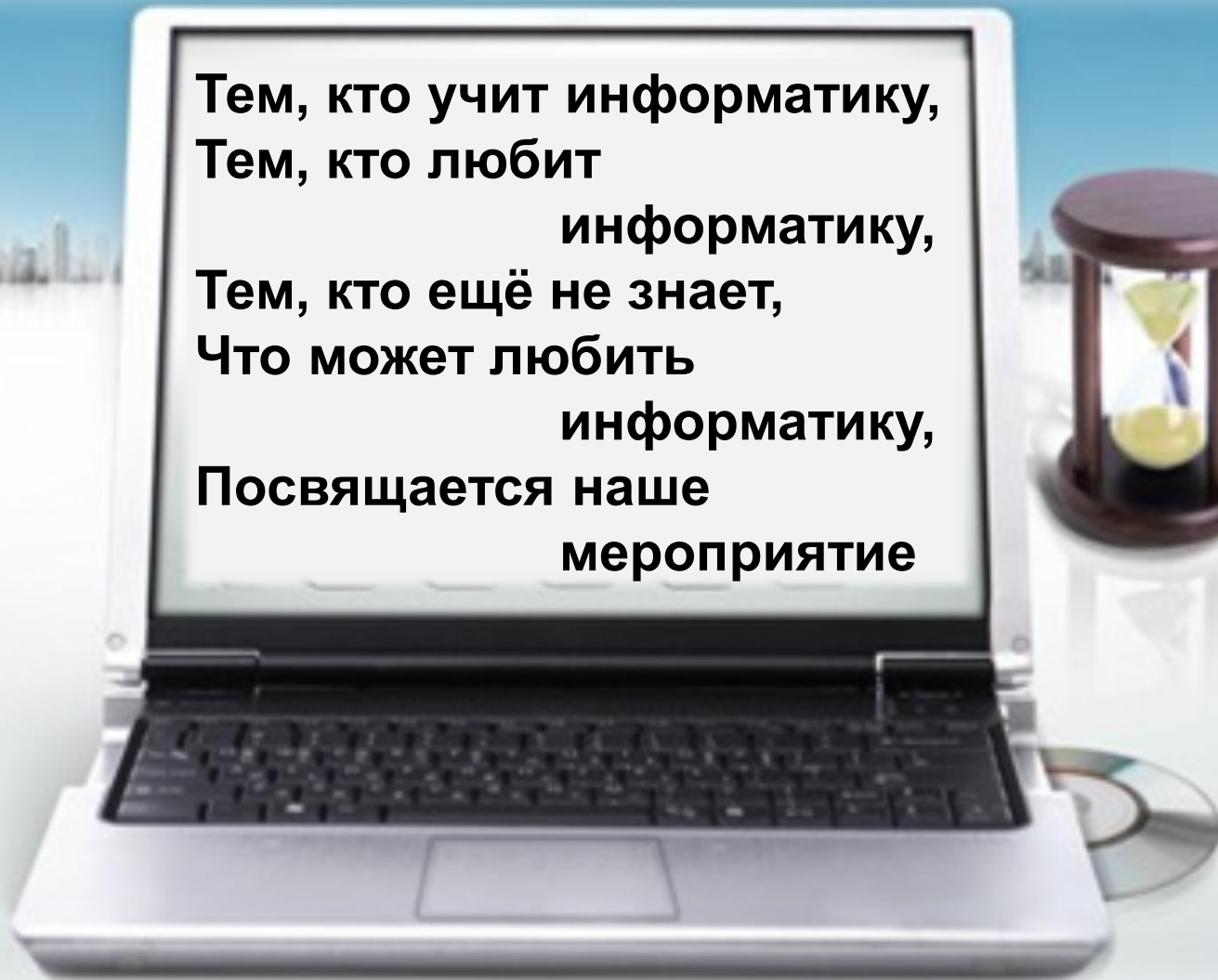
Автор:  
Еремеева Елена Владимировна,  
преподаватель КФ ХГМК

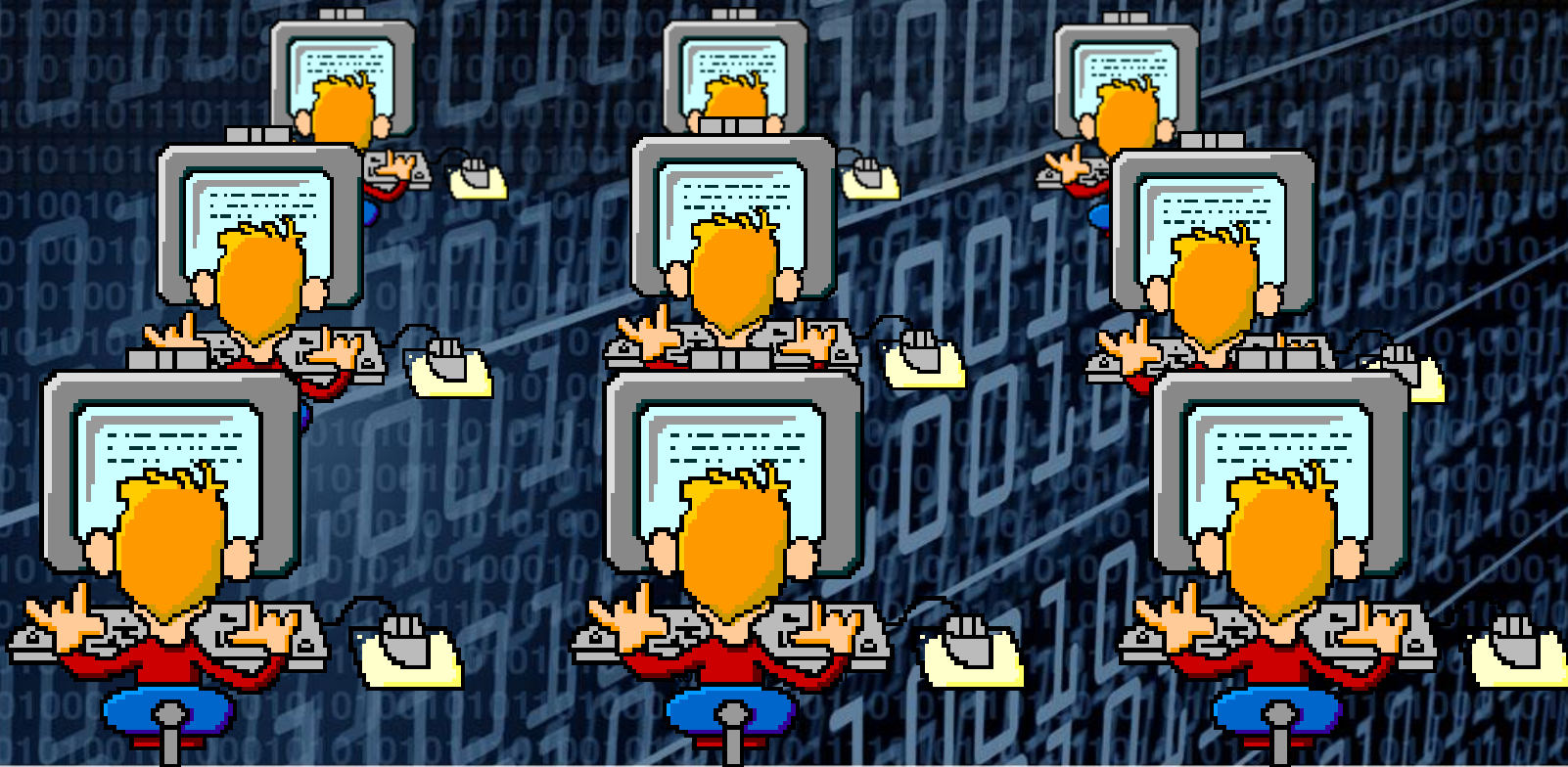
2014

# Задачи мероприятия

- Обобщить знания и закрепить навыки, сформированные при изучении тем:
  -  «Операционная система Windows»
  -  «Файлы и файловая система»
  -  «Стандартные приложения Windows»
  -  «Системы счисления. Единицы измерения информации»
  -  «Устройства персонального компьютера»
  -  «Программы общего назначения в решении медицинских задач»
- Способствовать развитию навыков индивидуальной и групповой работы, познавательного интереса, творческих способностей, формированию личности студента, готового к жизни в современном информационном обществе.

**Тем, кто учит информатику,  
Тем, кто любит  
  информатику,  
Тем, кто ещё не знает,  
Что может любить  
  информатику,  
Посвящается наше  
  мероприятие**





**«Эта увлекательная информатика»  
интеллектуальная игра «Брейн-ринг»**



# Правила игры

- ✓ Игроки могут отвечать на вопрос только после определенного сигнала (удара гонга) и поднятия ими карточки с надписью «Ок»;
- ✓ Каждое игровое задание оценивается определенным количеством баллов;
- ✓ Если команда затрудняется ответить на поставленный вопрос, то ей на помощь могут прийти болельщики, но количество баллов за ответ при этом уменьшится вдвое.

# Задание 1

## «ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА»



## Задание 2

# «РАЗМИНКА»

- ✓ Ответить на вопрос будет команда, первой поднявшей карточку «Ок»;
- ✓ За каждый правильный ответ ставится **2 балла**;
- ✓ Если команды затрудняются ответить на вопрос, то на помощь могут прийти болельщики, но при этом их команда получит **1 балл** за верный ответ.

# *Вопрос 1*



Универсальная машина для ввода, обработки, хранения и вывода информации

*КОМПЬЮТЕР*



## *Вопрос 2*



Всемирная паутина

*ИНТЕРНЕТ*

## *Вопрос 3*



Наука, изучающая процессы получения, хранения и обработки информации

*ИНФОРМАТИКА*

## *Вопрос 4*



Человек, составляющий программы

*ПРОГРАММИСТ*

## *Вопрос 5*



Вид внутренней памяти: информация, введенная в неё, стирается при выключении компьютера

*ОПЕРАТИВНАЯ*

## *Вопрос 6*



Процесс увеличения количества объектов

*КОПИРОВАНИЕ*

## *Вопрос 7*



Устройство компьютера, которое называют его «сердцем»

*ПРОЦЕССОР*

## *Вопрос 8*



Пересечение строки и столбца

*ЯЧЕЙКА  
(КЛЕТКА)*

## *Вопрос 9*



Система счисления, применяемая в  
ЭВМ

*ДВОИЧНАЯ  
(БИНАРНАЯ)*



## *Вопрос 10*



Самое распространенное устройство вывода информации на бумагу

*ПРИНТЕР*

## *Вопрос 11*



Определенное количество информации (программа или данные), имеющее имя и хранящееся в долговременной (внешней) памяти

*ФАЙЛ*

## *Вопрос 12*



Процесс исправления ошибок в документе

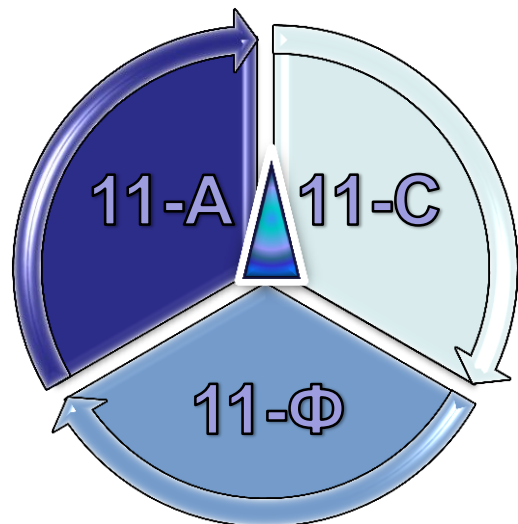
*РЕДАКТИРОВАНИЕ*






# Задание 3


## «Лишний термин»

- ✓ Командам предлагаются термины. За отведенное время необходимо **найти лишний** и **прокомментировать ответ**;
- ✓ За этот конкурс команды получают по **2 очка** за каждый верный ответ с комментариями и **1 балл**, если ответ дан без комментариев.
- ✓ Если команда не отвечает после звукового сигнала, то на помощь могут прийти болельщики, но при этом команда получит вдвое меньше баллов за ответ.

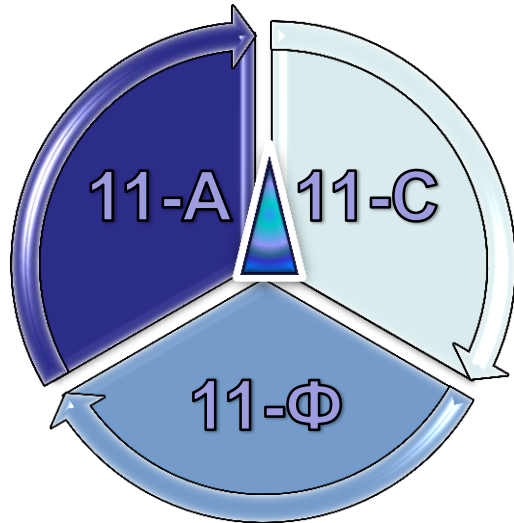
## Найди лишний термин



-  **Блокнот**
-  **Калькулятор**
-  **Word**
-  **Проводник**
-  **Paint**

программа **Word** не относится к стандартным программам операционной системы Windows 

## Найди лишний термин



**главное меню**



**контекстное меню**



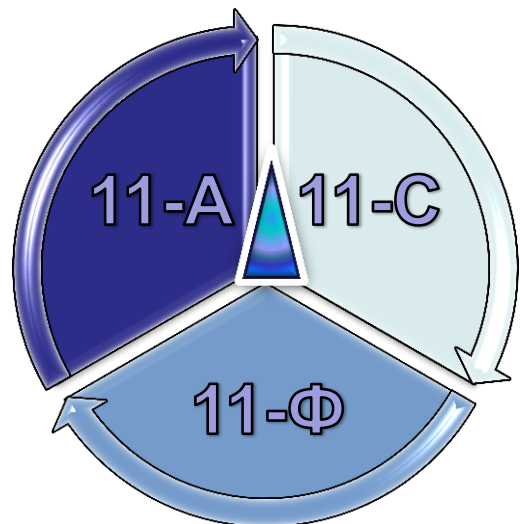
**вспомогательное меню**



**меню программы**

**вспомогательного меню** в операционной системе Windows не существует 

## Найди лишний термин



 **.txt**

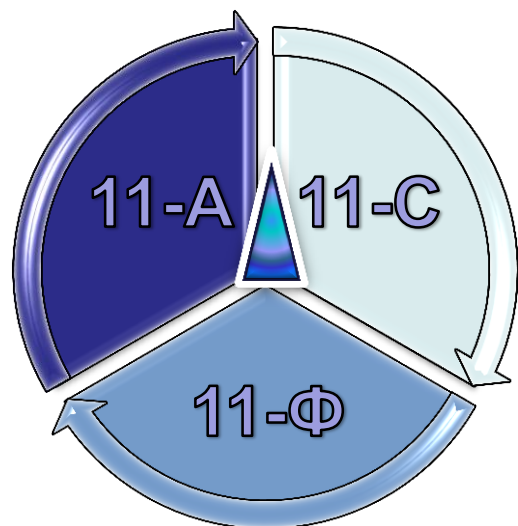
 **.doc**

 **.docx**

 **.bmp**

***bmp*** – расширение графического файла,   
не текстового как все остальные

## Найди лишний термин



**создание**



**копирование**



**переименование**



**удаление**



**возврат**



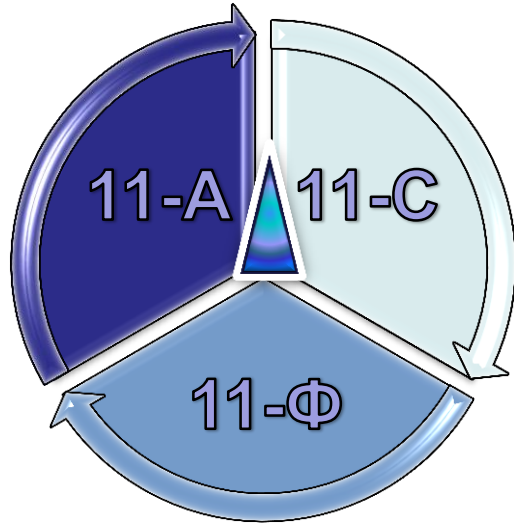
**перемещение**



**возврат** не относится к операциям,  
наиболее часто производимыми  
над файлами и папками



## Найди лишний термин



**окно папки**



**окно приложения**



**диалоговое окно**

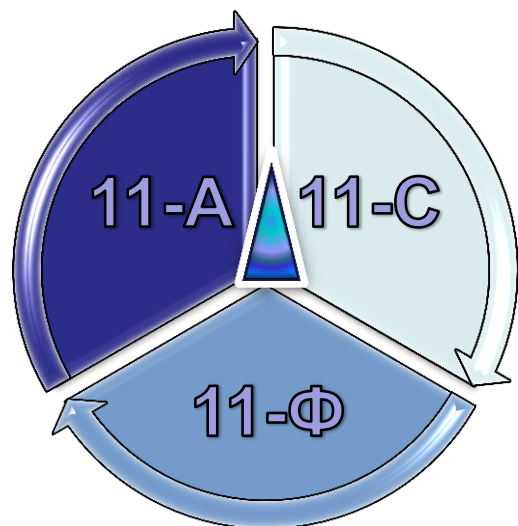


**главное окно**

в операционной системе Windows  
**главного окна** не существует



## Найди лишний термин



 **системный блок**

 **клавиатура**

 **Flesh-карта**

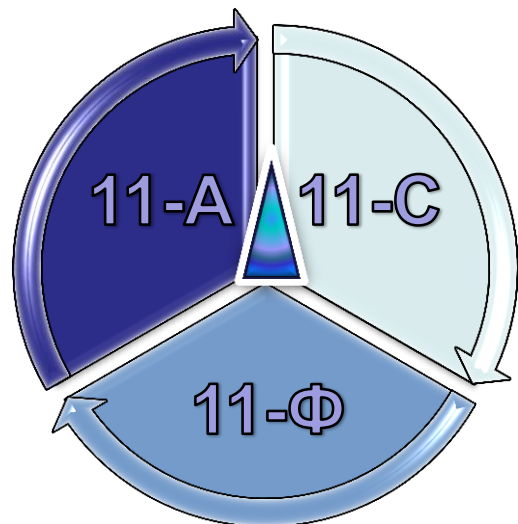
 **мышь**

 **монитор**

***Flesh-карта*** не относится к базовой конфигурации компьютера, т.е. минимальному набору устройств компьютера, необходимых для его функционирования



## Найди лишний термин



**мастер функций**



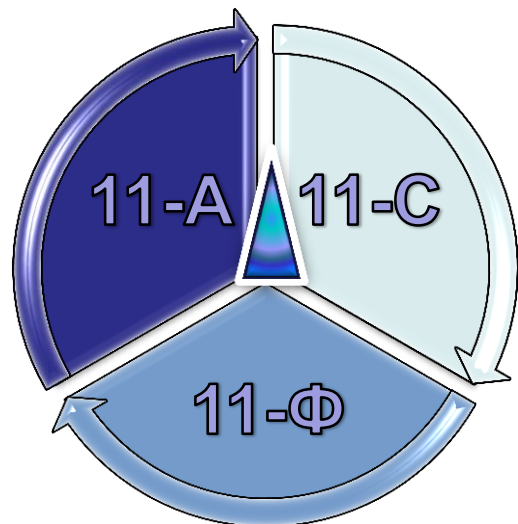
**мастер диаграмм**



**мастер рисования**

в программе MS Excel *мастера рисования*  
не существует 

## Найди лишний термин



**СИМВОЛ**



**СЛОВО**



**СТРОКА**



**АБЗАЦ**



**СТРАНИЦА**

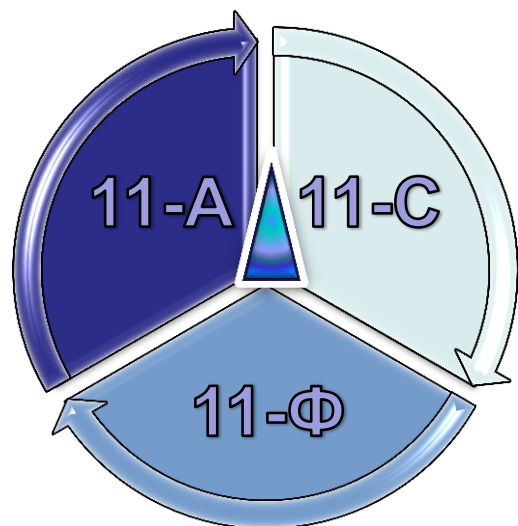


**КНИГА**



***книга*** не относится к объектам  
текстового документа MS Word

## Найди лишний термин



**сканер**



**принтер**



**клавиатура**



**МЫШЬ**

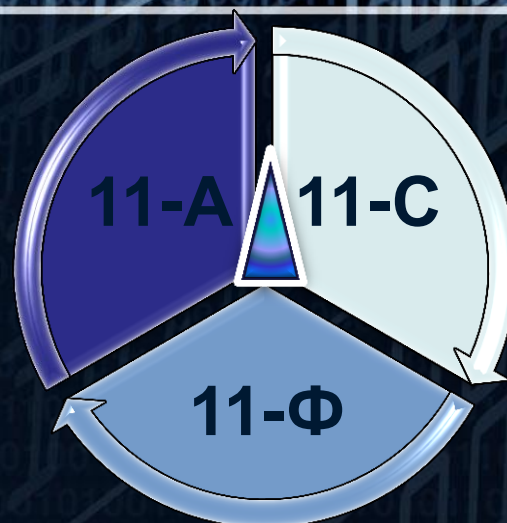
сканер, клавиатура и мышь – это устройства ввода информации, а **принтер** – устройство вывода



**Подведение  
предварительных  
ИТОГОВ**

# Задание 4

## «Домашнее задание»



# Домашнее задание группы 11-С

*Медицинская сестра  
всегда информирована  
и умна!*





# Задание 4

## «Домашнее задание»



# Домашнее задание группы 11-А



# Задание 4

## «Домашнее задание»



# Домашнее задание группы 11-Ф



*Если хакеры и спамеры,  
Модераторы и геймеры,  
Принесут вам огорченья,  
Наш патруль без промедленья,  
Организует вам лечение!*



# Задание 5

## «Информатика в медицине»



- ✓ Вам предлагается за три минуты записать на листах и сдать жюри после звукового сигнала имена существительные, объединяющие медицину и информатику (например, «вирус»).
- ✓ Каждое верное слово команды – **2 балла**.
- ✓ Болельщики тоже могут принять участие в игре – принести командам по **1 баллу** за слово, если оно не будет совпадать со словом команды, для этого найденные слова необходимо тоже записать на листах и сдать жюри.



**Подведение  
предварительных  
ИТОГОВ**

# Задание 6

## «Конкурс капитанов»

- ✓ Капитаны приглашаются к игровому столу.
- ✓ Отвечать на вопрос будет капитан, первый поднявший карточку «Ок».
- ✓ За каждый правильный ответ с комментариями ставится **2 балла**, без комментариев - **1 балл**.
- ✓ Команды и болельщики в конкурсе не участвуют.

# Задание 1

## «Антипод»



Назовите слова, противоположные по значению представленным.



Каждое верное слово – **1 балл** команде.





**виртуальный** - **реальный**



**локальная** - **глобальная**



**оперативная** - **постоянная**



**пиратский** - **лицензионный**



**ВВОД** - **ВЫВОД**



**мама** - **папа**

## Задание 2

### *«Портретная галерея»*



Если вы назовёте имена людей, изображенных на экране, то получите по **1 баллу** за каждого.



Если расскажете о том, какой они вклад внесли в развитие информатики – ещё по **1 баллу**.



## Билл Гейтс –

- ✓ основатель ведущей компании в мире в области программного обеспечения **Microsoft**,
- ✓ основоположник прикладных программ - электронных таблиц **Excel** и текстового редактора **Word**.



## Касперский Евгений Валентинович –

- ✓ один из ведущих мировых специалистов в области защиты от вирусов.
- ✓ В 1997 году стал одним из основателей «Лаборатории Касперского».



## Линус Торвальдс -

- ✓ создатель операционной системы **Linux**, ориентированной на среднего потребителя, которая распространяется бесплатно посредством Интернета.
- ✓ Благодаря высокой производительности и надежности она стала одной из самых популярных платформ для организации серверов Интернета.

# Задание 3

## «Инфомед»



Отгадаете ребусы



Каждый отгаданный ребус – **2 балла**



*ФАЙЛ*



АД↑



*MODEM*





2=A

*РЕДАКТОР*

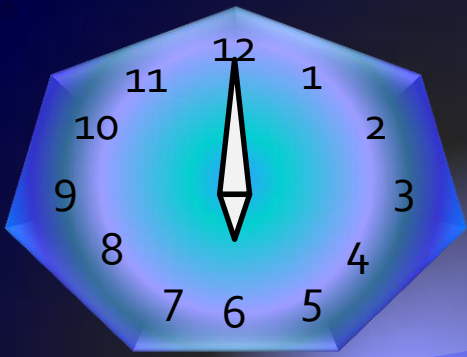
# Задание 7

## «Эрудит-лото»

- ✓ У каждого члена команды по одной букве: «А», «Б», «В» или «Г»;
- ✓ На поставленный вопрос игроки выбирают один ответ :  
а, б, в или г.
- ✓ Две поднятые буквы в команде – ответ не учитывается;
- ✓ Между собой члены команды не совещаются;
- ✓ Болельщики в игре не участвуют.

# Эрудит-лото

## Вопрос №1



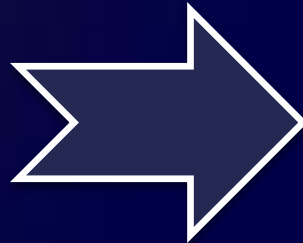
Что позволяет узнать, в  
какой программе был создан  
тот или иной файл?

**А:** имя файла

**В:** путь к файлу

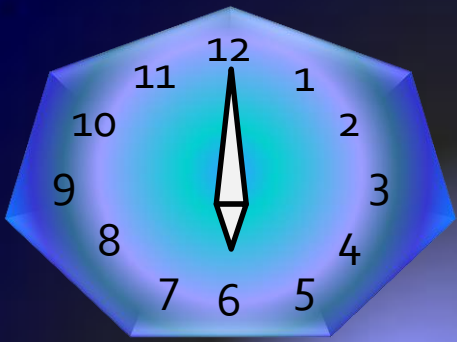
**Б:** дата создания


**Г:** расширение



# Эрудит-лото

## Вопрос №2



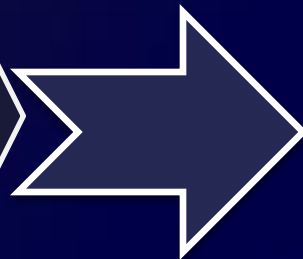
Основным понятием  
операционной системы  
не является  ...

**А:** Рабочий стол

**В:** Мой компьютер

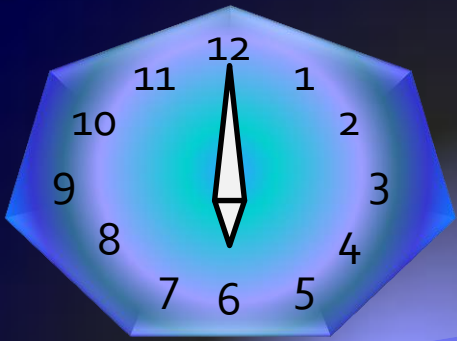
**Б:** Принтер

**Г:** Панель задач



# Эрудит-лото

## Вопрос №3



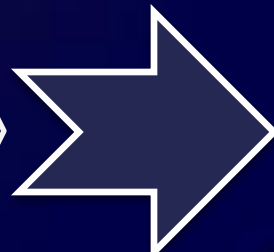
Укажите тип файла  
**text.docx**

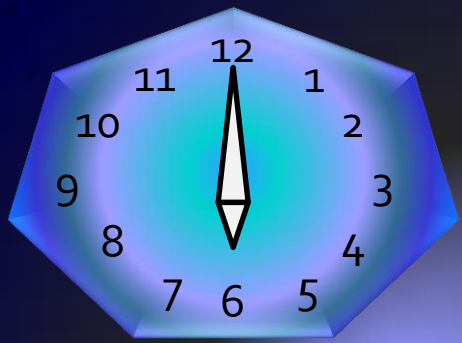
**А:** видео

**В:** текстовый

**Б:** графический

**Г:** исполняемая  
программа





# Эрудит-лото

## Вопрос № 4

Укажите расширение файла  
**proba.txt**

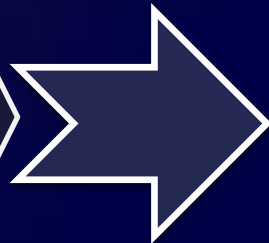


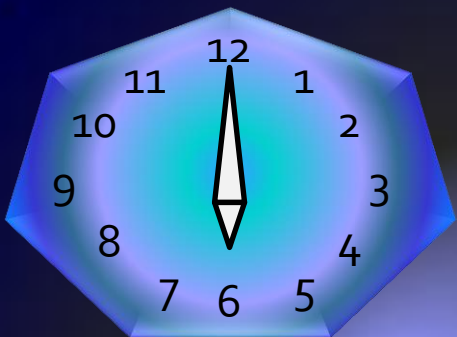
**А:** нет расширения

**В:** proba.txt

**Б:** proba

**Г:** .txt





# Эрудит-лото

## Вопрос №5

Укажите собственное имя файла  
**text.doc**

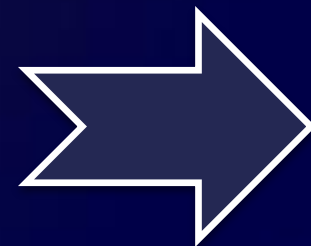


**А:** нет собственного имени

**В:** text.doc

**Б:** text

**Г:** .doc



# Эрудит-лото

## Вопрос №6

Указан полный путь к файлу

**C:/doc/ proba.txt**

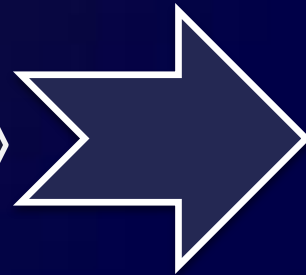
Каково имя файла?

**А:** proba.txt

**В:** doc/ proba.txt

**Б:** /doc/ proba.txt

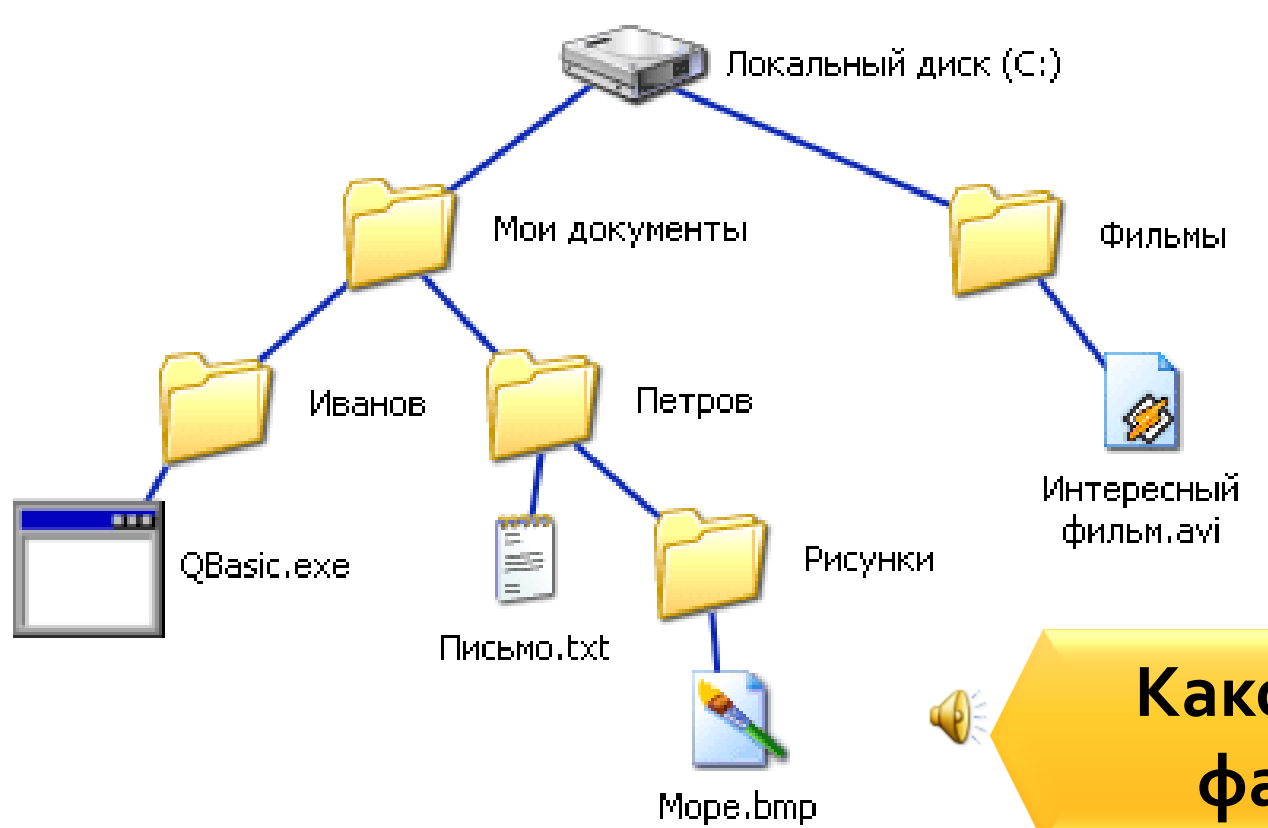
**Г:** .txt





# Эрудит-лото

## Вопрос №7



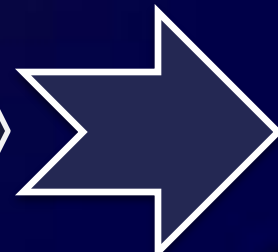
Каково полное имя файла «Море»?

**А:** Море.bmp

**В:** C:/Мои документы/  
Петров/Рисунки/Море.bmp

**Б:** bmp

**Г:** C:/Мои документы/  
Петров/Рисунки/



# **Подведение предварительных ИТОГОВ**

– Да нет,  
рѣбнаку  
рѣбал?



# Задание 8

## «Мимика и жесты»

- ✓ Команды по очереди выступают в роли источника информации: передавать информацию они будут с помощью мимики и жестов.
- ✓ Приемниками информации будут болельщики: они будут угадывать, что изображает их команда.
- ✓ Жюри оценивает конкурс по пятибалльной системе.
- ✓ На подготовку командам дается 3 минуты.
- ✓ Пока команды готовятся к конкурсу, игру продолжают болельщики.

# Задание для болельщиков «Да-нетка»

- ✓ В информатике возможны два состояния сигналов: или он есть или его нет, «0» или «1», «да» или «нет».
- ✓ Сразу же после звукового сигнала, вы должны ответить на поставленный вопрос – «Да» или «Нет».
- ✓ Кто первый отвечает правильно на вопрос получает балл для своей команды.

# «Да-нетка»

- |   |     |
|---|-----|
| 1. Наименьшей единицей измерения информации является байт   | Нет |
| 2. Информацию в компьютере хранят в виде файлов   | Да  |
| 3. Наибольший объем информации человек получает при помощи органов осязания                       | Нет |
| 4. Одна из главных функций компьютера - передача информации                                       | Нет |
| 5. Графические операционные системы используют для управления компьютером специальный манипулятор | Да  |

# «Да-нетка»

- |   |     |
|---|-----|
| 6. «Windows» по-английски означает «система»  | Нет |
| 7. Расширение файла обычно задается программой автоматически при его создании               | Да  |
| 8. На вершине иерархии папок в операционной системе Windows находится папка «Мой компьютер» | Нет |
| 9. Красота системного блока благоприятно влияет на качество и производительность компьютера | Нет |
| 10. Если при загрузке компьютер не увидит мышь нужно купить мышь побольше                   | Нет |

# «Да-нетка»

- |  |     |
|--|-----|
| 11. Измерение температуры тела больного называют процессом применения информации                 | Нет |
| 12. Основными устройствами ввода компьютера являются клавиатура и мышь                           | Да  |
| 13. Совокупность средств и правил взаимодействия пользователя с компьютером называют интерфейсом | Да  |
| 14. Компьютер дублирует основные физиологические функции человека                                | Да  |
| 15. Форму пиццы имеет носитель под названием лазерный диск                                       | Да  |



# Задание 8

## «Мимика и жесты»













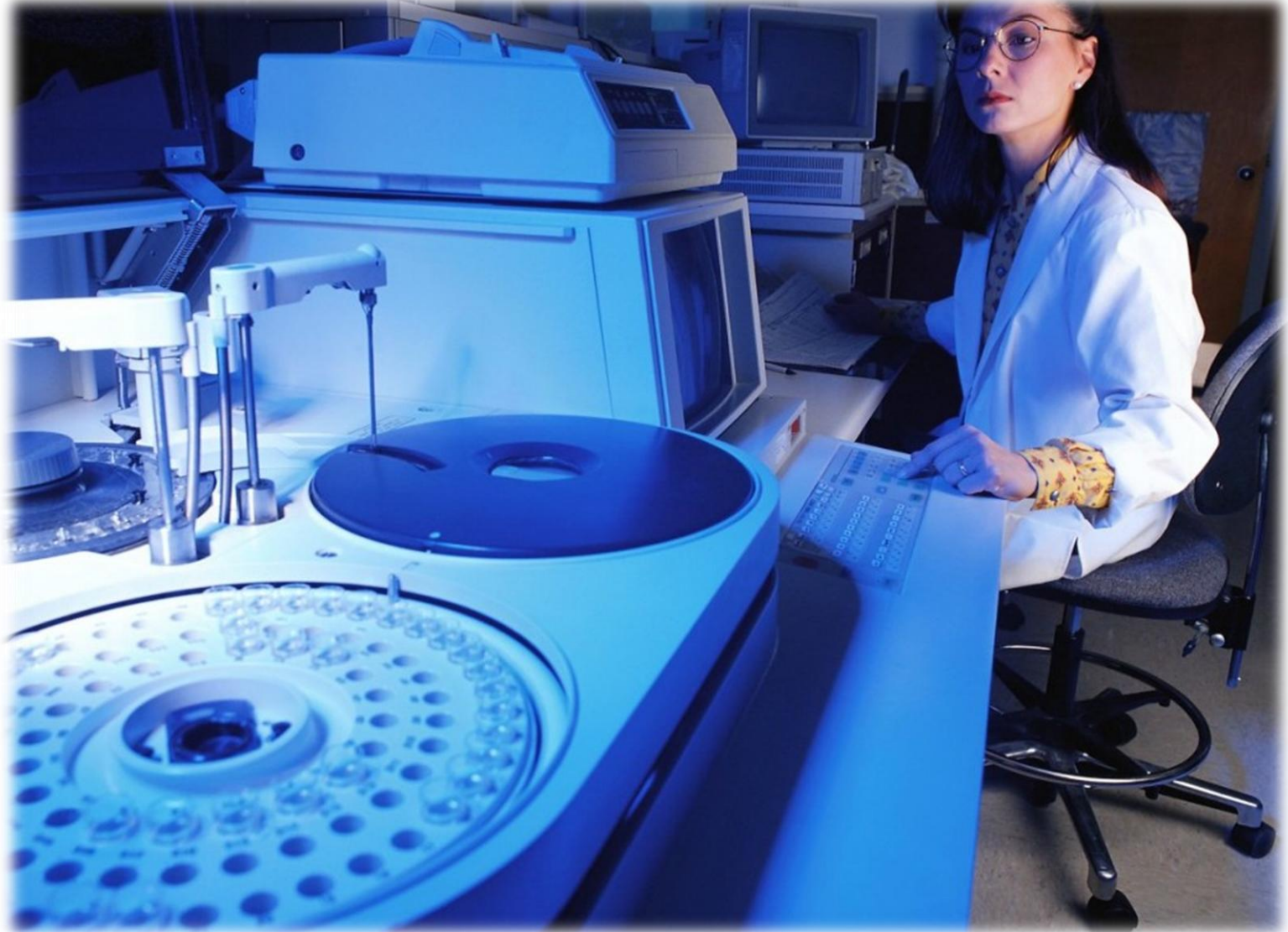






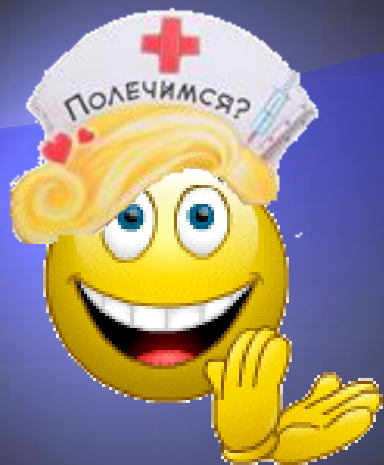








# **Подведение итогов игры**



СПАСИБО  
ЗА ИГРУ



# Список используемой литературы

1. Давыдова О.Н. . Сценарий внеаудиторного занятия по информатике и ИКТ [Текст]: Приложение к ежемесячному теоретическому и научно-методическому журналу «Среднее профессиональное образование», 2014 - № 5`2014. Москва, с. 143
2. Золотарева Т.Н. , Методическая разработка интеллектуальной игры «Эта занимательная информатика» [Текст] : Приложение к ежемесячному теоретическому и научно-методическому журналу «Среднее профессиональное образование», 2014 - № 2`2014. Москва, с. 140