

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ  
«РАМЕНСКИЙ ДОРОЖНО-СТРОИТЕЛЬНЫЙ ТЕХНИКУМ»**

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ГБПОУ МО «Раменский  
дорожно-строительный техникум»  
\_\_\_\_\_/ А.С. Мшецян  
«02» декабря 2022 г.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
по проведению открытого урока  
«День информатики»**

**г. Раменское, 2022**

**РАССМОТРЕНО**

на заседании ЦМК ОД

Протокол № 3

от « 01 » декабря 2022 г.

Председатель ЦМК ОД

\_\_\_\_\_ / М.Д. Будникова

**Разработчик** - преподаватель  
информатики Сыкало Д.В.

## Открытый урок по теме:

### «День информатики»

#### Цели мероприятия:

##### **Образовательные:**

- ✓ Развитие познавательного интереса к информатике;
- ✓ расширение кругозора студентов по дисциплине.

##### **Развивающие:**

- ✓ Развитие творческих способностей студентов;
- ✓ развитие интеллектуальных умений анализировать материал, выбирать главное;
- ✓ развитие навыков их неформального общения в проведении мероприятия средствами применения игровых методик.

##### **Воспитательные:**

- ✓ Воспитание умения работать в команде;
- ✓ воспитание инициативности и активности;
- ✓ воспитание упорства и настойчивости в достижении цели.

##### **Продолжительность: 1 час 30 мин**

### **Добрый день, участники, уважаемое жюри!**

Сегодня мы проводим открытый урок по теме: «День информатики»

Неслучайно внеклассное мероприятие мы проводим в этот день. 4 декабря – день рождения советской, российской информатики. Поздравляю всех присутствующих с этим замечательным праздником.

Эпиграфом к нашему мероприятию взяты слова Виктора Пелевина «Любая реальность является суммой информационных технологий». А мы с вами попробуем использовать знания по информатике в нашей игре.

В нашей игре принимают участие две команды.

После каждого конкурса жюри выставляет баллы.

Ход игры:

### *1 конкурс «Конкурс знатоков»*

Командам предлагается ответить на вопросы, выбрав правильный вариант ответа из предложенных. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Вопросы для команд:

1. Слово "логика" обозначает:
  - а) форму мышления, в которой отражаются признаки предмета;
  - б) наука о формах и способах мышления;
  - в) мысль, в которой что-то утверждается или отрицается;
  - г) прием мышления, когда из исходного знания получается новое знание.(б)
2. Повествовательное предложение, относительно которого можно сказать истинно оно или ложно - это ...
  - а) высказывание;
  - б) силлогизм;
  - в) понятие;
  - г) логика.(а)
3. Логическая операция ... истинна всегда, кроме случая, когда оба высказывания ложны:
  - а) импликация;

- б) эквиваленция;
- в) дизъюнкция;
- г) конъюнкция.

(в)

4. Точное и понятное предписание исполнителю совершить определенную последовательность действий называется ...

- а) программой;
- б) исполнителем;
- в) алгоритмом;
- г) правилом.

(в)

5. Свойство алгоритма всегда состоять из отдельных шагов - это...

- а) понятность;
- б) однозначность;
- в) дискретность;
- г) массовость.

(в)

6. Наглядное графическое изображение алгоритма - это ...

- а) блок-схема;
- б) запись на естественном языке;
- в) алгоритмический язык;
- г) рисунок.

(а)

7. Модем обеспечивает подключение к телефонной сети:

- а) принтера;
- б) сканера;
- в) компьютера;
- г) факса.

(в)

8. Во время выполнения программа хранится в:

- а) клавиатуре;
  - б) процессоре;
  - в) оперативной памяти;
  - г) мониторе.
- (в)

## ***2 конкурс «Последствия вируса»***

В наш компьютер «забрался» вирус, который перепутал все буквы в словах. Ваша задача восстановить исходные слова из предложенных исходных букв. Все они связаны с информатикой.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Время на обдумывания – 3 минуты.

- 1. РВИТСЧЕЕН 2. АКВАЛИТРУА 3. НОТМОИР 4. РИПРЕНТ  
5. РАСКЕН 6. КБОНУТУ**

## ***3 конкурс "Восстанови код"***

Каждой команде я сейчас раздам карточки с заданием. На карточках записаны слова, при передаче сообщение повредилось, буквы в словах перемешались. Ваша задача - отгадать, что же это были за слова. Командам присваивается 1 балл за каждое разгаданное слово. Побеждает команда, которая наберет больше баллов. Время на выполнения задания 4 минуты

Задания для команд:

Для команды Кашлевой Екатерины:

- 1. Лопарь – (пароль)
- 2. Адрес – (среда)
- 3. Кетст - (текст)

4. Олисч - (число)
5. СОРЦЕСПРО - (процессор)
6. АКТПКОМ КСДИ – (компакт диск)
7. ВИКЛУРАТА – (Клавиатура)
8. СТКИДОЖЙ – (джойстик)
9. ТЕРПНИР – (принтер)
- 10.ТОРНМО - (Монитор)

Для команды Артемова Арсения:

1. Фргиак – (график)
2. ТЕРИНПР- (принтер)
3. БШЫМ - (мышь)
4. ТЕРЧЕСВИН- (Винчестер)
5. НЕРСКА – (сканер)
6. ТАКЕДИС - (дискета)
7. НИМОРОТ – (монитор)
8. ММЕДО - (модем)
9. ТЪАЯПМ - (память)
- 10.ДОВОСКИД - (дисковод)

#### ***4 конкурс «Эрудит»***

Отвечают по 1 человеку по очереди представители каждой команды. На ответ - 1 секунда. За верный ответ - 1 балл. Если команда дает неверный ответ, то возможность ответа предоставляется другой команде.

1. Действие производимое с клавишей (нажатие)

2. Неправильная запись в программе (ошибка)
3. Ноль или единица в информатике (бит)
4. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)
5. Адресуемый элемент памяти (ячейка)
6. Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)
7. Указание исполнителю (команда)
8. Проблема, которую надо решить (задача)
9. Устройство ЭВМ, служащее для отображения текстовой и графической информации (монитор, дисплей)
10. Графический способ представления информации (блок-схема)
11. Символ - разделитель (пробел)
12. Гибкий магнитный диск (дискета)
13. Так называют специалистов в своей области (ас)
14. «Мозг» компьютера (процессор)
15. Взломщик компьютерных программ (хакер)
16. Валюта, в которой получает программист зарплату в России (рубль)
17. Популярный среди школьников вид компьютерных программ (игра)
18. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы) (цикл)
19. Печатающее устройство (принтер)
20. Указатель местоположения на экране (курсор)
21. Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (зависание)
22. Начинаящий пользователь (чайник)
23. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (железо)
24. Всемирная глобальная сеть (Интернет)
25. Карманное вычислительное устройство (калькулятор)
26. Знак, используемый для отделения целой части от дробной в информатике (Точка)
27. Как называется человек - фанат компьютерных игр (геймер)



28. Числовое представление мнения преподавателя о работе ученика (оценка)

**5 конкурс «Найдите соответствия»**

Для слова из первого столбца найдите пару во втором столбце. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Время на обдумывания – 2 минуты.

ГЛОБАЛЬНАЯ	ДАННЫХ
ТЕКСТОВЫЙ	ПАУТИНА
ОПЕРАЦИОННАЯ	ПРОГРАММА
БАЗА	РЕДАКТОР
ЭЛЕКТРОННЫЕ	СИСТЕМА
ФАЙЛОВЫЙ	ТАБЛИЦЫ
ВСЕМИРНАЯ	МЕНЕДЖЕР
АНТИВИРУСНАЯ	СЕТЬ

**6 конкурс «И в шутку и всерьёз»**

Проверим, насколько быстро вы умеете мыслить и проведём разминку.

Разминка (шуточные вопросы). Участвуют все члены команды. За каждый убедительно сформулированный ответ - 2 балла. Команды отвечают по очереди. В случае неверного ответа ход передаётся команде соперника.

1. Программист попал в армию. Какой вопрос он задаст офицеру на команду "По порядку номеров рассчитайся". (В какой системе счисления?).
2. Какая связь между городом в Англии, ружьем калибра 30x30 и одним из элементов компьютера? (Все они связаны со словом "винчестер").
3. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой? (Хранение информации).
4. А всё-таки: в какой системе счисления лучше получать стипендию? (В любой).

### 7 конкурс «Опознай пословицу»

Отвечают по 1 человеку по очереди представители каждой команды. На ответ - 10 секунды. За верный ответ - 1 балл. Если команда дает неверный ответ, то возможность ответа предоставляется другой команде.

*Перед вами программистские версии известных русских пословиц и поговорок. Попробуйте вспомнить, как звучат они в оригинале.*

- × Компьютер - лучший друг.  
*(Книга - лучший друг.)*
- × Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.  
*(Скажи мне, какой у тебя друг, и я скажу, кто ты.)*
- × Без компьютера жить, только небо коптить.  
*(Без труда жить, только небо коптить.)*
- × Компьютер памятью не испортишь.  
*(Кашу маслом не испортишь.)*
- × Компьютер на столе не для одних только игр.  
*(Голова на плечах не для одной только шапки.)*
- × Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают.  
*(Дарёному 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.)*
- × DOS - всему начало.  
*(Голова - всему начало.)*
- × Бит байт бережёт.  
*(Копейка рубль бережёт.)*
- × Не клавиатура печатает, а ум.  
*(Не перо пишет, а ум.)*
- × Два раза подумай, один раз удали.  
*(Два раза подумай, один раз скажи.)*

### 8 конкурс «Замени букву»

Участникам выдаются карточки со словами. На выполнение задания отводится 3 минуты. За верный ответ - 1 балл.

В перечисленных словах необходимо заменить одну букву и получить слово, связанное с информатикой и компьютерами. Оценивается правильность и скорость выполнения следующим образом: 5 баллов за каждый правильный ответ + 5 баллов за скорость выполнения. На работу даётся не более пяти минут.

Бант	Байт	Персия	Версия
Бег	Тег	Писк	Диск
Блик	Блок	Писк	Пуск
Болонка	Колонка	Плато	Плата
Боль	Ноль	Плита	Плата
Бот	Бит	Полк	Поле
Бочка	Точка	Порок	Поток
Буфет	Буфер	Пост	Порт
Ваза	База	Почка	Точка
Вектор	Сектор	Правда	Правка
Весть	Шесть	Пробег	Пробел
Ветка	Метка	Продел	Пробел
Вывоз	Вывод	Пролом	Пролог
Гонец	Конец	Профессор	Процессор
Дело	Тело	Путь	Пять
Детка	Метка	Пять	Путь
Дочка	Точка	Рента	Лента
Драйзер	Драйвер	Риск	Диск
Еда	Ада	Род	Код
Жакет	Пакет	Роль	Ноль
Забор	Забой	Сайт	Байт
Злак	Знак	Свет	Цвет

Ива	Два	Село	Тело
Интернат	Интернет	Сетка	Метка
Канат	Канал	Сеть	Семь
Кафель	Кабель	Синус	Минус
Кегля	Кегль	Слежение	Сложение
Кит	Бит	Соль	Ноль
Клок	Блок	Сталь	Стиль
Кол	Код	Сток	Стек
Ком	Код	Стропа	Строка
Лектор	Сектор	Строфа	Строка
Лесть	Шесть	Сумка	Сумма
Маг	Шаг	Суть	Путь
Макет	Пакет	Тесть	Шесть
Матрос	Макрос	Тина	Шина
Метла	Метка	Уборка	Сборка
Мина	Шина	Увод	Ввод
Модуль	Модель	Учетчик	Счѐтчик
Моль	Ноль	Фаза	База
Мочка	Точка	Хобот	Робот
Нависание	Зависание	Чистота	Частота
Олово	Слово	Шапка	Папка
Отлѐт	Отчѐт	Шар	Шаг
Палка	Папка	Шрифт	Шрифт

### Подведение итогов игры

Жюри подсчитывает баллы. Ведущий подводит итоги, выставляет оценки.

**ДЛЯ ЖЮРИ**

<b>№</b> <b>Капитаны</b>	<b>1 команда</b> <b>Каишева</b> <b>Екатерина</b>	<b>2 команда</b> <b>Артемов</b> <b>Арсений</b>
<b>1 конкурс «Конкурс знатоков»</b>	<b>6</b>	<b>5</b>
<b>2 конкурс «Последствия вируса»</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>3 конкурс «Восстанови код»</b>	<b>9</b>	<b>9</b>
<b>4 конкурс «Эрудит»</b>	<b>8</b>	<b>11</b>
<b>5 конкурс «Найдите соответствия»</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
<b>6 конкурс «И в шутку и всерьёз»</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>7 конкурс «Опознай пословицу»</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>8 конкурс «Замени букву»</b>	<b>15</b>	<b>20</b>
<b>ИТОГО</b>	<b>55</b>	<b>64</b>

### ***1 конкурс «Конкурс знатоков»***

1. Слово "логика" обозначает:
- б) наука о формах и способах мышления;
2. Повествовательное предложение, относительно которого можно сказать истинно оно или ложно - это ...
- а) высказывание;
3. Логическая операция ... истинна всегда, кроме случая, когда оба высказывания ложны:
- в) дизъюнкция;
4. Точное и понятное предписание исполнителю совершить определенную последовательность действий называется ...
- в) алгоритмом;
5. Свойство алгоритма всегда состоять из отдельных шагов - это...
- в) дискретность;
6. Наглядное графическое изображение алгоритма - это ...
- а) блок-схема;
7. Модем обеспечивает подключение к телефонной сети:
- в) компьютера;
8. Во время выполнения программа хранится в:
- в) оперативной памяти;

### ***2 конкурс «Последствия вируса»***

1. ВИНЧЕСТЕР
2. КЛАВИАТУРА
3. МОНИТОР
4. ПРИНТЕР
5. СКАНЕР
6. НОУТБУК

### ***3 конкурс "Восстанови код"***

Каждой команде я сейчас раздам карточки с заданием. На карточках записаны слова, при передаче сообщение повредилось, буквы в словах

перемешались. Команды должны отгадать, что же это были за слова. Командам присваивается 1 балл за каждое разгаданное слово. Побеждает команда, которая наберет больше баллов. Время на выполнения задания 4 минуты.

Задания для команд:

**Для команды Кашлевой Екатерины:**

1. Лопарь – (пароль)
2. Адрес – (среда)
3. Кетст - (текст)
4. Олишч - (число)
5. СОРЦЕСПРО - (процессор)
6. АКТПКОМ КСДИ – (компакт диск)
7. ВИКЛУРАТА – (Клавиатура)
8. СТИДОЖИ – (джойстик)
9. ТЕРПНИР – (принтер)
10. ТОРНИМО - (Монитор)

**Для команды Артемова Арсения:**

1. Фргиак – (график)
2. ТЕРИНПР- (принтер)
3. ЫШЫМ - (мышь)
4. ТЕРЧЕСВИН- (Винчестер)
5. НЕРСКА – (сканер)
6. ТАКЕДИС - (дискета)
7. НИМОРОТ – (монитор)
8. ММЕДО - (модем)
9. ТЪАЯПМ - (память)
10. ДОВОСКИД - (дисковод)

***4 конкурс «Эрудит»***

1. Действие производимое с клавишей (нажатие)
2. Неправильная запись в программе (ошибка)

3. Ноль или единица в информатике (бит)
4. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)
5. Адресуемый элемент памяти (ячейка)
6. Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)
7. Указание исполнителю (команда)
8. Проблема, которую надо решить (задача)
9. Устройство ЭВМ, служащее для отображения текстовой и графической информации (монитор, дисплей)
10. Графический способ представления информации (блок-схема)
11. Символ - разделитель (пробел)
12. Гибкий магнитный диск (дискета)
13. Так называют специалистов в своей области (ас)
14. «Мозг» компьютера (процессор)
15. Взломщик компьютерных программ (хакер)
16. Валюта, в которой получает программист зарплату в России (рубль)
17. Популярный среди школьников вид компьютерных программ (игра)
18. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы) (цикл)
19. Печатающее устройство (принтер)
20. Указатель местоположения на экране (курсор)
21. Состояние, в котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (зависание)
22. Начинаящий пользователь (чайник)
23. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (железо)
24. Всемирная глобальная сеть (Интернет)
25. Карманное вычислительное устройство (калькулятор)
26. Знак, используемый для отделения целой части от дробной в информатике (Точка)
27. Как называется человек - фанат компьютерных игр (геймер)
28. Числовое представление мнения преподавателя о работе ученика (оценка)

***5 конкурс «Найдите соответствия»***

ГЛОБАЛЬНАЯ	СЕТЬ
ТЕКСТОВЫЙ	РЕДАКТОР
ОПЕРАЦИОННАЯ	СИСТЕМА
БАЗА	ДАННЫХ



ЭЛЕКТРОННЫЕ

ТАБЛИЦЫ

ФАЙЛОВЫЙ

МЕНЕДЖЕР

ВСЕМИРНАЯ

ПАУТИНА

АНТИВИРУСНАЯ

ПРОГРАММА

### **6 конкурс «И в шутку и всерьёз»**

1. Программист попал в армию. Какой вопрос он задаст офицеру на команду "По порядку номеров рассчитайся". (В какой системе счисления?).
2. Какая связь между городом в Англии, ружьем калибра 30x30 и одним из элементов компьютера? (Все они связаны со словом "винчестер").
3. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой? (Хранение информации).
4. А всё-таки: в какой системе счисления лучше получать стипендию? (В любой).

### **7 конкурс «Опознай пословицу»**

- × Компьютер - лучший друг.  
(Книга - лучший друг.)
- × Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.  
(Скажи мне, какой у тебя друг, и я скажу, кто ты.)
- × Без компьютера жить, только небо коптить.  
(Без труда жить, только небо коптить.)
- × Компьютер памятью не испортишь.  
(Кашу маслом не испортишь.)
- × Компьютер на столе не для одних только игр.  
(Голова на плечах не для одной только шапки.)
- × Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают.  
(Дарёному 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.)
- × DOS - всему начало.  
(Голова - всему начало.)
- × Бит байт бережёт.  
(Копейка рубль бережёт.)

× Не клавиатура печатает, а ум.

*(Не перо пишет, а ум.)*

× Два раза подумай, один раз удали.

*(Два раза подумай, один раз скажи.)*

### 8 конкурс «Замени букву»

Бант	Байт	Персия	Версия
Бег	Тег	Писк	Диск
Блик	Блок	Писк	Пуск
Болонка	Колонка	Плато	Плата
Боль	Ноль	Плита	Плата
Бот	Бит	Полк	Поле
Бочка	Точка	Порок	Поток
Буфет	Буфер	Пост	Порт
Ваза	База	Почка	Точка
Вектор	Сектор	Правда	Правка
Весть	Шесть	Пробег	Пробел
Ветка	Метка	Продел	Пробел
Вывоз	Вывод	Пролом	Пролог
Гонец	Конец	Профессор	Процессор
Дело	Тело	Путь	Пять
Детка	Метка	Пять	Путь
Дочка	Точка	Рента	Лента
Драйзер	Драйвер	Риск	Диск
Еда	Ада	Род	Код
Жакет	Пакет	Роль	Ноль
Забор	Забой	Сайт	Байт
Злак	Знак	Свет	Цвет
Ива	Два	Село	Тело
Интернат	Интернет	Сетка	Метка
Канат	Канал	Сеть	Семь
Кафель	Кабель	Синус	Минус
Кегля	Кегль	Слежение	Сложение
Кит	Бит	Соль	Ноль
Клок	Блок	Сталь	Стиль
Кол	Код	Сток	Стек
Ком	Код	Стропа	Строка
Лектор	Сектор	Строфа	Строка
Лесть	Шесть	Сумка	Сумма
Маг	Шаг	Суть	Путь
Макет	Пакет	Тесть	Шесть

Матрос	Макрос	Тина	Шина
Метла	Метка	Уборка	Сборка
Мина	Шина	Увод	Ввод
Модуль	Модель	Учетчик	Счётчик
Моль	Ноль	Фаза	База
Мочка	Точка	Хобот	Робот
Нависание	Зависание	Чистота	Частота
Олово	Слово	Шапка	Папка
Отлёт	Отчёт	Шар	Шаг
Палка	Папка	Шрифт	Шрифт

