

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ЧАСТНАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«КРАСНОДАРСКИЙ КООПЕРАТИВНЫЙ ТЕХНИКУМ КРАЙПОТРЕБСОЮЗА»**

КОМИССИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ДИСЦИПЛИН

Посвящение в программисты

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
ВНЕКЛАССНОГО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО
МЕРОПРИЯТИЯ**

**для студентов 1 курса специальности
09.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ
И ПРОГРАММИРОВАНИЕ**

Автор разработки:

преподаватели информационных технологий

Кренделева Н.Ю.

Каллаева Р.М.

2021-2022 уч.год

Воспитательная цель: повышение общего культурного уровня, интереса к выбранной специальности, уровня ответственности за коллективное дело; приобретение коммуникативных навыков.

Развивающая цель: расширение кругозора в области ИТ-технологий, развитие навыков логического мышления.

Дата и время проведения мероприятия: 10.12.2021, 11.30

Место проведения мероприятия: актовый зал техникума

Учебные группы: И-211, И-212, И-201, И-202, И-191, И-192, И-181, И-182

Сценарий мероприятия

Запуск файла: *Посвящение* (1 слайд).

Кренделева Н.Ю. Здравствуйте дорогие гости нашего праздника!

СТУДЕНТ1: Добрый день, преподаватели! Привет, студенты!

СТУДЕНТ2: Всем хорошего настроения!

СТУДЕНТ1: слово «программирование» ассоциируется у обычного человека только с персональным компьютером, но это ошибка. Практически каждое электронное устройство — от пульта дистанционного управления до сложных станков с программным управлением в свое время прошли через руки специалистов по программированию.

СТУДЕНТ2: Мы ежечасно сталкиваемся с плодами трудов того, что сделал программист. Смотрим ли мы телевизор, разговариваем ли по телефону — мы пользуемся тем, что создал программист.

Промышленность, медицина, культура, образование — везде применяются электронные устройства. Пожалуй, это одна из профессий, которая охватывает столь широко сферы жизни человека.

Каллаева Р.М.: и не случайно С 22 ноября по 12 декабря во всех школах России проходит Всероссийский урок Цифры. Инициатором и организатором его проведения стал Совет Федерации нашей страны.

В этом году на уроке Цифры школьники узнают о профессии, связанной с разработкой видеоигр.

Игровой рынок — один из самых активно развивающихся ИТ-рынков в мире. Игра — зачастую имитация реальной деятельности. Строительство, управление персонажами, машинами, самолётами — всё это существует и в нашей жизни. Однако в играх сложные процессы можно сделать доступными и интересными для игроков.

В последнее время игры сильно изменились: они стали гораздо сложнее, реалистичнее. (Самое важное не потеряться в видеоигре и не спутать её с реальностью)

По результатам исследований последних лет психологи отмечают, что современные видеоигры могут способствовать развитию социальных навыков, дают людям новый эмоциональный опыт.

И всё это результат труда программистов!

А кто знает, когда празднуется день программиста в году? И почему?

Слайд 2 ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ на слайде:

1. 19 июля — когда Августа Ада Кинг, написала первую в мире программу для вычислительной машины;
2. 10 декабря — в день рождения самой Ады;
3. 4 апреля (4.04) — по аналогии с ошибкой «404» («данная страница не найдена»);

СТУДЕНТ1: День программиста отмечают в 256-й день года. То есть 13 сентября в обычный год и 12-го — в високосный. Такое число было выбрано потому, что 256 — это 2 в 8-й степени, где 2 означает двоичную систему исчисления, а 8 — количество битов в байте.

Каллаева Р.М. Профессия программист входит в топ 50 самых востребованных профессий в стране. Именно поэтому, сегодня, мы собрались здесь чтобы протестировать новые группы студентов нашей специальности, чтобы понять, а готовы ли они ко всем сложностям этой профессии?

СТУДЕНТ2: студентами они стали в сентябре, а чтобы принять их в программисты, мы должны их протестировать как тестировали когда-то и нас.

Кренделева Н.Ю. Обычные студенты нашего техникума могут быть разными, но мне кажется, что студенты – программисты всегда выделяются. У них другой взгляд, у них другие интересы, совершенно другой профессиональный жаргон, у них цикл жизни другой.

СТУДЕНТ1: Их жизненный цикл похож на код программы.

СТУДЕНТ2: Каждый год эта программа дописывается новыми строками... иногда новыми студентами,

Каллаева Р.М. а некоторые строки исчезают

СТУДЕНТ1: студенты 4 курса — аксакалы нашей специальности, их мало чем можно удивить, а испугать можно только досрочной защитой диплома завтра.

Запуск файла: ЖЦ-И-181 И-182.ppsx

Это заранее подготовленные презентации или видеофайлы студенческой жизни за все курсы обучения. Жизненный цикл старшекурсников, таким образом, становится самым длинным

СТУДЕНТ2: студенты 3 курса – интересный народ, некоторых я знаю в лицо. Они уже не путают фамилии преподавателей и побаиваются только курсовую работу.

Запуск файла: ЖЦ И-191 И-192.pps

СТУДЕНТ1: студенты 2 курса уже точно выучили дорогу в компьютерные классы и уже начинают привыкать, что Паскаль это не учёный, а язык программирования.

Запуск файла: ЖЦ И-201 И-202.ppsx

СТУДЕНТ2: первокурсникам всё это ещё предстоит: первая сессия, зачёты, экзамены, индивидуальный проект и курсовая работа.

СТУДЕНТ1: постоянные ошибки в SQL коде

СТУДЕНТ2: непонятные слова АИС, УФИС, МДК и ММТ.

Кренделева Н.Ю. В принципе, можно ещё убежать от этих трудностей...прямо сейчас.

СТУДЕНТ1: Не сдадутся!

СТУДЕНТ2: Вы готовы ко всем этим переменам в вашей жизни? ... Тогда начнём прямо сейчас. Проверим способность будущих программистов хранить и обрабатывать информацию.

Каллаева Р.М. Человек обрабатывает аудио и видео информацию, он работает с числами и текстом. И всё это хранится в его памяти. Вот как раз способность хранить информацию мы сейчас и проверим.

Приглашаем трех самых смелых студентов.

(3 слайд). Задание №1 (3 студента) ПРОВЕРКА ПАМЯТИ

Кренделева Н.Ю.: Вы три полных месяца общаетесь с преподавателями, уже узнаете их в лицо, а помните ли вы их фамилию, имя и отчество? Я называем вам учебный предмет, а вы должны назвать фамилию, имя и отчество преподавателя, который его ведёт. *Проводится конкурс.*

1. Математика — *ФИО1*
2. Физическая культура — *ФИО2*
3. История — *ФИО3*
4. Литература — *ФИО4*
5. ОБЖ — *ФИО5*
6. Физика — *ФИО6*
7. Информатика — *ФИО7*

Каллаева Р.М.: С первым заданием вы справились отлично. Объём памяти у вас для первого этапа достаточен. Следующее задание будет более сложным.

СЛАЙД 4 (только заголовок)

Задание №2 (3 студента) ОБРАБОТКА АУДИОИНФОРМАЦИИ

СТУДЕНТ 1: мы опять приглашаем двух-трех студентов из тех, кто точно бывал на парах и помнит голоса ваших преподавателей.

Кренделева Н.Ю.: Проверим, как вы умеете обрабатывать аудиоинформацию. Вам надо по голосу определить, кто из преподавателей к вам обращается? Сложность в том, что все голоса реверсированы. У вас есть 10с. на обсуждение. *Проводится конкурс.*

Запуск файла: Голос.rpsx со слайда №4 кнопкой «Знакомый голос?»

Далее конкурс ведёт преподаватель

Суть конкурса состоит в том, что записанные приветственные слова преподавателей инвертированы и даются прослушать студентам именно в таком виде. Студенты должны угадать голос каждого преподавателя.

Кренделева Н.Ю.: будем считать, что с аудиоинформацией вы справились хорошо.

СЛАЙД №5

Задание №3 ОБРАБОТКА ТЕКСТОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

Каллаева Р.М.: Теперь проведём проверку умения обработки текстовой информации. Для этого приглашаем студента, который уже научился читать за это время (можно двух студентов). Вам даётся фрагмент текста, который нужно прочесть громко и без запинки. Я думаю, что ваш мозг справится с этим заданием.

Проводится конкурс : Суть конкурса в том, что на слайде презентации появляется текст, который написан по принципу «первая и последняя буквы на местах, а внутренние буквы перемешаны», например слово «информатика» может быть записано как «ирномфаикта». Мозг справляется с таким заданием после 10 секундного привыкания

Тексты, который должен быть прочитан в результате:

Компьютер – это глупая машина, обладающая способностями выполнять невероятно умные вещи.

Программисты – это умные люди, у которых талант делать невероятные глупости. Короче, они нашли друг друга. На экран выводится этот текст для зрителей.

СЛАЙДЫ 6-8 слайды включать только по просьбе преподавателя.

Кренделева Н.Ю.: Новые тексты читаются даже проще, приглашаем ещё 2 студентов *Проводится конкурс ребусов.*

ОТВЕТЫ: *Для программиста*

Рабочим столом является монитор,

Журнальным – системный блок,

Обеденным – клавиатура.

СЛАЙД 9

Задание №4 ОБРАБОТКА ЧИСЛОВОЙ ИНФОРМАЦИИ.

СТУДЕНТ2: Ещё один из способов обработки информации – это работа с числами. Например, знание таблицы умножения. Кто помнит таблицу умножения на 5?

Каллаева Р.М.: Вашим заданием будет определить следующее на экране. *Проводится конкурс.*

ОТВЕТ:

1 Петабайт = 2^{50} байт

1 Эксабайт = 2^{60} байт

1 Зорробайт = не существует

1 Зеттабайт = 2^{70} байт

1 Йоххабайт = не существует

1 Йоттабайт = 2^{80} байт

1 Криптобайт = не существует

СЛАЙД №10 Задание №4 ОБРАБОТКА ВИДЕОИНФОРМАЦИИ

Кренделева Н.Ю. Обработка видеоинформации – процесс очень привычный для информатика-программиста.

СТУДЕНТ1: с начала семестра прошло 3 месяца. Вы не потратили их зря?

СТУДЕНТ2: что интересного у вас уже случилось?

Запуск файла: *ЖЦ_1 курса.ppsx*

Это заранее подготовленные презентации студенческой жизни за все курсы обучения. Жизненный цикл старшекурсников, таким образом, становится самым длинным

Каллаева Р.М.:...студенты 1 курса не впустую прожили первые месяцы обучения, они доказали сегодня, что они имеют право на то, чтобы встать в ряды студентов-программистов

Чсть произнесения торжественной клятвы предоставляется студентам ...ФИО1, ФИО2. Первокурсников прошу встать.

(Для произнесения клятвы на сцену выходит два студента-первокурсника)

Клятва первокурсников

СТУДЕНТ 1: Мы, вчерашние абитуриенты, перед лицом своих многоуважаемых преподавателей-наставников и собратьев-программистов,

СТУДЕНТ 2: понимая всю важность содеянного нами поступка

СТУДЕНТ 1: и находясь в здравом уме и при твёрдой памяти

Клянёмся!

1: Горячо и нежно любить свой техникум, самый кооперативный техникум в мире. *(группа все вместе)*
Клянёмся!

2: Ежедневно посещать техникум, если нужно, то по выходным и праздникам. **Клянёмся!**

1: Прилежно комментировать свой программный код. **Клянёмся!**

2: Не приносить в техникум компьютерных вирусов. **Клянёмся!**

1: Не пытаться форматировать винчестер преподавателя. **Клянёмся!**

2: Не сгибаться, как интеграл во время сессии. **Клянёмся!**

1: Помнить о величии двоичной системы. **Клянёмся!**

2: От сессии до сессии всегда жить очень весело. **Клянёмся!**

1: Если же мы нарушим эту священную клятву... да ниспадет на нас немилость наших преподавателей,

2: Да заикнется наша линейная программа!

1: Да будет сниться нам вечно... синий «дисплей смерти»!

2: Да не услышим мы звонок с четвёртой пары в субботу!

1: Да потеряем мы дипломную программу за день до защиты диплома!

Каллаева Р.М.: Прошу садиться.

Теперь вы стали на ступеньку выше. Из простых студентов –первокурсников вы превратились в студентов – **чайников**. Чайник постоянно всего боится, первое время регулярно путает пробел и Энтер, ищет на клавиатуре клавишу Any Key

Не находит и очень расстраивается

Вам вручается символ вашего статуса (**СТУДЕНТ:** подаёт символы статусов).

Сегодня студенты 2 курса, т.е. бывшие чайники получают статус Юзеров.

Самая многочисленная часть компьютерного населения нашей планеты. Юзера можно сравнить с птицей, просидевшей часть своей жизни в клетке и неожиданно получившей свободу. Word и Excel у него уже не вызывают больших трудностей, жесткий диск потихоньку забивается хламом, без которого, как ему кажется, прожить невозможно.

Сегодня студенты 3 курса, бывшие Юзеры, получают статус хакеров.

Это такой переходной период в жизни будущих программистов,

Группа, состоящая в основном из пока ещё недоучек компьютерных специальностей. Основной род их занятий — поиск уязвимостей в программах других.

Студенты- хакеры в перерывах делают вид что сдают зачёты и экзамены.

Сегодня студенты 4 курса, бывшие Хакеры, получают статус ПРОГРАММИСТОВ. По статистике это одна из самых модных специальностей. Это достаточно крутые ребята в перспективе. Только программист запросто может попросить у шефа 100 долларов на память, и получить их.

СТУДЕНТ2: Теперь вы стали на 1 шаг ближе к вашей цели.

И пусть вам сопутствует удача

СТУДЕНТ1: И не подведёт интернет!

СТУДЕНТ2: И не потеряется флешка с курсовой!

СТУДЕНТ1: И не забудется пароль в самый нужный момент!

СТУДЕНТ2: И всегда легко установится нужная программа на ноут!

Каллаева Р.М.: Чтобы вам немного легче училось в нашем техникуме у студентов старшекурсников для вас есть подарки.

Вручаются символические подарки, например кружка с наклеенными на неё с внешней стороны кнопками от клавиатуры HELP! Или что-то подобное

Кренделева Н.Ю.: Мы с вами живём в век ИТ технологий, в век интернета и больших информационных потоков.

Вы выбрали одну из самых интересных и важных профессий. Она требует наличия самых разных качеств: хорошей памяти, сообразительности, умения логически мыслить, сосредотачиваться, абстрагироваться.

СТУДЕНТ1: мы желаем вам лёгкой первой сессии...

СТУДЕНТ2: и счастливого билета на экзамене.

Кренделева Н.Ю.: Наш вечер завершён, Всего доброго) До встречи на занятиях, зачётах и экзаменах!

Рецензия на внеклассное мероприятие

«Посвящение в программисты»

Автор: преподаватель информационных дисциплин Каллаева Р.М., Кренделева Н.Ю.

Дата проведения: 10.12. 2021 г.

Место проведения: Актовый зал техникума

Целевая аудитория: преподаватели, студенты

Тема: «Посвящение в программисты».

Цель: Конкурс проводится с целью развития интереса к будущей профессии, реализации творческого потенциала и профессионального совершенствования студентов.

В целях выявления талантливых студентов из числа первокурсников АНЧ ПОО «Краснодарский кооперативный техникум крайпотребсоюза», активизации учебной деятельности и выявления способностей студентов в техникуме преподавателями проведен интеллектуально-развлекательный вечер «Посвящение в студенты».

Конкурс проводился в актовом зале техникума, в котором приняли участие студенты первых курсов техникума. Количество участников не ограничивалось.

В ходе организации и проведения мероприятия были реализованы основные задачи - повышение интереса к профессии, а также профессиональное совершенствование педагогов в области преподавания ИТ дисциплин.

Тема и содержание выступлений соответствовали возрасту. Присутствовали конкурсы профессиональной направленности.

Выступления участников конкурса оценивало жюри, которое и подвело итоги конкурсных выступлений.

Победителям конкурсов были вручены грамоты и призы.

Рецензент: Зав.отделением Мельник А.В.
АНЧ ПОО «Краснодарский кооперативный
техникум крайпотребсоюза»

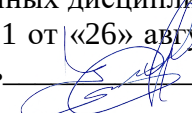


АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ЧАСТНАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«КРАСНОДАРСКИЙ КООПЕРАТИВНЫЙ ТЕХНИКУМ КРАЙПОТРЕБСОЮЗА»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
открытого внеклассного мероприятия
"Профессия - программист"

Автор: Каллаева Рукижат Магомедовна,
преподаватель информационных
дисциплин

Белореченск, 2023

РАССМОТРЕНО
на заседании ПЦК
информационных дисциплин
Протокол № 1 от «26» августа 2023 г.
Председатель  Чепчугова С.С.

Разработка представляет собой внеклассное мероприятие для студентов 1 курса специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование. Мероприятие проводится в виде тематической игры. Игра развивает у студентов логическое мышление, внимательность, а также их творческий потенциал. Во время игры вырабатываются навыки работы в коллективе.

Содержание

1. Пояснительная записка	4
2. План мероприятия	5
3. Технологическая карта	6
4. Ход мероприятия	8

Пояснительная записка

Цель написания методической разработки:

- расширить представление студентов о выбранной профессии, сформировать позитивное отношение к труду, к профессиональному росту, побуждать студентов к поиску информации о профессии, создавать условия для саморазвития, самореализации.
- обобщить и распространить педагогический опыт по организации и проведению внеклассных мероприятий.

Обоснование выбранной формы проведения внеклассного мероприятия:

Игровая технология позволяет в значительной мере усилить воспитательный процесс, который определяется теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются её участники (игроки); развитие интеллектуальных способностей студентов в системе внеклассной деятельности повышает интерес студентов к поиску информации различного направления и использования её в познавательных целях.

Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного воздействия, способствует развитию общественного и творческого самовыражения.

Игровой метод способствует созданию коллектива, воспитывает чувство ответственности у каждого участника игры, так как успех часто зависит от согласованности командных действий.

Интеллектуальный поединок происходит между командами, находящимися за игровыми столами при соблюдении четко установленного фактора времени. Эрудиция участников игры проявляется в умении ответить на вопросы.

План внеклассного мероприятия- игры: «Профессия – программист»

Дата 25.09.2023 г. **группы** И-231, И-232, И-233

Цель: сформировать позитивное отношение к труду, к профессиональному росту, побуждать студентов к поиску информации о профессии, создавать условия для саморазвития, самореализации.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить учащихся с разнообразием профессий в сфере IT, качеством личности, требованиям к профессии;
- расширить кругозор учащихся и мире IT профессий;
- обобщить знания учащихся посредством проведения игры.

Развивающие:

- развитие навыков работать в команде;
- развитие навыков культуры речи, выступать перед аудиторией;
- развитие внимания, памяти, воображения, логического мышления.

Воспитательные:

- воспитание общей культуры, толерантности, интереса к выбранной профессии;
- формирование общечеловеческих ценностей на примере изучения требований к профессиональным навыкам.

Вид занятия – внеклассное мероприятие.

Форма проведения: игра.

Средства обучения: раздаточный материал, мультимедийный проектор, компьютерная презентация.

Формы учебной деятельности: групповая, индивидуальная.

Ожидаемые результаты:

Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности. (ОК 02), работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами. (ОК4), использовать информационные технологии в профессиональной деятельности. (ОК 09)

Технологическая карта мероприятия

Содержание занятия	Время	Содержание деятельности		Развиваемые компоненты компетенций
		Действия педагога	Действия студентов	
1. Целевое пространство				
1.1 Организационный момент	1 мин	- приветствуют студентов - проверяют готовность группы к занятию - отмечают отсутствующих	- приветствуют преподавателей	- осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
1.2 Мотивация деятельности	2 мин	- сообщают тему мероприятия - определяют план - нацеливают на результат	- записывают тему занятия и вопросы в рабочие тетради -слушают	
1.3 Постановка целей	2 мин	-организовывают целеполагание - переводят индивидуальные цели в общую целевую зону	- формулируют индивидуальные цели - определяют средства и способы деятельности	
2. Деятельностное пространство				
2.1 Организация деятельности в пространстве	35 мин	- предлагают прослушать доклад «Профессия программист»; - предлагают посмотреть видео «История появления и развития программирования и ЭВМ»; - предлагают пройти конкурс «Разминка для программистов» в виде ответов на вопросы	- выступают с докладом, слушают, осмысливают услышанное; - смотрят видео, слушают, осмысливают услышанное; - отвечают на поставленные вопросы;	-работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами. -использовать информационные технологии в профессиональной деятельности

		- предлагает пройти конкурс «Кроссворд для программистов» на листах в клетку - предлагают пройти конкурс «Блок-схемы пословиц» на слайде презентации - предлагают пройти конкурс «Алгоритмы в сказках» на листах в клетку - предлагают пройти конкурс «Конкурс капитанов» в виде опроса капитанов	- выполняют задание, озвучивают результат; - выполняют задание, озвучивают результат; - отгадывают кроссворд, озвучивают результат; - отгадывают на каком языке написан код, озвучивают результат;	
3. Рефлексивное пространство				
3.1 Рефлексия учебной деятельности	5 мин	- подводят итоги игры; - организуют рефлекссию студентов по целям и результатам деятельности; - определяют победителя.	- слушают, осознают результат своей деятельности; - рефлексиируют по целям.	

Ход мероприятия

Организационный момент. Здравствуйте, уважаемые студенты.

1-й Ведущий

Добрый день уважаемые студенты, преподаватели и гости! Сегодня мы собрались с вами для проведения мероприятия, посвященного Дню программиста. Тема сегодняшнего занятия: «Профессия - программист».

2-й ведущий:

- Значение этой профессии трудно переоценить. Мы каждый день имеем дело с продуктами работы программистов. Скажите, что бы вы хотели получить от сегодняшнего мероприятия, какие цели ставите перед собой? (Студенты отвечают). Итак, из всего выше сказанного, обобщая ваши цели, позвольте мне сформулировать общую цель нашего классного часа: изучить чем же профессия программист полезна для общества

1-й ведущий:

-Нашу жизнь уже невозможно представить без различных электронных устройств, от пульта дистанционного управления до промышленных станков с программным управлением. И все они разрабатываются программистами.

Давайте прослушаем доклад Тимошенко Ксении, студентки 1 курса, на тему: «Профессия программист». (Ксения читает доклад). Спасибо, Ксения.

2 –й Ведущий

- С каждым днем появляются новые профессии, связанные с компьютерами. Выше были перечислены только основные, востребованные сегодня. Однако нет никаких сомнений в том, что с каждым днем будут появляться все новые и новые сферы деятельности, в которых будут использоваться информационные технологии.

Игра

1-й ведущий

А теперь предлагаем перейти к следующему этапу нашего мероприятия – конкурсу программистов!

В конкурсе участвуют две команды групп 1 и 2 курса специальности «Информационные системы»

Конкурс оценивает очень компетентное жюри в составе: ...

1 конкурс (5 баллов) **Приветствие команд.** Приветствие содержит:

- название команды;
- девиз;
- эмблема

Разминка для программистов (за правильный ответ 1 балл)

1. Как звали первого программиста? (Ада Лавлэйс)
2. Что такое блок-схема? (графическое представление алгоритма)
3. Ноль или единица в информатике (бит)
4. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)
5. Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)

6. Указание исполнителю (команда)
7. «Мозг» компьютера (процессор)
8. Взломщик компьютерных программ (хакер)
9. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы) (цикл)
10. Указатель местоположения на экране (курсор)
11. Место хранения информации (память)
12. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (железо)
13. Всемирная глобальная сеть (Интернет)

2 конкурс (1 балл за правильный ответ). **«Кроссворд».**

Общее время на задание 2 минуты, но кто быстрее (время объявляет жюри).

Кроссворд для программистов (раздать листки с заданием командам)

3 конкурс «Блок-схемы пословиц» (за 1 правильный ответ – 5 баллов)

На слайде представлены блок-схемы пословиц попробуйте сформулировать известную русскую пословицу по ее блок-схеме:

1 команда

Ответ: За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь.

2 команда

Ответ: Умный в гору не пойдет, умный гору обойдет.

1 команда

Ответ: Семь раз отмерь – один отрежь.

2 команда

Ответ: Готовь сани летом, а телегу – зимой.

4 конкурс «Алгоритмы в сказках» (за правильный ответ – 5 баллов)

Студентам предлагается на выбор две сказки: «Колобок» и «Репка», необходимо составить для них блок-схему

5 конкурс «Конкурс капитанов» (5 баллов)

Участнику предлагается код, он должен назвать на каком языке программирования он написан.

1 команда Си

2 команда Паскаль

1 команда HTML

1 команда Visual Basic

Рефлексивное пространство.

Рефлексия учебной деятельности.

Жюри подводят итоги. Объявляют победителя.

Скажите, пожалуйста, достигли ли Вы цели, которые ставили перед собой в самом начале? (Студенты отвечают).

Спасибо!

Лист оценивания

Название конкурса	Группа 1	Группа 2
1 конкурс Приветствие		
Разминка		
2 Конкурс «Кроссворд»		
Итого		
3 Блок-схемы пословиц		
Итого		
4 Алгоритмы в сказках		
Итого		
5 Конкурс капитанов		
Итого		
Всего		

Кроссворд для программистов

По горизонтали:

2) Программный продукт обладает внутренней организацией, у него есть внутренняя – **структура**

3) Печатающее устройство для регистрации информации на бумажный носитель – **принтер**

6) Накопители на кассетной магнитной ленте – **стриммер**

13) Строиться на базе алфавита, состоящего из букв, цифр и других символов - **код**

17) Специально написанная программа способная самопроизвольно присоединяться к другим программам - **вирус**

По вертикали:

1) Папка, хранящая удаленные файлы и папки, с возможностью их восстановить - **корзина**

4) Комплекс средств позволяющих человеку общаться с компьютером через естественные среды: звук, видео, графику, тексты и др. - **мультимедиа**

5) Стандартная программа позволяет создавать и редактировать простые текстовые файлы, без иллюстраций и текста - **блокнот**

7) Ограниченная прямоугольной рамкой и выделенная отличительным цветом часть экрана, позволяет просматривать, выбирать, вводить и изменять информацию в ее зонах - **окно**

8) Устройство для чтения и записи информации на магнитном диске - **дисковод**

9) Язык искусственного интеллекта, разработанный в России - **Рефал**

10) Накопители на жестких магнитных дисках получили широкое распространение в ПК - **винчестер**

11) Устройство, соединяющее две сети, использующие одинаковые методы передачи данных – **мост**

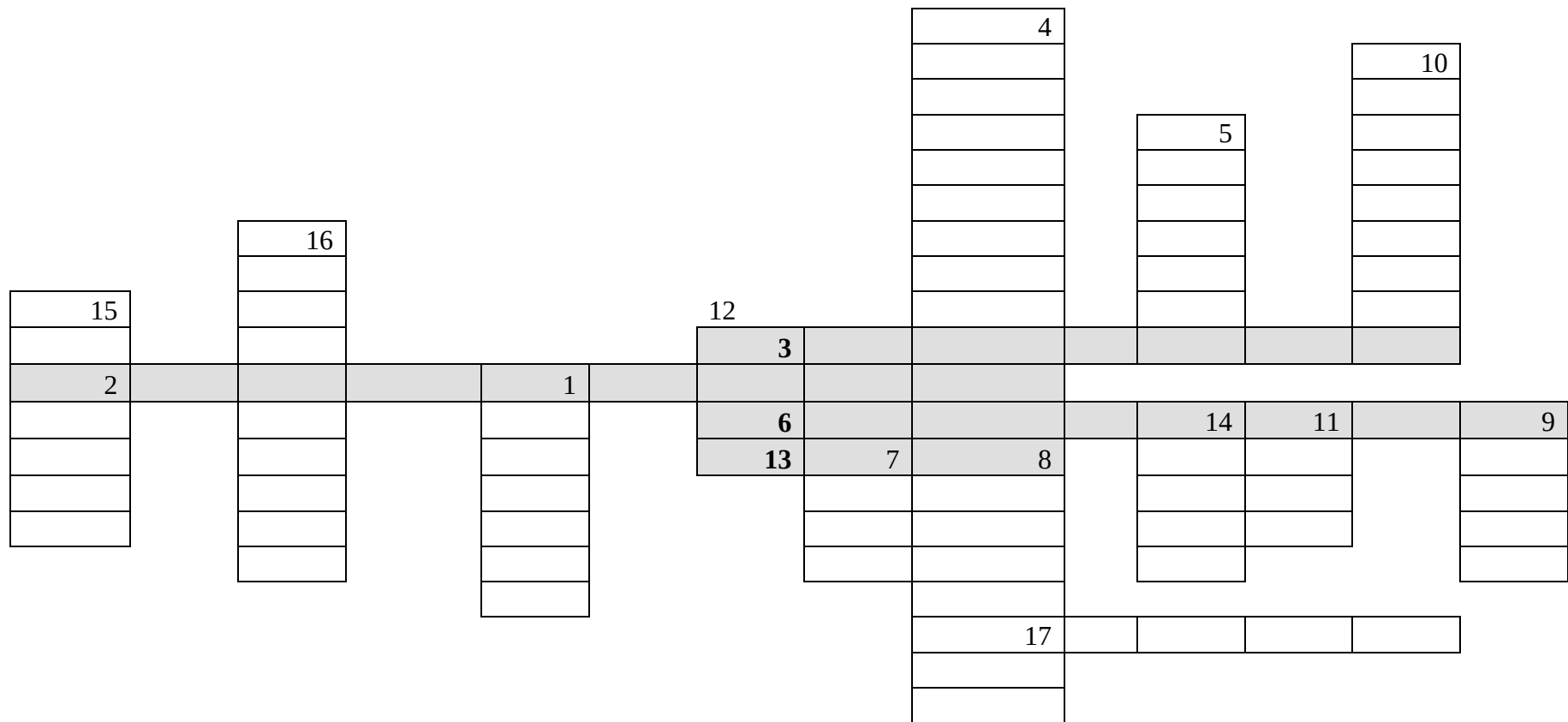
12) Кнопка на Панели задач для вызова Главного меню - **пуск**

14) Устройство, выполняющее модуляцию и демодуляцию информационных сигналов ЭВМ по каннам связи - **модем**

15) Носитель информации с наименьшей информационной емкостью - **дискета**

16) Сведения об окружающем мире – **информация**





Кроссворд для программистов

По горизонтали:

- 2) Программный продукт обладает внутренней организацией, у него есть внутренняя
- 3) Печатающее устройство для регистрации информации на бумажный носитель –
- 6) Накопители на кассетной магнитной ленте
- 13) Строиться на базе алфавита, состоящего из букв, цифр и других символов
- 17) Специально написанная программа способная самопроизвольно присоединяться к другим программам

По вертикали:

- 1) Папка, хранящая удаленные файлы и папки, с возможностью их восстановить
- 4) Комплекс средств позволяющих человеку общаться с компьютером через естественные среды: звук, видео, графику, тексты и др.
- 5) Стандартная программа позволяет создавать и редактировать простые текстовые файлы, без иллюстраций и текста
- 7) Ограниченная прямоугольной рамкой и выделенная отличительным цветом часть экрана, позволяет просматривать, выбирать, вводить и изменять информацию в ее зонах
- 8) Устройство для чтения и записи информации на магнитном диске
- 9) Язык искусственного интеллекта, разработанный в России
- 10) Накопители на жестких магнитных дисках получили широкое распространение в ПК
- 11) Устройство, соединяющее две сети, использующие одинаковые методы передачи данных
- 12) Кнопка на Панели задач для вызова Главного меню
- 14) Устройство, выполняющее модуляцию и демодуляцию информационных сигналов ЭВМ по каналам связи -
- 15) Носитель информации с наименьшей информационной емкостью
- 16) Сведения об окружающем мире

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
main()
{
    int a, b, c; // объявление переменных
    printf ( "Введите два целых числа\n" ); // подсказка для ввода
    scanf ( "%d%d", &a, &b ); // ввод данных
    c = a + b; // вычисления(оператор присваивания)
    printf ( "Результат: %d + %d = %d \n",
    a, b, c ); // вывод результата
    getch();
}
```

```

Program Stepen;
Var a,n:integer;
    S:longint;
Procedure Degree (x,y;integer; Var St:longint);
    Var i:integer;
    Begin
        St:=1;
        For i:=1 to y do St:=St*x;
    End;
Begin
    Writeln ('Введите два числа'); {ввод значений}
    Readln (a,n);
    Degree (a,n,S); {обращение к процедуре}
    Writeln ('Результат',S); {вывод значения a^n}
    Readln ;
End .

```

[illegible]

<p align="center">Разработан студенткой группы ИС-415 Чаровой
А.А.</p>
</body>
</html>

4) 2 команда

```
Private Sub Form_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    Form1.CurrentX = X
    Form1.CurrentY = Y
End Sub
Private Sub Form_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    If Button = 1 Then
        Line (Form1.CurrentX, Form1.CurrentY)-(X, Y), QBColor(0)
    End If
End Sub
```

Ответы для жюри

1 конкурс (5 баллов) **Приветствия команд.**

- название команды
- девиз;
- эмблема

Разминка для программистов (за правильный ответ 1 балл)

1. Как звали первого программиста? (Ада Лавлэйс)
2. Что такое блок-схема? (графическое представление алгоритма)
3. Ноль или единица в информатике (бит)
4. Специальная программа, выполняющая нежелательные для пользователя действия на компьютере (вирус)
5. Строго определенная последовательность действий при решении задачи (алгоритм)
6. Указание исполнителю (команда)
7. «Мозг» компьютера (процессор)
8. Взломщик компьютерных программ (хакер)
9. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы) (цикл)
10. Указатель местоположения на экране (курсор)
11. Место хранения информации (память)
12. Как на компьютерном жаргоне называется совокупность аппаратных средств (железо)
13. Всемирная глобальная сеть (Интернет)

2 конкурс (1 балл за правильный ответ). **«Кроссворд».**

Общее время на задание 2 минуты, но кто быстрее (время объявляет жюри).

3 конкурс **«Блок-схемы пословиц»** (за 1 правильный ответ – 5 баллов)

- 1 команда Ответ: За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь.
2 команда Ответ: Умный в гору не пойдет, умный гору обойдет.
1 команда Ответ: Семь раз отмерь – один отрежь.
2 команда Ответ: Готовь сани летом, а телегу – зимой.

4 конкурс **«Алгоритмы в сказках»** (за правильный ответ – 5 баллов)

Студентам предлагается на выбор две сказки: «Колобок» и «Репка», необходимо составить для них блок-схему

5 конкурс **«Конкурс капитанов»** (5 баллов) Участнику предлагается код, он должен назвать на каком языке программирования написана программа.

- 1 команда Си
2 команда Паскаль

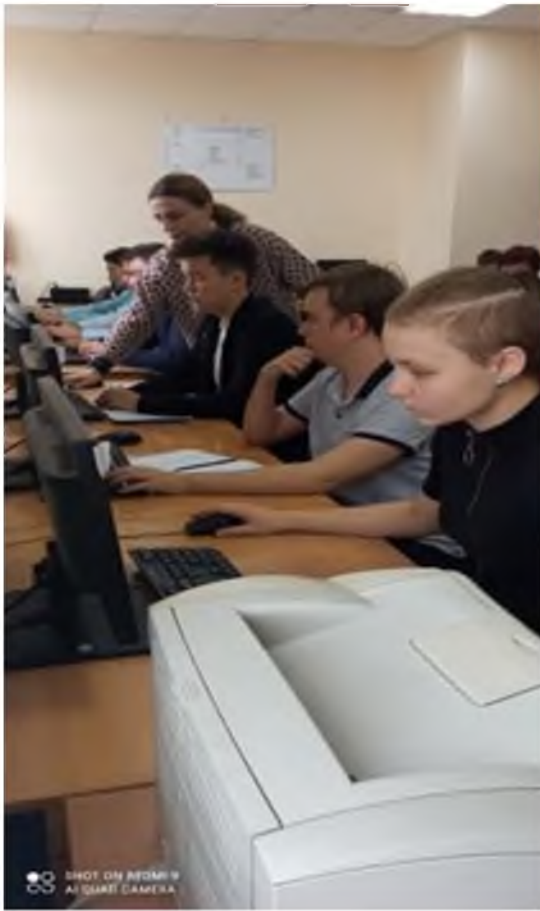
1 команда HTML

2 команда Visual Basic

3 конкурс «Блок-схемы пословиц»







АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ЧАСТНАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«КРАСНОДАРСКИЙ КООПЕРАТИВНЫЙ ТЕХНИКУМ
КРАЙПОТРЕБСОЮЗА»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ**

**по теме: «8 февраля – международный день памяти юного героя-
антифашиста».**

Специальность: 09.02.07 Информационные системы и
программирование

Автор – составитель:

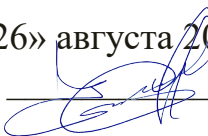
Каллаева Рукижат Магомедовна

Дата проведения:
08.02.2023г.

Белореченск, 2023г.

Рассмотрено и утверждено на заседании
цикловой комиссии информационных
дисциплин

Протокол № 1 от «26» августа 2023 г.

Председатель ПЦК  Чепчугова С.С.

Аннотация: методическая разработка создана для проведения внеклассного мероприятия в рамках Всероссийского оборонно-массового месячника с целью гражданско-патриотического воспитания обучающихся. Структура работы включает в себя введение, основную часть, заключение, литературу и приложение в электронном виде. Приложение представляет собой презентацию.

Автор – составитель:

Каллаева Рукижат Магомедовна – преподаватель АНЧ ПОО
«Краснодарский кооперативный техникум крайпотребсоюза».

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Основная часть	5
Заключение	9
Литература	10

ВВЕДЕНИЕ

(текст преподавателя)

22 июня 1941 г. в 4 ч. утра без объявления войны после артиллерийской и авиационной подготовки главные силы Вермахта и войска германских союзников (около 190 дивизий) внезапно начали мощное наступление по всей западной границе СССР от Чёрного до Балтийского моря.

Бомбардировке подверглись Киев, Рига, Каунас, Виндава, Либава, Шауляй, Вильнюс, Минск, Гродно, Брест, Барановичи, Бобруйск, Житомир, Севастополь и многие другие города, железнодорожные узлы, аэродромы, военно-морские базы СССР. Осуществлялся артиллерийский обстрел пограничных укреплений и районов дислокации советских войск вблизи границы. В 5-6 ч. утра немецко-фашистские войска перешли государственную границу СССР и повели наступление вглубь советской территории. Только через полтора часа после начала наступления посол Германии в Советском Союзе граф Вернер фон Шуленбург сделал заявление об объявлении войны СССР.

В 12 ч. дня все радиостанции Советского Союза передали правительственное сообщение о нападении на нашу страну фашистской Германии. В заявлении, с которым от имени Центрального Комитета Коммунистической партии и Советского правительства выступил народный комиссар иностранных дел В. М. Молотов, указывалось, что нападение фашистской Германии на СССР — беспрецедентное в истории цивилизованных народов вероломство.

Вслед за правительственным сообщением был передан Указ Президиума Верховного Совета СССР о мобилизации военнообязанных граждан 1905-1918 гг. рождения. 23 июня была создана Ставка Главного Командования Вооружённых Сил СССР (позднее Ставка Верховного Главнокомандования) во главе с народным комиссаром обороны, Маршалом Советского Союза С. К. Тимошенко.

В приграничных сражениях и в начальный период войны (до середины июля) Красная Армия потеряла убитыми и ранеными 850 тыс. человек; было уничтожено 9,5 тыс. орудий, свыше 6 тыс. танков, около 3,5 тыс. самолетов; в плен попало около 1 млн. человек. Немецкая армия оккупировала значительную часть страны, продвинулась вглубь до 300-600 км, потеряв при этом 100 тыс. человек убитыми, почти 40% танков и 950 самолётов. Однако план молниеносной войны, в ходе которой германское командование намеревалось за несколько месяцев захватить европейскую часть СССР, провалился.

13 июля 1992 г. постановлением Президиума Верховного Совета РФ день начала Великой Отечественной войны был объявлен Днём памяти защитников Отечества.

Указом Президента РФ от 08.06.1996 «О Дне памяти и скорби» 22-ое июня было объявлено Днём памяти и скорби. В память о жертвах Великой Отечественной войны 1941–1945 гг. на территории всей страны приспускаются Государственные флаги Российской Федерации, в учреждениях культуры, на телевидении и радио отменяются развлекательные мероприятия и передачи. Федеральным законом от 13.03.1995 (в редакции от 13.06.2023) «О днях воинской славы и памятных датах России» 22-ое июня объявлено Днём памяти и скорби – днём начала Великой Отечественной войны (1941 год).

Согласно данным современной историографии, основанным на результатах работы в 1980–1990-е гг. комиссии Генерального штаба генерал-полковника Г. Ф. Кривошеева и уточнённым в 2009 г. сформированной по инициативе министра обороны Российской Федерации межведомственной комиссией, безвозвратные потери Вооружённых сил СССР (убитые, умершие от ран в госпиталях, пропавшие без вести, попавшие в плен, умершие от болезней, погибшие от несчастных случаев, а также решениями трибуналов приговорённые к расстрелу) с 22 июня 1941 г. по 9 мая 1945 г. составили 11 444 100 человек. Из них 1 836 000 военнопленных вернулись в СССР в ходе послевоенной репатриации, а 939 700 человек были призваны в Красную армию вторично на освобождённых территориях Советского Союза в 1942–1945 гг. Таким образом, оставшиеся 8 668 400 человек составляют общие безвозвратные потери Вооружённых сил СССР в войне.

Число погибших среди мирного населения СССР составляет более 13 684 000 человек. Из них 7 420 370 человек истреблены преднамеренно на оккупированных территориях, 4 100 000 человек умерли от жестоких условий оккупационного режима (голод, болезни), 2 164 313 человек погибли на принудительных работах в Германии.

Общие безвозвратные людские потери СССР в Великой Отечественной войне оцениваются в 26 600 000 человек.

Сейчас данная тема является самой актуальной, т.к. в разных местах активно проявляются такие ячейки, где под разными лозунгами подразумевают настоящий фашизм. Поэтому, каждый год необходимо рассказывать студентам что это такое и какие печальные последствия могут быть.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

**Им в сорок третьем
Выдали медали,
И только в сорок
пятом —
Паспорта.
(Ю. Воронов)**

Цель: формирование идей патриотизма, активной гражданской позиции обучающихся, приобщение к историческому, культурному и духовному наследию, расширение знаний о героях-антифашистах, привлечение внимания к антифашистской тематике.

Оборудование: портреты героев антифашистов на магнитной доске, персональный компьютер, интерактивная доска, презентация.

Ход мероприятия.

Ведущий 1:

- По всей России сейчас проходит месячник оборонно-массовой работы, он является частью «Государственной программы патриотического воспитания граждан Российской Федерации». Каким датам он посвящен в этом году?

Обучающиеся:

- В этом году он посвящен Дню защитника Отечества и 80-летию Победы советского народа в Великой Отечественной войне 1941-1945 годов.

Ведущий 2:

- В рамках этого месячника мы сегодня проводим мероприятие. А чем знаменателен вчерашний день – 8 февраля?

Обучающиеся:

- 8 февраля – международный день памяти юного воина-антифашиста.

Ведущий 1:

- Этой дате и посвящается наш классный час. Скажите, что означает понятие «фашизм».

Обучающиеся:

- Фашизм – течение, которое несёт за собой насилие, войну, зло, угнетение и уничтожение людей другой расы.

Ведущий 2:

- Фашизм – чума двадцатого века. Возникнув в 30-е годы в Италии, он провозглашал культ силы, призывал к диктатуре, уничтожению демократии, превосходство одних социальных групп или народов над другими. Во многих странах Европы в середине столетия фашисты пришли

к власти. Именно тогда люди, стремящиеся к свободной и справедливой жизни, начали выступать против нового порядка, против нарушения прав человека во имя некой идеи. Казалось бы, что после победы в 1945 году фашизм был уничтожен, но и в наше время можно встретить людей с фашистской свастикой на рукавах, которые проповедуют зло, насилие. Как вы понимаете слово «антифашист»?

Обучающиеся:

- Это люди, которые боролись против фашизма.

Ведущий 1:

- На фронт уходили не только взрослые, но и дети такого же возраста, как и вы... Памяти юных мальчиков и девочек всех стран, тех, кто боролся и умирал за свободу, равенство и счастье людей, посвящён день 8 февраля.

- 8 февраля 1962 года рабочий Париж вышел под красным флагом на демонстрацию с требованием прекратить кровавую войну против алжирского народа. В Демонстрации принимал участие юный разносчик газет Даниэль Фери. Из его рук рабочие каждое утро получали свежие номера газет. Он был своим в этой среде, его любили.

Ведущий 2:

- Демонстрантов подстерегали фашисты – ярые сторонники войны в Алжире. От их предательских выстрелов погиб Даниэль. Ровно год спустя 8 февраля 1963 года в Иракской тюрьме умер от пыток другой мальчик – Фадыл Джамаль.

Звучит «Ноктюрн» Арно Бабаджаняна.

Я никогда не была в
Париже.
Ни в этот день, ни раньше,
Но я сегодня так ясно вижу
Его бульвары, мосты и
башни.
Молчалив и суров Париж!
Плачут безлюдные улицы,
Роняя тяжелые капли с
крыш,
От боли дома сутулятся.
Цветы и снова цветы,
Черные ленты горя,
Франция, это сегодня ты
Провожаешь своих героев.
По виллам, дворцам
Расползается страх,
Как перед боем,
Тревожная тишь.

Вдруг, как набат,
Миллионный шаг.
Это идет рабочий Париж.
Кровью спаянные ряды,
Все ниже каштаны склоняются.
Франция, их не забудешь ты-
Кровь с мостовой не
смывается,
Пусть она вечно алеет
В розах родной земли,
Чтоб дети в твоих аллеях
Спокойно играть могли.
И в восемнадцатом,
И в сорок первом
Шли в бой они,
А рядышком порой
Шагал парнишка,
Сверстник вам, наверное,
Но уже герой.

Ведущий 2:

- Так получилось, что в этот день в 1943 году были расстреляны пять мальчишек-парижан лица «Бюффон», не предавших своих друзей-подпольщиков в годы Второй мировой войны.

- В этот же день были расстреляны герои-молодогвардейцы Олег Кошевой, Любовь Щевцова, Ульяна Громова, Сергей Тюленин, Иван Земнухов, Иван Туркенич, Василий Левашов, Виктор Третьякевич, и другие члены «Молодой гвардии» города Краснодона. Вчерашние школьники города Краснодона, во время оккупации Украины гитлеровскими войсками, создали антифашистскую подпольную организацию. «Молодая гвардия» печатала листовки, призывающие не подчиняться оккупантам, устраивала диверсии, для того, чтобы снизить боеспособность вражеских солдат. Помимо этого, они спасли от угона в Германию более 2000 человек. Наконец, ребята готовили вооруженное восстание в Краснодоне, планировали освободить город от захватчиков. Но они были преданы, их организация была раскрыта. Все участники, после зверских пыток, были убиты.

Ведущий 1:

- По инициативе московского городского Клуба Интернациональной дружбы, 8 февраля отмечается ежегодно с 1964 года как День памяти юного героя-антифашиста. Мы вспоминаем в этот день тех, кто погиб за свободу, кто не задумываясь шагнул навстречу смерти.

Ведущий 2:

- Множество школьников, ваших сверстников, бежали на фронт бить врага. Подростков можно было встретить и в Красной Армии, и в партизанских отрядах. Они становились разведчиками, связными, медсестрами и санитарями, и, конечно, они шли в бой вместе со всеми. Вспомним их имена.

- **Марат Казей.** Мальчик из белорусской деревни. Его маму, за связь с партизанами, арестовали и казнили фашисты. Марат, движимый гневом и ненавистью, присоединился к партизанскому отряду. Он был разведчиком, доставлял командованию ценные сведения о расположении и передвижениях войск врага. Нарядясь пастухом или нищим, он отправлялся во вражеский гарнизон, всегда возвращался с ценными сведениями. Погиб в бою. Когда у него осталась последняя граната, он подпустил врагов поближе и взорвал себя и их, ему было 15 лет. Награжден посмертно орденом ВОВ 1-й степени и удостоен звания героя Советского Союза.

Ведущий 1:

- **Зина Портнова.** Участвовала в диверсиях, распространяла листовки, по заданию партизанского отряда вела разведку. А потом устроилась в немецкую столовую для личного состава. Здесь сумела осуществить дерзкую операцию – отравила пищу, пострадало более 100 немцев. Возвращалась с задания, фашисты схватили, начали пытать. Во время одного из допросов,

выбрав момент, схватила со стола пистолет и в упор выстрела в гестаповца. Вбежавший на выстрел офицер был также убит наповал. Зина была зверски замучена пытками. Присвоено звание героя Советского Союза, посмертно.

Ведущий 2:

- **Валя Котик.** Заводила и пионерский вожак из города Шепетовка (Украина). С приходом гитлеровцев, вместе с друзьями организовал переправу оружия, которое оставалось на местах боев, в партизанский отряд. Позднее ушел в партизаны. На счету Вали 6 пущенных под откос вражеских эшелонов. Погиб в 44-м. Ему было четырнадцать. Награжден орденом Ленина, орденом ВОВ.

Ведущий 1:

- **Леня Голиков,** мальчишка из обычного русского села. Ушел в партизаны, когда село захватили фашисты. Ходил в разведку, участвовал в боях, уничтожил 78 немцев, 2 железнодорожных и 12 шоссежных мостов, 2 продовольственных склада фашистов и 10 автомашин с боеприпасами. Сопровождал обоз из 250 подвод с продуктами в блокадный Ленинград. Однажды в схватке один на один победил немецкого генерала и захватил важнейшие документы. Герой Советского Союза, погиб зимой 1943 года.

Ведущий 2:

- **Саша Бородулин.** Каратели выследили их отряд. Трое суток уходили от немцев, вырываясь из окружения дважды, но кольцо все сжималось. И тогда командир принял решение – отряд уходит, добровольцы остаются для прикрытия. Это были люди, обреченные на смерть. Но зато остальные могли прорваться и дальше бороться с немцами. Саша остался. Их было пятеро. А потом он остался один. Можно было, конечно, спрятаться в лесу, но тогда немцы быстро могут догнать весь отряд. Дорога каждая минута. И он вызвал огонь на себя. Когда осталась одна последняя граната, дал фашистам подойти близко и взорвал себя и их. Награжден орденом Красного Знамени, посмертно.

Ведущий 1:

- Война – это страшное испытание, доставшееся на долю нашему народу. Миллионы жертв унесла она: молодые и старые, солдаты и офицеры, крестьяне и рабочие, врачи и учителя; погибшие под пулями и снарядами, замученные в лагерях, умершие от голода, болезней, пыток. Везде, куда ни посмотри, во всяком бою, во всяком аду обязательно отыщутся следы шустрых мальчишек и девчонок. Они носятся вдоль позиций, таскают воду, передают информацию, все видят, все примечают. Они не знают усталости и покоя. Они – дети войны – они защищают родину наравне со взрослыми, не взирая на смертельную опасность.

Ведущий 2:

- Об этом наша благодарная память в День юного героя-антифашиста. Я объявляю минуту молчания в память о них.

В блокадных днях
Вы так и не узнали:
Меж юностью и детством
Где черта?

Ведущий 1:
Вам в сорок третьем
Выдали медали,
И только в сорок пятом —
Паспорта.
И в этом нет беды...
Но взрослым людям,
Уже прожившим многие года,
Вдруг страшно оттого,
Что вы не будете
Ни старше, ни взрослее,
Чем тогда...

(Ю. Воронов)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

(текст преподавателя)

Вечно будет жить в наших сердцах память о юных героях, отдавших свою жизнь за свободу и счастье людей. О тех, кто шёл плечом к плечу с отцами и братьями в бой, о тех, кто сражался с врагом в суровые годы Великой Отечественной войны.

Горько и больно говорить, что и сейчас мир не спокоен, не стабилен. В разных точках земли возникают межнациональные конфликты и войны, совершаются акты терроризма. Жертвами становятся десятки тысяч мирных жителей, среди них дети. Ломаются судьбы, уничтожаются материальные, культурные, духовные ценности.

И каждый из нас понимает, что такого быть не должно.

Каждое утро над Землёй должно вставать мирное солнце, каждый вечер заходить. Каждый день на Земле должны рождаться тысячи детей. Они появляются на свет, чтобы жить и видеть прекрасное были расстреляны пять мальчишек-парижан лица "Бюффон",.

Если мы будем жить в мире со всеми людьми, то на Земле не будет войн, террористических актов.



Марат Казей.



Зина Портнова.



Валя Котик.



Деня Голиков,



Саша Бородулин



Юта Бондаровская.



**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ЧАСТНАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«КРАСНОДАРСКИЙ КООПЕРАТИВНЫЙ ТЕХНИКУМ КРАЙПОТРЕБСОЮЗА»**

КОМИССИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ДИСЦИПЛИН

Посвящение в программисты

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
ВНЕКЛАССНОГО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО
МЕРОПРИЯТИЯ**

**для студентов 1 курса специальности
09.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ
И ПРОГРАММИРОВАНИЕ**

2024-2025 уч.год

Воспитательная цель: повышение общего культурного уровня, интереса к выбранной специальности, уровня ответственности за коллективное дело; приобретение коммуникативных навыков.

Развивающая цель: расширение кругозора в области ИТ-технологий, развитие навыков логического мышления.

Дата и время проведения мероприятия: 06.12.2024, 11.30

Место проведения мероприятия: актовый зал техникума

Учебные группы: И-241,243,243

Сценарий мероприятия

Запуск файла: _Посвящение_ (1 слайд).

Каллаева Здравствуйте дорогие гости нашего праздника!

Толстихина: Добрый день, преподаватели! Привет, студенты!

Каллаева: Мы рады приветствовать вас на традиционном ежегодном празднике «Посвящение в программисты»

Толстихина: Сегодня мы с вами будем свидетелями великих событий!

Каллаева: слово «программирование» ассоциируется у обычного человека только с персональным компьютером, но это ошибка. Практически каждое электронное устройство — от пульта дистанционного управления до сложных станков с программным управлением в свое время прошли через руки специалистов по программированию.

Толстихина: Мы ежечасно сталкиваемся с плодами трудов того, что сделал программист. Смотрим ли мы телевизор, разговариваем ли по телефону — мы пользуемся тем, что создал программист.

Промышленность, медицина, культура, образование — везде применяются электронные устройства. Пожалуй, это одна из профессий, которая охватывает столь широко сферы жизни человека.

Каллаева: Я, так понимаю, что все собравшиеся сегодня в этом прекрасном зале собираются стать великими (или не совсем) программистами. А, знаете ли вы, кто такие программисты?. Итак, сегодня у вас проверочная работа. Прошу капитанов групп вооружиться ручками и, прислушиваясь к ответам группы, записывать на листочек ответы (правильные пункты). Готовы?

Слайд 1:

1. Программист – это...

- а) сотрудник школы программистов
- б) профессионал по написанию программы
- в) человек, свободно владеющий одним или несколькими языками программирования

2. Устройство ввода текстовой информации – это...

- а) мышь
- б) клавиатура
- в) дискета

3. Для чего служат операторы вывода в любом языке программирования?

- а) для вывода списка на экран
- б) для вывода учителя из себя
- в) для вывода какого-нибудь умозаключения

4. При наборе текста одно слово от другого отделяется...

- а) точкой
- б) пробелом
- в) запятой

5. Что такое программирование?

- а) это логически правильно построенная цепочка действий с логическим концом.
- б) это одна из пар в техникуме
- в) это наука о компьютерах

6. Обмен информацией – это...

- а) просмотр фильма
- б) прослушивание радиопередач
- в) разговор по телефону

7. Что такое дискета?

- а) гибкий магнитный диск
- б) жесткий магнитный диск
- в) там все танцуют и поют

8. Операторы в программе на языке Pascal отделяются друг от друга...

- а) двоеточием
- б) точкой с запятой
- в) запятой

9. Дисплеем называют

- а) телевизор
- б) устройство ввода
- в) экран монитора

10. Что такое информатика?

- а) это одно из занятий в нашей школе
- б) наука, изучающая свойства информации и закономерности их процессов

в) подружка Электроника

Каллаева: Итак, если у вас получилась следующая шифровка: _в б а б а в а б в б, то вы прошли, сами того не замечая, первое испытание. Испытание - экзамен на знания.

Толстихина: студентами они стали в сентябре, а чтобы принять их в программисты, мы должны их протестировать как тестировали старшие курсы.

Каллаева :А кто знает, когда празднуется день программиста в году? И почему?

Слайд 2 ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ на слайде:

1. 19 июля — когда Августа Ада Кинг, написала первую в мире программу для вычислительной машины;
2. 10 декабря — в день рождения самой Ады;
3. 4 апреля (4.04) — по аналогии с ошибкой «404» («данная страница не найдена»);

Каллаева: День программиста отмечают в 256-й день года. То есть 13 сентября в обычный год и 12-го — в високосный. Такое число было выбрано потому, что 256 — это 2 в 8-й степени, где 2 означает двоичную систему исчисления, а 8 — количество битов в байте.

Толстихина: Обычные студенты нашего техникума могут быть разными, но мне кажется, что студенты — программисты всегда выделяются. У них другой взгляд, у них другие интересы, совершенно другой профессиональный жаргон, у них цикл жизни другой.

Каллаева: Их жизненный цикл похож на код программы. Каждый год эта программа дописывается новыми строками... иногда новыми студентами,

Толстихина. а некоторые строки исчезают

Каллаева: студенты 4 курса — аксакалы нашей специальности, их мало чем можно удивить, а испугать можно только досрочной защитой диплома завтра.

Запуск файла: ЖЦ-И-181 И-182.ppsx

Это заранее подготовленные презентации или видеофайлы студенческой жизни за все курсы обучения. Жизненный цикл старшекурсников, таким образом, становится самым длинным

Толстихина: студенты 3 курса — интересный народ, некоторых я знаю в лицо. Они уже не путают фамилии преподавателей и побаиваются только курсовую работу.

Запуск файла: ЖЦ И-191 И-192.pps

Каллаева: студенты 2 курса уже точно выучили дорогу в компьютерные классы и уже начинают привыкать, что Питон это не змея, а язык программирования.

Запуск файла: ЖЦ И-201 И-202.ppsx

Толстихина: первокурсникам всё это ещё предстоит: первая сессия, зачёты, экзамены, индивидуальный проект и курсовая работа, постоянные ошибки в SQL коде, непонятные слова ОАП, УФИС, МДК и ММТ.

Каллаева: не будем пугать наших первокурсников, покажем лучше им как некоторые студенты сдают экзамены.

Попова:

Расскажи мне, Расскажи...

Расскажи мне, ради Бога!

Весь билет перескажи...

Я прошу не так уж много.

Ученица:

Ваш предмет пересдавать

Никогда я не устану...

Все равно я вас достану!

Все равно я вас достану!

Попова:

Я поставлю тебе три,

Но предмета ты не знаешь!

Ну хотя бы покажи,

Что и как ты здесь решаешь?

Попова: Хорошо! Пусть будет три!

(Рисует в зачетке 3, ученица всем показывает)

Ученица:

Да за эти 8 лет

Я успела научиться,

Как компьютер не спалить,

Как компьютер не спалить,

И как тройки мне добиться!

Толстихина. В принципе, можно ещё убежать от этих трудностей...прямо сейчас.

Каллаева: Не сдадутся!

Толстихина: Вы готовы ко всем этим переменам в вашей жизни? ... Тогда начнём прямо сейчас. Проверим способность будущих программистов хранить и обрабатывать информацию.

Каллаева: Человек обрабатывает аудио и видео информацию, он работает с числами и текстом. И всё это хранится в его памяти. Вот как раз способность хранить информацию мы сейчас и проверим.

Приглашаем трех самых смелых студентов.

(3 слайд). Задание №1 (3 студента) ПРОВЕРКА ПАМЯТИ

Толстихина.: Вы три полных месяца общаетесь с преподавателями, уже узнаете их в лицо, а помните ли вы их фамилию, имя и отчество? Я называем вам учебный предмет, а вы должны назвать фамилию, имя и отчество преподавателя, который его ведёт. *Проводится конкурс.*

- | | |
|--------------------------|------|
| 1. Математика — | ФИО1 |
| 2. Физическая культура — | ФИО2 |
| 3. История — | ФИО3 |
| 4. Литература — | ФИО4 |
| 5. ОБЖ — | ФИО5 |
| 6. Физика — | ФИО6 |
| 7. Информатика — | ФИО7 |

Каллаева.: С первым заданием вы справились отлично. Объём памяти у вас для первого этапа достаточен. Следующее задание будет более сложным.

СЛАЙД 4 (только заголовок)

Задание №2 (3 студента) ОБРАБОТКА АУДИОИНФОРМАЦИИ

Каллаева: мы опять приглашаем двух-трех студентов из тех, кто точно бывал на парах и помнит голоса ваших преподавателей.

Толстихина.: Проверим, как вы умеете обрабатывать аудиоинформацию. Вам надо по голосу определить, кто из преподавателей к вам обращается? Сложность в том, что все голоса реверсированы. У вас есть 10с. на обсуждение. *Проводится конкурс.*

Запуск файла: Голос.rpx со слайда №4 кнопкой «Знакомый голос?»

Далее конкурс ведёт преподаватель

Суть конкурса состоит в том, что записанные приветственные слова преподавателей инвертированы и даются прослушать студентам именно в таком виде. Студенты должны угадать голос каждого преподавателя.

Каллаева .: будем считать, что с аудиоинформацией вы справились хорошо.

СЛАЙД №5

Задание №3 И то, и другое -что это такое?

Толстихина: Каждой команде поочередно необходимо определить каким понятиям соответствуют приведенные комментарии

Например, И ковровая, и беговая, и на магнитном диске в компьютере (*дорожка*).

Слайд №5

1. И нота, и язык программирования (*СИ*)
2. И семейный, и военный, и файловый (*архив*)
3. И категория в спорте, и позиция в записи числа (*разряд*)
4. И в трапеции, и у памятника, и у системы счисления (*основание*)
5. И почтовый, и нижний или верхний, и у элемента массива (*индекс*)
6. И город в Англии, и разговорное название жесткого диска (*винчестер*)
7. И медицинская, и в компьютерной программе (*процедура*)
8. И искусственное русло, наполненное водой, и линия связи (*канал*)
9. И рыболовная, и компьютерная (*сеть*)
10. И движение ногой при ходьбе, и величина изменения параметра цикла (*шаг*)

Толстихина: Молодцы! И здесь вы прошли свое испытание

СЛАЙД 9

Задание №4 Компьютерное зазеркалье.

Каллаева : В словосочетаниях, связанных с компьютерами и информатикой, слова заменены на противоположные по смыслу, назначению, размерам и т.п. Команде необходимо как можно быстрее определить исходные словосочетания. Капитан команды поднимает руку, если команда готова дать ответ. За каждый правильный ответ 1 балл.

Например, Беззвучный микрофон (*звуковая колонка*)

1. Гибкая плата (*жесткий диск*)
2. Видимая папка (*скрытый файл*)
3. Долговременный склероз (*оперативная память*)
4. Естественная глупость (*искусственный интеллект*)

5. Коллективные счета (*персональный компьютер*)
6. Лиственный файл (*корневой каталог*)
7. Отцовский блок (*материнская плата*)
8. Одеяло для кошки (*коврик для мышки*)
9. Ручная вакцина (*компьютерный вирус*)
10. Низкий запрет (*высокое разрешение*)

СЛАЙД №10 Задание №4 ОБРАБОТКА ВИДЕОИНФОРМАЦИИ

Каллаева: Обработка видеoinформации – процесс очень привычный для информатика-программиста.

Толстихина: с начала семестра прошло 3 месяца. Вы не потратили их зря?

Каллаева : что интересного у вас уже случилось?

Запуск файла: ЖЦ_1 курса.ppsx

Это заранее подготовленные презентации студенческой жизни за все курсы обучения. Жизненный цикл старшекурсников, таким образом, становится самым длинным

Толстихина:...студенты 1 курса не впустую прожили первые месяцы обучения, они доказали сегодня, что они имеют право на то, чтобы встать в ряды студентов-программистов

Чсть произнесения торжественной клятвы предоставляется студентам ...ФИО1, ФИО2. Первокурсников прошу встать.

(Для произнесения клятвы на сцену выходит два студента-первокурсника)

Клятва первокурсников

СТУДЕНТ 1: Мы, вчерашние абитуриенты, перед лицом своих многоуважаемых преподавателей-наставников и собратьев-программистов,

СТУДЕНТ 2: понимая всю важность содеянного нами поступка

СТУДЕНТ 1: и находясь в здравом уме и при твёрдой памяти

Клянёмся!

1: Горячо и нежно любить свой техникум, самый кооперативный техникум в мире. *(группа все вместе)* **Клянёмся!**

2: Ежедневно посещать техникум, если нужно, то по выходным и праздникам.
Клянёмся!

1: Прилежно комментировать свой программный код. **Клянёмся!**

2: Не приносить в техникум компьютерных вирусов. **Клянёмся!**

1: Не пытаться форматировать винчестер преподавателя. **Клянёмся!**

2: Не сгибаться, как интеграл во время сессии. **Клянёмся!**

1: Помнить о величии двоичной системы.

Клянёмся!

2: От сессии до сессии всегда жить очень весело.

Клянёмся!

1: Если же мы нарушим эту священную клятву... да ниспадет на нас немилость наших преподавателей и директора,

2: Да заикнется наша линейная программа!

1: Да будет сниться нам вечно... синий «дисплей смерти»!

2: Да не услышим мы звонок с четвертой пары в субботу!

1: Да не удастся пронести мне на экзамен ни одной шпаргалки!

2: Да потеряем мы дипломную программу за день до защиты диплома!

Каллаева.: Прошу садиться.

Теперь вы стали на ступеньку выше. Из простых студентов – первокурсников вы превратились в студентов – **чайников**. Чайник постоянно всего боится, первое время регулярно путает пробел и Энтер, ищет на клавиатуре клавишу Any Key

Не находит и очень расстраивается

Вам вручается символ вашего статуса (СТУДЕНТ: подаёт символы статусов).

Сегодня студенты 2 курса, т.е. бывшие чайники получают статус Юзеров.

Самая многочисленная часть компьютерного населения нашей планеты. Юзера можно сравнить с птицей, просидевшей часть своей жизни в клетке и неожиданно получившей свободу. Word и Excel у него уже не вызывают больших трудностей, жесткий диск потихоньку забивается хламом, без которого, как ему кажется, прожить невозможно.

Сегодня студенты 3 курса, бывшие Юзеры, получают статус хакеров.

Это такой переходной период в жизни будущих программистов,

Группа, состоящая в основном из пока ещё недоучек компьютерных специальностей. Основной род их занятий — поиск уязвимостей в программах других.

Студенты- хакеры в перерывах делают вид что сдают зачёты и экзамены.

Сегодня студенты 4 курса, бывшие Хакеры, получают статус ПРОГРАММИСТОВ.

По статистике это одна из самых модных специальностей. Это достаточно крутые ребята в перспективе. Только программист запросто может попросить у шефа 100 долларов на память, и получить их.

Каллаева: Теперь вы стали на 1 шаг ближе к вашей цели.

И пусть вам сопутствует удача

Толстихина: И не подведёт интернет!

Каллаева: И не потеряется флешка с курсовой!

Толстихина: И не забудется пароль в самый нужный момент!

Каллаева: И всегда легко установится нужная программа на ноут!

Толстихина: Чтобы вам немного легче училось в нашем техникуме у студентов старшекурсников для вас есть подарки.

Вручаются символические подарки, например кружка с наклеенными на неё с внешней стороны кнопками от клавиатуры HELP! Или что-то подобное

Каллаева.: Мы с вами живём в век ИТ технологий, в век интернета и больших информационных потоков.

Вы выбрали одну из самых интересных и важных профессий. Она требует наличия самых разных качеств: хорошей памяти, сообразительности, умения логически мыслить, сосредотачиваться, абстрагироваться.

Толстихина: мы желаем вам лёгкой первой сессии...

Каллаева: и счастливого билета на экзамене.

Толстихина.: Наш праздник завершён, Всего доброго) До встречи на занятиях, зачётах и экзаменах!

Песня мы желаем счастья вам

Рецензия
на открытое внеклассное мероприятие
«Посвящение в программисты»

Автор: преподаватель информационных дисциплин Каллаева Р.М.

Внеклассное открытое мероприятие «**Посвящение в программисты**» направлено на формирование у студентов интереса к будущей профессии.

Задачи мероприятия:

- повышение общего культурного уровня, интереса к выбранной специальности, уровня ответственности за коллективное дело; приобретение коммуникативных навыков.;
- расширение кругозора в области ИТ-технологий, развитие навыков логического мышления.;

На мероприятии были проведены различные конкурсы, сценки про жизнь студентов, были подготовлены и показаны интересные видеоролики студентами 2,3,4 курсов про жизнь студентов в техникуме.

Программа получилась эмоционально насыщенной, интересной и познавательной. Цели и задачи мероприятия достигнуты.

Рецензент: _____ Бондаренко Л.В.,
заместитель директора по учебной работе
АНЧ ПОО «Краснодарский кооперативный
техникум крайпотребсоюза»

06.12.2024г.

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ЧАСТНАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«КРАСНОДАРСКИЙ КООПЕРАТИВНЫЙ ТЕХНИКУМ
КРАЙПОТРЕБСОЮЗА»**

КОМИССИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ДИСЦИПЛИН

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
ВНЕКЛАССНОГО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО
МЕРОПРИЯТИЯ
«ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ»**

**для студентов 1 курса специальности
09.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ
И ПРОГРАММИРОВАНИЕ**

2024-2025 уч.год

Внеклассное мероприятие

«И в шутку, и всерьез»

Цели:

- *Образовательная:* закрепление знаний, умений навыков по основным темам учебного курса «Информатика и ИКТ».
- *Воспитательная:* воспитывать самостоятельность, целеустремленность, умение работать в команде, ответственность в достижении цели.
- *Развивающая:* развивать познавательный интерес учащихся к предмету, логическое мышление, творческую активность.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

– Добрый день, дорогие участники, зрители и болельщики. В современном мире информатика – самая молодая и стремительно развивающаяся наука, знание которой просто необходимо каждому человеку. Сегодня мы с вами и в шутку, и всерьез попытаемся прикоснуться к разным граням этой интереснейшей науки.

В нашей игре участвуют две сборные команды, поприветствуем их. Представление капитанов команд и членов жюри. Итак, мы начинаем.

1 конкурс. «Дальше, дальше...»

За 100 секунд каждая команда должна верно ответить на как можно большее количество вопросов. Если команда затрудняется с ответом, капитан просит перейти к следующему вопросу, сказав «Дальше». Верный ответ приносит команде 1 балл.

Жюри подсчитывает количество верных ответов и регламентирует время.

Вопросы 1 команде:

1. Значок на экране, щелкнув мышью на котором можно открыть некоторую программу, документ или папку. (*Ярлык*)
2. Запись числа 15 в 16-ричной системе счисления. (*F*)
3. Не имеющий физического воплощения, а созданный на экране монитора компьютера. (*Виртуальный*)
4. Образное представление схемы организации на диске файлов и каталогов (папок). (*Дерево*)
5. Фирма, предоставляющая услуги по пользованию Интернетом. (*Провайдер*)
6. Размер шрифта. (*Кегль, пункт*)
7. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы). (*Цикл*)
8. Человек – фанат компьютерных игр. (*Геймер*)
9. Назовите "антипод" для слова «клиент». (*Сервер*)
10. Сколько байт в 40 битах?(5)
11. Минимальная единица измерения информации. (*бит*)
12. От имени какого математика произошло слово АЛГОРИТМ. (*Аль Хорезми*)
13. (Вопрос-шутка) Какой носитель имеет форму пиццы? (*Гибкий, жесткий, компакт-диски*)
14. Как называется объект – заместитель оригинала? (*модель*)
15. Гибкий магнитный диск. (*дискета*)
16. (Вопрос-шутка) Книгу по какому языку программирования химии называют книгой про ионы меди? (*Си++.*)

17. Когда появился манипулятор «мышь», то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа. (*Колобок*).
18. Аппаратные и программные средства, обеспечивающие объединение на компьютере текста, графики, анимации и звука. (*Мультимедиа*)
19. Состояние, при котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (*Зависание*)
20. Изобретатель системы кодирования информации, использующий два символа: точку и тире. (*Морзе*).

Вопросы 2 команде:

1. Перечисление всех папок (каталогов), в которые вложен файл. (*Путь*)
2. Запись числа 8 в 8-ричной системе счисления. (*10*)
3. Элемент печатающей головки матричного принтера (*Иголка*)
4. Текст, содержащий связи с текстом других документов. (*Гипертекст*)
5. Минимальный элемент изображения на экране монитора. (*Пиксель*)
6. Главный компьютер многоканговой локальной сети. (*Сервер*)
7. Начинающий пользователь. (*Чайник, лузер*)
8. Процедура «альтернатива», как ее можно назвать иначе? (*Ветвление, выбор*)
9. Назовите "антипод" для слова «константа». (*Переменная*)
10. Сколько бит в 3 байтах?(*24*)
11. Минимальный информационный объект. (*Файл*)
12. Имя первой женщины – программиста. (*Ада Лавлейс*)
13. (Вопрос-шутка) Кто жужжит в дисковом? (*Овод — дисковод.*)
14. Последовательность действий, направленная для достижения конкретной цели. (*Алгоритм*)
15. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой? (*Хранение информации*).
16. (Вопрос-шутка) Как зовут дирижера оркестра компьютерных устройств? (*Операционная система.*)
17. Вычислительное устройство у древних греков и римлян, похожее на счёты. (*Абак*).
18. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений в языке программирования. (*Синтаксис*)
19. Как называются программы, предназначенные для просмотра страниц Интернета? (браузеры)
20. Символ, используемый в обозначении интервала ячеек в электронных таблицах. (:)

Объявление итогов жюри

2 конкурс «И то, и другое – что это такое?»

Каждой команде поочередно необходимо определить каким понятиям соответствуют приведенные комментарии.

Например, И ковровая, и беговая, и на магнитном диске в компьютере (*дорожка*).

1. И нота, и язык программирования (*СИ*)
2. И семейный, и военный, и файловый (*архив*)
3. И категория в спорте, и позиция в записи числа (*разряд*)

4. И в трапеции, и у памятника, и у системы счисления (*основание*)
5. И почтовый, и нижний или верхний, и у элемента массива (*индекс*)
6. И город в Англии, и разговорное название жесткого диска (*винчестер*)
7. И медицинская, и в компьютерной программе (*процедура*)
8. И искусственное русло, наполненное водой, и линия связи (*канал*)
9. И рыболовная, и компьютерная (*сеть*)
10. И движение ногой при ходьбе, и величина изменения параметра цикла (*шаг*)

3 конкурс «Стань роботом»

Ведущий: Один из вас будет художником, но необычным, а роботом-манипулятором. А остальным членам команды по очереди предстоит управлять роботом. На экране вы увидите изображение. Ваша задача — посредством команд роботу воспроизвести изображение на импровизированном экране монитора (лист бумаги формата А3, прикрепленный к стене или стенду). Такие явные команды, как «Нарисуй дерево» или «Нарисуй уши», недопустимы. Нельзя называть предметы, изображенные на рисунке. Разрешенные команды: «Поставь точку в левом верхнем углу», «Начерти окружность», «Соедини точки отрезком» и т. п.

Максимальное количество баллов за этот конкурс – 10.

Объявление итогов жюри

4 конкурс «Компьютерное зазеркалье»

В словосочетаниях, связанных с компьютерами и информатикой, слова заменены на противоположные по смыслу, назначению, размерам и т.п. Команде необходимо как можно быстрее определить исходные словосочетания. Капитан команды поднимает руку, если команда готова дать ответ. За каждый правильный ответ 1 балл.

Например, Беззвучный микрофон (*звуковая колонка*)

1. Гибкая плата (*жесткий диск*)
2. Видимая папка (*скрытый файл*)
3. Долговременный склероз (*оперативная память*)
4. Естественная глупость (*искусственный интеллект*)
5. Коллективные счета (*персональный компьютер*)
6. Лиственный файл (*корневой каталог*)
7. Отцовский блок (*материнская плата*)
8. Одеяло для кошки (*коврик для мышки*)
9. Ручная вакцина (*компьютерный вирус*)
10. Низкий запрет (*высокое разрешение*)

Объявление итогов жюри

5 конкурс «Анаграммы»

Перед вами анаграммы, за 3 минуты переставьте в них буквы так, чтобы получились слова, связанные с информатикой или компьютером. За каждое угаданное слово 1 балл.

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)

Пока команды готовятся – игра со зрителями **«Все на поиск терминов»**.

Правильно ответивший добавляет команде, за которую болеет, 1 балл.

В приведенных предложениях идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Найдите их.

Например, Этот *процесс* орнитологи называют миграцией. В данном предложении спряталось слово ПРОЦЕССОР.

1. Потом *они торжествовали* и радовались как дети.
2. Его *феска* не раз падала с головы.
3. Река Днепр интересна тем, что на ней имеется несколько электростанций.
4. По просьбе хозяина квартиры мы *шкаф* сдвинули с места.
5. Этот старинный комод ему достался в наследство.
6. Когда-то он работал в идеологическом отделе.
7. В присутствии начальника Потап *робел*, как ребенок.
8. Оказалось, что граф и Казанова – одно и то же лицо.

6 конкурс «Крылатые выражения»

Для каждого из приведенных понятий даны так называемые «крылатые выражения», из которых только одно соответствует по смыслу данному понятию. Найдите эту крылатую фразу. Например, для понятия

Программист нашел причину неправильного результата работы программы

1. Ищите и найдете;
2. А ларчик просто открывался;
3. Буря в стакане воды.

Вирус «Троянский конь»

1. Всякое деяние благо;
2. Дары данайцев;
3. Двуликий Янус.
1. На деревню дедушке;

2. За тридевять земель:
3. Ищите и обряцете.

Бреши в системе защиты

1. Нить Ариадны;
2. Ахиллесова пята;
3. Избушка на курьих ножках.

Восстановление раннее удаленного файла

1. Воскрешение Лазаря;
2. Подальше положишь – поближе возьмешь;
3. Всякое деяние благо.

Объявление итогов жюри

7 конкурс «Частушки» , Каждая команда поет частушки, посвященные информатике, переодевшись в русские народные костюмы. Основные критерии оценивания – артистизм, задор и удаль. Максимальное количество баллов за этот конкурс – 10.

1. Полюбила программиста –
Очень, думала, умен,
И ангину, и простуду
Aidstest-ом лечит он.

3. Меня милый не целует,
Не садится близко –
Я, мол, чистый математик,
А ты программистка.

5. От сестрѐнки своей Оли
Все секреты «запаролил».
Пусть попробует теперь
Вскрыть в мои икс-файлы дверь!

2. Не знакомлюсь во дворе я –
Следую совету,
Женихов всех завожу
Лишь по Интернету.

4. Диск попортился, ну что ж,
Вот топор, стамеска, нож.
Нет, подайте им Disk Doctor,
Ох, уж эта молодѐжь!

6. У нас голод необычный:
Голод информации.
Чем его нам утолить бы?
ИН-ФОР-МА-ТИ-ЗА-ЦИЕЙ!

Пока команды готовятся к выступлению, предлагаем зрителям творческое задание: дано начало частушки, ее окончание придумайте сами. Тем самым вы сможете помочь своей команде дополнительными очками.

Объявление итогов жюри

Подведение итогов игры.

– Итак, дорогие зрители и гости, наша игра подошла к концу. Я благодарю за увлекательную игру наши команды. Мы с нетерпением ждем от жюри подведения итогов. Оглашаются результаты.

ОТЗЫВ
на викторину-«Виртуальная реальность» для студентов АНЧ
ПОО «Краснодарский кооперативный техникум крайпотребсоюза» в рамках
проведения Недели информационных дисциплин

Дата проведения: 02.12 2024 год.

Разработчик: преподаватель информационных дисциплин АНЧ ПОО «Краснодарский кооперативный техникум крайпотребсоюза» г. Белореченска Каллаева Р.М.

Вид мероприятия: Викторина.

Место проведения и участники: студенты техникума, команды групп И-241, И-242, И-243

Цель мероприятия: развитие логических способностей, формирование коммуникативных навыков, реализация творческого потенциала подростков, привлечение интереса к информационным технологиям.

Мероприятие прошло на высоком организационном уровне. Преподаватели информационных дисциплин Каллаева Р.М. и Толстихина А.В. грамотно провели викторину, задавались различные вопросы, расширяющие кругозор студентов в области ИТ. Всем участникам очень понравилось данное мероприятие.

В ходе мероприятия студенты:

- расширили свой кругозор в области информационных технологий;
- проявили смекалку и сообразительность на каждом этапе викторины;
- умело использовали свой творческий потенциал.

Вывод: Мероприятие, проведенное преподавателями Каллаевой Р.М, Толстихиной А.В, прошло на хорошем организационно-методическом уровне с применением интересных решений логических вопросов, что указывает на высокий уровень педагогического мастерства преподавателей.

Заместитель директора по воспитательной работе  Ж. Г. Игнатова
02.12.2024 г.