

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Арзамасский коммерческо-технический техникум»

Методическая разработка
внеклассного мероприятия по дисциплине «Информатика»
«Безопасный Интернет»

Подготовили:
преподаватели
информатики
Ванюшина О.В.,
Маликова Н.А.,
Маликов М.В.

2020 г.

Аннотация:

Данный материал подготовлен для повторения информатики в форме «Своей игры». Перед игрой каждый участник должен быть ознакомлен с правилами игры.

Собранные вопросы систематизированы по темам раундов «Своей игры». В задания включён не только изученный на уроках материал, но и дополнительная интересная информация (из учебной литературы, различных справочников, словарей и энциклопедий, а также Интернет-ресурсы).

Результатом работы является подбор заданий, оформленный в виде презентации (с использованием гиперссылок, управляющих кнопок и различных эффектов анимации).

В игре участвует две команды (в каждой команде 5 человек). Одна из команд выбирает тему и стоимость вопроса, после чего ведущий зачитывает соответствующий вопрос. Если ответ верный, то на счет команды засчитываются очки. В противном случае возможность ответить появляется у команды противников.

Цели:

- учебная – совершенствование, обобщение и закрепление знаний учащихся по предмету;
- развивающая – развитие мышления, памяти, внимательности;
- воспитательная – развитие познавательного интереса, воспитание культуры общения, формирование чувства коллективизма и здорового соперничества, умения отстаивать свои взгляды.

Оборудование: компьютеры, мультимедийный проектор, презентация, раздаточный материал.

Форма проведения: игра.

План мероприятия:

1. Организационный момент.
2. «Своя Игра».
3. Игра со зрителями.
4. Подведение итогов и награждение победителей.

Подготовительная работа: повторить пройденный материал.

Ход игры:

Ведущий 1: здравствуйте. Сейчас в техникуме проходит неделя информатики и информационных дисциплин. Наше мероприятие пройдет в виде игры на тему «Безопасный Интернет». И прежде чем начать, давайте познакомимся. Меня зовут Маликова Наталья Алексеевна, Ванюшина Ольга Владимировна, Маликов Максим Вадимович.

Наше сегодняшнее мероприятие мы хотим начать с загадки:

Он знает всё и даже больше,
И к нам на помощь поспешит.
Любой вопрос, пусть очень сложный,
Мгновенно с лёгкостью решит.
Плетёт свою он паутину,
Хотя, по сути, не паук.
Он видит всё. Вы догадались?
А, ну-ка, что это за друг? (Интернет).

На сегодняшний день практический каждый человек, так или иначе, пользуется сетью Интернет. Возможности Интернет безграничны: учеба, общение, поиск необходимой информации, перевод денежных средств и многое другое. Однако, многие пользователи даже не задумываются о том, какая опасность поджидает нас во всемирной паутине. Поэтому очень важно соблюдать правила безопасности при работе в Интернете. Некоторые из них вы увидите в видеоролике.

[Фиксики].

Ведущий 1: игра будет проходить в форме телевизионной игры «Своя игра». Участвовать будут 2 команды: команда группы 19-32ТМ в составе Свинцов Н., Столяров Д., Киреева Д., Лакин Д., Лебедев Е. и команда группы 19-26 ЭРЭО: Лобанов Н., Слепов С., Казиев А., Кощеев А., Вечкаев А.

Правила игры.

Игра проходит в два тура. Между турами будет подводиться промежуточный итог. В каждом туре обеим командам надо будет ответить на 6 вопросов, связанных с безопасностью в интернете.

А подводить итоги будет жюри.

Но прежде чем мы начнем игру, командам необходимо выбрать капитанов и получить название. Для того, чтобы получить название, командам необходимо выбрать по одному представителю, который расшифрует название команды. Выбирайте представителей. Для расшифровки им понадобятся компьютеры и программа MS Word.

0412 0438 0440 0442 0443 0430 043В 044В («Виртуалы»).

0421 043С 0430 0439 043В 0438 043А 0438 («Смайлики»).

Ведущий 2: а пока команды узнают свои названия, мы проведем небольшую игру со зрителями «Компьютерные пословицы и поговорки». На

экране вы увидите пословицы и поговорки на компьютерную тематику. Вам нужно будет отгадать исходный вариант.

Ответы:

1. Береженого антивирус бережет (береженого Бог бережет).
2. На монитор нечего пенять, коли видеокарта крива (на зеркало нечего пенять, коли рожа крива).
3. В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят (В чужой монастырь со своим уставом не ходят).
4. Что напечатано принтером, не удалить и ножом (Что написано пером, того не вырубишь топором).
5. И у опытного программиста бывают ошибку (и на старуху бывает проруха).
6. Плох тот программист, который не надеется стать Биллом Гейтсом (плох тот солдат, который не мечтает стать генералом).
7. Любишь играть в компьютерные игры, люби и сам программировать (любишь кататься, люби и саночки возить).
8. Программу комментариями не испортишь (кашу маслом не испортишь).

Игра со зрителями «Пословицы». Выдача Milkyway.

Ведущий 1: Теперь пришло время игры команд. Первой команде необходимо выбрать тематику вопроса, в каждой теме 5 вопросов, чем сложнее вопрос, тем большее количество баллов получит команда за правильный ответ. За неправильный ответ баллы не начисляются.

Команда, первая отгадавшая своё название начинает игру.

По 6 вопросов каждой команде.

А сейчас попросим наше жюри подвести промежуточные итоги, чтобы команды могли оценить свои успехи и приложить дополнительные усилия в следующем туре. Пока жюри считает, наши команды отдохнут, а мы проверим знания наших зрителей.

Ведущий 2: Для начала нам нужен один доброволец.

Задание 1 по ссылке: <https://learningapps.org/view1520350>.

Молодец! За правильное прохождение игры, ты получаешь не только сладкий приз, но и 10 баллов, которые ты можешь отдать команде, за которую болеешь.

Задание 2 по ссылке: <https://learningapps.org/view1477933>.

Отлично! У тебя есть такая же возможность, как и у предыдущего участника. Ты можешь отдать 10 баллов за любую команду.

Ведущий 1: А теперь вернёмся к самой игре. Выберите следующий вопрос.

Теперь, когда и команды ответили на все вопросы, мы переходим к заключительному этапу нашей игры «Конкурс капитанов». Жюри подводит итоги, а капитаны получают возможность принести дополнительные баллы команде. Для этого капитанам будет необходимо расшифровать послание. У вас будет на это 3 минуты, но баллы получит тот капитан, кто справится с заданием быстрее.

Ответы:

Виртуалы – Компьютер друг и помощник.

Смайлики – Искусственный интеллект.

Жюри, прошу вас учесть результат соревнования капитанов.

Жюри, готовы ли вы объявить итоги сегодняшней игры?

Поздравляю обе команды, вы отлично себя показали. Спасибо за игру!

Интернет-ресурсы:

1. Образовательный портал России Инфоурок:
<https://infourok.ru/vneklassnoe-meropriyatie-po-informatike-svoya-igra-dlya-klassov-679235.html>.
2. Социальная сеть работников образования nsportal.ru:
<https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2019/09/18/vneklassnoe-meropriyatiya-po-distsiplinam-informatika-i>.
3. Учительский портал: <https://www.uchportal.ru/load/188-1-0-13716>.