СЕРГИЕВО-ПОСАДСКИЙ
СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКИЙ
ТЕХНИКУМ

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЁННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«СЕРГИЕВО-ПОСАДСКИЙ
СОЦИАЛЬНО–ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ТЕХНИКУМ»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

Открытого урока

Викторина «Информационные технологии – устройство компьютера»

в рамках декады ЦМК дисциплин профессионального цикла

г. Хотьково,
2021

ОДОБРЕНА

Цикловой методической комиссией дисциплин профессионального цикла
Протокол № 7 от «09» февраля 2021 г.
_____Т.И. Яковлева

УТВЕРЖДАЮ

И.о. зам. директора по УВР

_____ Е.А. Храпова
«09» февраля 2021 г.

Методист

_____И.В. Кузнецова
«09» февраля 2021 г.

Методическая разработка внеклассного мероприятия – викторина **«Информационные технологии – устройство компьютера»** в рамках декады ЦМК дисциплин профессионального цикла.

Разработчики:

Кудлинский Сергей Станиславович,

Силади Денис Юрьевич.

Содержание

1	Информация о викторине	4
2	Ход занятия	5
	2.1. Организационный момент	5
	2.2. Основная часть	5
	2.2.1. Первый этап	6
	2.2.2. Второй этап	14
	2.2.3. Третий этап	17
	2.3 Заключительная часть	19

1. ИНФОРМАЦИЯ О ВИКТОРИНЕ

Викторина «Информационные технологии – устройство компьютера»
в рамках декады ЦМК дисциплин профессионального цикла

Место проведения: ГКПОУ МО «Социально-Экономический Техникум»

Дата проведения: 18.02.2021

Время проведения: 12:10 – 13:45.

Состав участников: обучающиеся групп №11 и №21 по специальности 09.01.03 «Мастер по обработке цифровой информации».

Ведущие викторины: преподаватели Кудлинский С.С., Силади Д.Ю.

Цели открытого урока-викторины:

• развитие устойчивого интереса к информатике, творческой активности;

• развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности;

• воспитание уважения к сопернику, умения вести спор, стойкости, воли к победе, находчивости;

• повторение и закрепление основного материала, представленного в неординарных ситуациях;

• формирование системно-информационного подхода к анализу окружающего мира;

• формирование умений и навыков, которые носят в современных условиях общенаучный, общеинтеллектуальный характер.

• расширение связей с другими предметами.

Оборудование: Компьютеры – 12 шт.
Интерактивная доска – 1 шт.
Канцелярские принадлежности.

Наглядный материал: презентации.

Программное обеспечение: программа ГРИС «Стрелочка».

Для лиц с нарушениями зрения материал предоставлен в печатной форме увеличенным шрифтом, а также наличие экранной лупы для просмотра материалов на мониторе.

Для лиц с нарушениями слуха наличие аудиотехники (колонки, наушники, (гарнитура), формы электронных документов, формы с увеличенным печатным шрифтом.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата материал предоставлен в печатной форме.

2. ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Организационный момент (5 мин).
2. Основная часть (80 мин).
3. Заключительная часть (5 минут).

2.1. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ МОМЕНТ

Из группы студентов формируются 2 команды, выбираются капитаны, команды придумывают названия.

Студентам поясняется цель занятия, порядок и правила выполнения заданий, начисления очков.

2.2. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Основная часть состоит из трёх этапов.

Первый этап (40 минут) включает 2 конкурса – «Ребус» и «Тест».

Ответственный – Кудлинский С.С.

Второй этап (30 минут) – «Программирование»

Ответственный – Силади Д.Ю.

Третий этап (10 минут) – мастер-класс по устройству и сборке компьютера.

Ответственный – Кудлинский С.С.

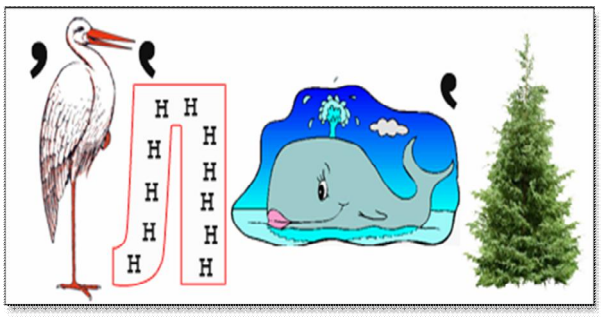
2.2.1. ПЕРВЫЙ ЭТАП

Конкурс «Ребус»

Вопрос 1 Ответ: Переключатель

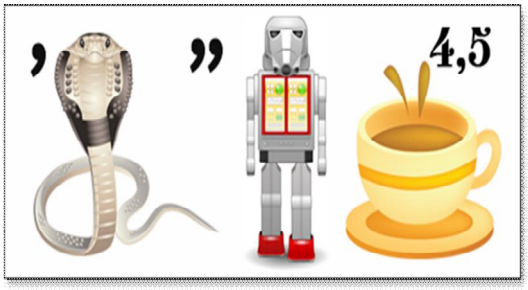
Вопрос 2, Ответ: Компьютер

Вопрос 3, Ответ: Исполнитель



Вопрос 4. Ответ: Магистраль

Вопрос 5. Ответ: Обработка

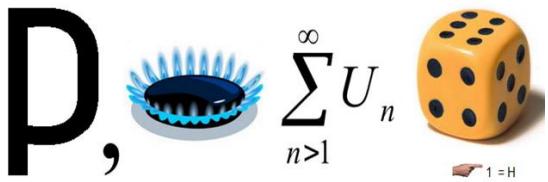


Вопрос 6. Ответ: Интерфейс

Вопрос 7. Ответ: Процессор

Вопрос 8. Ответ: Курсор

Вопрос 9. Ответ: Разрядность



Вопрос 10. Ответ: Клавиатура

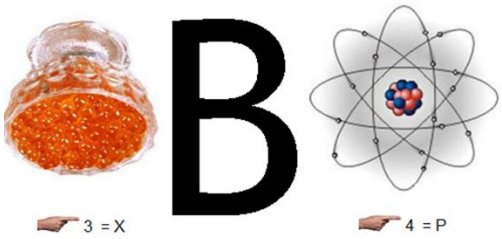
Вопрос 11. Ответ: Хранилище

Вопрос 12. Ответ: Браузер

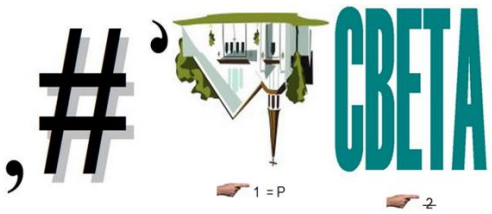
Вопрос 13. Ответ: Передача

Вопрос 14. Ответ: Утилита

Вопрос 15. Ответ: Архиватор



Вопрос 16. Ответ: Иерархия



Вопрос 17. Ответ: Клавиатура

Конкурс «Тест»

Вопрос 1

DVD-ROM

жесткий диск (HDD)

оперативная память

материнская плата

Вопрос 2

сетевая карта
жесткий диск (HDD)
оперативная память
материнская плата

Вопрос 3

сетевая карта
оперативная память
жесткий диск (HDD)
материнская плата

Вопрос 4

проводная сетевая карта
жесткий диск (HDD)
оперативная память
материнская плата

Вопрос 5

DVD-ROM
жесткий диск (HDD)
оперативная память
материнская плата

Вопрос 6

микропроцессор
жесткий диск (HDD)
оперативная память
материнская плата

Вопрос 7

для отвода тепла от микропроцессора
для отвода тепла от материнской платы
для отвода тепла из системного блока
для охлаждения жесткого диска

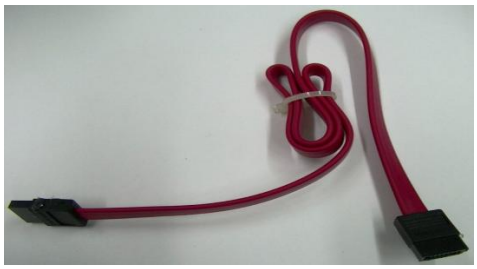
Вопрос 8

для охлаждения материнской платы
для вывода звука на колонки (динамики)
для вывода цифрового изображения на экран монитора
для вывода информации в локальную сеть

Вопрос 9

Кабель для связи с

видеокартой
жестким диском (HDD)
микропроцессором



Вопрос 10

для смазки кулера (вентилятора)
для увеличения сопротивления от процессора
для улучшения отвода тепла от процессора
для уменьшения сопротивления от процессора

Вопрос 11

микропроцессор
сетевая карта WiFi
оперативная память
материнская плата

Вопрос 12

для разделения одних контактов от других
для правильной установки планки памяти в слот материнской платы
для красоты, так как нет контактов

Вопрос 13

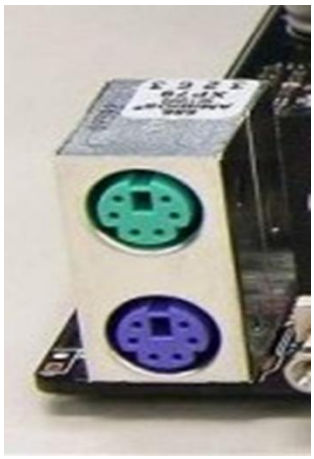
для установки процессора
для установки оперативной памяти
для установки видеокарты
для установки карт расширения
для подключения HDD или DVD дисков(одов)

Вопрос 14

для установки процессора
для установки оперативной памяти
для установки видеокарты
для установки карт расширения
для подключения HDD или DVD дисков(одов)

Вопрос 15

манипулятор "мышь" и клавиатура
монитор
по этим проводам идет питание 220 вольт
сетевой кабель RG-45



Вопрос 16

манипулятор "мышь" и клавиатура
монитор
по этим проводам идет питание 220 вольт
сетевой кабель RG-45

2.2.2. ВТОРОЙ ЭТАП

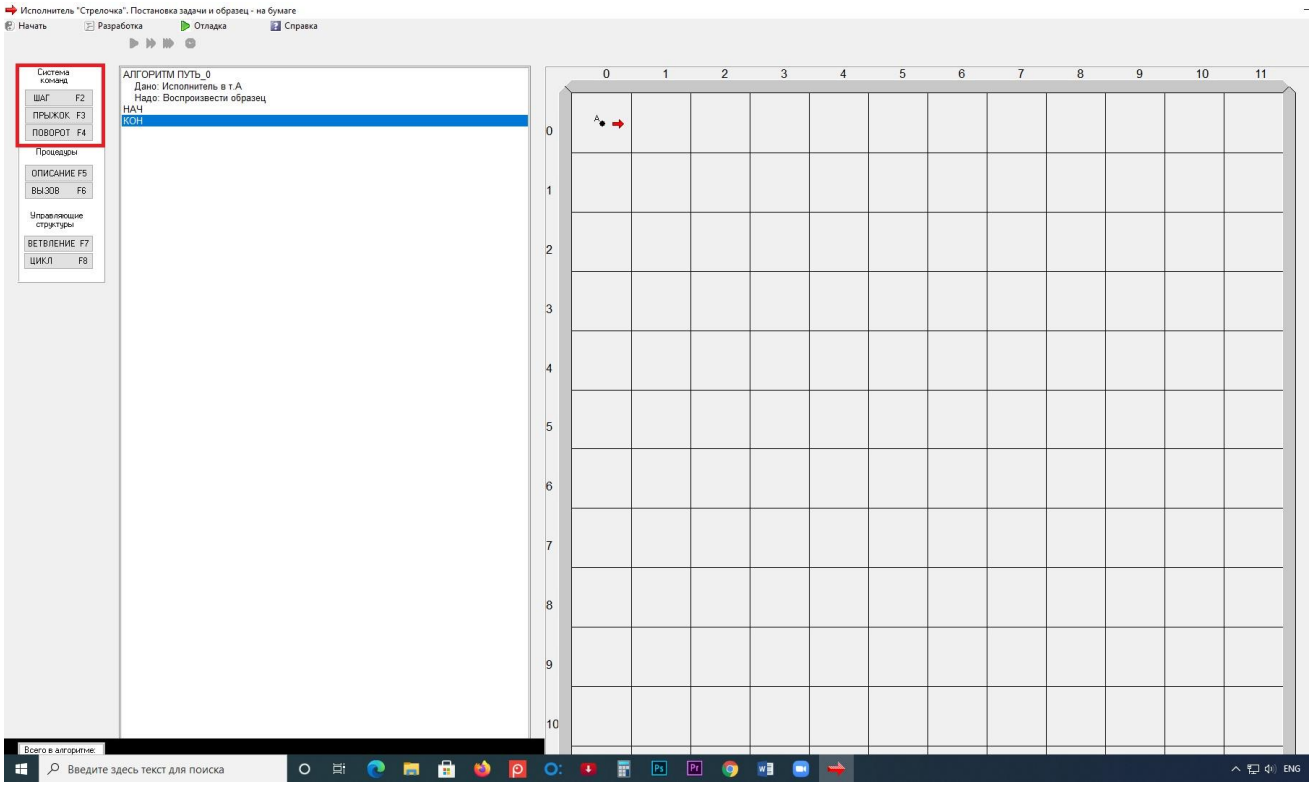
«Программирование»

На компьютеры устанавливается программа ГРИС «Стрелочка» (простейший графический редактор).

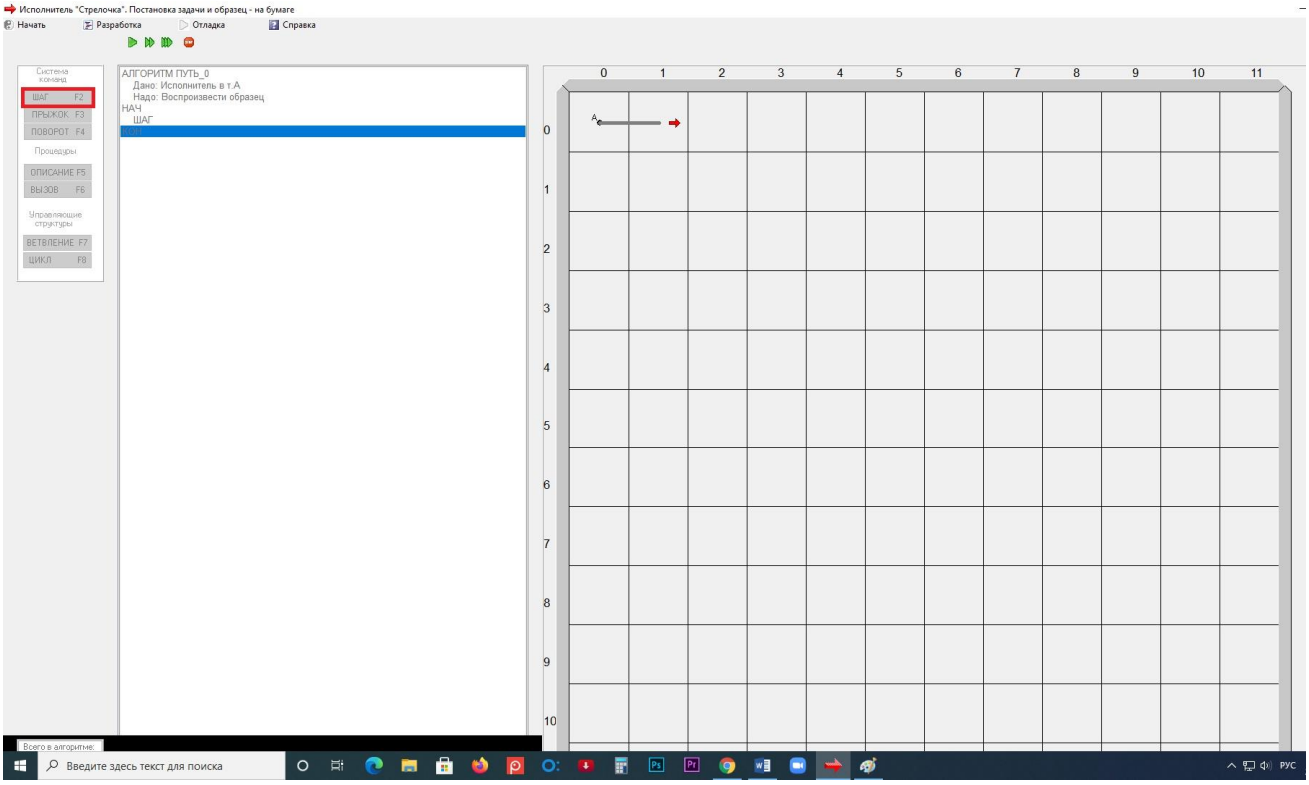
Проводится обучение студентов обучение программе.

За каждый компьютер садятся по два студента.

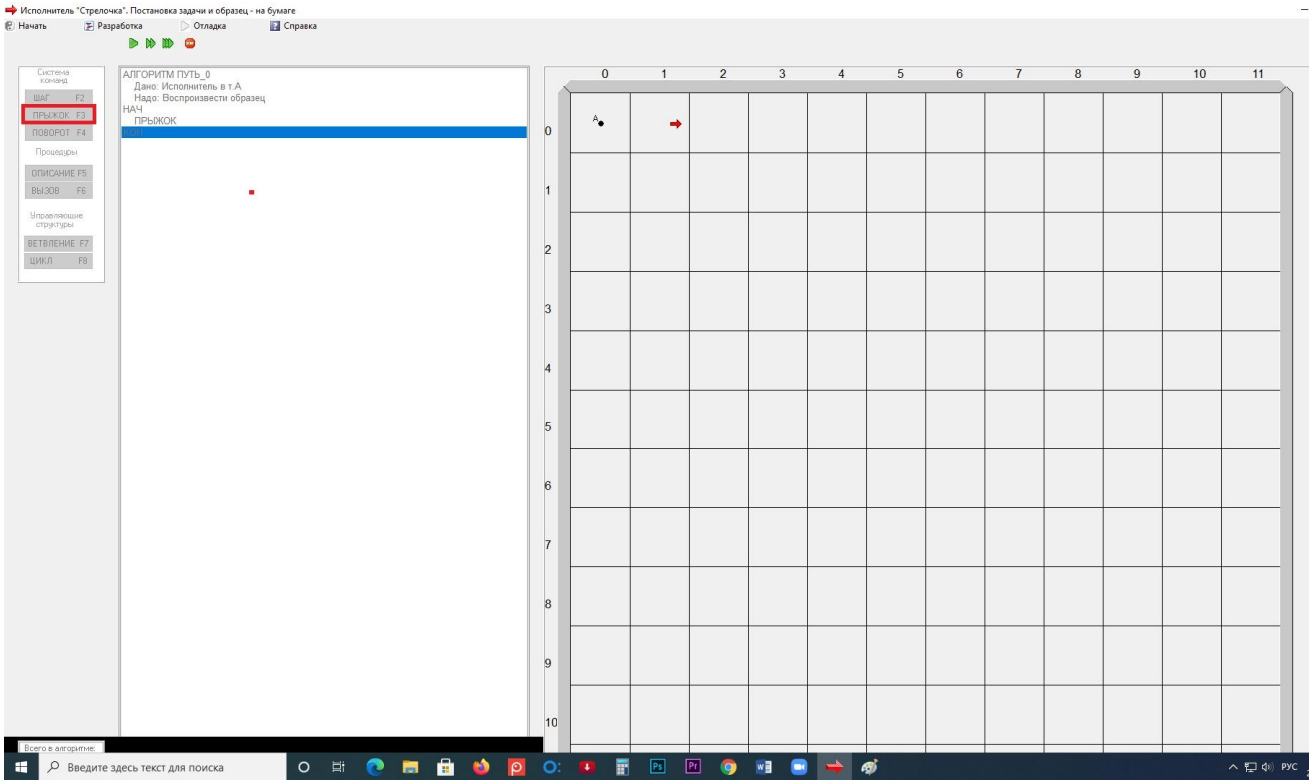
Задание: нарисовать две буквы – Т и С.



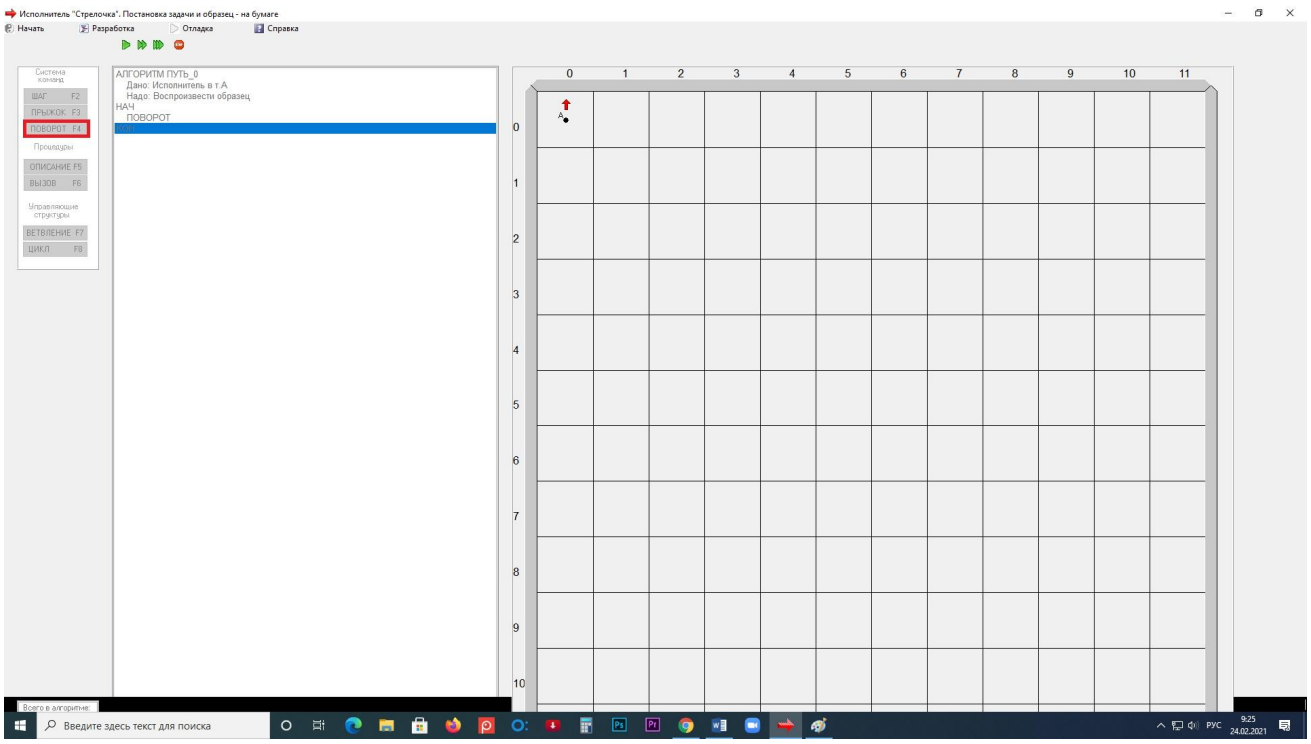
Интерфейс программы и список системных команд



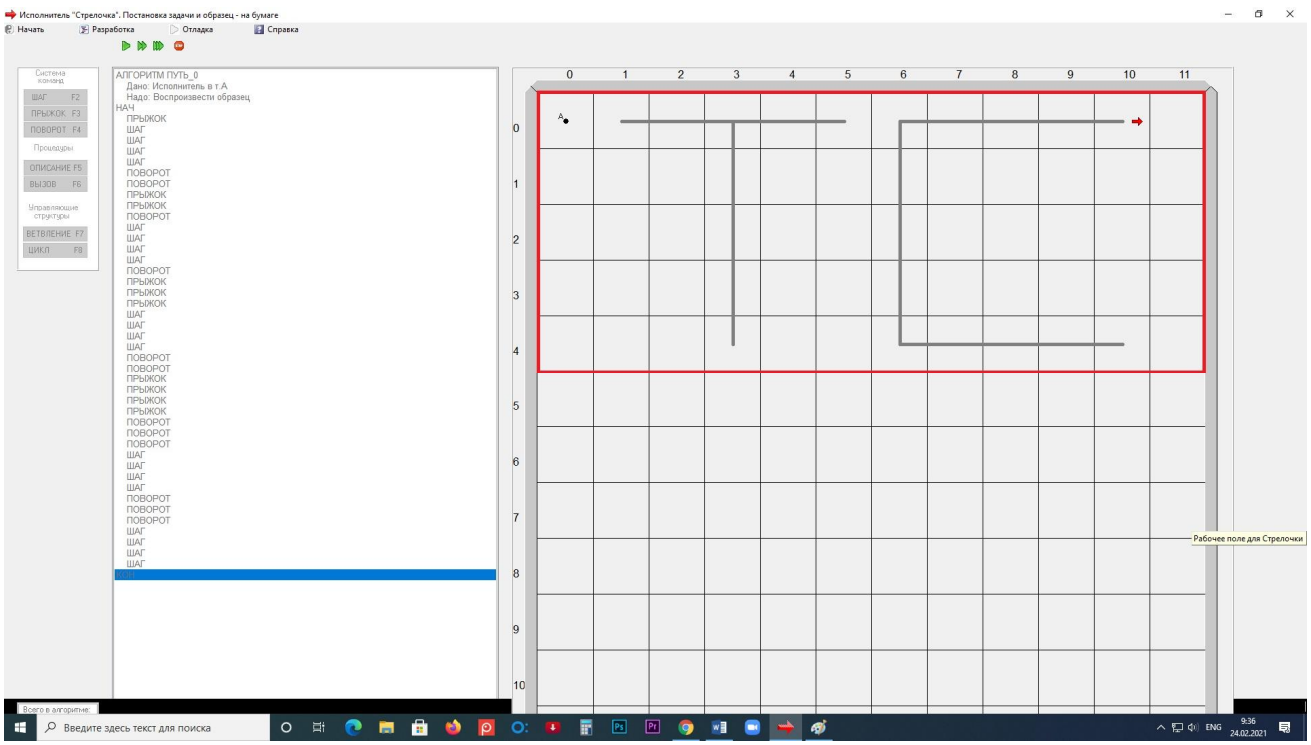
Команда ШАГ – графический исполнитель (стрелочка) оставляет за собой след на 1 клетку



Команда ПРЫЖОК – графический исполнитель (стрелочка) НЕ оставляет за собой след на 1 клетку



Команда ПОВОРОТ – графический исполнитель (стрелочка) осуществляет поворот на 90°



Задание: нарисовать две буквы – Т и С

2.2.3. ТРЕТИЙ ЭТАП

Мастер-класс

Всем студентам раздаются компьютерные комплектующие:

- материнская плата;

- процессор;

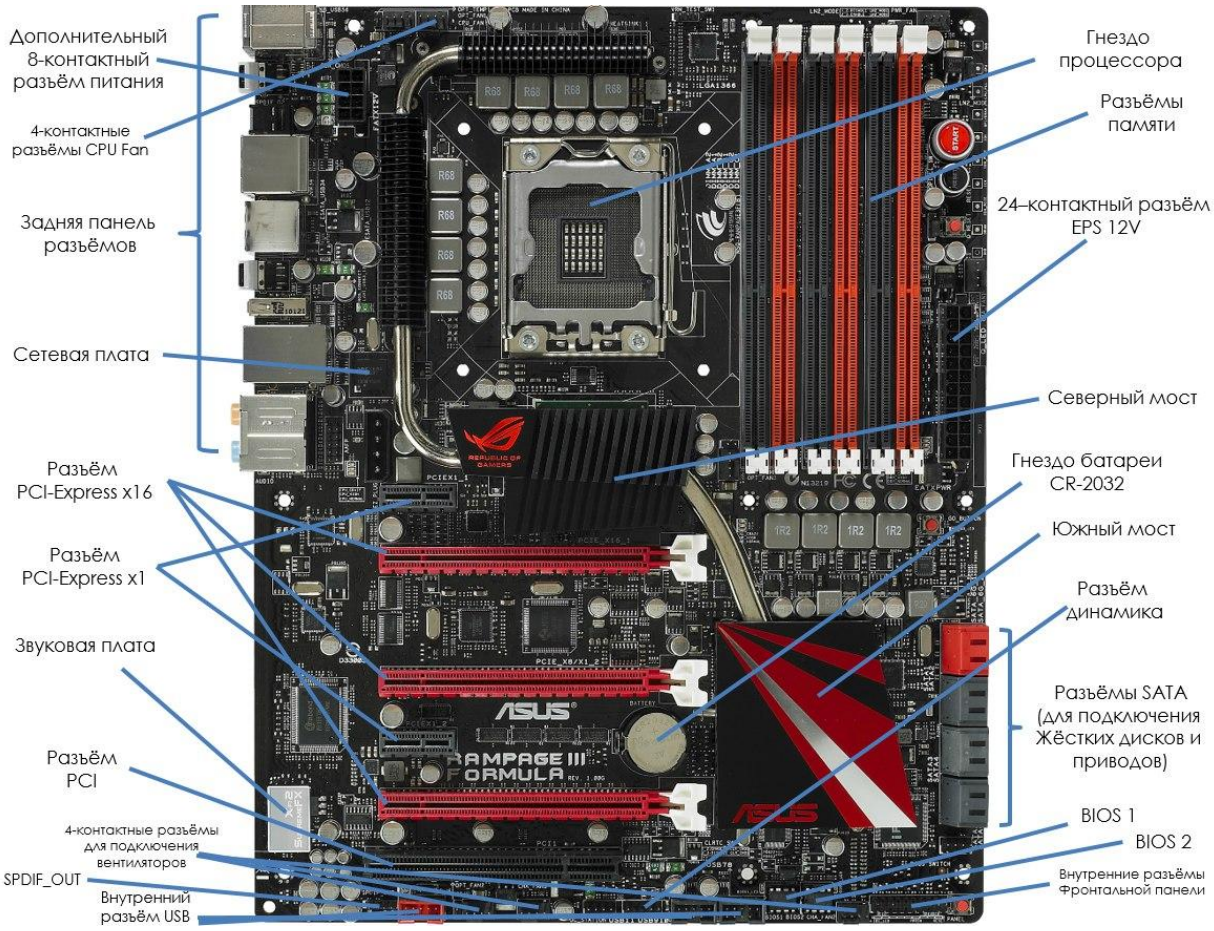
- память;

- жёсткий диск;

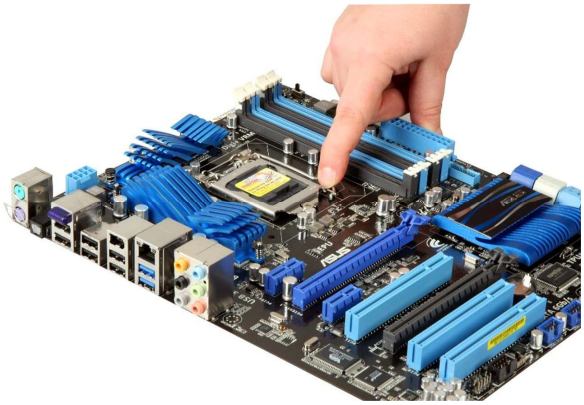
- соединительные кабели.

Проводится разъяснение назначение комплектующих,

демонстрация установки компонентов и соединения узлов.



Компоненты материнской платы



Порядок сборки компьютера

2.3. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Подведение итогов.

Поздравление победителей и призеров викторины.

Награждение грамотами и призами.