

# СВОЯ игра

лицба

СВОЯ

Подготовил:  
преподаватель  
БУ «УПК»  
Попова Светлана  
Михайловна

## **Цели урока:**

Повторение и контроль всех знаний, полученных в течение учебного года.  
Воспитание ответственности, коллективизма, уважительного отношения к мнению партнера, формирование навыков делового взаимодействия.  
Побудить интерес к изучению дисциплины информатики.

## **Задачи урока:**

### *Обучающие:*

- обобщение и систематизация знаний, умений и навыков, полученных учащимися при изучении данных тем;

### *Развивающие:*

- развитие внимания, памяти, логического мышления;  
- развитие воображения;

### *Воспитательные:*

- способствовать формированию качеств личности, свойственных математической деятельности человека: ясности и точности мысли, интуиции, логического мышления и пространственного представления.  
повышение интереса к изучаемому предмету;

**Тип урока:** урок обобщения, систематизации и контроля знаний, урок с применением игровых технологий.

**Форма проведения урока:** урок-игра.

**Время проведения:** 90 мин.

**Технология:** лично-ориентированная, игровая.

**Возраст учащихся:** 1 курс.

**Оборудование урока:** компьютер, мультимедийный проектор, презентация



## Правила игры «Своя игра».

Игроки отвечают на вопросы по очереди. Правильный ответ прибавляет количество очков к общей сумме.

Кроме того, в игре имеются необычные вопросы, такие как: “Кот в мешке”.

Если игрок попадает в выборе вопроса на “Кота в мешке”, то при правильном ответе получает автоматически «5», а если не отвечает, то «2». Но у игрока есть право передать вопрос другому игроку. При правильном ответе игрок, которому передали вопрос, получает балл к общей сумме. Задается вопрос. Игрок думает над ним в течение 1 минуту.



	A	B	C	D	E	F	G
1	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>	<u>70</u>
2	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>	<u>70</u>
3	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>	<u>70</u>
4	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>	<u>70</u>
5	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>	<u>70</u>
6	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>	<u>70</u>
7	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>	<u>70</u>
8	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>	<u>70</u>
9	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>	<u>70</u>
10	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>	<u>60</u>	<u>70</u>



Перед отключением компьютера  
информацию можно сохранить:

- А. в оперативной памяти;
- В. не дисководе;
- С. в постоянном запоминающем устройстве;
- Д. во внешней памяти



[Назад](#)

# Принцип открытой архитектуры (модульный принцип построения) означает, что

- А. компьютер сделан единым неразъемным устройством;
- В. корпус системного блока легко открыть;
- С. возможна сборка из независимо изготовленных деталей;
- Д. данные доступны без пароля;
- Е. новая деталь компьютера будет совместима со всем оборудованием, которое использовалось ранее.



[Назад](#)

# Устройство, не используемое для долговременного хранения информации:

- А. оперативное запоминающее устройство;
- В. CD – диски;
- С. жесткие диски;
- Д. флэш-карты.



[Назад](#)

# Модем обеспечивает:

- А. модуляцию (преобразование двоичной информации в аналоговую);
- В. демодуляцию (преобразование аналоговой информации в двоичную);
- С. модуляцию и демодуляцию;
- Д. усиление сигнала;
- Е. стабилизацию напряжения

[Назад](#)



*Сколько записывающих дорожек  
располагается на оптическом диске?*

**КЭТ**  
**В МЕШКЕ**

*одна*

[Назад](#)

# Периферийные устройства подключаются к системной шине через (несколько вариантов)

- А. регистры
- В. слоты
- С. контроллеры
- Д. внешние устройства
- Е. оперативную память



[Назад](#)

# Текстовый редактор – это программа, предназначенная для:

- А. создания, редактирования и форматирования текстовой информации;
- В. работы с изображениями в процессе создания игровых программ;
- С. управления ресурсами ПК при создании документов;
- Д. автоматического перевода с символических языков в машинные коды.



[Назад](#)

**В кодировке Unicode на каждый символ отводится два байта. Определите информационный объем слова из двадцати четырех символов в этой кодировке.**

1. 384 бита
2. 192 бита
3. 256 бит
4. 48 бит

[Назад](#)

# Перевод текста с английского языка на русский можно назвать:

- А. процесс хранения информации;
- В. процесс передачи информации;
- С. процесс получения информации;
- Д. процесс защиты информации;
- Е. процесс обработки информации.

[Назад](#)

# К числу основных функций текстового редактора относятся:

- А. копирование, перемещение, уничтожение и сортировка фрагментов текста;
- В. создание, редактирование, сохранение, печать текстов;
- С. строгое соблюдение правописания;
- Д. автоматическая обработка информации, предоставленной в текстовых файлах.



[Назад](#)

*Назовите наименьшую единицу  
измерения информации*

**КЭТ**

**В МЕШКЕ**

**бит**

[Назад](#)

# Наихудшее качество печати у:

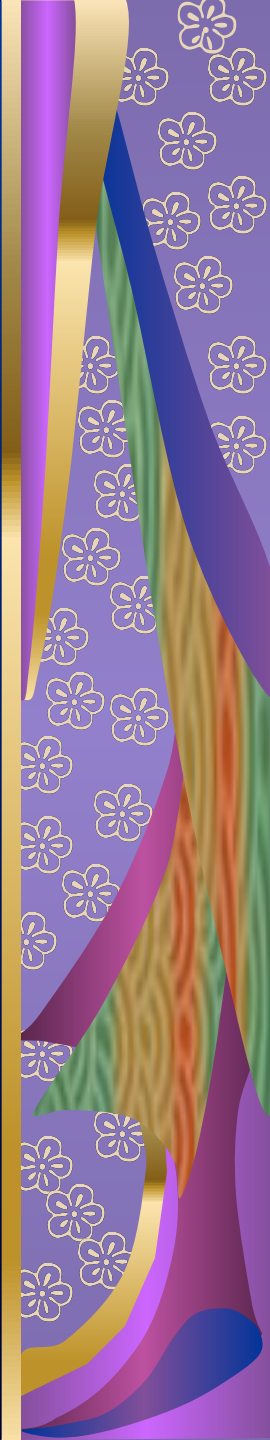
- А. струйного принтера
- В. матричного принтера
- С. лазерного принтера





# Из каких основных устройств состоит ПК:

- А. системный блок, монитор, клавиатура, мышь
- В. системный блок, монитор
- С. системный блок, монитор, клавиатура, мышь, принтер



Информацию, достаточную для  
решения поставленной задачи,  
называют:

- А. полной;
- В. понятной.
- С. достоверной;
- Д. актуальной;
- Е. полезной;



[Назад](#)

# Назовите устройства ввода информации:

- А. мышь, клавиатура, монитор
- В. мышь, клавиатура
- С. мышь, клавиатура, сканер
- Д. мышь, клавиатура, сканер, принтер

[Назад](#)

С помощью какого чувства ты узнаёшь, что листья на деревьях зелёные?

- А. вкус
- В. осязание
- С. слух
- Д. обоняние
- Е. зрение



[Назад](#)

# Назовите устройства вывода информации (несколько вариантов)

- А. монитор
- В. мышь
- С. принтер
- Д. сканер



*Сверхоперативная память?*

**КЭШ**

**В МЕШКЕ**

*КЭШ*

[Назад](#)

# Windows – это...

- А. операционная система
- В. вспомогательная программа
- С. прикладной пакет общего назначения
- Д. офисная программа

[Назад](#)

# Какие функции выполняет операционная система?

- A. Обеспечение организации и хранения файлов
- B. Подключение устройств ввода/вывода информации
- C. Организация обмена данными между компьютерами
- D. Организация диалога с пользователем, управления устройствами и ресурсами компьютера

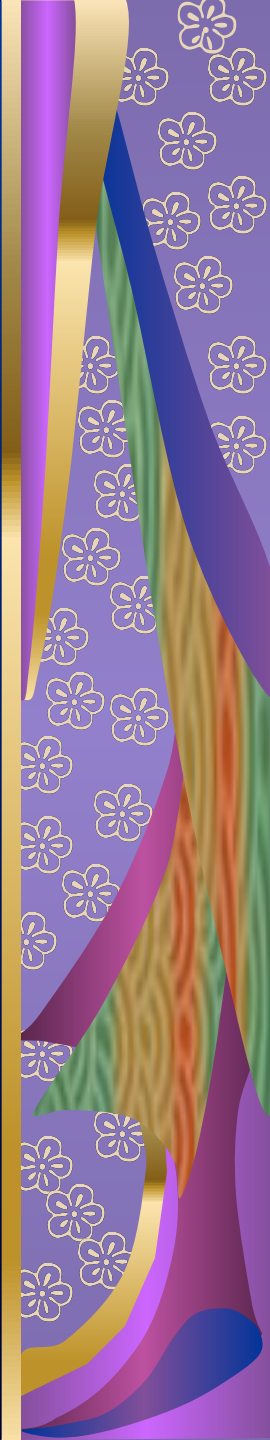


[Назад](#)



# Записная книжка обычно используется с целью:

- А. обработки информации
- В. хранения информации
- С. передачи информации



# В стандартном виде на Рабочем столе располагаются значки приложений:

- A. Мой компьютер, Корзина, Панель задач, Сетевое окружение, Internet Explorer, кнопка Пуск
- B. Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Power Paint, Сетевое окружение
- C. Microsoft Word, Microsoft Excel, Сетевое окружение, кнопка Выход
- D. Мой компьютер, Корзина, Панель инструментов

[Назад](#)

# Что такое Корзина?

- A. Это средство дополнительной безопасности при удалении файлов или папок
- B. Это средство поиска
- C. Это отображение иерархической структуры файлов и папок
- D. Это специальное место на диске, в котором хранятся сведения о размере файлов

[Назад](#)

# Что такое сигнал?

- A. Передача информации
- B. Это физический процесс, посредством которого человек или устройство получает информацию
- C. Представление дискретной информации в виде СИМВОЛОВ
- D. Нет правильного ответа
- E. Представление информации с определенной степенью точности в виде дискретной

[Назад](#)

# Стандартными программами Windows являются ...

- A. Paint , Microsoft Word, Microsoft Excel,  
Microsoft PowerPoint
- B. Microsoft Word, Microsoft Excel,  
Microsoft PowerPoint
- C. Paint , Калькулятор, Блокнот, Word Pad,  
Microsoft Word, Microsoft Excel,  
Microsoft PowerPoint
- D. Paint , Калькулятор, Блокнот, Word Pad

[Назад](#)

# Главное меню Windows открывается при нажатии кнопки ...

- A. Мой компьютер
- B. Файл
- C. Пуск
- D. Power



*Количество символов, входящих в  
алфавит – это...*

**КЕОТ**  
**В МЕШКЕ**

*МОЩНОСТЬ*

[Назад](#)

Сообщение о том, что произошло  
одно из четырех равновероятных  
событий, несет информации:

- A. 1 бит
- B. 2 бит
- C. 3 бит
- D. 4 бит





# Как посмотреть, какие программы установлены на вашем компьютере?

- A. в Главном меню открыть пункт Программы или в Окне Мой компьютер щёлкнуть значок Установка и удаление программ
- B. в Главном меню в пункте Настройка щёлкнуть значок Панель управления – Свойства обозревателя
- C. в Главном меню в пункте Настройка щёлкнуть значок Панель управления – Просмотр сведений о системе

[Назад](#)

# Сообщение информативно, если оно:

- А. пополняет знания человека
- В. содержит новые сведения
- С. содержит новые и понятные сведения



[Назад](#)

# Под термином “интерфейс” понимается...

- A. Внешний вид программной среды, служащий для обеспечения диалога с пользователем
- B. Связь текстового редактора с устройством печати
- C. Совокупность файлов, содержащихся в одном каталоге
- D. Устройство хранения графической информации



[Назад](#)

*Жесткие диски получили название:*

**КЭТ  
В МЕШКЕ**

*винчестер*

[Назад](#)

**МАЛЕНЬКИЙ, НО ВМЕСТИТЕЛЬНЫЙ  
НОСИТЕЛЬ ИНФОРМАЦИИ**

**КЭТ  
В МЕШКЕ**

флэшкарта

[Назад](#)

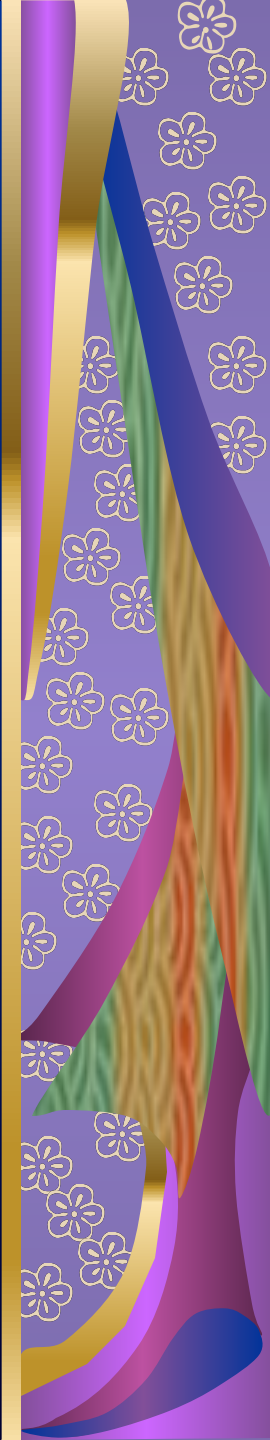
Где на рабочем столе  
отображается информация о  
запущенных приложениях  
Windows?

- A. В окне *Мой компьютер*
- B. На *Панели задач*
- C. В окне *Диспетчера программ*
- D. В строке состояния программы  
*Проводник*

[Назад](#)

Устройство, выполняющее все  
логические и арифметические  
операции:

- А. Жесткий диск
- В. Видеокарта
- С. Процессор



Программы, в которых  
используется анимация,  
звук, видео называются...

- А. Профессиональными
- В. Мультимедийными.
- С. Утилитами





*НА НЕЙ РАЗМЕЩАЮТСЯ: часы,  
индикатор, клавиатура, кнопка  
«ПУСК»*

**КОТ  
В МЕШКЕ**

**ПАНЕЛЬ ЗАДАЧ**

[Назад](#)

# Устройство для поддержки графики в компьютере:

- А. Видеокарта
- В. Материнская плата
- С. Звуковая карта



# Самая главная плата в системном блоке:

1. Видеоплата
2. Звуковая плата
3. Материнская плата



# Полезные программы, предназначенные для улучшения работы компьютера:

- А. Утилиты
- В. Тесты
- С. Офисные



Название какого животного используется,  
как символ в информатике

**КОТ**  
**В МЕШКЕ**

собака

[Назад](#)

# Какие из перечисленных форматов принадлежат графическим файлам?

1. \*.doc, \*.txt
2. \*.wav, \*.mp3
3. \*.gif, \*.jpg.



[Назад](#)

# Что такое растровая графика?

1. Изображение, состоящее из отдельных объектов
2. Изображение, содержащее большое количество цветов
3. Изображение, состоящее из набора точек



# Что такое компьютерный вирус?

1. Прикладная программа
2. Системная программа
3. Программы, которые могут "размножаться" и скрытно внедрять свои копии в файлы, загрузочные секторы дисков и документы
4. База данных



[Назад](#)



Считая, что каждый символ кодируется одним байтом, определите, чему равен информационный объем следующего высказывания Жан-Жака Руссо:  
*Тысячи путей ведут к заблуждению, к истине – только один.*

1. 92 бита
2. 220 бит
3. 456 бит
4. 512 бит



# Какая программа предназначена для создания растрового изображения?

1. MS Windows
2. MS Word
3. MS Paint



Точечный элемент экрана дисплея  
называется:

**КЭТ**  
**В МЕШКЕ**

**ПИКСЕЛЬ**

[Назад](#)

# Корпуса персональных компьютеров бывают:

1. Горизонтальные и вертикальные
2. Внутренние и внешние
3. Ручные, роликовые и планшетные
4. Матричные, струйные и лазерные

[Назад](#)

# Программа - это:

1. Алгоритм, записанный на языке программирования
2. Набор команд операционной системы компьютера
3. Ориентированный граф, указывающий порядок исполнения команд компьютера
4. Протокол взаимодействия компонентов компьютерной сети

Считая, что каждый символ кодируется  
16-ю битами, оцените  
информационный объем следующей  
пушкинской фразы в кодировке  
Unicode:

*Привычка свыше нам дана: Замена  
счастью она.*

1. 44 бита
2. 704 бита
3. 44 байта
4. 704 байта



# После запуска Excel в окне документа появляется незаполненная...

1. Рабочая книга
2. Тетрадь
3. Таблица
4. Страница



# Отметьте основные способы описания алгоритмов.

1. Блок-схемный
2. Словесный
3. С помощью сетей
4. С помощью нормальных форм
5. С помощью граф-схем



[Назад](#)



Какое количество бит содержит слово  
«информатика».

КЭТ  
В МЕШКЕ

88 бит

[Назад](#)

# Строки в рабочей книге обозначаются:

1. Римскими цифрами
2. Русскими буквами
3. Латинскими буквами
4. Арабскими цифрами



[Назад](#)

# Оперативное Запоминающее Устройство (ОЗУ) физически представляет собой

1. Микросхему
2. Дискету
3. Магнитный диск



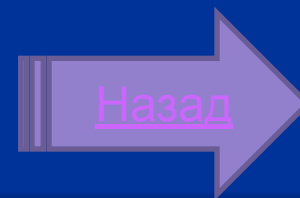
Как представлено число 82 в  
двоичной системе счисления?

1.  $1010010_2$

2.  $1010011_2$

3.  $100101_2$

4.  $1000100_2$



## Имена листов указаны:

1. В заголовочной строке
2. В строке состояния
3. В нижней части окна
4. В строке формул



[Назад](#)

# С помощью какой команды мы можем вывести на экран текст?

1. `write('текст')`
2. `read('текст')`
3. `написать('текст')`
4. `вывести('текст')`
5. `отобразить на экран('текст')`

Назад

# Расшифровка "СУБД"?

1. Система удаления базы данных
2. Система управления базами данных
3. Система установки базы данных



[Назад](#)

Главное предназначение базы данных - это отбор данных на основании заданных условий

1. Отчёта
2. Запроса
3. Формы





# СУБД - это.

1. Программа, позволяющая создавать базы данных, а также обеспечивающая обработку (сортировку) и поиск данных
2. журнализация изменений, резервное копирование и восстановление базы данных после сбоев
3. поддержка языков БД



[Назад](#)



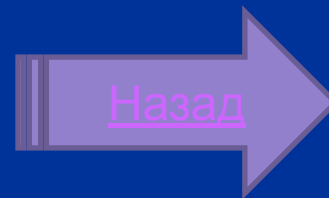
**накопитель**

[Назад](#)

vremyazabav.ru vremyazabav.ru  
ab.ru vremyazabav.ru vremyazabav.ru  
vremyazabav.ru vremyazabav.ru  
vremyazabav.ru vremyazabav.ru  
vremyazabav.ru vremyazabav.ru

**у + Р 40”**

курсор





дисплей





принтер



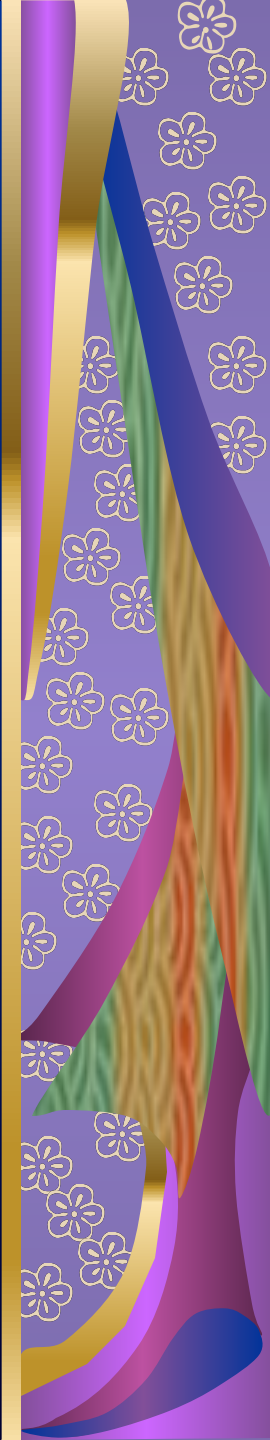
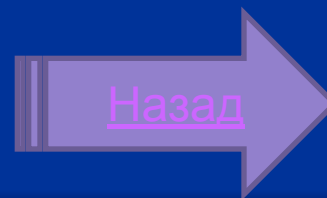


**пиксель**





сервер

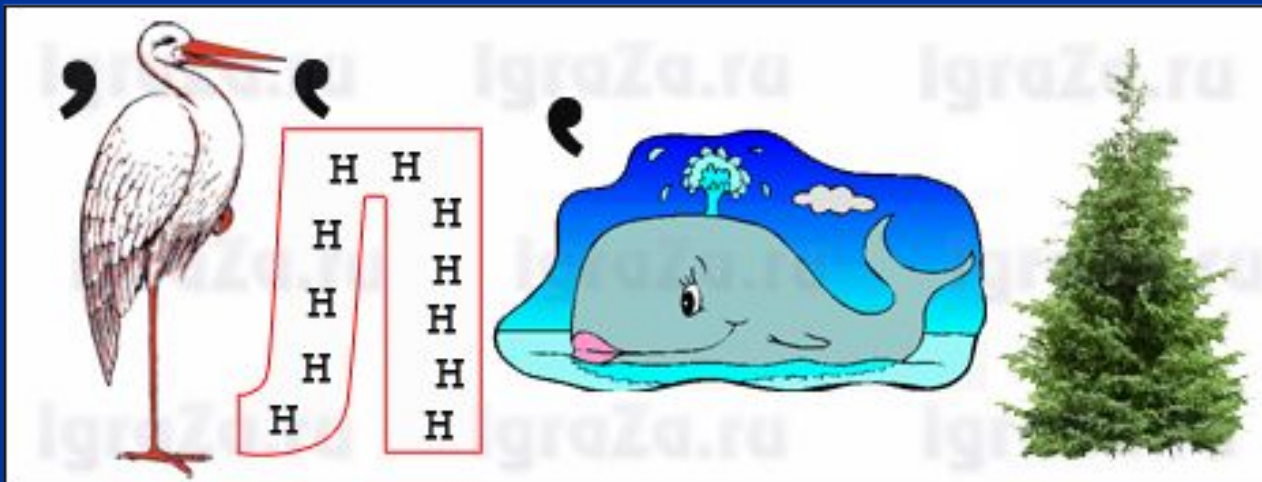




**МОДЕМ**





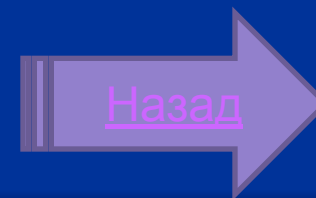


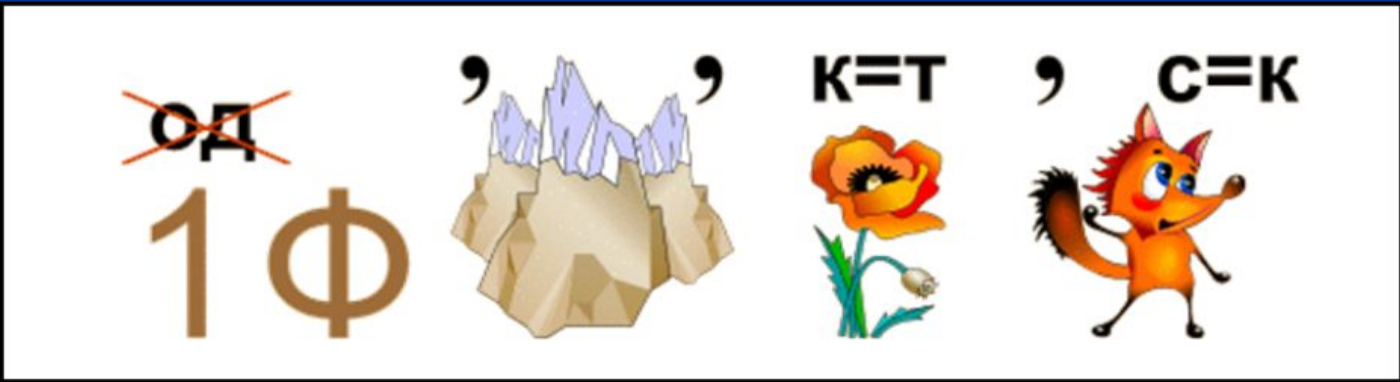
**ИСПОЛНИТЕЛЬ**

[Назад](#)



обработка





информатика

