

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

«Центр внешкольной работы ЗМР РТ»

План-конспект открытого занятия

Тема:

«С компьютером на «Ты»

2023 год

Название УДО	МБУ ДО «Центр внешкольной работы ЗМР РТ»
Название объединения	«Компьютерная грамотность»
№ группы, возраст учащихся	1 группа, 8-16 лет
Дата	29.05.2023г.
Время	13.00-14.40
Место проведения занятия	Нурлатский детский дом
Фамилия, имя, отчество педагога, категория, педагогический стаж	Шарафутдинов Рифат Ринатович, , педагогический стаж – 20 лет
Тема занятия	С компьютером на «Ты

Тип занятия: Занятие-игра.

Цели занятия:

- проверка уровня усвоения материала, изученного в течение учебного года;
- закрепление представлений воспитанников о способах работы с информацией;
- развитие у воспитанников теоретического, творческого мышления, а также формирование операционного мышления, направленного на выбор оптимальных решений.

Ход занятия

1. Организационный момент.

Педагог:

- Дорогие ребята! Сегодня на занятии вы отправляетесь в увлекательное путешествие в мир компьютерной информации. На пути вас ожидает много открытий и приключений.

(За компьютером сидят по 2 воспитанника. За ними будут наблюдать члены жюри).

- Итак, сейчас нам надо разделиться на две команды. *(Делим на команды).* Эта команда «Всезнайки», а эта «Умняшки». Я хочу представить вам наше жюри. *(представляем).* Успех любого путешествия зависит от подготовки. Итак, дадим слово нашим детям. Вы должны были приготовить девиз. И первый наш конкурс «Приветствие». Члены жюри будут оценивать каждый конкурс по пятибалльной системе.

1. Конкурс «Приветствие»

Педагог: - Спасибо вам. Жюри попрошу объявить оценки.

2. Разминка.

Педагог: - Для управления компьютерным кораблём необходимо умение. Клавиатура – важное устройство компьютера. Без знания клавиш работать на компьютере нельзя. Сейчас мы проверим, как вы усвоили назначение основных клавиш клавиатуры. Перед вами на столах лежат карточки с названиями клавиш клавиатуры. Я буду задавать вопросы обеим командам по очереди, а вы будете поднимать карточку с названием нужной клавиши. Побеждает та команда, которая ответит на все вопросы правильно.

Вопросы.

1. Какие клавиши заставляют курсор “прыгнуть” в начало текста? (Ctrl+Home)
2. Какая клавиша заставляет курсор “прыгнуть” в конец текста? (Ctrl+End)
3. Назовите клавиши удаления символов. (Delete, Backspace)
4. Какая клавиша помогает вставить пропущенный символ? (Insert)
5. Назовите клавишу выхода из текущего режима. (Escape)
6. Какая клавиша заставляет курсор “прыгнуть” в конец строки?(End)
7. С помощью какой клавиши можно увидеть предыдущую страницу текста на экране? (Page Up)
8. Чтобы перейти в начало строки, надо нажать клавишу (Home)
9. Как быстро переключиться с одного алфавита на другой? (Alt + Shift)
10. С помощью какой клавиши, можно написать текст заглавными буквами?

Жюри подводит итоги.

3. Конкурс “Атака злоумышленников”.

Педагог: - Не успели мы отправиться в путешествие, как тут же возникла опасная ситуация. Корабли подверглись атаке компьютерных злоумышленников.

- Была испорчена информация о живых существах, которую ученики хотели взять с собой. Необходимо срочно восстановить потерянную информацию.

(На каждый компьютер в текстовом редакторе загружен текст стихотворения, в котором переставлены и убраны строки).

Жили у бабуси
Другой белый,
Один серый,
Два весёлых гуся.
Кланялись бабусе
Мыли гуси лапки
Вытянули шеи,
У кого длиннее –
Вот кричит бабуса:
“Ой, пропали гуси –
Гуси, мои, гуси!
Выходили гуси

4. Конкурс “Передача информации”.

Педагог: - И снова на пути очередное препятствие. Неполадки в системах связи кораблей. Обмен информацией возможен только невербальным способом, т.е. только с помощью мимики и жестов.

- Сейчас вы по очереди будете выступать в роли приёмников и источника информации. На подготовку даётся 3 минуты.

Задания.

Изобразить мимикой и жестами:

Задание 1. Компьютер завис.

Задание 2. Пользователь впервые взял в руки компьютерную мышь.

Задание 3. На экране монитора включилась заставка.

Жюри подводит итоги конкурса. Очки получают ученики, наиболее точно изобразивший задание и ученик, который быстрее всех догадался, о чём идёт речь.

5. Конкурс “Шифровальщики”

Педагог: - В нашем путешествии в мир информатики встретились закодированные слова.

Задание.

Расшифруйте закодированные слова и укажите способ кодирования.

На экранах мониторов высвечиваются слова: довоксид, комляпьюлятерля, стикджой, ккллааввииааттуурраа, пригримми, пороионотоеоро, иклонок.

Ответы:

1. Дискковод (способ кодирования: слово пишется наоборот).
2. Компьютер (после каждого слога вставляется слог “ля”).
3. Джойстик (слоги переставлены местами)
4. Клавиатура (способ кодирования: каждая буква написано два раза)
5. Программа (вместо гласных букв написали букву “И”).
6. Принтер (после каждой буквы написано буква “О”).
7. Колонки (слово пишется наоборот).

Побеждает ученик, первым выполнивший задание.

6. Конкурс “Знайка”

- А сейчас настало время для поиска самого знающего ученика команды.

Ученик отвечает на вопросы теста (*программа тестирования загружена на компьютере*).

В этом конкурсе количество баллов определяется по количеству правильных ответов.

Тема теста “Навыки работы с клавиатурой”.

7. Конкурс “Кроссворд”

Педагог: - Последний конкурс нашей игры «Кроссворд».

За каждый правильный ответ – 1 балл.

							2					5							
			1																
				3													10		
						4							7						
		9			6														
8																			
								11											

По горизонтали:

1. Устройство хранения информации.
3. Устройство обработки информации.
4. Вспомогательное устройство для ввода информации, которое может частично заменить клавиатуру.
6. Память для временного хранения данных.

8. Важный элемент системы, так как позволяет осуществлять ввод данных.

11. Устройство ввода изображений в компьютер.

По вертикали:

2. Устройство, предназначенное для ввода, получения и автоматической обработки информации.

5. Устройство вывода информации.

7. Устройство, предназначенное для хранения информации, находящееся в системном блоке

9. Устройство вывода звуковой информации.

10. Контейнер для хранения файлов.

Ответы.

По горизонтали. 1. Дискета. 3. Процессор. 4. Мышь. 6. Оперативная. 8. Клавиатура. 11. Сканер.

По вертикали. 2. Компьютер. 5. Монитор. 7. Винчестер. 9. Колонки. 10. Папка.

Подведение итогов, награждение победителей

Педагог: -Молодцы, ребята, вы отлично справились со всеми заданиями

-Прошу членов жюри объявить итоги.