|  |  |
| --- | --- |
| **СОГЛАСОВАНО**  Председатель МК  \_\_\_\_\_\_\_\_С.А. Ермакова  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2014 г    **Тема урока: «Устройства персонального компьютера».**    Тип урока: урок-игра. | **УТВЕРЖДАЮ**  Зам. директора по ТО  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.А. Мироненко  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2014 г. |

**Цели урока:**

* продолжить знакомство с основными устройствами компьютера, с устройствами ввода и вывода;
* вызвать интерес детей к информатике, развивать творческие способности, логическое мышление, навыки самопроверки и взаимопроверки;
* воспитывать любовь к информатике, учится работать в коллективе, группе.

**ХОД УРОКА:**

1. **Организационный момент:**

Добрый день, дорогие друзья!

Тем, кто учит информатику,

Тем, кто любит информатику,  
Тем, кто ещё не знает,  
Что может любить информатику,  
Посвящается наш урок**.**

1. **Игра:**

Приглашаю вас отправиться со мной в весёлую страну «Информатики». Не забудьте взять с собой быстроту мысли, находчивость, смекалку, сообразительность.

Урок наш будет проходить в форме соревнования между командами: КРАСНЫМИ, ЗЕЛЁНЫМИ, ЖЁЛТЫМИ.

В игре – 7 заданий по 4 минуты каждое, количество баллов будет записываться на доску. В конце урока подведем итог игры и выставим оценки.

– Итак, все участники игры на месте - мы можем начинать!

Тема нашего урока **«Устройства персонального компьютера».**

Цели урока: продолжить знакомство с основными устройствами компьютера, устройствами ввода и вывода.

1. А начнём мы с поэтической странички «Информатика в рифмах». Но вот беда коварные вирусы поникли в наш компьютер и испортили все файлы. Вам требуется восстановить оригиналы стихотворений – вставить пропущенные слова.

*(Приложение 1)*

*Проверка задания №1*

1. Чтоб умами потягаться и немного посмеяться, а также для развития ваших профессиональных качеств, таких как быстрота реакции, внимательность, наблюдательность наш второй конкурс. На экране вы увидите устройства, вам необходимо будет запомнить и затем написать их названия. *(Приложение 2)*

*Проверка задания №2*

1. Проверяя ответы к заданию №2, распредели названия устройств и заполни таблицу.

*(Приложение 3)*

*Проверка задания №2/2 (Приложение 4)*

1. Не секрет, что компьютерщики любят называть устройства компьютера по-своему и некоторые из устройств имеют два и больше названий. Задание №3 – «Компьютерные синонимы». Для каждого из приведенного слова указать его синоним. *(Приложение 4)*

*Проверка задания №3 (Приложение 5)*

1. Задание №4 – «Компьютерные анаграммы». Из приведенных слов получить новые. *(Приложение 6)*

*Проверка задания №4*

1. Задание №5 – «Опознай пословицу». Перед вами программистские версии известных русских пословиц и поговорок. Попробуйте вспомнить, как звучат они в оригинале.

*(Приложение 7)*

*Проверка задания №5*

1. Задание №6 – «Отгадай ребус»

*(Приложение 8)*

*Проверка задания №6*

1. **Подведение итогов урока:**

А пока мы подсчитываем ваши балы, поиграем в такую игру как «Компьютерный верификатор» **(если остается время).**

**Вопрос:** Где в жизни и в вашей профессии и применяются компьютеры?

**Ответ:**

- Знание ПК поможет вам в будущей профессии, т.к. в наше время большинство процессов на производстве автоматизировано, т.е. на предприятиях повсеместно стоят станки с программным управлением, а это предполагает знание компьютера;

- Куда бы вы ни устраивались на работу, везде требуется знание ПК;

- При повышении квалификации;

- При написании дипломной работы на 3 курсе;

- При подсчете з/п и т.д.

1. **Рефлексия:** «Смайлик». На столе лежат различные геометрические фигур и круг, необходимо всей командой сделать смайлик из имеющихся фигур, который показывает настроения всей команды.