**Конспект урока**

**Урок-игра «Устройства компьютера»**

**Предмет:** информатика

**Класс:** 7

**Тема урока: «Устройства компьютера»**

**Учебно-методический комплекс:**

1.Информатика и ИКТ : учебник для 7 класса / Н.Д. Угринович. — 2-е изд. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. — 173 с.: ил.;

2. Информатика. УМК для основной школы : 7–9 классы. Методическое пособие для учителя / Авторы-составители: И. Ю. Хлобыстова, М. С. Цветкова. — Эл. изд. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. — 91 с.

**Учитель:** Зайцева Марина Владимировна, учитель информатики муниципального образовательного учреждения «Социалистическая средняя общеобразовательная школа №18» г. Щекино

**Тип урока:** урок закрепления изученного.

**Вид урока:** урок-игра.

**Цель урока:** повторить и закрепить пройденный материал по теме «Устройство компьютера и программное обеспечение».

**Задачи:   
*- образовательные:***

* закрепление пройденного материала по теме «Устройство компьютера и программное обеспечение»;
* формирование навыка систематизации знаний, умения выделять главное, обобщать имеющиеся факты;
* повышение грамотности устной речи;
* контроль уровня знаний, умений и навыков учащихся, умения применять их на практике.

***- развивающие:***

* развитие  познавательного интереса, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
* развитие мыслительных операций, психических процессов (внимание, восприятие, память), логического мышления;
* развитие способности применять полученные знания при решении поставленных задач;
* развитие интереса к предмету.

***- воспитательные:***

* повышение мотивации учащихся на уроке за счет игровой формы работы;
* формирование умения «слушая, слышать»;
* воспитание самостоятельности, ответственного отношения к информации, уважительного отношения к мнению одноклассников, дисциплинированности, аккуратности;
* формирование навыка сотрудничества с распределением ответственности за конечный результат;
* формирование чувства здорового соперничества, умения отстаивать свои взгляды
* формирование навыка самоорганизации и саморегуляции;
* развитие навыка рефлексии: самостоятельной оценки собственной учебной деятельности с позиции соответствия полученных результатов учебным задачам, целям, выявление позитивных и негативных факторов, влияющих на результат и качество выполнения задания.

**Педагогические технологии:** игровые, личностно-ориентированные, развивающего обучения, информационно-коммуникационные.

**Используемые методы:** проблемно-поисковый, стимулирования занимательным содержанием, объяснительно-иллюстративный.

**Формы организации познавательной деятельности обучающихся:** фронтальная, индивидуальная, групповая.

**Средства обучения (оборудование):** компьютер, проектор, экран, внутренние и внешние устройства персонального компьютера (процессор, оперативная память, жесткий диск, мышь, клавиатура, монитор, колонки, принтер), мультимедийная презентация, фишки, грамоты.

**План урока**

1. Организационный этап – 5 мин.
2. Основной этап. Повторение и закрепление пройденного материала. – 33 мин.

2.1. Отгадывание кроссворда – 10 мин.

2.2. Аукцион – 10 мин.

2.3. Задача. Определи лишнее устройство в группе – 7 мин.

2.4. Разгадывание ребусов – 6 мин.

1. Подведение итогов. Награждение победителей – 3 мин.
2. Рефлексия – 3 мин.
3. Домашнее задание – 1 мин.

**Ход урока**

**1. Организационный этап – 5 минут.**

Здравствуйте, ребята! Прежде чем начать урок, я бы хотела, чтобы вы поприветствовали друг друга улыбками. Повернитесь друг к другу и улыбнитесь.

Итак, сегодня у нас с вами необычный урок. Урок - аукцион. На этом уроке мы с вами повторим и закрепим знания по теме «Устройство компьютера и программное обеспечение».

Но перед тем как приступить, давайте примем некоторые правила поведения на сегодняшнем уроке:

1. не кричать;
2. при желании ответить, поднимать руку;
3. говорить четко;
4. не перебивать и не мешать отвечающему.

Как известно, на аукцион люди не ходят без денег. У вас в качестве денег будут выступать жетоны, которые я вам раздала - каждому по 5 жетонов. Это ваш начальный капитал. Однако его вы можете повысить перед аукционом. Каким образом? Сейчас мы с вами попробуем разгадать кроссворд. Каждый правильный ответ дает вам шанс заработать 1  жетон. Кто отвечает, идет к доске и записывает ответ в сетку кроссворда. (Сетка кроссворда на отдельном флипчарте).

 Итак, начинаем.

**2. Основной этап. Повторение и закрепление пройденного материала.**

***2.1. Отгадывание кроссворда – 10 минут.***

***По вертикали:***

1. Одно из важнейших устройств компьютера, предназначенное для ввода информации *(клавиатура).*

2. Наименьшая единица хранения данных *(байт).*

3. Сведения об окружающем нас мире и процессах протекающих в нем *(информация).*

4. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи, *(программа)*.

5. Для вывода информации на печать используется ... *(принтер).*

7. Манипулятор с кнопочным управлением, служащий для ввода информации *(мышь).*

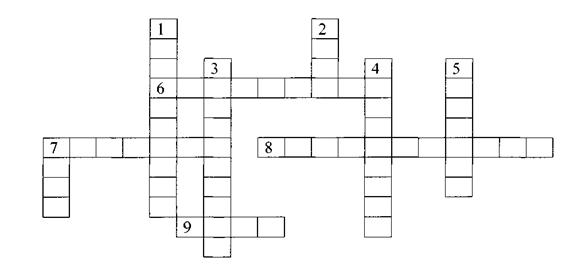
***По горизонтали:***

6.   Жесткий диск по-другому...  *(винчестер).*

7. Устройство вывода визуальной информации *(монитор).*

8. Наука, изучающая информационные процессы *(информатика).*

9. Устройство, для считывания которого используется CD - ROM? *(диск).*



У нас определились учащиеся, ставшие немного богаче, чем остальные. И теперь мы переходим непосредственно к аукциону.

***2.2. Аукцион – 10 минут.***

Слово «аукцион» произошло от греческого «ауктио» - продажа с молотка, продажа с публичного торга.

Наш аукцион будет проходить следующим образом: я задаю вопрос, а вы делаете ставки за правильный ответ. Если ваш ответ правильный, вы получаете еще столько же жетонов, сколько поставили, если ответ не правильный - я у вас забираю жетоны, которые вы поставили.

Итак, приступим.

Лот № 1.

**Черный ящик.**В нем находится устройство, являющееся носителем информации. Служит для хранения информации. На него можно записать и считать с него информацию. Для считывания используется дисковод.

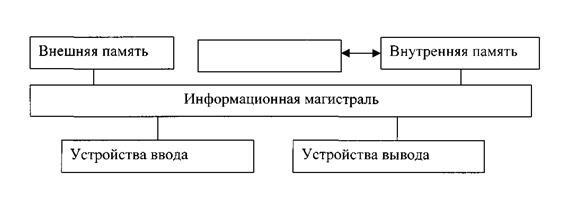
Делайте, пожалуйста, свои ставки.

***Ответ: дискета***

Лот №2.

На  интерактивной доске на флипчарте представлена схема работы компьютера. Надо записать недостающий элемент. Делайте ставки.

***Ответ: процессор***



Лот№3.  
Белый ящик.Устройство, служащее для работы с графическим интерфейсом. Бывает координационное, световые.

Делайте ставки.

***Ответ: мышь***

Лот №4.

Черный ящик.Это устройство относится к устройствам внешней памяти компьютера, является носителем информации, служит для хранения информации. Чтобы извлечь с него информацию потребуется CD - ROM.

Делайте ставки.

***Ответ: лазерный диск***

Лот №5.

В этой части компьютера находится центральный процессор и блок памяти. Дать ответ и показать.

Делайте ставки.

***Ответ: системный блок***

Лот №6.

Информация, хранящаяся в памяти компьютера под одним именем.  
Делайте ставки.

***Ответ: файл***

Лот №7.

Устройство предназначено для обработки информации?  
Делайте ставки.

***Ответ: процессор***

На этом все лоты, представленные для продажи, разыграны. Вы все молодцы, хорошо справились с заданиями.

Но наша игра еще не окончена. Отложите пока в сторону свои набранные жетоны, итоги мы подведем немного позже, а пока давайте разобьемся на две команды.

***2.3. Задачка – определи лишнее устройство в группе – 6 минут.***

Цепочки слов на доске перед вами -- это название устройств компьютера. Только все буквы в этих словах перепутались. Переставляя буквы в слове нужно определить название каждого устройства в каждой цепочке. А после этого в каждой цепочке необходимо определить лишнее устройство. Которое по какому-либо признаку не должно быть объединено в группу с остальными устройствами в цепочке.

**ВИКЛУРАТА, СТКИДОЖЙ, НЕРСКА, ТЕРПНИР**

**ТОРНИМО, ТЕРТПЛО, ТЕРИНПР, ЬШЫМ.**

**ТЕРЧЕСВИН; ТАКЕДИС; АКТПКОМ; КСДИ; СОРЦЕСПРО**

**ТЕРЧЕСВИН; ТАКЕДИС; АКТПКОМ; КСДИ; СОРЦЕСПРО**

*Учащимся предоставляется свобода выбора работы в группе. Они сами должны определить способ работы, как они будут расшифровывать слова. Это задание формирует навык сотрудничества с распределением ответственности за конечный результат.*

***2.4. Разгадывание ребусов – 7 минут.***

Следующий этап нашей игры — разгадывание ребусов.

Объясняет правила разгадывания ребусов.

На выполнение задания дается 7 минут, по истечении которых каждая команды по очереди зачитает отгаданные ребусы.

Каждая команда можется самостоятельно выбрать способ разгадывания ребусов: можете разгадывать каждый ребус все вместе, можете поделить ребусы между членами команды.

Победителем признается команда, которая даст больше правильных ответов.

**3. Подведение итогов – 3 минуты.**

Вот и подошла к концу наша игра.

Давайте подсчитаем количество набранных вами жетонов.

Учащиеся считают свои жетоны. Определяют победителей. Учитель объявляет победителей в игре-аукционе и команду, победившую в разгадывании ребусов. Вручает грамоты за различные достижения (самому активному, самому смышлёному и др.).

**4. Рефлексия – 2 минуты.**

Проводится рефлексия.

Учитель спрашивает у обучающихся, как они оценивают свою работу на уроке. Определяет, что получилось, что нет, стараются выявить причины этого.

Учащиеся дополняют мои предложения:

Понравился ли урок?

С какими чувствами вы сегодня уходите?

Какие чувства вызвал у вас сегодняшний урок?

Для меня было трудным…

Я уверен(а), что правильно дал(а) ответы на ….вопросов.

**5. Домашнее задание – 1 минута.**

Дома обучающимся предлагается самостоятельно подготовит небольшое сообщение об одном из устройств компьютера.

Урок окончен. До свидания.