

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования детей
Центр детского творчества станицы Роговской
муниципального образования Тимашевский район

Конспект занятия по теме:

*«Путешествие по
клавишам»*

разработала педагог
дополнительного образования
руководитель объединения
«Знайки. Ру»:
Сергеева Татьяна Николаевна

Пояснительная записка

Педагог дополнительного образования: Сергеева Татьяна Николаевна

Образовательное учреждение: МБОУ ДОД ЦДТ ст. Роговской

Класс: 8 – 9 человек в возрасте 9-11 лет.

Характеристика группы: группы разновозрастные, что позволяет старшим детям помогать младшим, делиться имеющимися знаниями и навыками.

Программа: объединение работает по модифицированной дополнительной образовательной программе «Компьютер – мой друг» рассчитанной на 3 года, разработанной педагогом дополнительного образования Сергеевой Татьяной Николаевной.

Периодичность занятий 2 раза в неделю по 2 часа, 144 часа в год.

Тема: «Путешествие по клавишам»

Цель: Закрепить полученные знания и навыки работы с клавиатурой, изучить новые комбинации клавиш.

Задачи:

Образовательные:

- проконтролировать уровень усвоения материала по теме: “Назначение и устройства компьютера”, “Назначение клавиш”;
- познакомить учащихся с новыми комбинациями клавиш.

Воспитательные:

- воспитание познавательной потребности, интереса к предмету;
- воспитание дисциплинированности;
- контроль за ТБ, правильностью посадки за ПК;
- продолжить формирование настойчивости в достижении поставленной цели, умения работать в группе;

Развивающие:

- прививание навыков самостоятельной работы.
- развивать устную речь;
- развивать внимание, наблюдательность, память, логическое мышление;

Тип урока: комбинированный урок.

Материал и оборудование: проектор, компьютеры, карточки.

Формы работы на уроке: индивидуальная, фронтальная, самостоятельная.

План урока:

№	Этап занятия	Задачи этапа	Форма организации деятельности	Деятельность учителя	Деятельность ученика
1.	Организационный момент (1 мин)	настроить учащихся на работу на занятии.	Фронтальный	1. приветствие учащихся; 2. визуальный контроль готовности учащихся к занятию	-успокаиваются; - настраиваются на работу на уроке; - проверяют наличие всех необходимых принадлежностей.
2.	Мотивационное начало занятия (2 мин.)	1. Сформулировать цель урока 2. Активировать познавательный интерес учеников	Фронтальная беседа	Задавать вопросы, контролировать правильность и полноту ответа.	Отвечать на вопросы полно и правильно.
3.	Кроссворд (10 мин.)	1.Проверка ранее усвоенного материала; 2.Введение нового понятия Алгоритм	Индивидуальная, Фронтальная беседа	Постановка задания, пояснение хода выполнения, определение критериев оценивания, проверка выполнения задания	Выполнение задания по инструкции
4.	«Почта» (7мин.)	Проверка ранее усвоенного материала;	Фронтальный опрос	Пояснить задание, прочитать четверостишия.	Внимательно слушать, отвечать на вопросы педагога

5.	Физкультминутка (5 мин.)	-Сменить вид деятельности воспитанников - Создание условий для физической активности воспитанников	фронтальная	Показать упражнения и проговаривать слова считалочки	Повторять за педагогом упражнения
6.	Практическая работа (15мин.)	Продолжить формирование навыков работы в среде текстового процессора	Индивидуальная	Постановка задания, пояснение хода выполнения, определение критериев оценивания, проверка выполнения задания	Выполнение задания по инструкции
7.	Подведение итогов занятия (2мин)	Актуализация полученных знаний на занятии	фронтальная	Задавать вопросы, контролировать правильность и полноту ответа.	Отвечать на вопросы полно и правильно.
8.	Самооценка (3 мин.)	Посмотреть отношение детей к занятию	Фронтальная беседа, анкетирование	Рассказать про выражение эмоций, провести анкетирование	Нарисовать смайлики выражающие ощущение от занятия

Ход занятия.

I. Организационный момент

На доске висит карта путешествия, на которую учитель прикрепляет этапы работы.

Педагог приветствует воспитанников, приглашает их присесть и приступить к занятию.

II. Мотивационное начало занятия

Педагог: Мы с вами осваиваем азы компьютерной грамотности: изучили основные устройства компьютера, учились работать с мышкой, набирать текст. Для того чтобы успешно работать на ПК необходимо хорошо знать клавиатуру: назначение отдельных клавиш и их комбинаций для выполнения различных задач. И сегодня мы подведём первые итоги нашей работы. Давайте для этого отправимся в своеобразное путешествие.

Итак, тема нашего урока: “Путешествие по клавишам”. Отправляясь в путешествие, люди собирают необходимый багаж, планируют и изучают маршрут, ставят перед собой какие то задачи. Какие? (*Воспитанники* предлагают различные варианты ответов) Но в дороге они обязательно встречают, что–то новое для себя. Давайте и мы начнём собираться. В качестве багажа возьмём наши знания и умения, нашим путеводителем и помощником в этом путешествии будут – Курсор Текстович и его подружка Мышка, знаем мы их? (На доске прикреплены рисунки детей) Какова же будет цель нашего путешествия?

Как говорил Сенека “*Когда человек не знает, к какой пристани он держит путь, для него ни один ветер не будет попутным*”. Эти слова станут эпиграфом нашего урока. **Итак, целью нашего путешествия** будет закрепление изученных нами навыков работы на компьютере и основных устройств ПК. Как вы думаете, встретим мы что –нибудь новенькое, конечно.

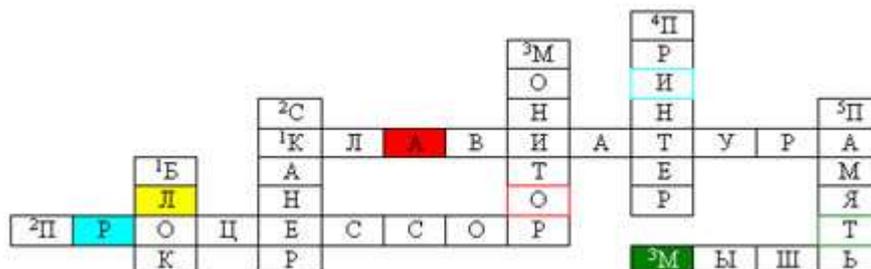
Давайте сначала вспомним, для чего предназначен наш главный помощник на занятиях Персональный компьютер? *Воспитанники:* Для работы с информацией. *Педагог:* Что это для нас? *Воспитанники:* Сведения, знания. *Педагог:* А какие действия он производит с информацией? *Воспитанники:* Хранение, передача, обработка.

III. Кроссворд:

Педагог: А вот и первое препятствие на нашем пути. Посмотрите, ребята. Что это? *Воспитанники:* Кроссворд. *Педагог:* Для этого нам надо знать названия и назначения основных и дополнительных устройств ПК. Курсор Текстович с Мышкой, будут наблюдать за нами, что бы убедиться, готовы ли мы к дальнейшим испытаниям.

Кроссворд.

Детям раздаются 2 варианта кроссворда.



I вариант

По горизонтали:

1. Основное устройство для ввода информации.
2. Устройство для обработки информации.
3. Специальное устройство для управления курсором, манипулятор.

По вертикали:

1. В компьютере его называют системный ...
2. Устройство для быстрого ввода изображений.
3. Устройство для вывода информации на экран.
4. Устройство для вывода информации на бумагу.
5. Так называются устройства, предназначенные для хранения информации.

II вариант

По горизонтали:

1. Как правило, она содержит от 101 до 104 клавиш.
2. Самая главная микросхема, мозг компьютера.
3. Похожа на серенького зверька с хвостиком.

По вертикали:

1. Устройства для хранения, обработки информации находятся в системном ...
2. Переводит графическую информацию в цифровой вид..
3. Устройство похожее на телевизор.
4. Он бывает матричный, струйный и лазерный.
5. Её делят на внешнюю и внутреннюю.

Педагог: – Заполните клеточки, когда закончите, поднимите руки. Обменяйтесь кроссвордами, проверьте ответы соседа. Что интересного вы подметили, что одинаковое и что разное в этих двух вариантах? *Воспитанники:* одни и те же устройства зашифрованы по-разному. Например, клавиатура, основное устройство для ввода информации и, как правило, она содержит от 101 до 104 клавиш. В первом случае мы говорим о назначении устройства, а во втором о внешнем виде.

Педагог: А теперь лишь проверим ответы. Всё правильно, а сейчас, соберите слово из букв кроссворда, пользуясь моими предписаниями, и запишите его на черновике.

Собери слово из букв, записанных в цветных ячейках пользуясь следующей установкой:

Красная ячейка, жёлтая ячейка, буква Г, ячейка с красной границей, голубая ячейка, ячейка с голубой границей, ячейка с зелёной границей, зеленая ячейка.

Воспитанники: Слово – **алгоритм**. *Педагог:* Обратите внимание на написание слова! Кто знает, что обозначает это понятие? *Воспитанники:* дают предполагаемые варианты ответов. *Педагог:* Существуют разные определения, но смысл один. Последовательность действий или команд, исполнение которых приведёт к задуманному результату. И сейчас каждый из вас выполнил алгоритм по составлению слова из определённых букв, пользуясь указаниями. Каждый день нам приходится иметь дело, с проблемами, или задачами, которые имеют вид требований или вопросов. Например, собраться в школу, приготовить кофе. А в математике? Найти корни уравнения, решить пример по действиям. А в информатике? Скопировать текст, сохранить информацию, выключить ПК. Чтобы научить другого, выполнить эту же работу, надо описать последовательность действий, т.е. составить алгоритм. Кто-то встретил старого друга, кто-то нового, а кто-то встречался с ним каждый день, а имени его не знал.

Колесо истории (презентация)

Откуда же произошло это слово? Перед нами **колесо истории**, вращая которое, мы и узнаем это. В IX веке жил узбекский ученый Мухаммед аль Хорезми, что означало Мухаммед родом из города Хорезма. Он предложил правила выполнения арифметических действий с многозначными числами, и очень долго именно эти правила называли алгоритмом, а позже этим понятием стали называть любую последовательность действий, команд, приводящую к задуманной цели.

IV. Почта

Педагог: Кстати, сегодня утром в школу для вашего класса была доставлена **почта**. От кого вы думаете? Правильно, от Курсора Текстовича. Он хоть и очень умный, но без нашей помощи ему не обойтись. И просит её у нас, давайте подскажем ему какие клавиши или комбинации клавиш необходимы в разных ситуациях. Перед вами изображение клавиатуры (презентация), прежде чем помочь курсору скажите, на какие группы условно можно разделить все клавиши? *Воспитанники:* Алфавитно-цифровые – для ввода символов, служебные – для выполнения различных задач, удаления и т.д., клавиши управления курсором, цифровая клавиатура – для быстрого ввода числовой информации, а функциональные? Мы лишь знаем, что в разных программах за ними закреплены разные функции, команды. *Педагог:* Хорошо, скажите, а что вообще указывает текстовый курсор? *Воспитанники:* Место куда можно вводить или редактировать текст. *Педагог:* Послушайте, что он написал:

Вот стою я на странице
И хочу писать слова,
Жаль, что тут язык английский,
Помогите мне друзья.

Два слова слились,
Что наделал – беда
Скорей разделите
Мне их детвора.

На новую строчку пора мне идти,
Ну, как же друзья мне туда перейти!

Заголовок напишу буквами
заглавными,
Где ж найти их?
Столько букв
Только нет заглавных то.

Вновь ошибка у меня,
Вы найдите же друзья!
Монитор

В конце строчки
Я забыл поставить точку,
Как же быстро мне туда попасть,
Чтобы время не терять?
А затем в начало строчки,
Там забыл поставить отступ.

Имя своё с большой буквы пишу,
Вот только как, я ни как не пойму.

Написал я слово крот,
Ну а мне то нужен рот.

V. Физкультминутка

Педагог: Ну, всё ребята **привал**, можно и отдохнуть, да вот ещё последняя телеграмма от нашего друга:

Ну, всё отдыхать, на покой мне пора,

Спасибо за всё дорогие друзья!

Вот только за партами вы не сидите,

Вставайте и мой алгоритм выполняйте!

Раз - подняться, потянуться,

Два - нагнуть, разогнуться,

Три - в ладоши, три хлопка,

Головою три кивка.

На четыре - руки шире,

Пять - руками помахать,

Шесть - на место тихо сесть.

Мы выполнили алгоритм, какой цели мы достигли? *Воспитанники:* Отдохнули, расслабились.

VI. Практическая работа

Педагог: А теперь давайте проверим наши знания на практике. Этот этап нашего путешествия я назвала **тренажёр**. Как вы думаете почему? *Воспитанники:* Тренажёр – устройство для тренировки, а нам и надо отработать наши навыки работы за компьютером.

Дети садятся за компьютеры и выполняют задания, записанные в Блокноте.

На диски C:/Знайки/Путешествие/Матрёшка.txt

Матрёшка.txt

1. В нашем языке есть слова похожие на матрёшку. Внутри слова спрятаны другие слова.

Например: в слове черёмуха – муха. Найди в данных словах затаившиеся.

Пользуйся командой копировать.

победа – тапочки – машина –

бусы – удочка – рыбак –

3. Сохраните документ в папке Знайки под этим же именем.

4. Откройте в папке Путешествие документ Фокус.txt

Фокус.txt

1. Научись делать фокусы.

Переставь слоги местами и слово превратится в другое. Пример: ка–мыш – мыш–ка

Пользуйся командой вырезать.

кабан – кабан лыжи – лыжи навес – навес

рано – рано сосна – сосна цоколь – цоколь

2. Установите курсор в начало документа пользуясь комбинацией клавиш Ctrl + Home

3. Подумайте, какая комбинация клавиш предназначена для того, чтобы установить курсор в конец документа.

4. Сохраните документ в папке Знайки под этим же именем.

VII. Подведение итогов занятия

Педагог: Садимся по местам. Наше путешествие подходит к концу. Посмотрите какой маршрут мы прошли. Кратко этапы маршрута.

1. Кроссворд – повторили устройства компьютера.

2. Алгоритм – познакомились с понятием алгоритм, напомните мне, что это?

3. Колесо истории – узнали историю слова алгоритм.

4. Почта – устно вспомнили назначения клавиш.

5. Привал – физкультминутка.

6. Тренажёр – отрабатывали практические навыки.

Давайте вспомним назначение новых клавиш. Комбинации клавиш в конец и в начало документа. *Воспитанники:* отвечают

VIII. Самооценка.

Сегодня каждый из нас закончил урок с определенным настроением. Какое оно у вас я не знаю, а могу лишь догадываться.

Когда мы говорим с кем-то лично или по телефону, наши эмоции проявляются через смех, выражение лица, интонации голоса, поз. При разговоре мы передаем собеседнику не только слова, но и эмоциональную информацию, которая не выражается словами.

Когда мы общаемся с человеком с помощью электронной почты, то наше единственное средство – это текст, набранный на экране компьютера. Собеседник не видит лица и не слышит голоса. Поэтому ему порой бывает трудно понять весь смысл послания.

Для того чтобы передать эмоциональное настроение, при работе на компьютере используют смайлики (от англ. smiley – улыбаться). Смайлик – это картинка, составленная из букв и специальных знаков, которая выражает какое-то чувство или настроение. Смайлики вы можете употреблять и в записках, которые пишете своим друзьям.

Большинство из смайликов – это изображение глаз или маленьких рожниц. Чтобы рассмотреть эти рожницы, нужно повернуть голову набок.

:-) – радостное лицо

;-) – подмигивающая улыбка

: 0) – клоун

8: -) – маленькая девочка

Оцените себя, используя смайлики.

Учитель предлагает нарисовать детям смайлики в зависимости от того, как они оценивают свой успех на уроке:

: -) – те, кто считает, что хорошо понял тему и поработал на уроке.

: - ? – те, кто считает, что недостаточно хорошо понял тему, поработал на уроке.

: - (– те, кто считает, что ему еще много нужно работать над данной темой.

Как вы думаете, мы полностью научились работать на компьютере? Конечно, нет. Нас с вами ждёт ещё не одно путешествие в удивительный мир компьютера.

Используемая литература:

1. Информатика и ИКТ. 6 класс. Учебник под редакцией Л.Л. Босовой, Москва, Бином, Лаборатория знаний, 2010 г.
2. Уроки информатики в 5-6 классах. Методическое пособие под редакцией Л.Л. Босовой, А.Ю. Босовой. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2004 г.
3. Современные открытые уроки информатики. В.А. Молодцов, Н.Б. Рыжиков, «Феникс», 2003 г.