

Тема: Повторення теми «Комп'ютер як універсальний пристрій для опрацювання даних»

Мета:

Навчальна: узагальнити, систематизувати та перевірити рівень знань з теми.

Розвиваюча: розвивати інтерес до предмету; уміння діяти самостійно, висловлювати свою точку зору.

Виховна: виховувати уважність, дисциплінованість, сприяти вихованню у дітей творчої активності, культури мовлення.

Форма уроку: урок-гра.

Матеріали та обладнання: презентація «урок 16.ppt», роздатковий матеріал, Карта Комп'ютерландії, маршрут руху.

Хід уроку

I. Організаційний етап.

На перерві: підготовка дошки, унаочнення, робочих місць учнів, вчителя.

На уроці:

- Підготовка учнів до уроку (займають робочі місця, організовують робочий простір).
- Вчителю звернути увагу на самопочуття та зовнішній вигляд учнів.
- Привітання.
- Відмітити присутніх. Призначити чергових.

II. Проведення гри.

Вступне слово вчителя

- Дорогі, діти! Наш товариш Курсорчик, який живе в країні Комп'ютерландії, хотів провідати свого давнього знайомого мишку Мікімауса. Але у Курсорчика з'явилися невідкладні справи. Тому провідати Мікімауса він попросив нас. Курсорчик склав карту Комп'ютерландії та вказав маршрут слідування між її містами-зупинками

1 	2	3	4 	5	6
7	8 	9	10	11 	12
13 	14	15	16 	17	18
19	20 	21 	22	23	24 

→	↓	→	↑	→	↓	↓	←	←	←
↓	→	→	→	→	↑	↑	→	↓	↓

Щоб наша подорож була веселою та захоплюючою на кожній зупинці нас чекають цікаві завдання. За кожну правильну ви отримуєте бал. В кінці подорожі того, хто активно приймає участь у нашій грі та правильно виконував завдання Мікімаус нагородить грамотою. А щоб гра проходила справедливо, ми будемо дотримуватись таких правил:

- Правило піднятої руки.
- Правило поваги до думки іншого.
- Правило оптиміста (не ображатися, не дратуватися якщо відповів неправильно).

Отже, вирушаємо в дорогу!

Слідуюмо за стрілочками вказаними у маршруті слідування.

Зупинка1 «Професії комп'ютера»

Завдання 1. За допомогою поданих слів склади речення

- мультфільми допомагає створювати Комп'ютер
- для використовують музичних творів створення Комп'ютер
- За допомогою можна креслення створити комп'ютера
- для літака напрямку визначення руху використовують Комп'ютер

(Відповіді:

Комп'ютер допомагає створювати мультфільми.

Комп'ютер використовують для створення музичних творів.

За допомогою комп'ютера можна створити креслення.

Комп'ютер використовують для визначення напрямку руху літак.)

Завдання 2. Знайди професії, які опанував комп'ютер

х	у	д	і	н	ж
п	м	о	ж	р	е
і	у	ж	н	е	н
л	з	и	и	к	о
о	т	к	а	н	т

(Відповіді:Художник, композитор, інженер, пілот)

Зупинка2 «Види комп'ютерів»

Завдання Вкажи назви видів комп'ютерів

- С_П_Р_О_П_Т_Р
- Н_У_Б_К
- Н_Т_УК
- П_А_Ш_Т
- М_К_Р_О_О_П_Т_Р

(Відповіді: суперкомп'ютер, ноутбук, нетбук, планшет, мікрокомп'ютер)

Зупинка3 «Будова компютера»

Завдання. Склади пазл «Пристрої комп'ютера» та назви призначення кожного пристрою.



Завдання 2. Виконайте завдання роздаткового матеріалу

Після виконання завдання виконайте взаємоперевірку з одночасним розбором та

ВАРІАНТ 1

2 Познач правильну кінцівку речення.
Пристрої введення — це пристрої, за допомогою яких...

☐ ...інформація потрапляє до комп'ютера.
☐ ...комп'ютер повідомляє про результат своєї роботи.

3 Яке призначення поданих пристроїв? Закресли зайвий пристрій.



ВАРІАНТ 2

2 Познач правильну кінцівку речення.
Пристрої виведення — це пристрої, за допомогою яких...

☐ ...інформація потрапляє до комп'ютера.
☐ ...комп'ютер повідомляє про результат своєї роботи.

3 Яке призначення поданих пристроїв? Закресли зайвий пристрій.



ВАРІАНТ 1 Прізвище, ім'я: _____

1 Розглянь складові комп'ютера. Впиши відповідні номери.



- ☐ Системний блок
- ☐ Монітор
- ☐ Клавіатура
- ☐ Миша

ВАРІАНТ 2 Прізвище, ім'я: _____

1 Розглянь складові комп'ютера. Впиши відповідні номери.

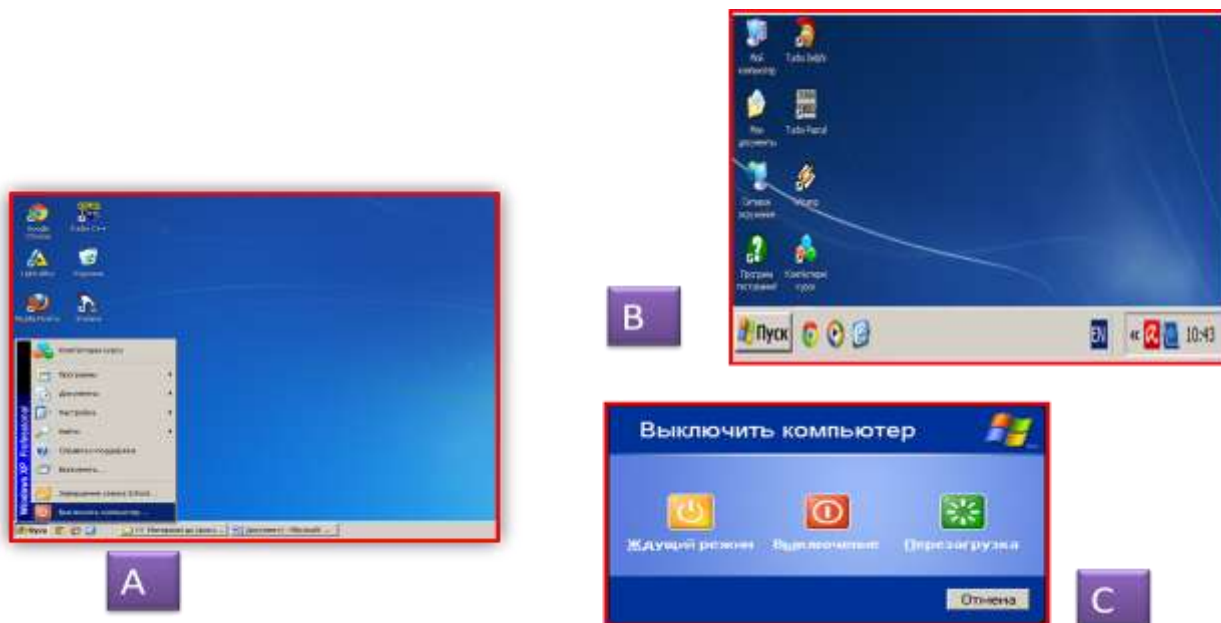


- ☐ Системний блок
- ☐ Миша
- ☐ Монітор
- ☐ Клавіатура

коментуванням завдань за вказівкою вчителя.

Зупинка4 «Етапи вимикання комп'ютера»

Завдання Вкажи послідовність команд коректного вимикання комп'ютера.



(Відповідь: B, A, C)

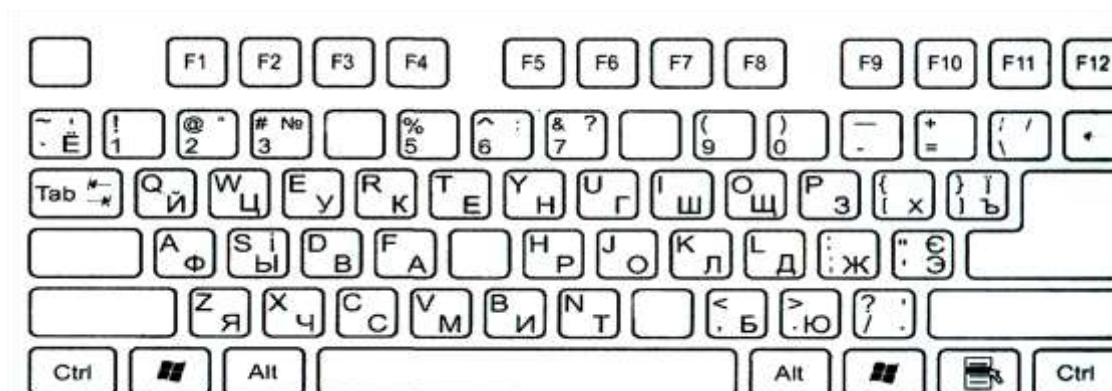
Зупинка5 «Комп'ютерна мишка»

- Пригадайте скільки клавiш у стандартної мишки? (дві)
- Яка клавiша основна? (ліва)
- Скільки разів потрібно клікнути ЛКМ якщо необхідно виділити об'єкт? (1), відкрити? (2)
- Давайте пограємо у гру якщо потрібно виконати виділення об'єкта плескаємо в долоні один раз, якщо відкрити об'єкт чи запустити програму – двічі.

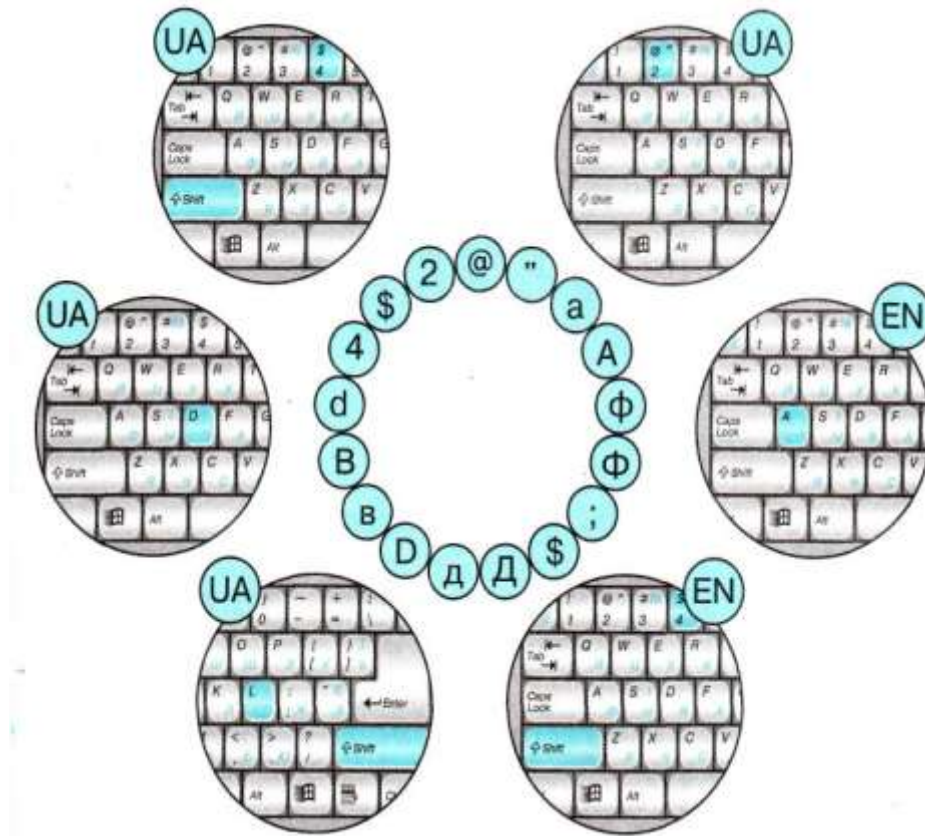
Отже, виділити папку Мій комп'ютер, відкрити папку Мої документи, запустити програму Блокнот...

Зупинка6 «Клавіатура комп'ютера»

Завдання 1. Вкажіть назви пропущених клавiш та їх призначення



Завдання 2. Поеднай зображення натиснених клавіш із символом, що з'явиться на екрані



III. Підсумок уроку.

Нагородження активних учасників.



IV. Повідомлення інформації про домашнє завдання.

Завдання.

Спробуй створити зображення квітки, використовуючи тільки літери та текстові символи, що є на клавіатурі