

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр творческого развития и гуманитарного образования»

# Сценарий занятия «Знакомство с компьютером»

Методическая разработка

для руководителей детских объединений  
технической направленности учреждений дополнительного образования детей

Автор: Тарасова О.И.  
педагог  
дополнительного  
образования

*Данная методическая разработка рассчитана на обучающихся ознакомительного уровня 3-4 классов  
Раздел программы: Введение в информатику*

**Цели для педагога:**

- познакомить обучающихся с основными устройствами и возможностями персонального компьютера.
- систематизировать знания обучающихся по темам “Информация”, “Техника безопасности и организация рабочего места”, “Устройства компьютера”.
- развивать умственную деятельность, умение логически мыслить.
- стимулировать познавательный интерес обучающихся к занятиям в объединении.

**Цели занятия:**

- создавать условия для формирования первичного представления об устройстве компьютера, о назначении его составных частей и периферийных устройств;
- систематизировать и обобщить знания обучающихся по теме “Устройство компьютера”;
- развивать у обучающихся познавательный интерес и творческие способности;
- побудить интерес к изучению информатики.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- познакомиться с устройством и назначением основных блоков компьютера.

**Развивающие:**

- развивать умения выделить главное, существенное, обобщать имеющиеся факты;
- развивать познавательный интерес, воспитывать информационную культуру;
- развивать алгоритмическое мышление, внимательность.

**Воспитательные:**

- воспитывать культуру общения;
- формировать мотивацию на здоровый образ жизни;
- обеспечивать здоровьесберегающую среду.

**Тип занятия:** изучение нового материала.

**Вид занятия:** комбинированное занятие.

**Продолжительность занятия:** 1ч. 35 минут.

**Средства обучения:**

**Технические:**

кабинет, оснащенный компьютерной техникой, операционная система Windows XP, мультимедийный проектор, первый год обучения.

**Наглядные:** мультимедийная презентация, плакат «Правила поведения в компьютерном классе»

**Методы:** словесный, наглядный, практическая работа.

**Раздаточные материалы:**

комплект карточек № 1

комплект карточек №2

**Литература, использованная при подготовке занятия:**

Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1–4 классы./В.И.Ковалько. – М.:ВАКО, 2007. – 304 с.

Молодцов В.А., Рыжикова Н.Б. Современные открытые урока информатики. 8–11 классы/В.А.Молодцов, Н.Б.Рыжикова. – Ростов н/Д: изд-во “Феникс”, 2002. – 352 с.

Симонович С.В., Евсеев Г.А. Занимательный компьютер: Книга для детей, учителей и родителей. /С.В. Симонович, Г.А.Евсеев.– М.: АСТ-ПРЕСС, Инфорком-пресс, 1998. – 368с.

Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2–4 классов./С.Н.Тур, Т.П. Бокучава.– СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 496 с.

Грязнова Е.В. Занимательная информатика в начальной школе//Информатика и образование. 2006. №5.

Кондратенко Любовь Петровна, "Как устроен компьютер", [http://festival.1september.ru/index.php?numb\\_artic=416033](http://festival.1september.ru/index.php?numb_artic=416033)

Мастер-класс "Игрушечных дел мастера". Вырвич И.А. , Нуриева Б.О.

Создание интерактивных кроссвордов в MS PPT (+VBA).

Для составления презентации и заданий в программе Macromedia Flash использовались следующие ИНТЕРНЕТ ресурсы: клавиатура - [www.aksmarket.com.ua](http://www.aksmarket.com.ua); системный блок - [www.selbu.ru](http://www.selbu.ru); мышь - [www.peshca.ru](http://www.peshca.ru); монитор - <http://www.remdata.ru/>; микрофон - [besmtorg.ru](http://besmtorg.ru); сканер - [elektranews.ru](http://elektranews.ru); навигатор - [www.civic-russia.ru](http://www.civic-russia.ru); калькулятор - [masu-inform.ru](http://masu-inform.ru); амперметр - [www.ru.all-biz.info](http://www.ru.all-biz.info); осциллограф - [www.ru.all-biz.info](http://www.ru.all-biz.info); стационарный телефон - [treckera.net](http://treckera.net); колонки - [sly.ru](http://sly.ru).

ксерокс - [avis-print.com.ua](http://avis-print.com.ua); анимашки спорт, глаза - <http://www.smayli.ru>.

Песенка для разминки: [http://vozhatiki.ru/blog/muzyka\\_dlja\\_zarjadki/1-0-16](http://vozhatiki.ru/blog/muzyka_dlja_zarjadki/1-0-16)

### План занятия:

1. Организационный момент -1 мин
2. Разминка (определение темы урока, отгадывание загадки)-1 мин
3. Актуализация темы. Правила ТБ. -5 мин.
4. Рассмотрение нового материала – 5 мин.
5. Физкультминутка – 2 мин.
6. Рассмотрение нового материала (продолжение)-5 мин.
7. Выполнение практикума -8 мин.
8. Зарядка для глаз – 1 мин.
9. Закрепление полученных знаний. – 1мин.
8. Подведение итогов - 1 мин.

### Ход занятия

1. Организационный момент

- приветствие;
- проверка присутствующих на занятии

Педагог: Здравствуйте! Садитесь на свои места. Приготовьте тетради, ручки, уберите посторонние предметы.

2. Разминка.

Вам интересно, а чем же мы с вами будем здесь заниматься? В этом нам поможет местный житель нашего компьютерного кабинета.



А как его зовут, мы узнаем из следующей загадки:

Он рисует, он считает,  
Проектирует заводы,  
Даже в космосе летает  
И дает прогноз погоды.  
Миллионы вычислений

Может сделать за минуту.  
Догадайтесь, что за гений,  
Ну, конечно же – ... (компьютер)!

Педагог: Правильно дети! Молодцы! Мы ласково будем называть его Компьюша! Согласны? Тогда давайте с ним познакомимся. (Раздается комплект карточек №1). Сейчас Компьюша раздаст вам карточки, на которых нужно написать свое имя, а затем на счет три произнесем свои имена все вместе. Итак: три-четыре...

Молодцы! Компьюше очень приятно. Положите карточки на край вашего стола, в конце занятия они вам еще пригодятся.

Сегодня он нам расскажет:  
Как работает компьютер,  
Из чего он состоит,  
Разобраться с ним, ребята,  
На занятиях предстоит.

### 3. Актуализация

Педагог: С этого дня мы начнем знакомство с компьютером. Для информатики компьютер – это не только инструмент для работы с информацией, но и объект для изучения. Вы узнаете, как компьютер устроен, какую работу можно выполнять с его помощью, какие для этого существуют программные средства, узнаем, каким образом информация попадает в компьютер и какие устройства помогают в этом.

Но сначала нужно познакомиться с некоторыми правилами, которые нужно знать и выполнять, чтобы компьютер стал не врагом, а другом. Эти правила называются: Правилами техники безопасности в компьютерном классе.

Чтоб с компьютером дружить, Нужно правила учить: Не шуметь и не ходить,  
Только тихо говорить,  
Руки чистыми держать, Сухо-сухо вытирать, Никогда без разрешения Кнопки в нем не нажимать!

Клавиш ты легко касайся,  
Осторожным быть старайся:  
Стукнешь пальчиком сильнее -  
Очень плохо будет ей!  
Не надо толкаться, не надо шалить,  
Из класса без спроса нельзя выходить.  
Руками не трогать экран и шнуры  
Это касается всей детворы!

**НЕ ПЫЛИ В КАБИНЕТЕ** - объяснить, почему нельзя пылить в кабинете, как и когда заходить в кабинет, когда можно начинать работать на компьютере.

**НЕ ТРОГАЙ ПОВОДА И РОЗЕТКИ**– пояснить, в чем опасность электрических приборов.

**НЕ БЕЙ ПО КЛАВИАТУРЕ** – рассказать, как нужно нажимать на клавиши устройств и какие устройства можно трогать руками (ТОЛЬКО мышь и клавиатуру!).

**НЕ КЛАДИ НА КЛАВИАТУРУ ВЕЩИ**– пояснить, что МОЖНО приносить в компьютерный класс, а что НЕЛЬЗЯ (еда!).

**НЕ ОБЛАКАЧИВАЙСЯ НА КЛАВИАТУРУ**– объяснить, почему нельзя это делать.

**БЕРЕГИ ГЛАЗА**– (ОЧЕНЬ ВАЖНО) – как и на каком расстоянии нужно сидеть во время работы за компьютером.

Ребята, я вас прошу очень бережно относиться к компьютерам.

### 4. Рассмотрение нового материала.

Педагог. Сегодня, ребята, мы побываем в гостях у Компьюши. Узнаем, что такое компьютер, для чего он предназначен, из чего состоит и многое полезное и интересное. Что же такое компьютер? Скажем просто: «Компьютер – это машина».

Правда, грузовик – тоже машина, хотя он на компьютер совсем не похож. Но машины не должны быть одинаковыми. Бывают машины механические, бывают – электрические, а бывают – электронные.

С давних времен люди стремились облегчить свой труд. С этой целью создавались различные машины и механизмы, усиливающие физические возможности человека. Компьютер был изобретен в середине XX века для усиления возможностей интеллектуальной работы человека, то есть работы с информацией.

Из истории науки и техники известно, что идеи многих своих изобретений человек подглядел в природе.

Педагог. С самого себя! Только человек постарался передать компьютеру не физические, а свои интеллектуальные возможности. Раньше компьютер предназначался для облегчения счета. В переводе с английского слово «компьютер» означает «вычислитель».

Давайте, вместе с вами подумаем: «Для чего нужен компьютер сейчас? Что он умеет делать? Где сейчас можно встретить компьютер? (Ответы детей)

По назначению, компьютер – это универсальное техническое средство для работы с информацией.

По принципам устройства компьютер – это модель человека, работающего с информацией.

Компьютер – это один из видов электронных машин. Электронные машины служат для обработки сигналов.

Все вы видели большой оркестр и слышали его игру. В нем много разных инструментов: скрипки, виолончели, духовые инструменты и, конечно же, на почетном месте рояль. Каждый инструмент играет свою музыкальную партию. Звук от разных инструментов сливается в одно музыкальное произведение.

Компьютер тоже похож на оркестр. В нем тоже много разных инструментов, и каждый делает свое дело. Таких дел четыре: прием, обработка, хранение и выдача информации.

Если бы для каждого дела у компьютера было по одному устройству, то ему хватило бы всего четырех устройств. Но на самом деле так не получается. Компьютер работает с пятью видами информации (текстовая, графическая, звуковая, числовая), каждый вид надо суметь применять, сохранять, обрабатывать и выдавать. Поэтому устройств у компьютера не четыре, а гораздо больше.

У компьютера некоторые устройства расположены снаружи. Такие устройства называются внешними. Те устройства, которые находятся у компьютера внутри, называются внутренними (запись в тетрадах).

Мы начнем изучение с внешних устройств. Они стоят на столе, и каждый может потрогать их руками.

Состав компьютера не труден,  
Его запомнит и малыш.  
Все вместе повторять мы будем:  
Системный блок, дисплей, клавиатура, мышь.

У разных компьютеров могут быть различные внешние устройства, но есть четыре вида устройств, которые есть у каждого компьютера.

Наверху машины всей  
Размещается ... (дисплей) –  
Словно смелый капитан!  
А на нем горит экран.  
Монитор, скажу, ребята,  
Очень нам необходим,  
Он покажет текст и игры,  
Интереснейший мультфильм.

Дисплей (монитор) во многом похож на телевизор, только у него намного лучше качество изображения. Он может выводить на экран тексты, числа, картинки и видео. Когда мы играем, то видим на мониторе героя и управляем им при помощи клавиатуры и мыши.

Это устройство называется – устройство вывода информации.

Педагог. Продолжаем

Ну а рядом – главный блок:  
Там бежит электроток  
К самым важным микросхемам.  
Этот блок зовут ... (системным).

Педагог. Следующее устройство – “Системный блок” – это самый главный блок компьютера. На лицевой панели системного блока есть кнопки включения компьютера и щели для магнитных и лазерных дисков. На таких дисках хранятся тексты, картинки, музыка, фильмы, игры, учебные пособия и т.д.

ПЕДАГОГ. Отправляемся дальше.

Это вот – ... (клавиатура) –  
Вот где пальцам физкультура  
И гимнастика нужны!  
Пальцы прыгать там должны!  
Кнопочки на ней всегда  
Нажимают без труда.  
Цифры, буквы, даже знаки.  
Знает эта задавака.

Клавиатура. На ней много клавиш с буквами, цифрами и другими знаками. Клавиатура служит для ввода букв, цифр и знаков препинания. Среди других клавиш на клавиатуре есть клавиши со стрелками – они часто используются в компьютерных играх для управления персонажами. С помощью клавиатуры можно ввести в компьютер текстовую информацию.

#### 5. Физкультминутка

Педагог. Сделаем небольшой отдых. Вы знаете, что для здоровья полезно на уроках делать физкультминутку. Встаньте, пожалуйста, возле своих столов и повторите движения за мной.

Физкультминутка:  
Солнышко лучистое. (щелкнуть мышкой в презентации)

#### 6. Рассмотрение нового материала (продолжение)

Педагог. А чтобы узнать следующее устройство мы отгадаем еще одну загадку:

Умная, послушная,  
К сыру равнодушная,  
Кота не раздражает,  
Хозяев уважает,  
По коврику гуляет,  
Хвостиком виляет,  
Курсором управляет.  
(Компьютерная мышка)

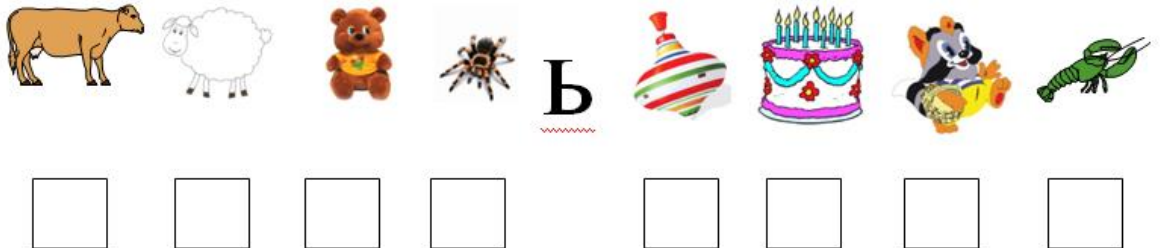
Мышь – это тоже устройство для ввода информации в компьютер. У нее всего две кнопки, поэтому буквы и цифры с ее помощью вводить неудобно. Зато с ее помощью можно пользоваться как указкой для работы с информацией на экране. Мышку можно катать по столу или по специальному коврику. Мышка- устройство ввода информации.

Примечание: в ходе объяснения темы педагог на доске пишет название каждого устройства, обращает внимание обучающихся на правописание терминов. Дополнительно объяснение темы сопровождается картинками в презентации, на которых изображены устройства компьютера.

7. Практическая работа. Отработка навыков работы с мышью.

Выполнение упражнения на закрепление полученных знаний ( файл задание.exe). Объяснить детям: выход из задания - кнопка Esc, затем красный крестик в правом верхнем углу окна. Дети выполняют задания самостоятельно, затем педагог демонстрирует правильное выполнение на проекторе.

А теперь я вам раздам карточки: (комплект карточек №2). В пустой клеточке нужно написать первую букву изображения над клеткой.



Педагог проверяет карточки, указывает на ошибки детей.

8. *Физкультминутка. Комплекс упражнений для глаз.*

Педагог: ребята, а теперь давайте дадим отдых нашим глазкам. Представьте, что мы на берегу теплого моря (шелкнуть мышкой в презентации). Давайте расслабимся и выполним упражнения для укрепления зрения.

а) «Жмурки» крепко зажмурить глаза на 3-5 сек., затем открыть их. Повторять 6 – 8 раз. Упражнение укрепляет мышцы век, расслабляет мышцы глаз и улучшает их кровообращение.

б) быстро моргать в течение 15 секунд. Повторить 3 – 4 раза. Упражнение улучшает кровоснабжение глаз.

в) делайте круговые движения глазами в одном, затем в другом направлении. Повторите 4—6 раз. Упражнение расслабляет мышцы глаз, улучшает их кровоснабжение.

*Пальминг.* Закрыть оба глаза и прикрыть их ладонями. Дождаться появления «черного поля». Глаза держать расслабленными 1 – 2 минуты.

9. Этап обобщения темы урока. Систематизация знаний и закрепление изученного материала.

Педагог: Итак, вы многое узнали. Теперь подведем итоги.

Проверка полученных знаний, выполнение задания ( файл викторина. exe). Объяснить детям: выход из задания - кнопка Esc, затем красный крестик в правом верхнем углу окна.

Дети выполняют упражнение на компьютере самостоятельно, затем педагог демонстрирует правильное выполнение на проекторе.

Для детей, которые выполняют задания раньше всех можно предложить интерактивный кроссворд. При вводе ответа в сетку кроссворда нужно нажать кнопку Проверить. Если слово выбрано верное, то ячейки кроссворда закрасятся в зеленый цвет, если слово неправильное – ячейки очистятся. Можно проверить кроссворд целиком, также нажав кнопку Проверить. Для выхода из кроссворда необходимо нажать кнопку Esc или Выход.

Ответы на кроссворд. По вертикали: 1. Вычислитель. 2. Человек. По горизонтали: 3. Дисплей. 4. ЭВМ. 5. Счеты.

**Подведение итогов.**

Сегодня на занятии мы познакомились с основными устройствами компьютера. Давайте, еще раз их назовем. (Ответы детей)

Мне приятно было работать с вами, надеюсь, что это взаимно.

В начале занятия Компьюша раздал вам карточки, пожалуйста, если вам понравилось сегодняшнее занятие нарисуйте веселого человечка, если не понравилось - грустного и верните карточки Компьюше. Наше занятие завершено, спасибо за работу, МОЛОДЦЫ!

А сейчас не забудьте привести рабочее место в порядок, соблюдайте осторожность при передвижении в кабинете и в коридоре. До свидания!

Приложение:  
Комплект карточек №1

***Самоанализ занятия.***

На занятии задействованы наглядные, технические и дидактические средства обучения.

Содержание учебного материала и виды работы, используемые на занятии, были направлены на поддержание познавательной активности обучающихся.

Учитывая психологические и возрастные особенности детей младшего школьного возраста, в занятие были включены здоровьесберегающие технологии: физкультурные паузы, игровые моменты.

С воспитательной точки зрения занятие способствовало формированию у детей интереса к информатике.

Воспитанники были очень активны и вместе с тем дисциплинированы. Рефлексия воспитанников дает осмысление своих действий и самооценку.

Использование цифровых образовательных ресурсов на занятии дало возможность для целостного восприятия детьми нового материала, для построения визуального ряда воспринимаемого.

Данное занятие является плановым занятием по утвержденной рабочей программе «Пользователь ПК».

Занятие поставленных задач достигло. Все этапы взаимосвязаны между собой.