**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ**государственное бюджетное образовательное учреждение

среднего профессионального образования

**«БЕЛОВСКИЙ ТЕХНИКУМ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО ТРАНСПОРТА»**

Внутритехникумовский конкурс методических разработок

**Методическая разработка урока для проведения обобщающего занятия по учебной практике**

**Тема: «Ввод и обработка цифровой информации»**

**Выполнила:**

Липокурова Ю.К.

мастер п/о ГБОУ СПО «БТЖТ»

Белово

2014г

**Методическое обоснование**

Данная методическая разработка предназначена для проведения обобщающего урока в игровой форме производственного обучения ПМ.1 «Ввод и обработка цифровой информации», по теме «Т.1 Подготовка к работе и настройка аппаратного обеспечения, периферийных устройств, операционной системы персонального компьютера и мультимедийного оборудования; Т.2 Выполнение ввода цифровой и аналоговой информации в персональный компьютер с различных носителей; Т.3 Конвертирование файлов с цифровой информацией в различные форматы; Т.4 Обработка аудио и визуального контента средствами звуковых, графических и видео-редакторов; Т.5 Создание и воспроизведение видеороликов, презентаций, слайд-шоу, медиафайлов и другой итоговой продукции из исходных аудио, визуальных и мультимедийных компонентов средствами персонального компьютера и мультимедийного оборудования» по профессии 230103.02 «Мастер по обработки цифровой информации». Для организации проведения подобного урока от мастера производственного обучения требуется:

- знания теоретических основ игровых технологий;

- знания групповых методов организации урока;

- навыки владения возможностями интерактивной доски SMART Board;

- умения создавать сенсорные продукты в программе SMART Board

- входящей в состав программного обеспечения интерактивной доски;

- умение создавать и в совершенстве владеть инструментами презентации Power Point.

Обобщающий урок в предложенной форме целесообразно использовать после изучения пяти тем по ПМ.1 «**Ввод и обработка цифровой информации**» перед дифференцированным зачетом.

Предложенная форма обобщающего урока позволяет:

* проверить усвоение теоретического материала по МДК 1.1. «Технология создания и обработки цифровой и мультимедийной информации» у группы обучающихся в целом;
* обобщить материал по темам учебной практики;
* дает возможность выявить и устранить пробелы в знаниях.

**Структура занятия**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы урока** | **Содержание этапа урока** | **Регламент времени** |
| 1. Организационный этап
 | ПриветствиеПроверка посещаемости | 2 минуты |
| 1. Мотивация, целеполагание
 | Сообщение цели занятия | 3 минуты |
| 1. Основная часть
 | Этапы интеллектуальной игры:«разминка»«эстафета»«А ну-ка, угадай!»«Тест»«Загадки»«Элементы окна»«Ребусы»«Конкурс капитанов» | 35 минут |
| 1. Подведение итогов занятия
 | Оценка знаний | 5 минут |

**План занятия** **интеллектуальной игры «Знатоки»**

**Тема раздела:** Выполнение ввода цифровой и аналоговой информации в персональный компьютер с различных носителей.

**Тема урока:** Обобщение материала по разделу «Работа с различными носителями информации»

**Цели урока:**

* систематизировать полученные знания о выполнение ввода цифровой и аналоговой информации в персональный компьютер с различных носителей операциях, устройств и их назначение;
* развивать способность к коллективной деятельности, умение выдвигать гипотезы, сравнивать их, выбирать лучшую, принимать решение;
* формировать интерес к профессии, ответственность за совместное дело;
* воспитывать ответственность за свои действия при работе в команде

**Тип занятия:** Систематизация знаний.

**Метод урока:** Игровой, групповой, ИКТ

**Междисциплинарные связи:** междисциплинарный курс МДК1.1. «Технология создания и обработки цифровой мультимедийной информации».

Знакомство с командами

1 тур. «Разминка».

2 тур. «А ну-ка, угадай!».

3 тур. «Тест».

4 тур. «Загадки».

5 тур. «Элементы окна».

6 тур. «Ребусы».

7 тур «Конкурс капитанов».

Подведение итогов

**Литература:**

1. Киселев, С.В., Оператор ЭВМ: учебник для нач. проф. образования, М.: Издательский центр «Академия», 2008 г.
2. Киселев, С.В., Оператор ЭВМ: практические упражнения для нач. проф. образования, М.: Издательский центр «Академия», 2008 г.

**КМО урока:**

**Оборудование:** Персональный компьютер, проектор, интерактивная доска;

**Программное обеспечение:** программа PowerPoint;

**Методическое обеспечение:** задания для туров в программе SMART Board с изображением элементов окна, вопросами для интеллектуальной игры «Знатоки», ребус.

**Ход интеллектуальной игры «Знатоки»**

**Организационная часть (3 мин.)**

1. Посещаемость

2. Проверка наличия учебных принадлежностей

3. Сообщение темы, цели и задач урока

**Основная часть (37 мин.)**

1.В игре принимают участие 3 команды по 4 – 5 человек. Команды придумывают название, девиз, эмблему, выбирают капитана. Игра состоит из семи туров. Команда, набравшая наибольшее количество баллов за все туры считается победителем.

**1 тур. «Разминка».** ( *Приложение №1* презентация Power Point).

Командам нужно назвать слова, связанные с информатикой, со своей профессией. Время 1 минута. Команда, назвавшая наибольшее количество слов (*получает максимальный балл 10*).

**2 тур. «А ну-ка, угадай!».** (*Приложение №2*).

Второй тур состоит из 15 вопросов. Каждой команде задается по 5 вопросов, за каждый правильный ответ (команда получает 10 баллов).

**3 тур. «Тест». (***Приложение №3***).**

Тест состоит из 6 сложных вопросов. Команды выбирают по два вопроса из предложенных шести и отвечают, за правильный ответ дается (10 баллов). Если команда не смогла ответить или ответила не правильно, на ее вопрос может ответить команда - соперник и получить дополнительные очки.

**4 тур. «Загадки».** (*Приложение №4).*

Участники должны разгадать 8 загадок. За каждую разгаданную загадку командам присуждается по (5 баллов).

**5 тур. «Элементы окна».** (*Приложение №5).*

Команды должны правильно назвать все элементы окна. Чья команда быстро и правильно выполнит задание, получает (5 баллов).

**6 тур. «Ребусы».** (*Приложение №6).*

На экране задается 6 слов, в которых все буквы перемешаны, нужно составить из этих букв слова, связанные с информатикой и своей профессией. Команда, которая быстрее всех и правильно составит все слова, получает (10 баллов).

**7 тур «Конкурс капитанов».** (*Приложение №7).*

Капитанам задается 5 вопросов с тремя вариантами ответов. Капитан, ответивший первым на все вопросы правильно, зарабатывает для своей команды 5 баллов.

Подведение итогов: по завершению всех конкурсов, подсчитываются баллы всех команд и команда набравшая максимальное число баллов, получает первое место (*Приложение №8*), и звание «Лидеры XXI» века, выставление оценок (5мин.)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Время** | **Содержание занятия** | **Деятельность** | **Примечание** |
| **преподавателя** | **обучающихся** |
|  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|  | 2 мин. | **Организационный этап** |
|  | Приветствие. | Приветствует обучающихся. | Приветствуют мастера п/о |  |
|  | Проверка посещаемости. | Проводит «перекличку» обучающихся | Участвуют в «перекличке». |  |
|  | 3 мин | **Мотивация, целеполагание** |
|  | Постановка целей занятия. | Сообщает цели занятия.  | Слушают.  |  |
|  | Представление членов жюри. | Представляет членов жюри. |  |  |
|  | 35мин. | **Основная часть** |
|  | Разделение группы обучающихся на три команды, выбор капитанов, разминка и название команд. | Делит группу на три команды. Предлагает выбрать капитанов и придумать название команды. | Выбирают капитанов команд, придумывают название. | При разделении учитываются индивидуальные способности и уровень знаний обучающихся. |
|  | **Разминка.** Обучающимся трех команд нужно назвать по очереди слова, связанные с информатикой, со своей профессией.  | Объясняет условия конкурса – разминка. Вслух определяет правильность ответа. | Называют изображенные на слайдах инструменты |  Команда, назвавшая наибольшее количество слов получает, (максимальный балл 10). |
|  | **А ну-ка, угадай**.Второй тур состоит из 15 вопросов. Каждой команде задается по 5 вопросов Участники команд по очереди должны отвечать на вопросы.  | Объясняет условия второго тура – «А ну-ка, угадай». Вслух определяет правильность ответа. Второй тур состоит из 15 вопросов. Каждой команде задается по 5 вопросов, за каждый правильный ответ команда получает 10 баллов. | Отвечают на вопросы. | Приложение 2 –(за каждый правильный ответ команда получает 10 баллов)  |
|  | **Тест.**Команды выбирают по два вопроса из предложенных шести и отвечают. Если команда не смогла ответить или ответила не правильно, на ее вопрос может ответить команда - соперник и получить дополнительные очки. | Объясняет условия конкурса – Тест.Выдает тест из шести сложных вопросов. Вслух определяет правильность ответа. | Команды выбирают по два вопроса из предложенных шести и отвечают | Приложение 3 –(за каждый правильный ответ команда получает 10 баллов)  |
|  | **Загадки.** Участники должны разгадать 8 загадок . | Объясняет условия тура – загадки. Вслух определяет правильность ответа.  | Выполняют задание конкурса. | Приложение 4– За каждую разгаданную загадку командам присуждается (по 5 баллов). |
|  | **Элементы окна.** Команды должны правильно назвать все элементы окна. | Объясняет условия конкурса – **Элементы окна**.Выдает командам фото с элементами окна. Чья команда быстро и правильно выполнит задание | Произносят вслух название полученного изображения. | Приложение 5 -  Чья команда быстро и правильно выполнит задание (получает 5 баллов). |
|  | **Ребусы.**На экране задается 6 слов, в которых все буквы перемешаны, нужно составить из этих букв слова, связанные с информатикой и своей профессией | Объясняет условия тура -ребусы.  | Составляют слова.  | Приложение 6 - Команда, которая быстрее всех и правильно составит все слова, ( получает 10 баллов). |
|  | **Конкурс капитанов**. Капитанам задается 5 вопросов с тремя вариантами ответов | Объясняет условия конкурса. Зачитывает вопрос. Вслух определяет правильность ответа. | Отвечают на вопросы. | Приложение 7 –Капитан, ответивший первым на все вопросы правильно, зарабатывает для своей команды 5 баллов. |
|  | 5мин. | **Подведение итогов урока, выставление оценок** |
|  | Определение команды – победителя. Оценка знаний. | Подводит итоги конкурса. Объявляет победителя и оценки.  | Слушают. |  |

 Приложение 1

**Презентация Power Point**

Приложение 2

**Задание для второго тура «А ну-ка, угадай!»**

**Вопросы для 1-ой команды:**

**1.Основным носителем информации в социуме на современном этапе является:**

А: фотопленка

B: дискета

С: бумага

D: жесткий диск

**2.Как называется человек на компьютерном языке?**

А: пользователь

B: клиент

C: пациент

D: заказчик

**3.Какая из этих величин - из области информатики?**

А: киловатт

B: килобайт

C: килобар

D: киловольт

**4.Первым средством дальней связи принято считать:**

А: почту

B: телефон

C: компьютерные сети

D: радиосвязь

**5.Что не является информационным процессом?**

А: утилизация

B: сбор

C: передача

D: хранение

**Вопросы для 2-ой команды:**

**1.Назовите технологии в порядке возрастания.**

А: электрическая

B: электронная

C: компьютерная

D: механическая

**2.Какого вида модели не существует?**

А: предметной

B: деревянной

C: абстрактной

D: информационной

**3.Для чего память компьютера не предназначена?**

А: запись информации

B: хранение информации

C: вывод информации

D: преобразование информации

**4.Назовите наибольшую из предложенных единиц измерения информации.**

А: бит

B: байт

C: килобит

D: килобайт

**5.Назовите устройство ввода информации.**

А: мышь

B: монитор

C: системный блок

D: принтер

**Вопросы для 3-ей команды:**

**1. Как вы думаете какого вида графики не существует?**

А: фрактальная

B: растровая

C: чертежная

D: векторная

**2. Назовите устройство вывода информации.**

А: мышь

B: монитор

C: системный блок

D: сканер

**3.Как называется программа для работы с текстом?**

А: Power Point

B: Word

C: Excel

D: Access

**4.Кто может заразить компьютер?**

А: бациллы

B: микробы

C: вирусы

D:паразиты

**5.Какой примитив не относится к векторной графике?**

А: линия

B: кисть

C: прямоугольник

D: круг

Приложение 3

**Задание для третьего тура «Тест»**

**1.Информацию, не зависящую от чьего-либо мнения или суждения, называют:**

А) достоверной

Б) актуальной

В) объективной

Г) полезной

Д) понятной

**2. Наибольший объем информации человек получает при помощи:**

А) осязания

Б) слуха

В) обоняния

Г) зрения

Д) вкусовых рецепторов

**3. Расследование преступления представляет собой информационный процесс:**

 А) кодирования информации

Б) поиска информации

В) хранения информации

Г) передачи информации

Д) защиты информации

**4. Поиск слова в тексте по заданному образцу является процессом:**

А) хранения информации

Б) обработки информации

В) передачи информации

Г) уничтожения информации

**5. Перевод текста с английского языка на русский является процессом:**

А) хранения информации

Б) передачи информации

В) поиска информации

Г) обработки информации

Д) ни одним из перечисленных выше процессов

**6. При телефонном разговоре в качестве источника информации следует рассматривать:**

А) человека слушающего

Б) телефонную трубку

В) человека говорящего

Г) телефонную сеть

Д) телефонный провод

Приложение 4

**Задание для четвертого тура «Загадки».**

1.Скромный серый колобок,

 Длинный тонкий проводок,

 Ну а на коробке -

 Две или три кнопки.

 В зоопарке есть зайчишка,

 У компьютера есть ...

 ***(МЫШКА).***

2.Словно смелый капитан!

А на нем - горит экран.

Яркой радугой он дышит,

И на нем компьютер пишет

И рисует без запинки

Всевозможные картинки.

Наверху машины всей

Размещается ...

 ( ***Д И С П Л Е Й).***

3.Около дисплея - главный блок:

Там бежит электроток

К самым важным микросхемам.

Этот блок зовут ...

**(*С И С Т Е М Н Ы М*).**

4.По клавишам прыг да скок -

Бе-ре-ги но-го-ток!

Раз-два и готово -

Отстукали слово!

Вот где пальцам физкультура

Это вот - ...

(**К Л А В И А Т У Р А).**

5.В ней записаны программы

И для мамы, и для папы!

В упаковке, как конфета,

Быстро вертится ...

(**Д И С К Е Т А).**

6.И компьютеры порой

Говорят между собой,

Но для этого одна

Им штуковина нужна.

К телефону подключил -

Сообщение получил!

Вещь, известная не всем!

Называется ...

 **(М О Д Е М).**

7.Для чего же этот ящик?

Он в себя бумагу тащит

И сейчас же буквы, точки,

Запятые - строчка к строчке -

Напечатает картинку

Ловкий мастер

Струйный ...

(**П Р И Н Т Е Р).**

8.А теперь, друзья, загадка!

Что такое: рукоятка,

Кнопки две, курок и хвостик?

Ну конечно, это ...

 ( **Д Ж О Й С Т И К).**

Приложение 5

**Задание для пятого тура «Элементы окна»**

1. 

Строка основного меню

1. 

Полоса прокрутки

1. 

Панель инструментов

1. 

Панель задач

1. 

Строка состояния

Приложение 6

**Задание для шестого тура «Ребусы»**



Приложение 7

**Задание для седьмого тура «Конкурс капитанов»**

**Сеть – это:**

1. Соединённые между собой все устройства ПК

2. Рыболовная снасть

3. Несколько соединённых между собой ПК

**Диск – это:**

1. Носитель информации

 2. Геометрическая фигура

3. Спортивный снаряд

**Транзистор – это:**

1. Устройство для прослушивания радиопередач

2. Вид компьютера

3. На этом устройстве работали компьютеры 2-го поколения

**Мышка – это:**

1. Маленький грызун серого цвета

2. Детская игрушка

3. Устройство для ввода информации в компьютер

**Паскаль – это:**

1. Язык программирования

2. Французский учёный, который изобрёл первую ЭВМ

3. Французский учёный, который изобрёл первую вычислительную машину

Приложение 8

**Оценочная ведомость**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  Критерии оценки№ п/п команд | **1 тур****«Разминка»** | **2 тур****«А ну-ка, гадай!»** | **3 тур. «Тест»** | **4 тур «Загадки»** | **5 тур «Элементы окна»** | **6 тур «Ребусы»** | **7тур «Конкурс капитанов»** |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Итоговая оценочная ведомость**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Команды | 1 тур | 2 тур | 3 тур |  4 тур | 5 тур | 6 тур | 7 тур | Итого по 7 турам |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |