**Разработка занятия компьютерного кружка с применением ИКТ**

**Итоговое занятие по теме дополнительной образовательной программы «Компьютерное обучение» - «Информационные процессы»**

Возраст детей - 11-12 лет (1 год обучения)

Тип занятия: комплексное применение знаний, умений

Цель: выработка умений самостоятельно применять знания, осуществлять их перенос в новые условия

Обучающая:

* закрепление знаний, навыков, умений;
* сочетание различных форм коллективной и индивидуальной деятельности с самостоятельной работой;
* обеспечение оперативной обратной связи и действенного контроля и управления).

Воспитательная:

* формирование жизненно необходимых качеств: ответственности, исполнительности, заинтересованности в успехе, творческой инициативы;
* воспитание информационной культуры.

Развивающая:

* формирование и развитие положительных мотивов учебно-познавательной деятельности;
* изучение и учет уровня развития;
* развитие внимания, памяти, познавательных интересов.

Оборудование: ПК, программное обеспечение, мультимедийная презентация

Методы: ИКТ, игровые, практические, репродуктивные

**Методические рекомендации**

1. Для проведения игрового конкурса «Самый умный» используется презентация, выполненная в приложении Power Point. Данная презентация может быть использована как для индивидуальной работы, с целью самопроверки знаний, а также для групповой деятельности при проведении итогового занятия в форме конкурса.

2. В презентации используются кнопки перехода, для проверки ответов и для возращения на исходный слайд №2 для выбора нового задания.(кнопка «Возврат»)

3. В слайде №4 для выбора правильного ответа необходимо щелкнуть мышью. Неправильный ответ высветится другим цветом.

4. При выполнении задания слайда №5 в кабинете информатики, используется графический редактор Paint. Открывается файл «В какой последовательности появились устройства». Обучающиеся, вырезая необходимые фрагменты, переставляют их в нужной последовательности. При проведении конкурса в другой аудитории последовательность называется устно.

5. Задание слайда №16 выполняется в текстовом редакторе (если конкурс проходит в кабинете информатики). Для этого заранее сворачивается окно текстового редактора. При просмотре слайда №16 по щелчку правой кнопки мыши выбрать Меню ***экран*,** далее ***переключение программ*** и развернуть с панели задач окно текстового редактора. При проведении конкурса в другой аудитории задание выполняется устно (называются ошибки в тексте)

5. Из числа наиболее сильных учеников выбирается жюри. Они ведут подсчет очков, используя программу Excel, строя диаграмму итоговых очков.

6. Данный тип презентации может быть использован на занятиях других кружков, с изменением тем заданий, для проведения итогового контроля или практического применения знаний.

**Ход занятия**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этапы** | **Задачи** | **Содержание** | **Результат** |
| **1 этап –**  **Организационно-подготовительный** | Подготовить детей к занятию | Мотивация детей.  Сообщение темы и цели занятия:  «Сегодня на занятии мы проведем конкурс «Самый умный» (**слайд №1**). По итогам конкурса мы узнаем «самого умного компьютерщика» нашего кружка. Для этого вы должны разбиться на группы». Вытягивают карточки с названием устройств компьютерной системы  ( процессор, дисплей, клавиатура и т.д) и образуют команды по 2-3 человека с одинаковыми названиями устройств. В каком порядке группы успеют объединиться и дать ответ о назначении данного устройства, в такой последовательности и начинают игру. | Определение уровня внимания, настроя детей на предстоящее занятие. |
| **2этап**  **Конструирующий**  **Основной** | Обеспечить практическое применения знаний и умений  Выявить уровень подготовки обучающихся | «Итак, начинаем наш конкурс. (**Слайд №2**.) Вам предлагаются следующие темы: «Устройство компьютера», «История развития ВТ», «Работа в Windows», «Компьютер и здоровье», «Практические задания», «Общие вопросы».  Команда «Процессор» получает право выбрать одну тему из предложенных на экране.»  **Слайд№3**. Тема: Устройство компьютера.  Задание: «Найди пару».  Для четырех представленных устройств компьютера необходимо выбрать их назначение.  После ответов команд жюри подводит итоги. На экране показываются правильные ответы (по щелчку мышки)  **Слайд №4**. Тема: Работа в Windows. Задание: « Веришь – не веришь»  Из предложенных 8-ми утверждений выбрать 4 не верных.  По щелчку мыши высвечиваются неправильные утверждения  **Слайд №5**.Тема: История развития вычислительной техники  Задание: « В какой последовательности появились устройства».  По щелчку мыши проверяется правильность ответов.  **Слайд №6** Тема: Компьютер и здоровье Задание: «Выбери правильный ответ».  По щелчку мыши высвечивается правильный ответ  **Слайд №7** Тема: Общие вопросы  Задание: « Блиц-турнир»  Ответить на предложенные задания.  По щелчку мыши появляется правильный ответ.(слайды №№8,9,10,11,12,13,14,15)  **Слайд № 16** Тема: Практические задания  Задание: «Кто быстрее»  Исправить ошибки в тексте и напечатать. | Системное осознанное применение знаний на практике |
| **3 этап**  **итоговый** | Анализ качества усвоения теоретических и практических знаний и умений. Самооценка детьми собственной деятельности, оценка сотрудничества | **Слайд №17** Итак, наступает торжественный момент. Сейчас будут названы самые умные компьютерщики.  **Слайд№ 18**  По итогам конкурса лучшие компьютерщики - команда «Процессор». Поздравляем победителей и желаем всем участников дальнейших творческих успехов и побед. | Выявление степени усвоения программного материала  Самооценка детьми собственной деятельности |