

Снігурівський професійний ліцей

ЗАХІД

з виробничого навчання

Професія: ОКН;Обліковець

Група: 108

Дата проведення: « » 20 року

Майстер в/н: Шаповалова Н.В.

м. Снігурівка

Тема: Підсумкове заняття з вивченого курсу «Основи роботи на ПК»

Тип уроку: Гра «Найрозумніший»

Мета: узагальнити та систематизувати здобутті знання з курсу «Основи роботи на ПК», розвивати вміння та навички.

Обладнання: комп'ютер, проектор, роздаткові картки.

Хід заняття

1. Організаційна частина

Привітання.

Перевірити готовність групи.

2. Оголошення теми і мети заняття

Тема: Підсумкове заняття з вивченого курсу «Основи роботи на ПК»

Урок-гра «Найрозумніший».

Мета: Перевірити ваші знання з курсу «Основи роботи на ПК»

3. Узагальнення та систематизація знань.

Сьогодні ми граємо в гру «Найрозумніший».

Питання до цієї гри підібрані з курсу «Основи роботи на ПК».

Правила гри:

Група ділиться на дві команди по 5 учнів.

Гра складається з 2-х етапів.

I Етап - складається з **2-х тем**, у кожній з яких по 10 питань.

II Етап – складається з **4-х різних конкурсів**.

За кожну правильну відповідь гравець команди отримує одну фішку відповідного кольору. **1 фішка – 1 бал.**

Слідкувати за грою та перевіряти результати гри буде наше жюрі.

І так, для початку нам необхідно представити учасників наших команд.

Капітани, представте нам ваших гравців.

Розпочнемо гру.

I Етап. Кожен гравець з команди почерзі обирає тему за бажанням (кожна тема містить 10 питань) та номер питання (питання у вигляді тестів). За кожну правильну відповідь учень приносить команді одну фішку.



Тема: Апаратне забезпечення ПК

1. Що входить в комплект ПК?
2. Який з перерахованих пристроїв не входить до складу ПК?
3. Що є «мозком» системного блоку ПК ?
4. Яке призначення має клавіатура?
5. Коли був створений перший в світі ПК?
6. Що є маніпулятором у ПК?
7. Якої одиниці виміру не існує?
8. Назва якого пристрою в комп'ютері з англійської мови перекладається як «радісна палка»?
9. Назва якої деталі комп'ютера перекладається як «маленьке креслення»?
10. Що відноситься до пристроїв введення?

Тема: Робочий стіл. Головне меню. Вікна. Папки.

1. Що таке робочий стіл?
2. Що з перерахованого не обробляється на комп'ютері?
3. Яка з назв з латинської мови перекладається як «мальований запис»?
4. Дайте назву об'єкту?
5. Ситуація. Учень набирає текст на ПК. Раптом всі букви почали вводитися заглавними. Що трапилось?
6. Що відноситься до системних папок?
7. Як називається об'єкт, що не має фізичного втілення, а створений на екрані монітора?
8. При вимиканні комп'ютера вся інформація зтирається на: ?
9. Що таке модем?
10. Комп'ютерні віруси виникають?

Підсумки I етапу гри. Слово журі. (підрахунок на оголошення набраних фішек)

II Етап. Другий етап складається з 4-х конкурсів.



1. Поетичний
2. «Віриш – не віриш»
3. Знайди пару
4. «Шифровальщик»

Конкурс №1. Поетичний.

Кожна команда повинна скласти вірш про ПК, використовуючи подані слова. За правильний вірш команда отримує 1 фішку.



Конкурс №2. «Віриш – не віриш»

В цьому конкурсі приймають участь всі члени команд. Він складається з 10 питань. За кожну правильну відповідь гравець отримує 1 фішку.

Кожен гравець з команди почерзі бере в руки дві таблички «ТАК» і «НІ», обирає номер питання, слухає запитання і підіймає одну з табличок зі словами «ТАК», якщо вірить або «НІ», якщо не вірить..

Питання:

1. Чи вірите Ви, що компютер може працювати без дисководу?
2. Чи вірите Ви, що інформацію на компютері зберігають у вигляді файлів?
3. Чи вірите Ви, що компютерні віруси передаються повітряно-капельним шляхом?
4. Чи вірите Ви, що за обробку даних в компютері відповідає одна сама велика мікросхема – пам'ять?
5. Чи вірите Ви, що по-англійські WINDOWS – це система?
6. Чи вірите Ви, що принтер введе у компютер текстову інформацію?
7. Чи вірите Ви, що для оформлення таблиць можна використовувати тільки електроні таблиці Excel ?
8. Чи вірите Ви, що при вимикання монітору виконується перезагрузка компютера?
9. Чи вірите Ви, що можна набрати текст, натискаая пальцями на монітор?
10. Чи вірите Ви, що і без колонок компютер може видавати звуки?

Слово журі. Журі підбиває підсумки гри.

Конкурс №3. «Знайди пару»

Кожна команда отримує завдання, в якій повинна знайти правильну пару відносно ПК. Право обрати номер завдання отримує команда, в якій найбільша кількість балів.

Кожна правильна пара – 1 фішка.

Жорсткий	пошта
Математична	сіть
Електрона	пам`ять
База	диск
Материнська	даних
Локальна	процесор
Оперативна	модель
Центральний	плата

Операційна	комп'ютер
Магнітний	таблиця
Системний	редактор
Персональний	плата
Лазерний	принтер
Електрона	диск
Графічний	блок
Звукова	система

Конкурс №4. «Шифровальщик» - складається з 4-х завдань.

Кожен капітан команди почерзі обирає номер завдання. Команда отримує завдання, в якому повинна розшифрувати зашифроване у вигляді ребуса слово. За кожне правильне розшифроване слово, команда отримує 1 фішку.

1. Завдання. Ребус.



2. Завдання. Ребус.



3. Завдання.

Розшифрувати слова

- | | |
|--------------|----------|
| 1. ТОРНІМО | 1. _____ |
| 2. П'ОТЕРМЮК | 2. _____ |
| 3. ШИКЛАВА | 3. _____ |
| 4. СИПЛЕЙД | 4. _____ |
| 5. РОКСУР | 5. _____ |
| 6. НИРПТЕР | 6. _____ |

4. Завдання. Ребус.



Підведення підсумків гри.

Слово журі. Журі підбиває підсумки гри, оголошує команду переможців.

Кінець гри. Дякуємо за увагу.

Оцінювальний лист

I ЕТАП											ІТОГ	
№1												
№2												
II ЕТАП											Слово журі:	
Конкурс №1 «Поетичний»												
№1												
№2												
Конкурс №2 «Віриш – не віриш»												
№1												
№2												
Слово журі:												
№1												
№2												
Конкурс №3 «Знайди пару»												
№1												
№2												
Конкурс №4 «Шифровальщик»												
№1												
№2												
Слово журі:												
№1												
№2												



Скласти вірш про ПК

..... книжка
..... мишка
..... частушка
..... подушка



Скласти вірш про ПК

..... книжка
..... мишка
..... частушка
..... подушка