**Итоговое занятие по теме дополнительной образовательной программы «Компьютерная азбука» - «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*