**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*