**ИНФОРМАТИКА И ИКТ, 5 класс. ТЕМА: «Запуск программ»**

Урок: “Запуск программ. Окно – основной элемент графического интерфейса операционной системы Windows”

**Цели урока.**

**Образовательныя:**

* Повторить и закрепить знания основных устройств компьютера, виды информации, информационные процессы;
* Познакомить с понятиями интерфейс, окна.
* Познакомить с основными элементами окна и их видами;
* Помочь сформировать умения запуска программ, выполнения действия с окнами, работы с несколькими окнами на экране.

**Воспитательныя:**

* Воспитывать информационную культуру, дисциплинированность, аккуратность, настойчивость в учебе.
* Воспитывать ответственность за выполняемую работу, аккуратность при работе с компьютером;

**Развивающия:**

* Способствовать развитию грамотной речи, взаимодействия между учащимися.
* Развивать умение работать в группе и умение выстраивать самостоятельную работу.
* Способствовать развитию умения планировать свою деятельность;
* Формировать интерес к предмету информатики.

**Оборудование:** Презентация, практическое задание, рабочие листы, кроссворд .

**Ход урока**

**1. Организационный момент.**

Здравствуйте, садитесь!

И начнем мы сегодняшний урок с проверки домашнего задания. Два человека будут работать по индивидуальным карточкам, остальным нужно ответить на вопросы, сделать записи в тетради.

**2. Проверка домашнего задания**

Задания по индивидуальным карточкам. Остальные отвечают на вопросы, затем проверяем его. *(Слайды 1–5).*

**Карточка 1.**

Найди и исправь ошибки в предложениях:

1. Самые первые программы разрабатывались непосредственно на объектно-ориентированном языке и все люди могли заниматься их разработкой, а не только профессиональные программисты.
2. Программа – это последовательность команд, которую выполняет компьютер в процессе хранения информации.
3. Все используемые в компьютере программы называются аппаратным обеспечением.
4. Прикладное ПО руководит слаженной работой всех элементов компьютерной системы как на аппаратном уровне, так и на программном уровне.
5. Системные программы – это средства, предназначенные для создания ПО.

**Карточка 2.**

Впиши пропущенные слова в предложениях:

1. Компьютер без.\_\_\_\_\_ – это бесполезный хлам, груда железа. И только\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ . делают его нашим помощником, другом, советчиком.

2. Программирование – деятельность человека по \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.программы.

3. Для обработки информации на компьютере необходимо иметь\_\_\_\_\_\_ устройства компьютерной системы (“hardware”), но и\_\_\_\_\_\_\_ (“software”), которое наделяет компьютер мыслями и интеллектом.

4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ПО – предназначено для выполнения конкретных задач пользователя.

5. Наиболее дружественно пользователю\_\_\_\_\_\_\_ПО.

**2. Мотивационный этап. (Сообщение и целей урока.)**

Сегодня на уроке я помогу вам вспомнить основные устройства компьютера, их назначение. Я помогу вам познакомиться с такими понятиями, как графический интерфейс, окно и научиться выполнять действия с компьютерными окнами.

Сегодняшний урок поможет вам повысить свою информационную культуру и компьютерную грамотность. Помогут вам в этом задания на доске, карточках и работа с компьютером. Постарайтесь быть внимательными, четко выполнять задания, следить за доской, соблюдать рекомендации при работе с компьютером.

**3. Актуализация знаний.**

**Учитель:** Для подготовки к этой работе ответим устно на вопросы, которые помогут вам вспомнить виды информации, информационные процессы, основные устройства компьютера.

Постарайтесь вспомнить и назвать виды информации? (Графическая, текстовая, звуковая, видео *Слайд 6.)*

Какие информационные процессы (действия) можно выполнять с информацией? (Обработка, хранение и передача, *Слайд 7.)*

Шуточные загадки помогут вам вспомнить устройства компьютера (Системный блок, монитор, клавиатура, мышь, *Слайды 8–17.)*

Все это только аппаратные устройства компьютера.

Достаточно ли только аппаратных устройств для того, чтобы компьютер функционировал? (Нет.)

Правильно! Такое описание похоже на описание анатомии человека.

Когда мы работаем за компьютером, то, иногда, появляется такое впечатление, что внутри него сидит человек и общается с нами через экран. Отвечает на наши вопросы, подсказывает, что надо делать, когда попадаем в затруднительное положение, и многое другое. Откуда компьютер все это знает?

Представьте себе маленького новорожденного человечка. У него есть все анатомические органы, необходимые для физической и умственной деятельности. Однако он еще ничего не умеет, ничего не знает. Эти умения и знания приходят с возрастом. Человек растет, развивается, не только физически, но и умственно. В ходе общения с людьми, осваивает речь, получает необходимые практические умения: как одеваться, пользоваться ложкой, карандашами, ножницами и многое другое. Потом осваивает правила умственной работы: учится писать, считать, логически рассуждать. В школе изучает разные науки, получает множество знаний и умений.

Какое отношение это имеет к компьютерам?

Самое прямое! Ведь компьютер устроен по образу мыслящего человека. Компьютер, который собрали на заводе из микросхем, проводов, плат и прочего, подобен новорожденному человеку. Он еще ничего не знает и не умеет. Для того, что компьютер стал “умным”, в него надо заложить информацию, т.е. “обучить”. Компьютерными учителями являются программисты. Они составляют программы, подготавливают необходимые данные. После такого “обучения” компьютер попадает к пользователю.

Среди множества программ есть система, которую можно назвать “интеллектом” компьютера – это операционная система (ОС).

**Тема урока: “Окно – основной элемент графического интерфейса ”** *Слайд 18.*

**4. Операционно-познавательный этап.**

Первой задачей ОС (MS-DOS, Windows, Linux).является обеспечение совместного функционирования всех аппаратных устройств компьютера.

Второй задачей ОС(MS-DOS, Windows, Linux). является предоставление пользователю доступа к ресурсам компьютера. (запуск программ, действия с файлами, создание документов …)

*Слайд 19.* Операционная система Windows.

*Слайд 20.*Запуск программ операционной системы Windows возможен через главное меню.

*Слайд 21.*Проводя далее аналогию компьютера с человеком, можно сказать что, как и у человека у компьютера “интеллект” можно видеть на лице.

От английского слова face-лицо, “лицо” компьютера называют интерфейсом.

И так как “лицо” компьютера является нарисованным (кнопочки, картинки, значки), то его называют графический интерфейс.

*Слайд 22.* Графический ИНТЕРФЕЙС — обеспечивает диалог человека с компьютером.

*Слайд 23.*Элементами графического интерфейса являются окна, меню, диалоговые панели.

Основной элемент графического интерфейса – ОКНО.

*Слайд 24.*Окно – прямоугольная часть экрана, ограниченная рамкой.

Операционная система корпорации Microsoft потому и называется Windows (окна), что работают с окнами. После открытия какой-нибудь папки или документа или программы или сообщение операционной системы в пределах рабочего стола размещается ее окно.

Одновременно может быть открыто несколько окон. Например, в одном окне можно набирать текст, в другом – рисовать, в третьем – выполнять вычисления.

Окна можно закрывать, перемещать, изменять их размеры, свертывать в кнопки на панели задач или развертывать на весь экран.

*Слайд 25.*Основные виды окон: диалоговое окно, окно папки, окно справочной системы, окно программы, окно документа.

*Слайд 26.*Диалоговое окно – окно, появляющееся на экране при вводе команды, выполнение которой требует от пользователя ввести дополнительные данные, необходимые для дальнейшей работы программы.

*Слайд 27.*Диалоговые окна могут содержать следующие элементы управления:

**Вкладки** (закладки) – предназначены для выполнения некоторых команд в окне;

**Кнопка** – элемент управления, который предназначен для выполнения команд. По форме кнопка может быть прямоугольником с надписью или значком с рисунком. Во многих приложениях используются подсказки, они появляются в виде текста в рамке, если на кнопку навести указатель мыши;

**Надпись** со статическим текстом обычно используется для вывода заголовков.

**Поле ввода текста** – элемент управления, предназначенный для ввода и редактирования данных. Вводимый текст может быть длиннее стороны прямоугольника, ограничивающего поле, т.е. может быть похож на бегущую строку;

**Счетчик** – элемент управления, предназначенный для изменения числового значения, выводимого в поле. Счетчик состоит из двух кнопок – для увеличения или уменьшения;

**Поле со списком** – позволяет выбрать элемент из списка или ввести данные вручную. Текущее значение отображается в поле, а список возможных значений раскрывается при нажатии кнопки со стрелкой;

**Переключатели** – используются для предоставления возможности выбора одного варианта из нескольких (многих). В одной группе переключателей можно выбрать только один;

**Флажок** – используется для выбора одной или нескольких позиций из предложенного списка. Представляет из себя квадратик, который пользователь может пометить галочкой. Для отмены действия достаточно повторно щелкнуть мышью в квадратике.

**Ползунок** – устанавливает одну из позиций на шкале перемещением движка.

*Слайд 28.*Окно справочной системы – окно, которое выводит справочную информацию о том объекте, с которым работает пользователь.

*Слайд 29.*Окно папки – предназначено для отображения содержимого папки и для выполнения операций над объектами, содержащимися в папке;

*Слайд 30.*Окно программы – предназначено для отображения функции конкретной программы;

*Слайд 31.*Окно документа – предназначены для работы с документами и “живут” внутри окон программ.

**5. Физкультминутка (видео).** *Слайд 32.*

**6. Работа в группах.**

Разгадать кроссворд *Слайд 33.*

**7. Практическая работа.** *Слайд 34*

Следующее задание поможет вам научиться выполнять действия с окнами, размещать на экране сразу несколько окон.

**8. Домашнее задание.** *Слайд 35*

**9. Подведение итогов.**

Сегодня на уроке вы познакомились с понятиями операционной системы, графического интерфейса, видами окон, элементами окон разного вида.

Получили навыки запуска программ, выполнения действия с окнами, работы с несколькими окнами.