|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N п/п** | **Этапы** | **Содержание этапа** | **Время** |
| 1. | Организационный момент  Цель: создание эмоционального настроя и доверительной атмосферы | Воспитатель:  Добрый день, мои друзья, Встречи с вами рада я.  Миллион задачек сразу  Мне решит помощник мой  Он с одним огромным глазом  И с квадратной головой.  Миллионы вычислений  Может сделать за минуту  Догадались, что за гений?  Ну, конечно, же – компьютер!  Воспитатель: Правильно, компьютер. Человек всегда старался в большей или меньшей степени облегчить свою жизнь, в том числе и в плане умственной деятельности, и это не так уж плохо. Ведь в процессе поиска появляются на свет замечательные изобретения. Одно из них – персональный компьютер. Без него невозможно представить себе современный мир, иногда кажется, что компьютеры проникли всюду. Поэтому, кроме умения читать и писать сегодняшний школьник должен осваивать еще одну разновидность грамотности – компьютерную. | 2 мин |
| 2. | Актуализация темы  Цель: побуждение у воспитанников интереса к занятию, формирование мотива деятельности | Слайд №1  Воспитатель: Тема нашего занятия, которое пройдет в форме викторины: «Компьютер – мой лучший друг!» Сегодня свои знания и умения покажут две команды, а правильность ответов по 5-ти бальной системе, будет оценивать компетентное жюри в составе: Емелина Жанна Николаевна  Елина Елена Александровна  Куприянова Светлана Анатольевна | 3 мин |
| 3.  4.  5. | Основной этап  Цель: обобщение, систематизация и расширение знаний воспитанников об устройстве компьютера  Цель: развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности  Физкультминутка  Цель: снятие физического и психического напряжения  Цель: развитие логического мышления и аналитических способностей воспитанников  Домашнее задание  Цель: развитие творческого потенциала воспитанников | Слайд №2  Воспитатель: Итак, первый конкурс: «Встречайте, это – мы!»  Слайд №3  Представление команды «Процессоры»  Слайд №4  Представление команды «Компьютерные гении»  Воспитатель:  Все вы много времени проводите со своими друзьями и можете про них рассказать: о чертах характера, привычках, увлечениях. А вот насколько хорошо вы знаете своего друга – компьютера, мы сейчас проверим в конкурсе: **«Не зевай!»**  Слайд №5  Слайд №6 Вопросы для команды «Компьютерные гении»  1. Какой из перечисленных элементов входит в состав компьютера: канат, антенна, системный блок, пропеллер?  2. Как называют новичков в компьютерном деле: кофейник, чайник, самовар, утюг?  3. Как иначе называют Internet: телешоу, вирусная программа, телескоп, всемирная паутина?  4. Как называют людей, которые при помощи компьютера вскрывают секретные файлы спецслужб: хакеры, тараканы, вирусы, блохи?  5. Печатающее устройство, которое выводит информацию на бумагу: модем, сервер, печатная машина, принтер.  Слайд №7 Вопросы для команды «Процессоры»  1. Устройство, при помощи которого можно управлять игрой на экране: мышь, указка, собака, палец.  2. Рычаг, служащий для управления игрой на экране монитора: джойстик, карандаш, гайка, шуруп.  3. Устройство служит для длительного хранения информации и для переноса информации с одного компьютера на другой: блокнот, дискета, кассета, сумка.  4. Область на диске или другом носителе информации, там хранятся тексты программ, документы и любые другие данные: файл, склад, библиотека, полка.  5. Специально написанная программа, обладающая свойством размножаться и разрушать компьютерные программы: бактерия, папирус, вирус, хакер.  Воспитатель:  Как грудной малыш без мамы,  Сам не может есть и пить,  Так, компьютер без программы  Шагу бы не мог ступить.  Объяснит ему программа,  Как заботливая мама  Что, зачем и почему  Сделать надо бы ему.  С ней компьютер очень дружен  И всегда он ей послушен.  Слайд №8  И следующий наш конкурс: **«Алгоритм – порядок действий».**  У вас на столе лежат листочки с определенными действиями. Вы должны их разложить по порядку:  Слайд №9 Алгоритм «Пришивание пуговицы» для команды «Процессоры» 1.    подобрать подходящую пуговицу  2.    отрезать нитку подходящего цвета 3.    взять рубашку 4.    взять иголку и ножницы 5.    пришить пуговицу 6.    вдеть нитку в иголку  1. Взять рубашку 2. Подобрать подходящую пуговицу 3. Взять иголку и ножницы 4. Отрезать нитку подходящего цвета 5. Вдеть нитку в иголку 6. Пришить пуговицу  Слайд №10  Задание команде «Компьютерные гении»: Алгоритм «Посадка дерева» 1.    Засыпать ямку 2.    Выкопать ямку 3.    Взять лейку с водой и полить саженец 4.    Поставить лопату и лейку на место 5.    Взять лопату и саженец 6.    Посадить саженец в ямку  Ответ 2 задание: 1. взять лопату и саженец 2. выкопать ямку 3. посадить саженец в ямку 4. засыпать ямку 5. взять лейку с водой и полить саженец 6. поставить лопату и лейку на место Воспитатель:  Наш компьютер помогает инженеру и врачу,  Астроному, агроному, продавцу и скрипачу.  Все длиннющие расчеты выполняет тот же час  Без ошибок, если школьник  Выдаст правильный приказ.  Слайд №11  Машина исполняет ваши команды четко, а давайте проверим, сможете ли вы также правильно выполнять команды.  **Физкультминутка на внимание**   * Если я спрашиваю, как живешь? – Вот так! (Показывают большой палец) * Как идешь? – Вот так! (Руки сгибаю и локте, идут) * Ночью спишь? – Вот так! (Кладут руки под щеку, а на них голову) * Как берешь? – Вот так! ( Делают руками хватательные движения) * А даешь? – Вот так (Делают руками движения, как будто дают что-то) * Как шалишь? – Вот так! (Надувают щеки и слегка шлепают по ним ладонями) * А грозишь? – Вот так! (Грозят пальчиками своему соседу)   **А теперь будите внимательны!**  Ночью спишь?  А грозишь?  Как идешь?  А даешь?  Как берешь?  Как живешь?  Жюри подводит промежуточные итоги.  Слайд№12 **Конкурс «Угадай пословицу»**  Воспитатель:  Каждая команда получает задание в конверте. Вы должны подобрать к пословицам, составленным компьютером, русские народные.  Отвечает команда **«Компьютерные гении»:**  1.Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.  (Скажи мне, кто твой друг и я скажу кто ты.)  2.Нечего на монитор пенять, коль сам чайник.  (Нечего на зеркало пенять, коль у самого рожа кривая)  3.С миру по файлу – умному диплом. (С миру по нитке – голому рубашка)  4.Мал бит, да дорог. (Мал золотник, да дорог)  Отвечает команда **«Процессоры»**  1.Дареному компьютеру в систему не заглядывают.  (Дареному коню в зубы не смотрят)  2.Семь бед – одна перезагрузка.  (Семь бед – один ответ)  3.Компьтера бояться, за дело не браться.  (Волков бояться в лес не ходить)  4.Сам заразил компьютер, сам и лечи. (Сам кашу заварил, сам и расхлебывай)  Слайд№13 **Конкурс «Программисты»**  Воспитатель:  Каждый пользователь компьютера в душе мечтает быть хоть немножечко программистом. А для этого необходимы знания. Какая из команд владеет большей информацией о компьютере, мы узнаем из следующего конкурса. Внимание на экран. Первые 5 вопросов для команды **«Процессоры»**  Слайды №14-18  1. Персональный компьютер включается кнопкой (Power ) (пауэр)  2. Справка обычно вызывается кнопкой (F1)  3. «Селерон», «Пентиум» это - (процессоры)  4. Как называется внутренняя память процессора (кэш-память)  5. Как называется главная плата компьютера (материнская)  Воспитатель: Внимание, вопросы для команды **«Компьютерные гении»**  Слайды №19-23  Воспитатель: Команда готова?  1. Почем у клавиатура вдруг стала писать заглавными буквами (нажата клавиша Caps Lock (капс лук)  2.Как расшифровывается ЭВМ (электронно-вычислительная машина)  3.Мыши бывают? (на колесах)  4.Компьютеры думают (системным блоком)  5. Windows (виндос)- это…(операционная система)  Воспитатель:  Да, путь познания не гладок. Но знайте вы со школьных лет: Загадок больше, чем разгадок И поискам предела нет!  Для подведения итогов после пяти конкурсов слово предоставляется жюри.  Слайд №24 **Конкурс «Интернет – частушка»**  Воспитатель:  Смехом лечим мы людей,  Уважаем шутку.  А сейчас мы пропоем,  Интернет - частушку.  Команды поют частушки (по очереди выходят все игроки команд)  Воспитатель: Молодцы! И пока жюри совещается, мы посмотрим сказку на новый лад, которая называется «**Волшебный корпусок**».  Жюри подводит итоги. Награждаются команды. | 25 мин  2мин  8мин |
| 6. | Рефлексивно – оценочный этап  Цель: оценка эмоционального состояния каждого воспитанника, подведение итогов занятия | Воспитатель: А, теперь, участники команд, я хочу, чтобы вы выбрали «Смайлик» и поместили его на доске. И мы посмотрим, кому понравилось сегодняшнее занятие, а кто-то может остался разочарованным.  Воспитатель:  Вот теперь, дружок, немного  Ты с компьютером знаком.  Если дальняя дорога  Приведет его в твой дом,  То скажи ты всем вокруг:  «Вот компьютер – лучший друг!» | 5мин |