



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
«ПОВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
ОТКРЫТОГО УРОКА**

**ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
«Информатика»**

на тему: «Знаешь ли ты информатику»

«общеобразовательный цикл»

«технический профиль»

ДЛЯ СТУДЕНТОВ ОЧНОЙ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

Разработчик:
Куликова Ю.И
преподаватель ГБПОУ «ПГК»

Самара, 2020 г.

Урок-конкурс по учебной дисциплине «Информатика»

Урок-конкурс проводится со студентами 1 курса специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование» с целью систематизации и закрепления знаний студентов, формирования у них профессионального мышления, умений и навыков по использованию полученных знаний в практической деятельности юриста, оценки качества их профессиональных компетенций по изучаемой учебной дисциплине.

План проведения урока-конкурса по разделу 2 «Информация и информационные процессы»

Тип урока: обобщающий урок.

Форма проведения урока: нетрадиционная (конкурс)

Цели урока:

- 1) *обучающая* – подчеркнуть значение коммуникативных процессов в профессиональной деятельности;
- 2) *развивающая* – способствовать формированию у студентов умений и навыков по применению своих знаний при изучении юридических дисциплин, развитию профессионального мышления и коммуникативных качеств, самостоятельности, активности и инициативности;
- 3) *воспитательная* – воспитание чувств ответственности, коллективизма, такта, взаимопомощи

Используемые педагогические технологии:

- технология проблемного обучения;
- технология развивающего обучения.

Методы обучения, используемые на уроке:

- метод проб и ошибок;
- метод мозгового штурма;
- метод решения ситуационных задач на практике.

Приемы педагогической техники, используемые на уроке:

- учет личных потребностей в общении при формировании коллективов команд для проведения игры;
- опора на юмор и положительные эмоции обучающихся.

Дидактические принципы, используемые на уроке:

- принцип научности;
- принцип системности;
- принцип связи с практикой, с жизнью;
- принцип наглядности;
- принцип творчества и успеха;
- принцип выбора;
- принцип доверия и поддержки.

Средства обучения:

- 1) ноутбук – 1 шт.;
- 2) мультимедиа проектор – 1 шт.,
- 3) персональные компьютеры (по количеству обучающихся),
- 4) маркерная доска;
- 5) маркеры – 4 шт.,
- 6) плакаты:

-«Ум» компьютера - это ум человека, воплощенный в программе»

(Б.Дизраэли)

- 7) задания по турам конкурса.

Литература:

1. Цветкова А.В. Информатика и информационные технологии [Электронный ресурс]: учебное пособие для СПО/ Цветкова А.В.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Научная книга, 2019.— 190 с.
2. Лебедева Т.Н. Информатика. Информационные технологии [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие для СПО/ Лебедева Т.Н., Носова Л.С., Волков П.В.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Профобразование, 2019.— 128 с.
3. Макарова Н.В., Волков В.Б. Информатика: учебник для вузов. СПб.: Питер, 2014.
4. Васильева Т.В. Информатика: книга для преподавателя [Электронный ресурс]: учебное пособие по языку специальности/ Васильева Т.В.— Электрон. текстовые данные.— СПб.: Златоуст, 2019.— 72 с.
5. В. П. Мельников. Информационные технологии. 2-е изд., стер. – М.: ОИЦ «Академия», 2016.

ХОД УРОКА

1. Организационная часть:

- 1) проверка посещаемости студентов;
- 2) сообщение темы урока;
- 3) постановка целей урока.

2. Начальная мотивация учебной деятельности

Урок-конкурс является обобщающим по разделу «Информация и информационные процессы», в котором были изучены темы:

- Информация и информационные процессы
- Подходы к понятию и измерению информации
- Основные информационные процессы и их реализация с помощью компьютеров
- Средства информационных и коммуникационных технологий
- Телекоммуникационные технологии

3. Порядок проведения конкурса

Группа делится на 2 команды. В каждой команде выбирают капитана. Выбираются члены жюри.

Командам предлагается принять участие в следующих турах:

- 1) Визитная карточка команды
- 2) Разминка
- 3) Кто быстрее...
- 4) Дальше, дальше, дальше...
- 5) Турнир смекалистых
- 6) Конкурс капитанов (моя проблема в общении)

4. Описание основных этапов урока-конкурса

4.1 Визитная карточка команды. Её команды готовят дома и в её содержании должны присутствовать название, девиз, представление членов команды, приветствия соперникам и членам жюри.

4.2 Разминка. Командам предлагается вспомнить пословицы и поговорки, в которых упоминаются слова о общении. Слово предоставляется последовательно каждой команде.

4.3 Кто быстрее. Цель этого конкурса – проверить теоретические знания студентов по разделу 2 «Управление деловой карьерой». Он состоит из двух туров:

- 1) Методом алфавита члены жюри каждому студенту предоставляют возможность выбрать одну из предложенных букв русского алфавита, а затем из перечня вопросов (прилагается) задают ему один вопрос;
- 2) Письменный опрос – каждому студенту предлагается ответить на представленные вопросы (варианты заданий прилагаются).

4.4 Дальше, дальше, дальше Сила невербального общения состоит в том, что поза, мимика, жесты делают процесс общения наиболее ярким.

Цель конкурса «Я умею...» - проверить умение студентов объяснять значение поз и жестов. В этом конкурсе участвуют по три представителя от каждой команды, которым предлагается:

- 1) Объяснить, что означают позы и жесты, представленные на картинках (представлены в приложении)

4.4. Турнир смекалистых . Командам выдается задание, нужно расшифровать задания.

4.5 Конкурс капитанов. Капитаны команд знакомят присутствующих с текстами своих сочинений на тему «Особенности личностного подхода к общению», которые они писали дома.

5. Подведение итогов конкурса

Подведение итогов конкурса осуществляют члены жюри по следующей схеме:

- 1) Визитная карточка – высший балл «5» команде
- 2) Разминка – расшифруй высказывание по 1 баллу команде за каждую пословицу или поговорку
- 3) Кто быстрее... - каждому студенту выставляется по две оценки (высший балл «5») – за теоретический ответ и за письменный ответ, затем все баллы складываются для определения общего балла команды
- 4) Дальше, дальше, дальше... - отвечают пока ответили неправильно, высший балл «5» каждому студенту и общий балл команде путем суммирования индивидуальных баллов.
- 5) Турнир смекалистых – высший балл «5» команде, кто первым расшифрует задание.
- 6) Конкурс капитанов - высший балл «5» команде

По каждой команде подсчитывается общий итог баллов, определяется занятое ею место, выставляются оценки за работу на уроке.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Перечень вопросов для устного опроса студентов методом алфавита
в конкурсе «Разминка»

ОТВЕТ	ВОПРОС
Транслятор	Название какой системной программы в переводе с английского языка звучит как «переводчик»
В точках на дюйм dpi	В чем измеряется разрешающая способность принтера
Программа для просмотра гипертекстовых документов	Что такое браузер
Фирма, предоставляющая доступ в Интернет	Что такое провайдер
Евклид	Кто считается автором самого древнего алгоритма
Система счисления	Согласованный набор приемов и правил, применяемых для представления и обработки чисел
Печать	Операция, которую осуществляет принтер
Оператор выбор	Выбор в программе одной, нескольких, более двух возможных условий
Трэкбол	Назовите техническое устройство - аналог мыши
TCP/IP	Назовите самый распространенный сетевой протокол
Write - курсор остается в этой же строке, writeln - курсор переходит на следующую строку	Чем отличаются операторы write и writeln
Программа, которая переводит текст программы на язык машинных команд	Что такое транслятор

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Задания для письменного опроса студентов в конкурсе

«Дальше, дальше, дальше...»

ОТВЕТ	ВОПРОС
Набор микросхем, центральный элемент компьютерной платы	Что такое чипсет
Количество пикселей экрана по горизонтали и вертикали. 800 x 600	Что такое разрешающая способность экрана. Приведите пример
Тег	Как называется команда языка HTML
Отладка	Процесс поиска и устранения ошибок в программе
Иерархический, или многоуровневый	Назовите тип информационной структуры, представленной в виде дерева
Зацикливание	Образование бесконечного цикла при выполнении программы
Клавиатура	Устройство ввода числовой и буквенной информации
Delphi	Как называется объектно-ориентированный язык, [в основе которого лежит Pascal
Измеряется в герцах, показывает, сколько элементарных операций выполняет процессор за 1 секунду	В каких единицах измеряется тактовая частота процессора. Что она показывает
Адаптер	Устройство, предназначенное для связи компьютера с периферийными устройствами
Вентилятор процессора	Жаргонное слово «кулер» обозначает
Программа	Указание на последовательность действий (команд) вывода компьютера, которую должен выполнить компьютер, чтобы решить поставленную задачу обработки информации
Понятность	Свойства алгоритма записываются в виде только тех команд, которые находятся в системе команд исполнителя
Компьютерный вирус ЧЕРВЬ	Специально созданная небольшая программа, способная присоединяться к другим программам, размножаться

	(создавать свои копии)
Браузер	Программа-клиент, облегчающая процессы перемещения между узлами глобальной сети, поиска, сбора и хранения информации
Форматирование	Подготовка диска для записи информации
Файл	Набор взаимосвязанных данных, воспринимаемых компьютером как единое целое, имеющих общее имя, находящихся на магнитном или оптическом диске, магнитной ленте, в оперативной памяти или на другом носителе информации
Гипертекст	Текст, представленный в виде ассоциативно связанных автономных блоков текста
Системный, или загрузочный, диск	Как называется диск, на котором записана операционная система
Пиксель	Элементарная точка изображения на экране дисплея, которой могут быть независимо от других точек присвоены свой цвет и интенсивность
Архитектура компьютера	Принципиальное описание устройства и работы компьютера - это

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Турнир смекалистых

... трудных предметов нет, но есть бездна вещей, которых мы не знаем, и еще больше таких, которые знаем дурно, даже ложно. И эти-то ложные сведения еще больше нас останавливают и сбивают, чем те, которых мы совсем не знаем. А. И. Герцен

Расшифрованное высказывание:

... трудных предметов нет, но есть бездна вещей, которых мы не знаем, и еще больше таких, которые знаем дурно, даже ложно. И эти-то ложные сведения еще больше нас останавливают и сбивают, чем те, которых мы совсем не знаем. А. И. Герцен

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Конкурс капитанов

Вам предлагаются факты из биографии некоторых знаменитых ученых. Команда, которая правильно назовет имя того о ком идет речь, получает три балла. За неправильный ответ отнимается один балл.

1. С детства стремился к знаниям. Учился в первых русских высших учебных заведениях. Диапазон научных интересов был исключительно широк, его без преувеличения называли энциклопедистом. Совместно с профессором Рихманом он изучал атмосферное электричество, имел заслуги в развитии астрономии и астрономической оптики. Центральное место в творчестве ученого занимали работы в области атомистики и кинетической теории. Все труды по физике и химии, представленные в то время в Академию, были значительными. Он основал первый университет в Москве. Родился он в деревушке недалеко от Архангельска, в семье крестьянина-помора. (Михаил Васильевич Ломоносов)

2. Именно этот английский ученый, получивший за свою научную деятельность рыцарский титул, направил сподвижнику Петра I, крупному военному начальнику А.Д. Меншикову извещение о том, что тот избран членом Королевской Академии наук Великобритании, парадокс состоял в том, что Меншиков был неграмотным. В 1695 г. Он получил должность смотрителя монетного двора Великобритании, а через четыре года директора. Им открыты основные законы движения тел и закон тяготения. Философ Гегель шутил: три яблока сгубили мир: яблоко Адама, яблоко Париса, и его яблоко. (Исаак Ньютон.)

3. Назовите имя выдающегося средневекового ученого, который описал систему счисления и впервые сформулировал правила выполнения арифметических действий над целыми числами и простыми дробями. От имени, которого произошло слово “Алгоритм”. (Мухаммед ибн Мусса ал-Хорезми).

4. Важным событием XIX века было изобретение английского математика ..., который вошел в историю как изобретатель первой вычислительной машины – прообраза современных компьютеров. Как звали этого математика?(Чарльз Беббидж)

5. Древнегреческий учёный. Родился в Сиракузах (Сицилия). Научные труды относятся к математике, механике, физике и астрономии. Автор многих изобретений и открытий, в частности машины для орошения полей, винта, рычагов, блоков и винтов для подъёма больших грузов, военных метательных машин и т.п. Заложил основы гидростатики. В сочинении "О плавающих телах", дошедшем до нас в переводе, содержатся основные положения гидростатики, в частности её основной закон (названный его именем), С помощью этого закона он решил задачу о содержании золота и серебра в короне сиракузского царя Гиерона. В этом же сочинении он исследовал равновесие плавающих тел и вывел условия плавания тел. Выталкивающая сила воды тоже названа его именем. (Архимед)

6. С 18 лет он работал над созданием математической машины, которая могла бы производить четыре действия арифметики. Первая работающая модель машины была готова к 1642 году, но ученый продолжал работу. В 1645 году арифметическая машина, была готова. В честь этого ученого назван один из популярных языков программирования.

Кто он? (Блез Паскаль).

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Оценочный лист

№ п/п	Наименование конкурса	1 команда (баллы от 1 до 5)	2 команда (баллы от 1 до 5)
1.	Визитная карточка		
2.	Разминка		
3.	Кто быстрее		
4.	Дальше ,дальше, дальше		
5.	Турнир смекалистых		
6.	Конкурс капитанов		
	ИТОГО		

- 1) Визитная карточка – высший балл «5» команде
- 2) Разминка – по 1 баллу команде за каждую пословицу или поговорку
- 3) Кто быстрее - каждому студенту выставляется по две оценки (высший балл «5») – за теоретический ответ и за письменный ответ, затем все баллы складываются для определения общего балла команды
- 4) Дальше, дальше, дальше - высший балл «5» каждому студенту и общий балл команде путем суммирования индивидуальных баллов.
- 5) Турнир смекалистых- высший балл «5» команде
- 6) Конкурс капитанов - высший балл «5» команде