

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Магаданский политехнический техникум»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА  
УРОКА ПО ТЕМЕ:  
«АРХИТЕКТУРА КОМПЬЮТЕРА»**



Разработала:  
Преподаватель ГБПОУ МПТ  
Кропачева Т.Е.

Магадан  
2015

Автор: Кропачева Т.Е., преподаватель ГБПОУ МПТ.

Методическая разработка открытого урока «Архитектура компьютера». ГБПОУ «Магаданский политехникум», 2015. – 31 с.: ил.

В методической разработке представлены материалы открытого урока, приуроченного к областному конкурсу инновационной деятельности преподавателей общеобразовательных дисциплин профессиональных образовательных организаций Магаданской области.

Методическая разработка может использоваться преподавателями учебных заведений при подготовке и проведении урока по теме «Архитектура компьютера» в рамках дисциплины «Информатика».

## Содержание

Содержание .....	3
Введение.....	4
План урока.....	5
Технологическая карта урока .....	8
Заключение.....	13
Приложения .....	14
Приложение 1.....	14
Приложение 2 (А) .....	16
Приложение 2 (Б).....	19
Приложение 2 (В).....	22
Приложение 3 (А) .....	25
Приложение 3 (Б).....	26
Приложение 3 (В).....	27
Приложение 3 (Г).....	28
Приложение 4.....	29
Приложение 5.....	30
Приложение 6.....	31

## Введение

Урок «Архитектура компьютера» разработан в рамках областного конкурса инновационной деятельности преподавателей общеобразовательных дисциплин профессиональных образовательных организаций Магаданской области. Урок соответствует программе образовательного стандарта среднего общего образования.

Возраст обучающихся 15 – 16 лет. Длительность занятия 45 минут.

Открытый урок «Архитектура компьютера» ориентирован на развитие мыслительного потенциала обучающегося и организацию продуктивного взаимодействия педагога и студентов. В содержание включены материалы по истории информатики, архитектуре, фрагменты музыкальных произведений и фотографии.

При планировании урока особое внимание уделено разработке материалов на основании деятельностного подхода к организации учебного взаимодействия студентов и преподавателя на уроке формирования новых знаний и умений.

Цель данного урока - формирование знаний и умений по теме «Архитектура компьютера».

На основании цели урока преподавателем сформулированы следующие задачи:

- формирование знаний об устройстве компьютера;
- формирование проектировочных компетенций;
- развитие коммуникативных и учебно - познавательных компетенций;
- развитие навыков мыслительной деятельности - анализа, синтеза;
- развитие навыков публичного выступления;
- выработку мотивации к изучению информатики;
- совершенствование качества памяти и внимания;
- развитие коммуникативных компетенций, чувства взаимопомощи, инициативности и ответственности;
- воспитание деятельностной и активной личности.

Открытый урок разработан с учетом возрастных особенностей студентов и содержит следующие элементы: презентация удивительной архитектуры зданий мира, актуализация знаний в форме игры, первичное применение знаний и умений в форме организационно – деятельностной игры «Компьютер» и инновационный приём обобщения и систематизации «Кластер».

На всех этапах урока проводится рефлексия, направленная на установление обратной связи со студентами, позволяющая увидеть результаты урока и при необходимости скорректировать их.

В структуре урока предусмотрена смена деятельности обучающихся с учетом здоровьесберегающих технологий: групповая, индивидуальная, исследовательская и творческая работа. В ходе урока развивается информационная и языковая грамотность, организационная культура, связная монологическая речь, навыки публичного выступления обучающихся, аналитическое и критическое мышление.

При проведении урока применяется мультимедийное оборудование.

В связи с проведением урока в областном конкурсе инновационной деятельности преподавателей общеобразовательных дисциплин профессиональных образовательных организаций Магаданской области автором поставлена методическая цель: демонстрация деятельностного подхода к организации учебного взаимодействия студентов на уроке формирования новых знаний и умений.

## План урока

**Дисциплина:** Информатика

**Тема:** Архитектура компьютера

**Цель:** сформировать знания и умения по теме «Архитектура компьютера»

**Содержание занятия.** Архитектура компьютера. Магистрально-модульный принцип построения компьютера. Внешние и внутренние устройства, подключаемые к компьютеру. Примеры комплектации компьютерного рабочего места в соответствии с целями его использования для различных направлений профессиональной деятельности.

**Методическая цель:** демонстрация деятельностного подхода к организации учебного взаимодействия студентов на уроке формирования новых знаний.

### Задачи:

#### *Образовательные:*

- совершенствовать знания об информационных процессах;
- формировать знания о магистрально-модульном принципе построения компьютера;
- формировать информационную и языковую грамотность;

#### *Развивающие:*

- развивать коммуникативные компетенции;
- развивать познавательные процессы - память, внимание;
- развивать приемы мыслительной деятельности - анализ, синтез;
- развивать навыки публичного выступления;

#### *Воспитательные:*

- развивать чувства взаимопомощи, инициативности, дисциплинированности, ответственности, аффилиации;
- воспитывать информационную культуру студентов;
- воспитывать деятельную и активную личность.
- способствовать развитию мотивации к изучению информатики.

**Тип урока:** Формирование знаний и умений

**Вид урока:** Комбинированный

### Требования к знаниям и умениям:

Студент должен:

*иметь представление:* об информационных процессах и их реализации с помощью компьютера: обработке, хранении, поиске и передаче информации;

*знать:*

- магистрально-модульный принцип построения компьютера;
- взаимосвязь устройств компьютера между собой;

*уметь:*

- осуществлять выбор способа представления информации в соответствии с поставленной задачей;
- анализировать компьютер с точки зрения единства его аппаратных средств;
- определять средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач;
- соблюдать правила техники безопасности и гигиенические рекомендации при использовании средств ИКТ.

**Обеспечение урока (учебно-методическое):**

- методическая разработка урока (технологическая карта урока);
- мультимедийная презентация «Архитектура компьютера»;
- видеоролик из шоу «Уральские пельмени» - «Компьютер в деревне»;
- музыка из мультфильма «Фиксики»;
- плакат «Кластер», «Кластер - 1», «Кластер - 2», «Кластер -3»;
- плакат «Взаимосвязи элементов компьютера» (карточки – картинки, стрелки).

**Обеспечение урока (материально-техническое):**

- рабочее место преподавателя с компьютером, подключенным к мультимедийному проектору;
- мультимедийный проектор;
- колонки;
- магнитная доска;
- устройства компьютера: системный блок (в комплектации), монитор, клавиатура, манипулятор типа «мышь», принтер и др.;
- бэйджики с именами студентов и преподавателя;
- магниты;
- часы;
- лазерная указка.

**Раздаточный материал:**

- таблицы «Достижения» (для самооценки студентов);
- плакат «Взаимосвязи элементов компьютера» (карточки – картинки, стрелки);
- плакаты «Кластер», «Кластер - 1», «Кластер - 2», «Кластер – 3»;
- карточки «Смайлы»;
- карточки: «Аналитический отдел», «Конструкторский отдел-1», «Конструкторский отдел-2»;
- маркеры, ручки, клей.

**Литература:**

1. Гуда А.Н., Бутакова М.А., Нечитайло Н.М., Чернов А.В. Информатика. Общий курс: Учебник / Под ред. Академика РАН В.И. Колесникова. – М.: Издательско – торговая корпорация «Дашков и К»; Ростов н/Д: Наука – Пресс, 2012. – 400 с.
2. Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ. Базовый уровень: учебник для 11 класса / Н. Д. Угринович. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 187 с.: ил.
3. <http://pedportal.net/starshie-klassy/informatika-i-ikt/11-klass-te>
4. <http://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt>
5. <http://www.metodichka.net>

## Структура урока

1 Организационный момент (цель, задачи, мотивация) (1-2 мин) *(Приложение 1)*

2 Актуализация знаний (10-12 мин)

2.1 Архитектура вокруг нас *(Приложение 1)*

2.2 Компьютер и искусство *(Приложение 1)*

2.3 Своя игра *(Приложение 1, 2)*

2.4 Подведение итогов актуализации знаний *(Приложение 1, 2)*

3 Формирование знаний и умений (12-14 мин)

3.1 Прием «Кластер» *(Приложение 3(A))*

3.2 Подготовка к усвоению нового материала *(Приложение 1)*

3.3 Изучение нового материала *(Приложение 1)*

3.4 Подведение итогов *(Приложение 1, 2)*

4 Первичное применение знаний и умений (13-15 мин)

4.1 Организация деловой игры *(Приложение 1, 2 (А, Б, В))*

4.2 Деловая игра «Компьютер» *(Приложение 1, 2, 4, 6)*

4.3 Демонстрация результатов деятельности студентов *(Приложение 1, 2)*

4.4 Подведение итогов игры *(Приложение 2, 5)*

5 Обобщение и систематизация

5.1 Прием «Кластер» (3-4 мин) *(Приложение 2, 3 (А, Б, В, Г))*

6 Подведение итогов

6.1 Оценивание обучающихся (1-2 мин) *(Приложение 1, 2)*

7 Рефлексия (1-2 мин) *(Приложение 1, 2)*

8 Домашнее задание (1-2 мин)

8.1 Составьте кластер «Домашний компьютер» *(Приложение 1, 2).*

## Технологическая карта урока

*Скажи мне – и я забуду.  
Покажи мне – и я запомню.  
Дай мне действовать самому – и я научусь.*

*Китайская мудрость*

<b>№ этапа урока</b>	<b>Время</b>	<b>Название этапа урока</b>	<b>Содержание этапа урока</b>	<b>Содержание деятельности преподавателя</b>	<b>Содержание деятельности обучающихся</b>	<b>Средства обучения</b>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>
1	1-2 мин.	Организационный	Приветствие студентов. Организационный момент. Мотивация. Сообщение цели и плана урока	Приветствие и организация студентов	Организация своего рабочего места. Подписывают таблицу «Достижения». Осознание цели и задач урока	Таблицы «Достижения». Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 1,2)
2	Актуализация знаний					
2.1	10-12 мин.	Архитектура вокруг нас	Показ слайдов на тему «Архитектура вокруг нас» Постановка вопроса: какие устройства компьютера напомнили Вам архитектурные сооружения?	Демонстрирует слайды, задает вопрос	Воспринимают информацию. Отвечают на вопрос. Выставляют баллы в таблицу «Достижения»	Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 3-10)
2.2		Компьютер и искусство	Историческая справка «Связь компьютера и искусства»	Ставит проблемный вопрос. Демонстрирует слайды	Анализируют информацию	Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 11-15)



2.3		Своя игра	Организация и проведение игры	Объясняет правила игры, критерии оценивания. Демонстрирует слайды	Отвечают на вопросы игры. Выставляют баллы в таблицу «Достижения»	Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 16-37). Таблицы «Достижения»
2.4		Подведение итогов актуализации знаний	Рефлексия актуализации знаний Формулирование темы урока	Предлагает сформулировать тему урока. Выводит на экран тему урока	Формулируют тему урока	Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 38, 39)
3	Формирование знаний и умений					
3.1		Прием «Кластер»	Определение ключевого понятия урока Организация «Кластер»	Объясняет технологию приема «Кластер»	Воспринимают информацию	Плакат «Кластер»
3.2	12-14 мин.	Подготовка к усвоению нового материала	Видеоролик Дискуссия: 1. Перечислите устройства компьютера, которые упоминаются в видеоролике? 2. Что представляет собой персональный компьютер? 3. Комплектация компьютера может меняться? Почему?	Демонстрирует видеоролик. Организует эвристическую дискуссию, базируясь на опыте студентов	Просматривают видеоролик. Дискутируют по вопросам. Выставляют баллы в таблицу «Достижения»	Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 41-45)
3.3		Изучение нового материала	Лекция с сопровождением презентации: 1. Понятие «Архитектура компьютера» 2. Устройства компьютера 3. Магистрально-модульный принцип построения компьютера	Объясняет новый материал урока. Демонстрирует слайды.	Воспринимают информацию. Смотрят презентацию.	Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 46-58)
3.4		Подведение итогов этапа	Рефлексия 1. Как Вы считаете, Вам пригодятся	Задает вопросы	Воспринимают информацию.	Презентация «Архитектура

			полученные знания в жизни? Где? 2. Где в вашей будущей профессии Вы можете применить знания об архитектуре компьютера? Графическое представление настроения		Рисуют смайлики в таблице «Достижения»	компьютера» (Слайд 59-61)
4	Первичное применение знаний и умений					
4.1	13-15 мин.	Организация ролевой игры	Организация ролевой игры Формирование микрогрупп «Законы круга»	Формирует микрогруппы	Воспринимают информацию. Делятся на микрогруппы и занимают свои рабочие места	Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 62-64)
4.2		Деловая игра «Компьютер»	Объяснение правил, критериев оценивания и времени выполнения деловой игры Выдача заданий группам <i>Задание:</i> Вы являетесь продавцом консультантом в компьютерном магазине. К Вам за помощью обратилась домохозяйка. Ей необходимо приобрести домашний компьютер для сына студента. Ваша задача - помочь ей в этом. 1-я группа ( <i>Аналитический отдел</i> ) отвечает за разработку схемы «Взаимосвязи элементов компьютера». 2-я группа ( <i>Конструкторский отдел-1</i> ) – комплектует компьютер в соответствии со схемой аналитического отдела. 3-я группа ( <i>Конструкторский отдел-2</i> ) – комплектует компьютер в соответствии со схемой аналитического отдела.	Объясняет правила деловой игры, время выполнения и критерии оценки. Сообщает задание. Корректирует выполнение заданий. Помогает студентам	Выполняют задания по микрогруппам	Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 65). Таблицы «Достижения»
4.3		Демонстрация результатов работы групп	Демонстрация результатов деятельности групп. Оценивание работ студентов	Анализирует выступление команд	Демонстрируют результаты задания. Выставляют	Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 65)

					баллы в таблицу «Достижения»							
4.4		Подведение итогов игры	Рефлексия	Объясняет технологию оценивания этапа занятия	Оценивают этап занятия	Карточки «Смайлы». Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 66)						
5	Обобщение и систематизация											
5.1	3-4 мин.	Прием «Кластер»	Обобщение знаний и умений. Заполнение кластера	Организует обобщение материала урока по технологии «Кластер».	Заполняют ячейки кластера. Демонстрируют плакаты на доске. Выставляют баллы в таблицу «Достижения»	Плакаты «Кластер», «Кластер-1», «Кластер-2», «Кластер-3». Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 67). Таблицы «Достижения»						
6	Подведение итогов											
6.1	1 – 2 мин.	Оценивание обучающихся	Подведение итогов урока. Оценка деятельности студентов. Выставление оценок	Подводит итоги урока. Оценивает работу студентов на уроке. Выставляет оценки	Участвуют в подведении итогов урока. Подсчитывают общую сумму баллов, заработанных на уроке	Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 68-69). Таблицы «Достижения»						
7	1 – 2 мин.	Рефлексия	Заполнение таблицы «Плюс – Минус - Интересно»	Объясняет технологию заполнения таблицы	Оценивают урок, заполняя таблицу «Плюс – Минус - Интересно»	Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 70). Таблицы						
			<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">«+»</td> <td style="text-align: center;">«-»</td> <td style="text-align: center;">«Интересно»</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table>	«+»	«-»	«Интересно»						
«+»	«-»	«Интересно»										

						«Достижения»
8	1 – 2 мин.	Домашнее задание	- Составьте кластер «Домашний компьютер»	Обращает внимание студентов, что домашнее задание дано в таблице «Достижения». Объясняет, как выполнять домашнее задание.	Воспринимают информацию.	Презентация «Архитектура компьютера» (Слайд 71). Таблицы «Достижения».

## **Заключение**

В настоящей методической разработке представлен материал открытого урока, который накапливался и совершенствовался в течение нескольких лет работы преподавателя дисциплины «Информатика».

Урок служит развитию мыслительного потенциала обучающихся и интереса к предмету информатика.

Методическая разработка может использоваться преподавателями учебных заведений при подготовке и проведении урока по теме «Архитектура компьютера» в рамках дисциплины «Информатика».

# Приложения

## Приложение 1

### Презентация «Архитектура компьютера»

1. **Открытый урок по дисциплине «Информатика»**  
Тема: «Магаданский политический техникум»  
Преподаватель: Кротова Т.Е.  
Магадан, 2016 г.

2. **ПЛАН УРОКА**  
Подготовка  
Новые задачи  
Детская игра «Компьютер»  
Современный мастер  
Подведение итогов  
Самостоятельная работа  
Домашнее задание

3. **АРХИТЕКТУРА ВОКРУГ НАС**

4. **Центр Гейдара Алиева в Баку**

5. **Заха Хадид (бумажный архитектор)**

6. **Архитектура будущего: кочующие небоскребы**

7. **Филадельфия**

8. **Архитектура «Стрелка»**

9. **КОМПЬЮТЕР И ИСКУССТВО**

10. **ЧТО СВЯЗЫВАЕТ КАРТИНУ "ДЖОКОНДА" И ЭВМ?**

11. **Годовая первая в мире эскизный рисунок первого четного устройства сконструировал известный изобретатель, инженер и художник Леонардо да Винчи (1452—1519).**

12. **ТАК ЧТО ЖЕ СВЯЗЫВАЕТ КАРТИНУ "ДЖОКОНДА" И ЭВМ?**

13. **ХУДОЖНИК И КОНСТРУКТОР ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ**

14. **СВОЯ ИГРА**

15. **КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ**  
ПОЛНЫЙ ОТВЕТ – 1 БАЛЛ,  
НЕ ПОЛНЫЙ ОТВЕТ – 0,5 БАЛЛОВ

16. **1 2 3 4**  
**7 6 5**

17. **В КАКОМ ВИДЕ ЛЮДИ ВПЕРВЫЕ СТАЛИ ФИКСИРОВАТЬ ИНФОРМАЦИЮ?**

18. **В ВИДЕ ГРАФИЧЕСКИХ ОБРАЗОВ, РИСУНКОВ**

19. **КАКОЙ МАТЕРИАЛ, ИЗОБРЕТЕННЫЙ ЕГИПТЯНАМИ, ЗАМЕНИЛ ДЛЯ ХРАНЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ ГЛИНЯНЫЕ ТАБЛИЧКИ?**

20. **ПАПИРУС**

21. **ЭВМ**

22. **ЭЛЕКТРОННАЯ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ МАШИНА**

23. **ЧТО ТАКОЕ ИНФОРМАЦИЯ?**

24. **СВЕДЕНИЯ, ЗНАНИЯ**

25. **КАКИЕ БЫВАЮТ ВИДЫ ИНФОРМАЦИИ ПО СПОСОБАМ ВОСПРИЯТИЯ?**

26. **ВИДИМ СЛЫШИМ ЧУВСТВУЕМ ОСЯЗАЕМ**

27. **ВИЗУАЛЬНАЯ АУДИАЛЬНАЯ ТАКТИЛЬНАЯ ОБОНЯТЕЛЬНАЯ ВКУСОВАЯ**

28. **ПК**

29. **ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР**

30. **УНИВЕРСАЛЬНОЕ ЭЛЕКТРОННОЕ АВТОМАТИЧЕСКОЕ УСТРОЙСТВО, ПРЕДНАЗНАЧЕННОЕ ДЛЯ НАКОПЛЕНИЯ, ОБРАБОТКИ И ПЕРЕДАЧИ ИНФОРМАЦИИ?**



# КОМПЬЮТЕР

31

## ТЕМА УРОКА

АРХИТЕКТУРА

32

## ТЕМА УРОКА:

### АРХИТЕКТУРА КОМПЬЮТЕРА

33

## КЛАСТЕР

34



35

### ПЕРЕЧИСЛИТЕ УСТРОЙСТВА КОМПЬЮТЕРА КОТОРЫЕ УПОМИНАЮТСЯ В ВИДЕОРОЛИКЕ?

36

### ЧТО ТАКОЕ КОМПЬЮТЕР?

37

### КОМПЛЕКТАЦИЯ КОМПЬЮТЕРА МОЖЕТ МЕНЯТЬСЯ?

38

## НОВЫЕ ЗНАНИЯ

39

### ПЛАН

- ПОНЯТИЕ «АРХИТЕКТУРА КОМПЬЮТЕРА»
- УСТРОЙСТВО КОМПЬЮТЕРА
- МАГИСТРАЛЬНО-МОДУЛЬНЫЙ ПРИНЦИП ПОСТРОЕНИЯ КОМПЬЮТЕРА

40

### АРХИТЕКТУРА КОМПЬЮТЕРА

Описание устройства и принципов работы, достаточное для пользователя

#### КОМПЬЮТЕР

(по назначению) (по принципам устройства)

Универсальное вычислительное устройство для работы с информацией. Устройство, позволяющее человеку работать с информацией.

41

42

Устройства ввода информации переводят информацию с языка человека на язык машинный язык

Устройства вывода информации переводят информацию с языка машинный кодов на язык, понятный человеку

Клавиатура – устройство ввода символической, числовой информации

Мышь – манипулятор

Сканер – устройство ввода изображений

Микрофон – ввод звуковой информации

43

Устройства вывода информации переводят информацию с языка машинный кодов на язык, понятный человеку

Монитор – вывод символической, графической и числовой информации

Принтер – вывод информации на бумажный носитель

Колонки, наушники – вывод звуковой информации

44

### Системный блок

- Блок питания
- Сетевая плата
- Материнская плата (процессор, память)
- Платы расширения
- Дисководы
- Жесткий диск
- Контроллеры портов

45

### Схема «Материнская плата»

46

### Основные внутренние устройства расположены на материнской плате

процессор

память

ПЗУ

ОЗУ

47

### Процессор – сверхбольшая интегральная схема, обеспечивающая обработку информации и управление работой всех устройств компьютера

48

### Внутренняя память

ОЗУ (оперативное запоминающее устройство) – энергозависимая память, используется для временного хранения работающих программ и данных

49

### ПЗУ (постоянное запоминающее устройство) – энергонезависимая память, хранит данные не требующие вмешательства пользователя и необходимые для корректной работы ПК

50

### Магистрально – модульный принцип построения компьютера

51

### ПРИГОДЯТСЯ ЛИ ВАМ ПОЛУЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ В ЖИЗНИ?

52

### ГДЕ В ВАШЕЙ БУДУЩЕЙ ПРОФЕССИИ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИМЕНИТЬ ЗНАНИЯ ОБ АРХИТЕКТУРЕ КОМПЬЮТЕРА?

53



54

## ДЕЛОВАЯ ИГРА «КОМПЬЮТЕР»

55

### ЗАКОНЫ КРУГА

56

### ОТДЕЛЫ

инженерный

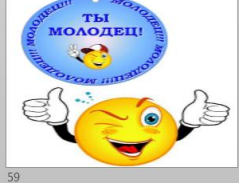
конструкторский

эксплуатационный

57

### Магистрально – модульный принцип построения компьютера

58



59

## КЛАСТЕР

60

## ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

61

### КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:

10 БАЛЛОВ И БОЛЕЕ – ОЦЕНКА «5»,

МЕНЕЕ 10 – ОЦЕНКА «4»,

МЕНЕЕ 7 – ОЦЕНКА «3»

62

## САМООЦЕНКА

«+»	«-»	Было интересно
		1.
		2.

63

### ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ:

СОСТАВЬТЕ КЛАСТЕР «ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР»

64



65

### ЗАКОНЧИ СТИХОТВОРЕНИЕ

ВПРАВО, ВЛЕВО, ВВЕРХ И ВНИЗ  
ВЫПОЛНИТЕ БЕЗ КАПРИЗ.  
ТАК И СКАЧЕТ КАК ЗАЙЧИШКА  
ПО ЭКРАНУ ЛОВКО... **МЫШКА**

66

### ЗАКОНЧИ СТИХОТВОРЕНИЕ

НЕ ОСТАВИТ БЕЗ ОТВЕТОВ,  
ТЕЛЕВИЗОР УМНЫЙ ЭТОТ,  
ЗАДАВАЙ ВОПРОС БЫСТРЕЙ  
И СМОТРИ-КА НА... **ДИСКЛЕЙ**

67

### ЗАКОНЧИ СТИХОТВОРЕНИЕ

КАК ЗАПРАВСКИЙ ЭРУДИТ  
ОН ЛЕГКО РУКОВОДИТ  
ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫМ ПРОЦЕССОМ  
УМ КОМПЬЮТЕРА... **ПРОЦЕССОР**

68

### ЗАКОНЧИ СТИХОТВОРЕНИЕ

ЧТОБЫ МЫСЛЬ НЕ ПОТЕРЯТЬ,  
НУЖНО В ФАЙЛ ВСЕ ЗАПИСАТЬ,  
А ПОТОМ БЕЗ ВСЯКОЙ СПЕШКИ  
В ПАПКУ СОХРАНИТЬ... **НАДЕШКА**

69

### ЗАКОНЧИ СТИХОТВОРЕНИЕ

ОН РЕШАЕТ ВСЕ ПРОБЛЕМЫ  
И СОДЕРЖИТ МИКРОСХЕМЫ.  
ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА – КАК БОГ  
ЛУЧШИЙ ДРУГ – **СИСТЕМНЫЙ БЛОК**

70

### ЗАКОНЧИ СТИХОТВОРЕНИЕ

ВДРУГ НА БЕЛЕНОМ ЛИСТОЧКЕ  
ПОЯВЛЯЮТСЯ СЛАД Точки,  
СТРОКИ ВЫРОСЛИ ИЗ СЛОВ,  
ВОТ И ТЕКСТ УЖЕ ГОТОВ.  
ОЧЕНЬ БЫСТРО, СЛОВНО СПРИНТЕР  
НА ПЕЧАТЬ ВЫВОДИТ... **ПРИНТЕР**

71

### ЗАКОНЧИ СТИХОТВОРЕНИЕ

КНОПОЧКИ НА НЕЙ ВСЕГДА  
НАЖИМАЕМ БЕЗ ТРУДА.  
ДА И ПАЛЬЦАМ ФИЗИКУЛЬТУРА  
ЭТО ВОТ... **КЛАВИАТУРА**

72



73


# Таблица «Достижения»



Тема урока: \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_ Группа \_\_\_\_\_

Фамилия Имя студента \_\_\_\_\_

№ этапа урока	Название этапа урока	Достижения (баллы)	Понравилось или нет?						
1	Повторение								
2	Новые знания								
3	Деловая игра «Компьютер»								
4	Кластер		-						
5	Подведение итогов	Сумма баллов: _____ Оценка: _____							
6	Самооценка	<table border="1"> <thead> <tr> <th>«+»</th> <th>«-»</th> <th>Интересно</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		«+»	«-»	Интересно			
		«+»	«-»	Интересно					
7	Домашнее задание	Составьте кластер «Домашний компьютер»							



### Техника безопасности при работе с ПК

В процессе работы на ПК обучающиеся должны соблюдать:

1. порядок проведения работ;
2. аккуратное обращение с устройствами;
3. содержание в чистоте рабочего места.

### Деловая игра «Компьютер»

*Задание:* Вы являетесь продавцом консультантом в компьютерном магазине. К Вам за помощью обратилась домохозяйка. Ей необходимо приобрести домашний компьютер для сына студента. Ваша задача - помочь ей в этом.

*Аналитический отдел* отвечает за разработку схемы «Взаимосвязи элементов компьютера».

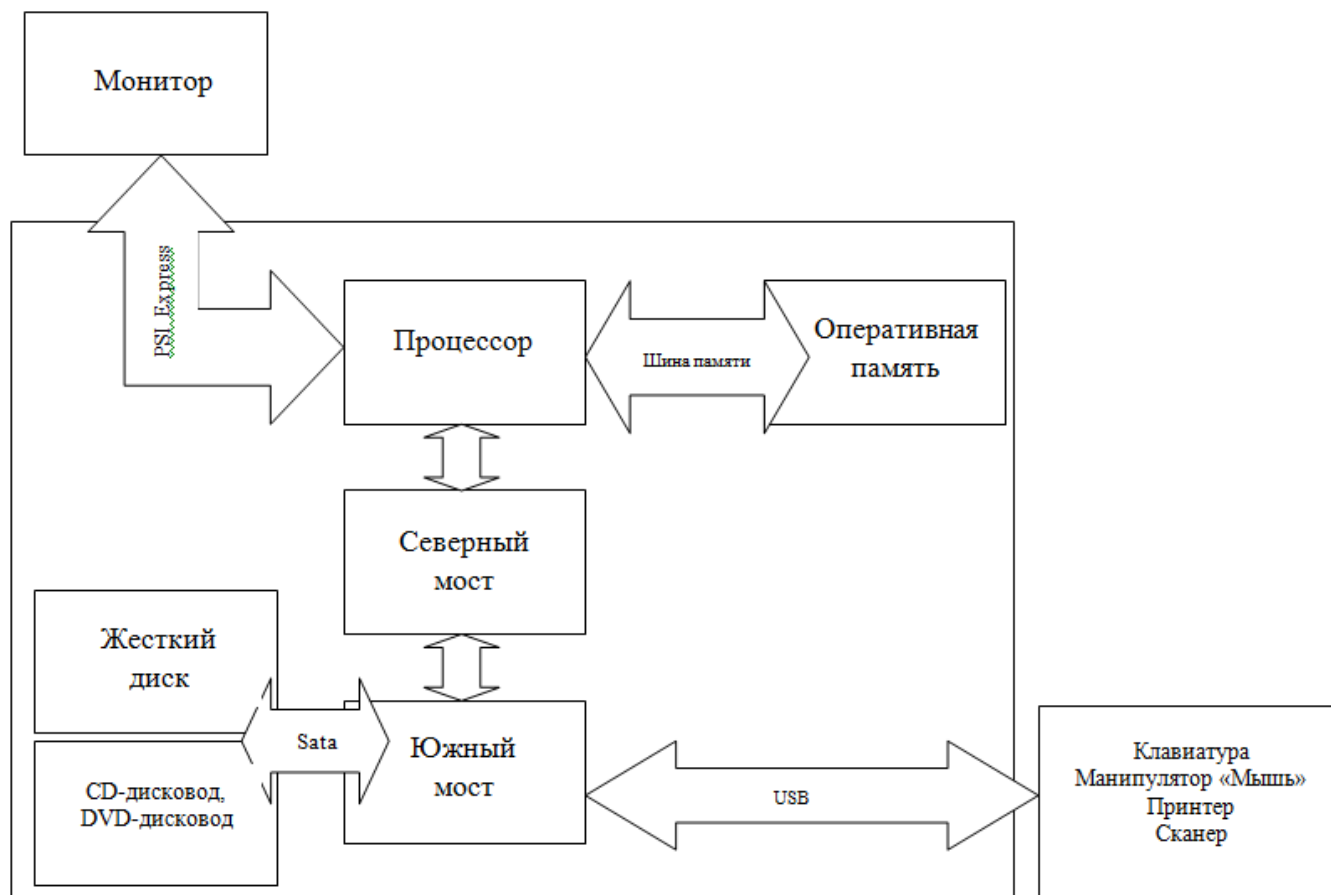
Алгоритм выполнения задания:

1. на плакате «Взаимосвязи элементов компьютера» расставьте (наклейте) устройства компьютера в соответствии со схемой «Магистрально-модульный принцип построения компьютера» (Приложение);
2. определите направления потоков информации между ними (красными стрелками – входящая информация, синими стрелками – исходящая информация);
3. продемонстрируйте плакат на доске.



**Молодец!**

Схема «Магистрально – модульный принцип построения компьютера»




# Таблица «Достижения»

Тема урока: \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_ Группа \_\_\_\_\_

Фамилия Имя студента \_\_\_\_\_



№ этапа урока	Название этапа урока	Достижения (баллы)	Понравилось или нет?						
1	Повторение								
2	Новые знания								
3	Деловая игра «Компьютер»								
4	Кластер		-						
5	Подведение итогов	Сумма баллов: _____ Оценка: _____							
6	Самооценка	<table border="1"> <thead> <tr> <th>«+»</th> <th>«-»</th> <th>Интересно</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		«+»	«-»	Интересно			
		«+»	«-»	Интересно					
7	Домашнее задание	Составьте кластер «Домашний компьютер»							

### Техника безопасности при работе с ПК

В процессе работы на ПК обучающиеся должны соблюдать:

1. порядок проведения работ;
2. аккуратное обращение с устройствами;
3. содержание в чистоте рабочего места.

### Деловая игра «Компьютер»

*Задание:* Вы являетесь продавцом консультантом в компьютерном магазине. К Вам за помощью обратилась домохозяйка. Ей необходимо приобрести домашний компьютер для сына студента. Ваша задача - помочь ей в этом.

*Конструкторский отдел* комплектует компьютер в соответствии со схемой аналитического отдела.

Алгоритм выполнения задания:

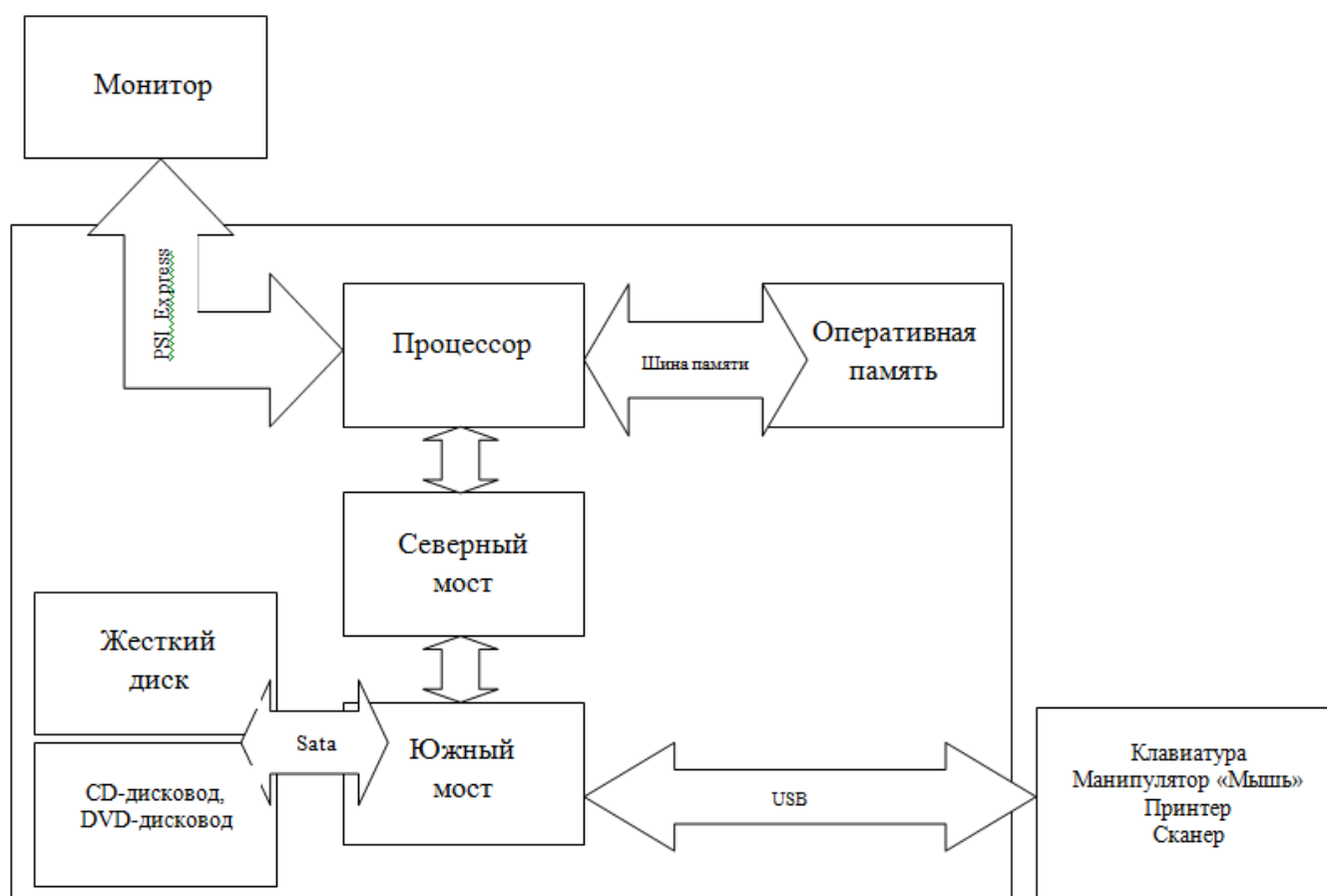
1. Используя схему «Магистрально – модульный принцип построения компьютера) (*Приложение*) подключите устройства компьютера
2. Выберите докладчика, который продемонстрирует комплектацию компьютера.

*Начните свое выступление со следующих слов:* «При комплектации компьютера мы подключили следующие устройства: ... Монитор предназначен для вывода информации на экран, принтер - для...»



**Молодец!**

Схема «Магистрально – модульный принцип построения компьютера»




# Таблица «Достижения»

Тема урока: \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_ Группа \_\_\_\_\_

Фамилия Имя студента \_\_\_\_\_



№ этапа урока	Название этапа урока	Достижения (баллы)	Понравилось или нет?						
1	Повторение								
2	Новые знания								
3	Деловая игра «Компьютер»								
4	Кластер		-						
5	Подведение итогов	Сумма баллов: _____ Оценка: _____							
6	Самооценка	<table border="1"> <thead> <tr> <th>«+»</th> <th>«-»</th> <th>Интересно</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		«+»	«-»	Интересно			
		«+»	«-»	Интересно					
7	Домашнее задание	Составьте кластер «Домашний компьютер»							

### Техника безопасности при работе с ПК

В процессе работы на ПК обучающиеся должны соблюдать:

4. порядок проведения работ;
5. аккуратное обращение с устройствами;
6. содержание в чистоте рабочего места.

### Деловая игра «Компьютер»

*Задание:* Вы являетесь продавцом консультантом в компьютерном магазине. К Вам за помощью обратилась домохозяйка. Ей необходимо приобрести домашний компьютер для сына студента. Ваша задача - помочь ей в этом.

*Конструкторский отдел* комплектует компьютер в соответствии со схемой аналитического отдела.

Алгоритм выполнения задания:

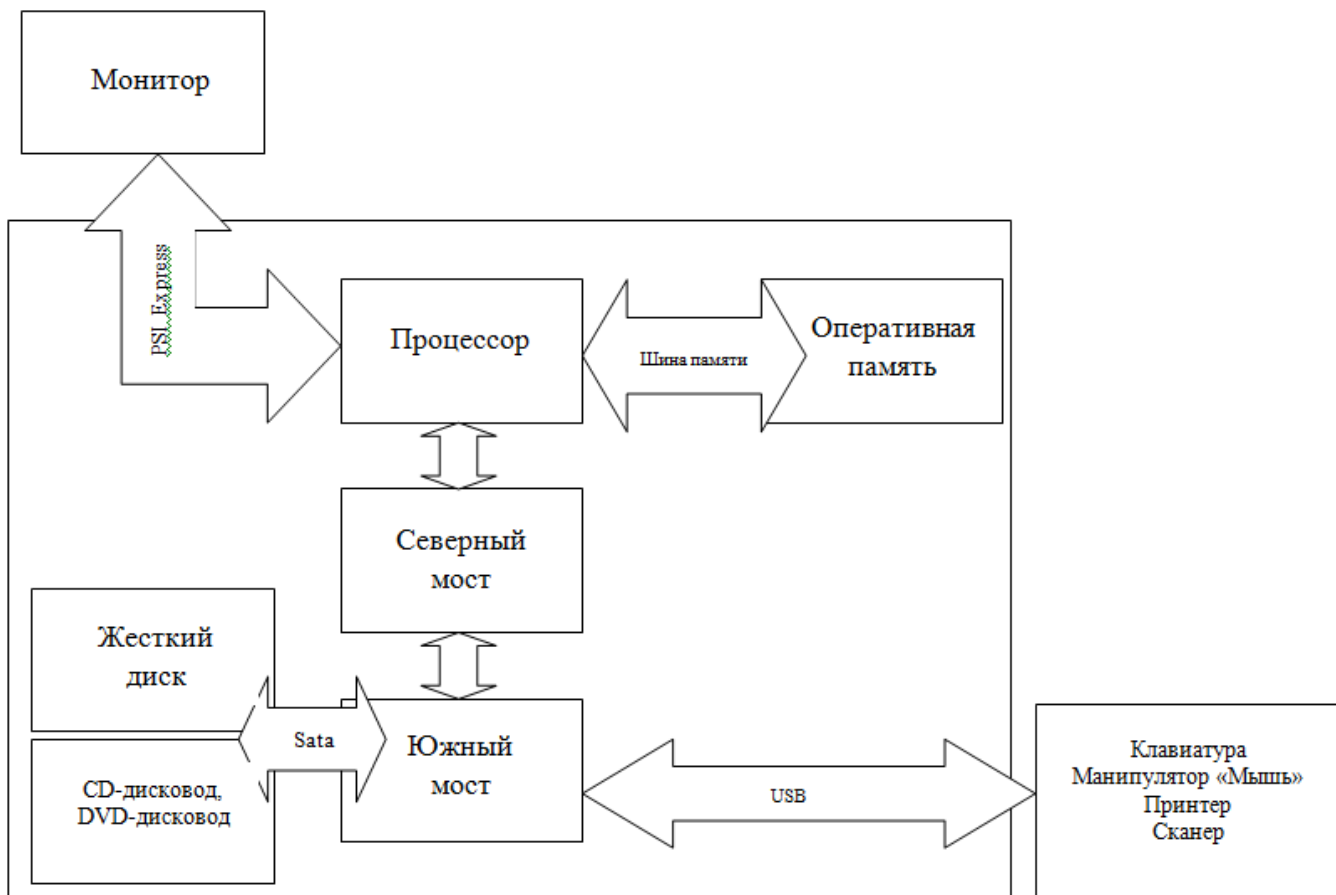
3. Используя схему «Магистрально – модульный принцип построения компьютера» (*Приложение*) подключите устройства компьютера
4. Выберите докладчика, который продемонстрирует комплектацию компьютера.

*Начните свое выступление со следующих слов:* «При комплектации компьютера мы подключили следующие устройства: ... Монитор предназначен для вывода информации на экран, принтер - для...»



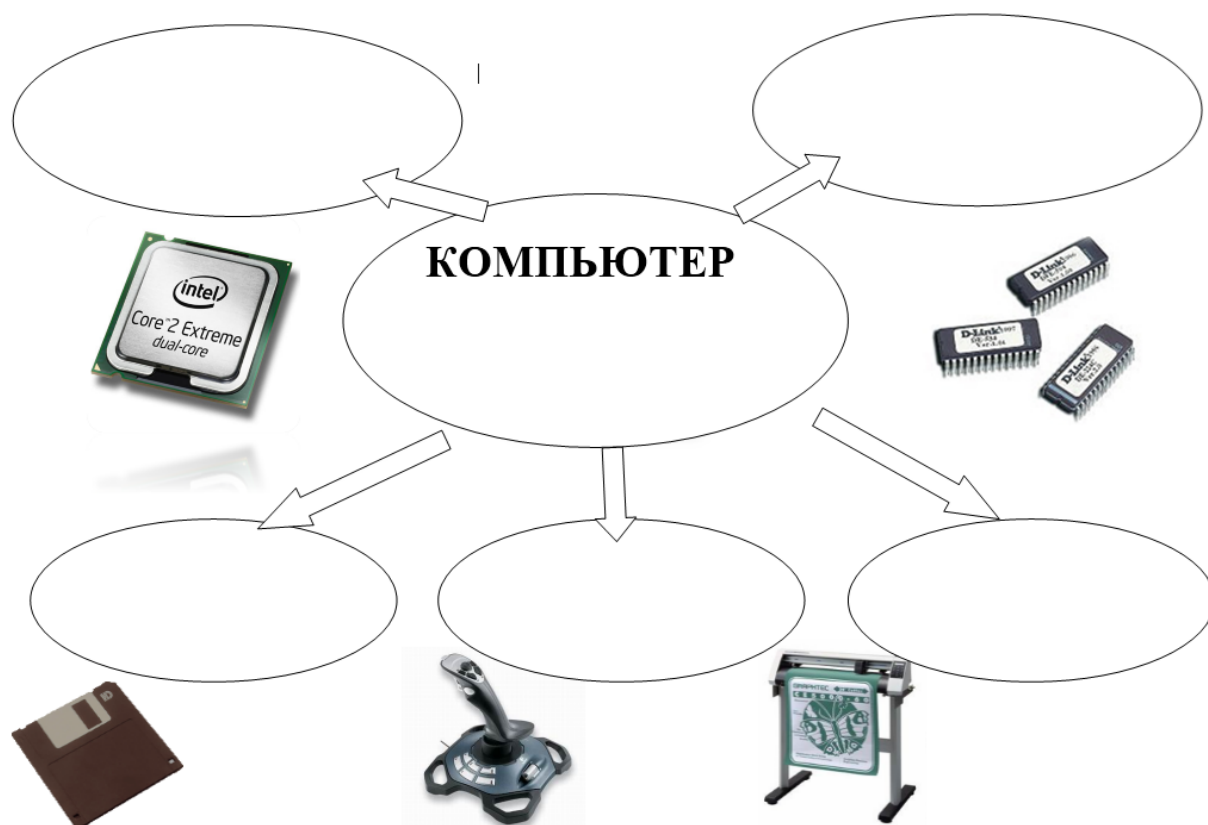
**Молодец!**

Схема «Магистрально – модульный принцип построения компьютера»

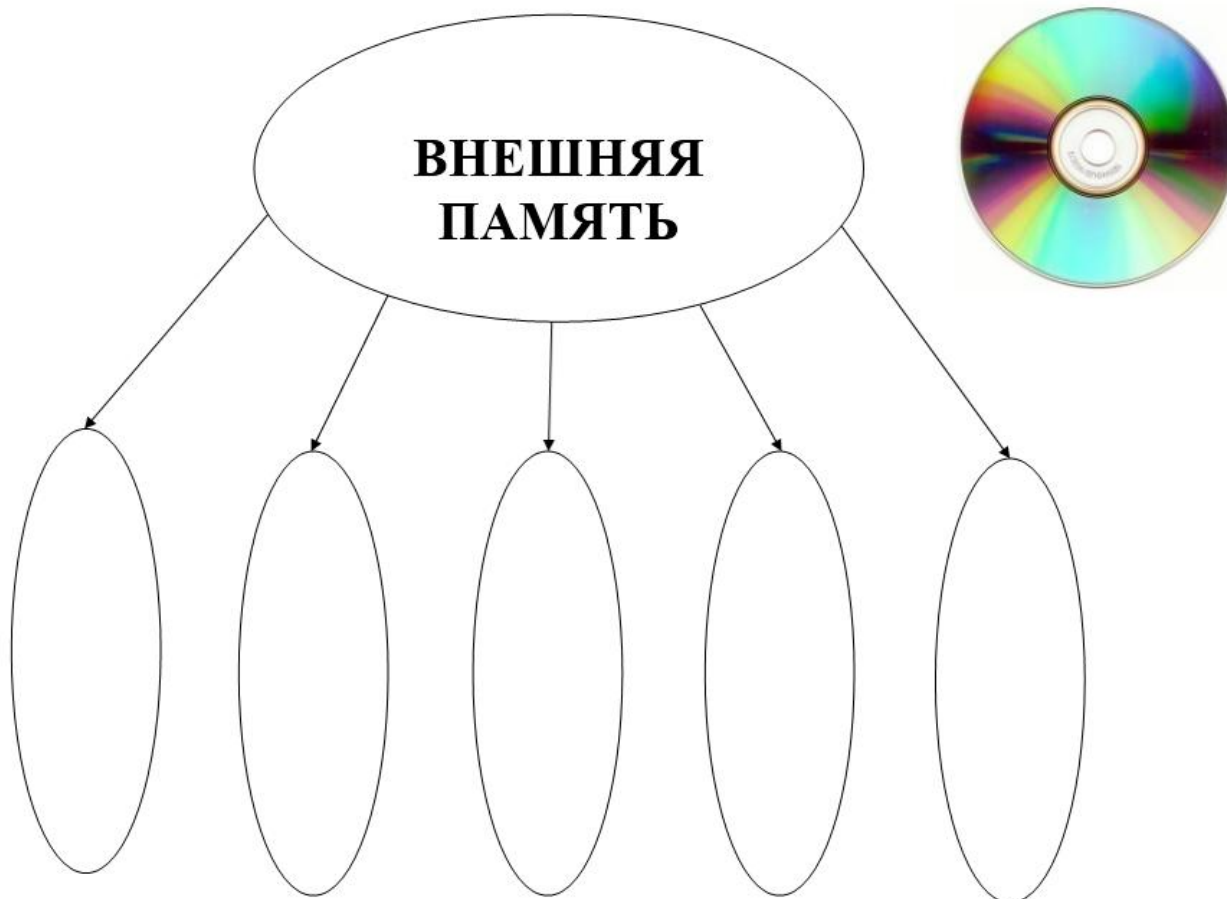




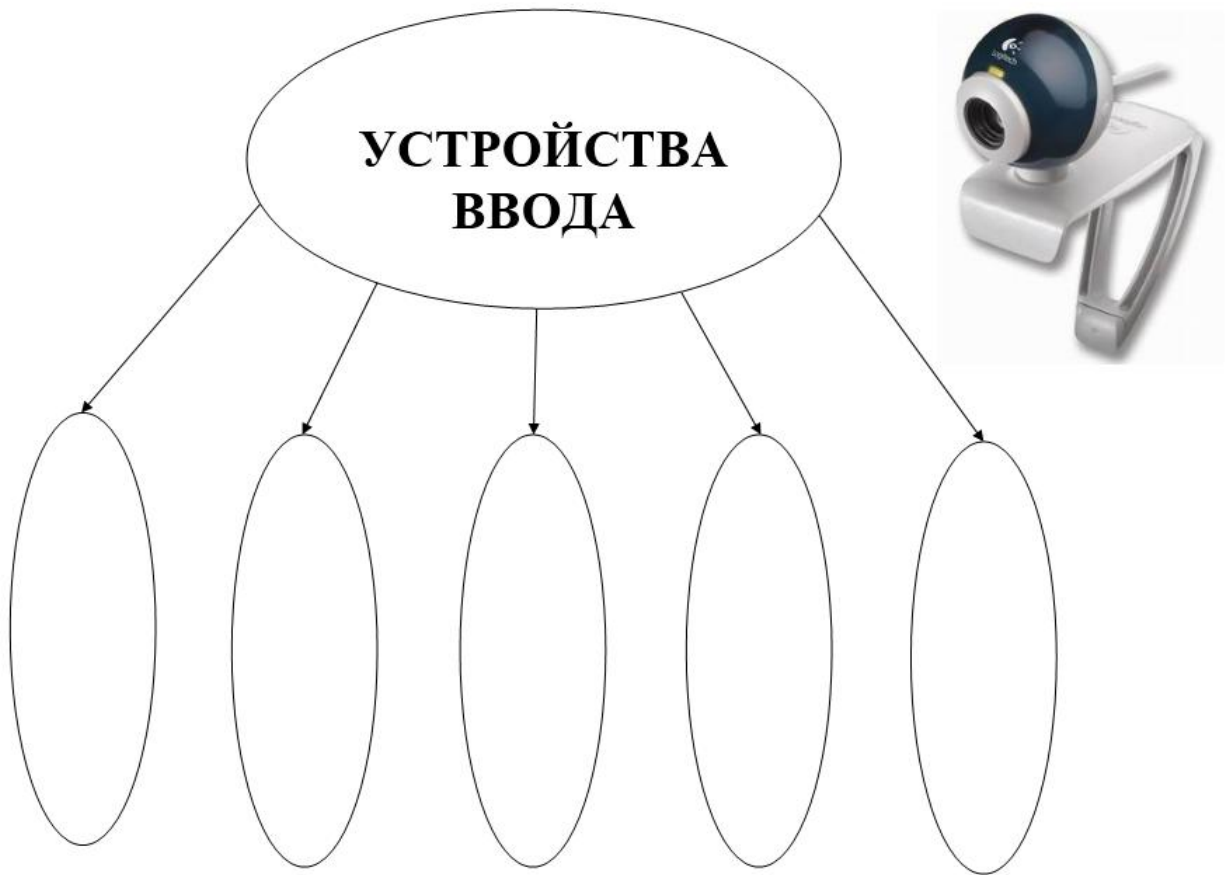
Кластер



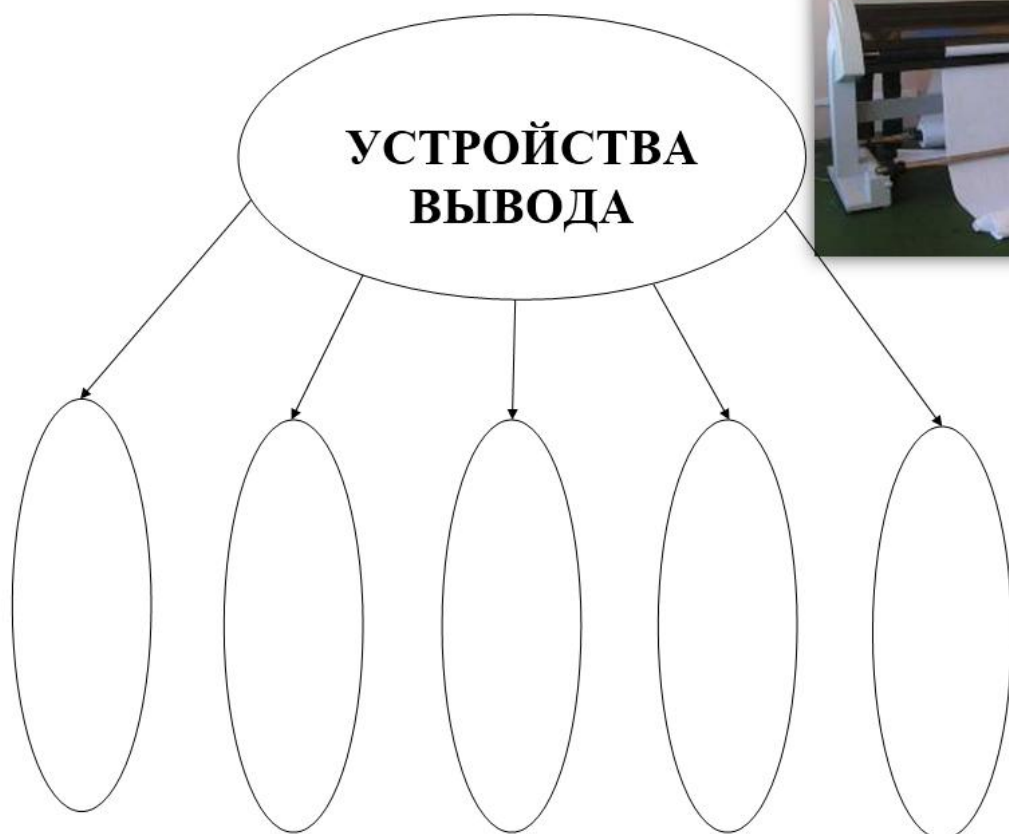
Кластер – 1



Кластер – 2



Кластер – 3

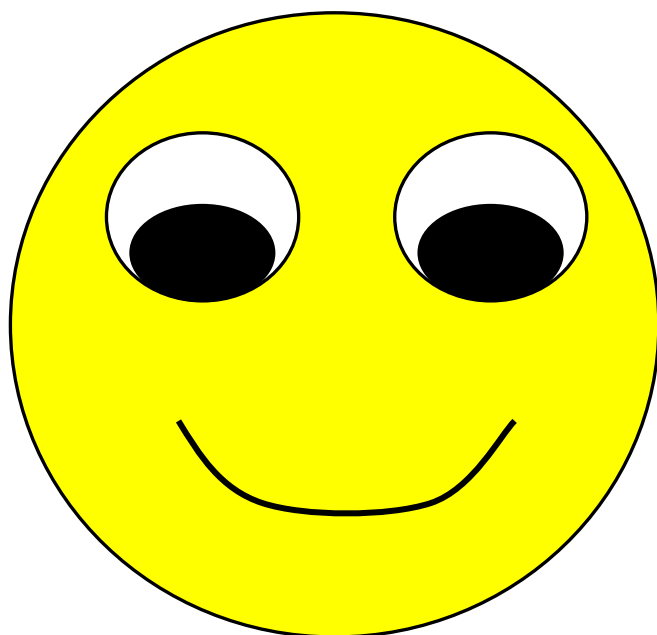


**Взаимосвязи элементов компьютера**

**СИСТЕМНЫЙ БЛОК**



Карточки - смайлы



**АНАЛИТИЧЕСКИЙ  
ОТДЕЛ**

**КОНСТРУКТОРСКИЙ  
ОТДЕЛ – 1**

**КОНСТРУКТОРСКИЙ  
ОТДЕЛ-2**