МИНИСТЕРСТВО ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

 Ростовской области

**«Гуковский строительный техникум»**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

открытого урока

Урок - игра

«Использование аппаратного и программного обеспечения персонального компьютера»

по дисциплине МДК 03.01. «Эксплуатация и обслуживание компьютерного оборудования»

специальность 09.02.04 «Информационные системы (по отраслям)»

курс II

Преподаватель: Кутепова Олеся Александровна

Гуково 2019

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Любой педагог согласится с утверждением, что нестандартная организация учебной деятельности – одно из важных средств обучения, т.к. формирует устойчивый интерес к обучению, снимает напряжение, помогает формировать навыки учебной деятельности. Кроме того, такой способ обучения оказывает эмоциональное воздействие на подростков, благодаря чему у них формируются более прочные, глубокие знания.

При использовании активных методов обучения меняется роль ученика, из послушного запоминающего устройства он превращается в активного участника образовательного процесса. Эта новая роль и свойственные ей характеристики позволяют на деле формировать активную личность, обладающую всеми необходимыми навыками и качествами современного успешного человека [3, с.165 – 168].

Некоторые исследователи считают, что игра является неотъемлемой частью развития личности и ее потенциала. В процессе игры можно обучаться, воспитываться, изменяться и, конечно же, развиваться. Игра связана с положительными эмоциональными переживаниями, активностью, концентрацией внимания, воображением и работой мыслительных процессов. Здесь также часто задействован соревновательный аспект, заложенный в игре. Он стимулирует обучающихся активизировать по максиму все свои ресурсы и знания.

Что касается определения игры, то общепринято оно звучит как «вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе». Это важно помнить, организовывая игры. Это как раз тот случай, где участие важнее победы, ведь человек учится уже каждую минуту, играя. И, даже проиграв, он остается в выигрыше, так как проработал, выучил и запомнил определенные конструкции. Игра включает в себя такие особенности и компоненты:

* речевая деятельность;
* взаимодействие в коллективе;
* личная индивидуальная деятельность;
* личная мотивация, работающая без принуждения;
* развитие психических способностей;
* обучение с увлечением.

Особое место в организации нестандартных уроков-игр, уроков-викторин занимают интерактивные игры. На таких уроках обучающиеся активно взаимодействуют не только с преподавателем, а и между собой, находятся в постоянном диалоге. Ребята являются не пассивными слушателями, но активными участниками процесса. Их деятельность носит творческий, поисковый, продуктивный характер.

Викторина проводится среди обучающихся по специальности «Информационные системы 18.1» и является аналогом телевизионной викторины «Своя игра».

В викторину включены вопросы по основному разделу МДК.03.01 Раздел 1. Использование аппаратного и программного обеспечения персонального компьютера.

Тема 1.1 Архитектура и структура электронных вычислительных машин и систем.

Тема 1.2Представление информации в ПК.

Тема 1.3 Операционные системы.

Для участия в викторине требуются углубленные знания по указанным темам и необходим широкий кругозор, знания, полученные в ходе изучения дисциплин, дополнительных занятиях и общая эрудиция.

В ходе викторины обучающиеся приобретают навыки общения, навыки поведения в затруднительной ситуации, активизируется долговременная память, активность обучающихся. Повышается эрудиция, как игроков, так и зрителей.

Роль преподавателя заключается в подготовке вопросов викторины и компьютерной презентации по этим вопросам, в эмоциональном настрое обучающихся на игру, который необходим, чтобы мероприятие прошло интересно, дало положительный эмоциональный заряд игры.

**Технологическая карта открытого урока по дисциплине**

**по МДК.03.01. «Эксплуатация и обслуживание компьютерного оборудования»**

**Дата** 29.11.2019 год.

**Группа**: ИС 18.1.

Тема: «Операционные системы»

**Тип урока**: урок обобщения и систематизации знаний по теме в игровой форме.

**Цель** урока-викторины – осуществление контроля обучения, продолжение систематизации знаний, выявление уровня усвоения материала.

**Задачи:**

* **образовательные:** выявление качества и уровня овладения знаниями и умениями, полученными на уроках по МДК 03.01 «Использование аппаратного и программного обеспечения персонального компьютера»; обобщение материала, как системы знаний, проверка способности к творческому мышлению, к самостоятельной деятельности;
* **воспитательные:** формирование ответственного отношения к обучению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявления наибольшей активности в их выполнении, навыков самообразования, экономного расходования времени.
* **развивающие:** развитие логического мышления, памяти, способности к анализу и синтезу; формирование навыка самоконтроля, навыка работы в коллективе.
* **методические:** использование игровой технологии в ходе систематизации знаний; формирование общих и профессиональных компетенций через использование активных форм обучения.

**Планируемые образовательные результаты:**

*предметные* – представление об использование аппаратного и программного обеспечения ПК;

*метапредметные* – организовать применение студентами полученных знаний в процессе самостоятельной работы; развивать умение самостоятельно ставить цели;

**Общие компетенции:**

ОК 2.Организовывать собственную деятельность, определять методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

 ОК 6. Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами.

**Оборудование, наглядные пособия**ПК, мультимедийный проектор.

**Межпредметные связи** история, английский язык.

**Эпиграф к уроку:** Компьютер имеет то преимущество перед мозгом, что им пользуются.

( Габриэль Лауб)

**ЭТАПЫ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ ВИКТОРИНЫ**

**«СВОЯ ИГРА»**

**Цель** урока-викторины – осуществление контроля обучения, продолжение систематизации знаний, выявление уровня усвоения материала, закрепить знания расширить кругозор учащихся через дидактическую игру.

**Задачи:**

* **образовательные:** выявление качества и уровня овладения знаниями и умениями, полученными на уроках по МДК 03.01 «Использование аппаратного и программного обеспечения персонального компьютера»; обобщение материала, как системы знаний, проверка способности к творческому мышлению, к самостоятельной деятельности;
* **воспитательные:** формирование ответственного отношения к обучению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявления наибольшей активности в их выполнении.
* **развивающие:** развитие логического мышления, памяти, способности к анализу и синтезу; формирование навыка самоконтроля, навыка работы в коллективе.
* **методические:** использование игровой технологии в ходе систематизации знаний; формирование общих и профессиональных компетенций через использование активных форм обучения.

**Время проведения –**45 минут.

**Требования к помещению и материальному обеспечению:**викторина проводится в кабинете физики №6.

**Необходимое оборудование:** мультимедийный проектор, ПК.

  **Методическое обеспечение:** план-конспект, мультимедийная презентация «Своя игра», музыкальные кнопки.

***Организация подготовки к викторине и правила:***

Викторина включает в себя 5 разделов:

1. Архитектура ЭВМ
2. Представление информации в ПК
3. Операционные системы
4. Имена
5. Что это?

Каждый раздел включает пять вопросов от 10 до 50 баллов.

Группа делится на две команды. Участники самостоятельно выбирают капитана команды и человека-таймера, который отвечает за время и сигнал. В роли ведущего выступает преподаватель. Капитан команды из предложенного списка вопросов выбирает один. На ответ дается 1 минута, по истечении которой команда дает правильный ответ или осуществляется переход хода. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Она получает оценки «отлично». Проигравшие команды получают оценки «хорошо» или «удовлетворительно».

**Деятельность жюри:**

1. Подсчёт набранных баллов в соревновании каждой подгруппы.

2. Контроль правильности ответов на вопросы по темам.

3. Оглашение результатов урока-викторины.

**Ход проведения интерактивного урока-викторины «Своя игра»**

**Организационный момент.**

Ведущий: Здравствуйте, уважаемые ребята, гости!

Сегодня у нас заключительное занятие по теме «Операционные системы» и его целью будет осуществление контроля обучения, продолжение систематизации знаний, выявление уровня усвоения материала.

На занятии мы ставим перед собой следующие задачи:

1. Проверить степень усвоения пройденного материала.

2. Развивать навыки самостоятельного использования полученных знаний в

 нестандартной ситуации.

3. Развивать навыки работы в команде, эффективного общения со сверстниками.

На уроке мы с вами поиграем в игру, выполним индивидуальные задания и проанализируем результаты.

Думаю, многие из вас знакомы с такой телевикториной как «Своя игра», предлагаю вам перенестись в телестудию «Останкино» и стать её активным участником. Итак, давайте разделимся на две команды, выберем капитана команды и человека, которого условно назовем человек-таймер, он будет отвечать за время и сигналы. Правила игры – капитан выбирает вопрос, у команды есть 1 минута на обдумывание, но можно отвечать раньше, для этого человек-таймер подает звуковой сигнал. Правильный ответ приносит команде очки, неправильный переход хода.

**Цель нашей викторины** – выявить уровень усвоения материала, повысить познавательный интерес к профессии.

Данная игра способствует развитию вашего кругозора, профессиональной грамотности, творческих способностей, сплочению коллектива.

В качестве жюри у нас присутствует студент 3го курса, он заносит ваши результаты в протокол. По общему количеству набранных баллов сообщается победитель.

Пока будут подводиться итоги игры, вы выполните индивидуальное задание.

*Время проведения (5-7 минут)*

**Игра**

*Время проведения (25-30 минут)*

**Рефлексия.**

- какое впечатление на вас произвела игра?

-какой конкурс, по вашему мнению, был самым интересным?

- какой вопрос больше всего запомнился?

- хотели бы вы в дальнейшем поучаствовать в другой игре?

**Индивидуальное задание- рефлексия.** Уважаемые участники, предлагаю вам выбрать смайлик, наиболее отражающий ваше настроение и написать его код в двоичной и десятичной системе счисления.

*Время проведения (3-5 минут)*

**Итог урока:** Объявление результатов игры в виде диаграммы. Выявление проблем в усвоении материала (таблица).

**Домашнее задание:** составить тест по теме «Операционные системы» из десяти открытых вопросов с тремя вариантами ответа.

**Подведение итогов. Выводы: Цели урока достигнуты, задачи выполнены.**

**Заключение**

Обучающимся на викторине было интересно, так как использовался метод соревнования – отличный мотиватор активности! Считаю, что цель достигнута – выявлен победитель.

При проведении открытых уроков такая форма как конкурс, соревнование является всегда выигрышной, т.к. в ней представлены не только игровые моменты, но и оригинальная подача материала. Обучающиеся задействованы не только в проведении мероприятий через различные формы групповой и индивидуальной деятельности, но и в подготовке к ним.

Задания, которые получают обучающиеся в конкурсах, помогают им жить в атмосфере творческого поиска.

Такие уроки дают положительный заряд обучающимся и служат толчком к дальнейшей работе, помогают увлечь интересным делом, повышают интерес к профессии.

**Список источников**

1. Двуличанская Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетентностей //Электронное научно-техническое издание «Наука и образование» – № 4 – 2011 г. [Электронный ресурс] http://technomag.edu.ru/doc/172651.html.
2. Кукушин В. С. Теория и методика обучения: учебное пособие. – Ростов- на-Дону : Издательство «Феникс», 2005. – 474 с .
3. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / под ред. Е.С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2002. – 272 с.
4. Поташник М.М., Левит М.В. Как подготовить и провести открытый урок (современная технология) – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 112с.
5. [http://svoya-igra.org](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fsvoya-igra.org%2F)