

**государственное автономное профессиональное  
образовательное учреждение Самарской области  
«Самарский колледж сервиса производственного  
оборудования имени Героя Российской Федерации Е.В.  
Золотухина»**



Галялутдинова Алсу Ильшадовна

**Методическая разработка открытого урока  
По предмету ОУП 05 Информатика  
Тема: Устройства ПК**

**Самара, 2025**

## **Пояснительная записка**

Методическая разработка открытого занятия по ОУП 05 Информатика на тему «Устройства ПК» представляет собой подробный план - конспект урока в форме обобщения и систематизации знаний с применением активных методов обучения и использованием элементов технологии проблемного и развивающего обучения, а также использование информационно-коммуникационных технологий и здоровьесберегающих технологий. Поставлены реальные цели образовательного, развивающего и воспитательного аспектов. Данное занятие способствует обобщению и систематизации знаний по теме «Устройства ПК», развитию критического мышления, творческих способностей, ИКТ-компетенции. Занятие состоит из разных практических заданий, мозговой штурм, работа в команде, игра, решение кейсов, тестовых вопросов. На уроке студенты обобщают и систематизируют знания, отвечают на вопросы преподавателя, работают с интерактивными играми и заданиями, анализируют информацию, в том числе профессиональную. Такая форма занятия активизирует познавательную деятельность студентов, помогает проявить им свои творческие и интеллектуальные способности, способствует поддержанию интереса к предмету, воспитывает содействие формированию целеустремленности и ответственности в процессе обучения.

## План-конспект занятия

**Преподаватель (ФИО):** Галялутдинова Алсу Ильшадовна

**Дисциплина/Междисциплинарный курс:** ОУП 05 Информатика

**Тема:** Устройства ПК

**Тип занятия:** обобщения и систематизация знаний

**Длительность занятия:** 45 минут

**Цель занятия:**

Систематизирование знаний в области устройств ПК, аппаратное устройство компьютера, основные характеристики компьютера

**Задачи занятия:**

**Образовательные:**

- систематизировать знания в области устройств компьютера;
- знать названия, назначение и расположение ключевых компонентов.

**Развивающие:**

- развивать навыки работы в группах;
- развивать умения обобщать и систематизировать знания;
- развивать умения выражать свои мысли с достаточной полнотой и точностью, обосновывать свои суждения;

**Воспитательные:**

- формировать у обучающихся информационную и коммуникативную компетенции;
- повысить интерес к познавательной деятельности.

**Формирование общих компетенций:**

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

**Формирование профессиональных компетенций:**

ПК 2.3. Осуществлять проверку реализации и корректировки управляющих программ на технологическом оборудовании

**Используемые образовательные технологии:**

Методы проблемного и активного обучения, мозговой штурм, фронтальная работа, ИКТ, здоровьесберегающие технологии.

**Материалы и оборудование:** раздаточный материал (задания, листы со словами для игры), компьютер, презентация

**Этапы учебного занятия:**

1. Организационный этап.
2. Постановка цели и задач урока. Мотивация учебной деятельности учащихся.
3. Актуализация знаний.
4. Обобщение и систематизация знаний Подготовка учащихся к обобщенной деятельности Воспроизведение на новом уровне (переформулированные вопросы).
5. Применение знаний и умений в новой ситуации
6. Контроль усвоения, обсуждение допущенных ошибок и их коррекция.
7. Рефлексия (подведение итогов занятия)
8. Анализ и содержание итогов работы, формирование выводов по изученному материалу
9. Дифференцированное домашнее задание.

Планируемые результаты:

- Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность;
- Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности;
- Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий;
- Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

## Организационная структура учебного занятия

Этап урока, время	Деятельность преподавателя	Деятельность обучающихся	Планируемые образовательные результаты
1	2	3	4
<b>Организационный этап занятия</b>			
Организационный, 2 минут	<p>Вступительное слово педагога:  Добрый день, учащиеся! Рада приветствовать вас на нашем открытом занятии.  Для того, чтобы сформулировать тему занятия, посмотрим на устройства, которые находятся на столе.  Преподаватель спрашивает, что обучающиеся видят на столе.  Спрашивает, что мы повторим на сегодняшнем занятии.  Обучающиеся формулируют тему занятия «Устройства ПК».</p>	<p>Обучающиеся называют устройства, которые показывает преподаватель.</p> <p>Обучающиеся описывают картинку.  Обучающиеся формулируют тему урока.</p>	ОК 02
<p>Постановка цели и задач урока.  Мотивация учебной деятельности учащихся, 4 минут</p>	<p>Урок у нас будет необычный. Мы будем соревноваться за победу, работая в команде. Прошу придумать название команды по теме занятия.  Уважаемые учителя, обучающиеся и гости! Представляем Вам команды самых активных исследователей Интернета. Встречайте!  Команда №1  Команда №2  Команда №3  И сейчас мы проверим ваши знания в этой области.</p>	<p>Придумывают название команд.  Обучающиеся отвечают на вопросы.</p>	ОК 01 ОК 02

	Объясняет правила. Говорит, что будет три раунда, в ходе которых повторим устройства ПК и посоревнуемся.		
Актуализация знаний, 5 минут	Просит вспомнить основные устройства на материнской плате, их основные характеристики.	Вспоминают устройства материнской платы и их основные характеристики. Один студент выходит и рассказывает про устройства на материнской плате.	
<b>Основной этап занятия</b>			
Обобщение и систематизация знаний Подготовка учащихся к обобщенной деятельности Воспроизведение на новом уровне (переформулированные вопросы, 10 минут	1 тур Выполнить три задания на время. Подведение итогов по баллам.	Решают задания. Отвечают на вопросы.	ОК 01 ОК 02 ОК 04

**Задание 1 «Анаграмма, или переставь буквы и получи слово»**

Вам будут предложены буквосочетания. Необходимо переставить буквы так, чтобы получить слова, связанные с темой, указанной в заголовке задания. Задание показывается целиком, чья команда быстрее справится с ним, получает фишку.

Элементы компьютера	Правильные ответы:
Тиромон	Монитор
Росоцерп	Процессор
Скойджит	Джойстик
Шакым	Мышка
Террипн	Принтер
Алатувикра	Клавиатура
Тьмапя	Память
Момед	Модем

**Задание 2 «Словолов»**

Из отдельных слов составить слова связанные с информатикой и компьютером. Составлять слова только из тех букв, которые в словах. Задание показывается целиком, чья команда быстрее справится с ним, получает фишку.

1. Миф, нота, икра (*информатика*).
2. Ель, писк (*пиксель*).
3. Кол, кони (*колонки*).
4. Грамм, порог (*программа*).
5. Бег, май, там (*мегабайт*).

**Задание 3**

Сейчас каждой команде по очереди предстоит отгадать слова содержащие аббревиатуру ПК. Например, Положительный результат похода в магазин: \_ \_ \_ \_ ПК \_ (*покупка*).

За каждый правильный ответ отгадавшей команде начисляется 1 балл.

1. Головной убор: \_ \_ ПК \_ (*шапка*)
2. Головной убор с козырьком: \_ \_ ПК \_ (*кепка*)
3. Мелкая частица деревяшки: \_ \_ ПК \_ (*щепка*)
4. Канцелярская принадлежность для бумаг: \_ \_ ПК \_ (*напка*)
5. Застежка и острая канцелярская принадлежность: \_ \_ \_ ПК \_ (*кнопка*)
6. Лоскут ткани для хозяйственных нужд: \_ \_ \_ ПК \_ (*тряпка*)
7. Лодка с прочным широким корпусом: \_ \_ \_ ПК \_ (*иллюпка*)
8. Зажим для бумаг: \_ \_ \_ \_ ПК \_ (*скрепка*)

**Задание 5**

Я буду зачитывать программистские версии пословиц а, ваша задача – вспомнить, как эти пословицы звучат в оригинале и назвать их.

1. Компьютер - лучший друг.

(*Книга - лучший друг.*)

2. Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.

Применение знаний и умений в новой ситуации, 10 минут	2 тур Объяснить слова на время, не используя однокоренные слова. Время 3 минуты, 30 слов. Приложение 1.	Объясняют слова.	ОК 01 ОК 02 ОК 04 ПК 2.3
Контроль усвоения, обсуждение допущенных ошибок и их коррекция, 5 минут	3 тур Задание Выбрать любой термин по информатике и листочек, на котором написано задание 1. <b>Нарисовать</b> 2. <b>Показать жестами</b> 3. <b>Объяснить словами</b>  4 тур <b>По кусочку логотипа написать как называется ИТ-компания, ИТ-термин.</b>	Выполняют задания 3,4 тура.	ОК 01 ОК 02 ОК 04 ПК 2.3
<b>Заключительный этап занятия</b>			
Анализ и содержание итогов работы, формирование выводов по изученному материалу, 5 минут)	Подводим итоги викторины, кто победил. Спасибо вам за активную работу. Выставление оценок. Сегодня на уроке мы повторили основные устройства ПК. Научились формулировать мысли, действовать в критической ситуации.	Отвечают на вопросы рефлексии	
Дифференцированное домашнее задание, 4 минуты	Домашнее задание: Нарисовать материнскую плату и основные устройства на ней.	Записывают ДЗ	ОК 01 ОК 02 ОК 04 ПК 2.3

**Приложение:** учебно-методические материалы, используемые на занятии

Приложение 1

Задание 1 этапа

**Задание 1 «Анаграмма, или переставь буквы и получи слово»**

Вам будут предложены буквосочетания. Необходимо переставить буквы так, чтобы получить слова, связанные с темой, указанной в заголовке задания. Задание показывается целиком, чья команда быстрее справится с ним, получает фишку.

Элементы компьютера	Правильные ответы:
Тиромон	Монитор
Росоцерп	Процессор
Скойджит	Джойстик
Шакым	Мышка
Террипн	Принтер
Алатувикра	Клавиатура
Тьмапя	Память
Момед	Модем

**Задание 2 «Словолов»**

Из отдельных слов составить слова связанные с информатикой и компьютером. Составлять слова только из тех букв, которые в словах. Задание показывается целиком, чья команда быстрее справится с ним, получает фишку.

1. Миф, нота, икра (*информатика*).
2. Ель, писк (*пиксель*).
3. Кол, кони (*колонки*).
4. Грамм, порог (*программа*).
5. Бег, май, там (*мегабайт*).

**Задание 3**

Сейчас каждой команде по очереди предстоит отгадать слова содержащие аббревиатуру ПК. Например, Положительный результат похода в магазин: \_ \_ \_ \_ ПК \_ (*покупка*).

За каждый правильный ответ отгадавшей команде начисляется 1 балл.

1. Головной убор: \_ \_ ПК \_ (*шапка*)
2. Головной убор с козырьком: \_ \_ ПК \_ (*кепка*)
3. Мелкая частица деревяшки: \_ \_ ПК \_ (*щепка*)
4. Канцелярская принадлежность для бумаг: \_ \_ ПК \_ (*напка*)
5. Застежка и острая канцелярская принадлежность: \_ \_ \_ \_ ПК \_ (*кнопка*)
6. Лоскут ткани для хозяйственных нужд: \_ \_ \_ \_ ПК \_ (*тряпка*)
7. Лодка с прочным широким корпусом: \_ \_ \_ \_ ПК \_ (*шлюпка*)
8. Зажим для бумаг: \_ \_ \_ \_ ПК \_ (*скрепка*)

## Слова 2 этапа

Alias по Информатике

2. Перо
3. Компьютерный стол
4. Фигуры
5. Фрагмент
6. Формат
7. Дисковод
8. Архиватор
9. Анимация
10. Слайд
11. График
12. Выравнивание текста
13. Пробел
14. Чат
15. Рамка
16. Логин
17. Сайт
18. Джойстик
19. Сортировка
20. Фильтрация
21. Периферийные устройства
22. Флуд
23. Кибербуллинг
24. Python
25. Винчестер
26. Макбук
27. Искусственный интеллект
28. Суперкомпьютер
29. Тейджер

Alias по Информатике

1. Системный блок
2. Операционная система
3. Мышка
4. Программное обеспечение
5. Монитор
6. Информация
7. Лист
8. Пиксель
9. Драйвера
10. Абзац
11. Красная строка
12. Кнопка Пуск
13. Интерфейс
14. Окно
15. Удаленный доступ
16. Диалоговое окно
17. Стартовое меню
18. Компьютерные вирус
19. Калькулятор
20. Браузер
21. Корзина
22. Интернет
23. Проигрыватель
24. Shift
25. CTRL
26. NumLock
27. Paint
28. Презентация
29. Справка

*Взрыв*

Alias по Информатике

1. Рисунок
2. Таблица
3. Компьютер
4. Антивирус
5. КЭШ-память
6. Оперативная память
7. Программа
8. Музыкальная колонка
9. Микрофон
10. Камера
11. Ноутбук
12. Система счисления
13. Модем
14. Принтер
15. Сканер
16. Защита
17. Угроза
18. Программирование
19. Схема
20. Заливка
21. @собака
22. Рабочий стол
23. Проводник
24. Расширение
25. Пароль
26. Ячейка
27. Лекция
28. Номер страницы
29. Калькулятор

Alias по Информатике

1. Интервал
2. Южный мост
3. Список
4. Заголовок
5. HDD
6. Порт «Тюльпан»
7. Вкладка
8. Картинка
9. Титульная страница
10. Курсив
11. Фон страницы
12. Отмена
13. Выход
14. Буфер обмена
15. Хранилище
16. Счетчик
17. Форма
18. Шаблон
19. Документ
20. Функция
21. Экран
22. Алгоритм
23. Панель задач
24. Поле
25. Диаграмма
26. Компьютерная игра
27. Меню
28. Курсор
29. БАЗА ДАННЫХ
30. Мо. С. . . . .



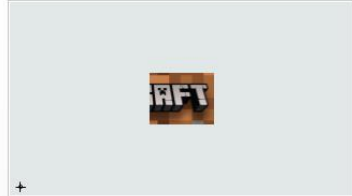


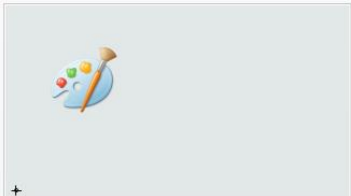

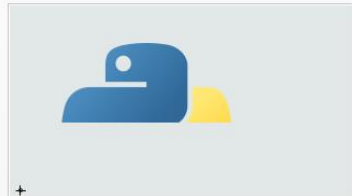

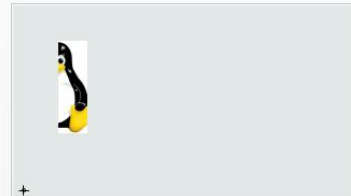
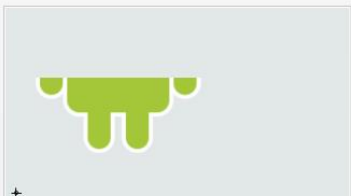
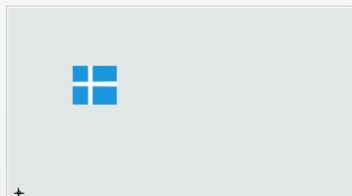
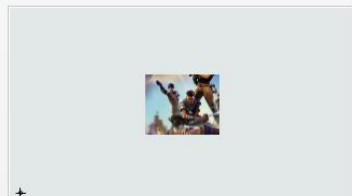
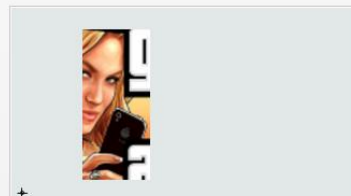
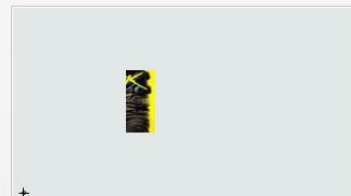

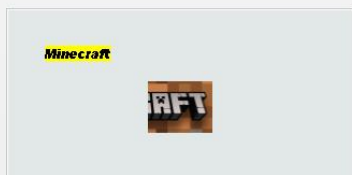

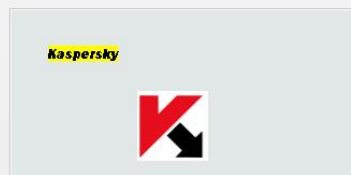

Alias по Информатике

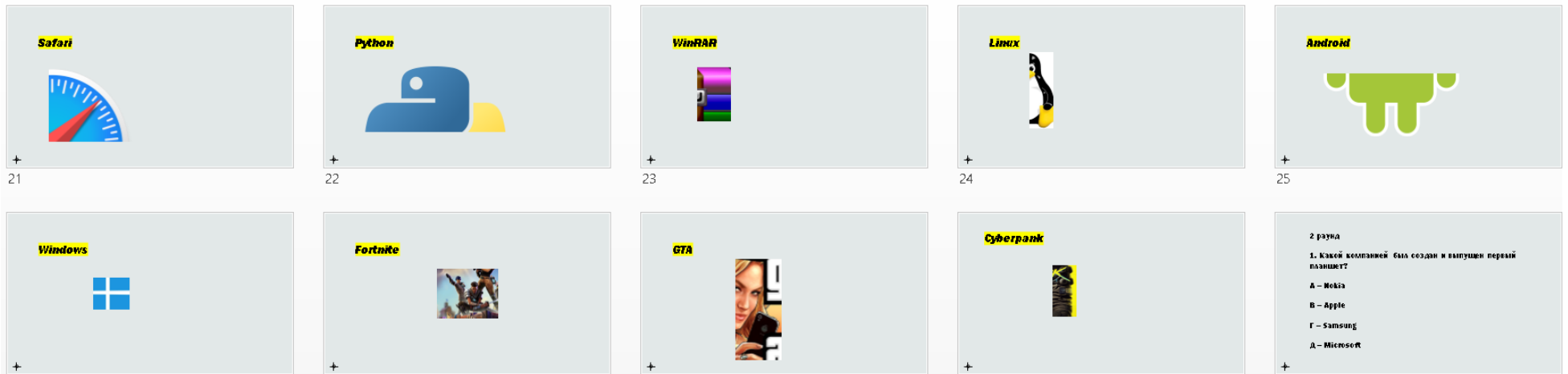
1. CTRL + C
2. Поиск
3. Полоса прокрутки
4. Линейка
5. Масштаб
6. Текстовый редактор
7. Сортировка
8. Антивирус
9. Кулер
10. Видеокарта
11. Лупа
12. Экранная клавиатура
13. Диск
14. Дискета
15. Флешка
16. Жесткий диск
17. Байт
18. Бит
19. Сервер
20. Северный мост
21. Папка
22. Alt+Tab
23. Форматировать флешку
24. Набор текста
25. Ссылки
26. Сноска
27. Процессор
28. Глобальная сеть
29. Локальная сеть

### Задание 4 этапа

Нужно было нарисовать, показать жестами или рассказать словами, подбирая ассоциации.

### Презентация 4 этапа

 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>	 <p>4</p>	 <p>5</p>
 <p>6</p>	 <p>7</p>	 <p>8</p>	 <p>9</p>	 <p>10</p>
 <p>11</p>	 <p>12</p>	 <p>13</p>	 <p>14</p>	 <p>15</p>
 <p>16</p>	 <p>17</p>	 <p>18</p>	 <p>19</p>	 <p>20</p>



## Список использованной литературы

- Методические рекомендации по обеспечению информационной безопасности обучающихся системы профессионального образования / Ерофеева А.О., Кульков А.А., Мурылева Г.А. и др. - ГАОУДПО
- ВИПКРО имени Л.И. Новиковой , 2013.Босова Л. Л. / Босова А. Ю. Информатика. 7-11 классы: учебники, 2019 год
- Сухов А. Устройство компьютера для начинающих. 2011 г.

Список использованных материалов интернет-ресурсов:

- Сайт ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ! Викторина. <https://играинтернет.рф/vic2/?login=yes>
- Мобильное приложение ИЗУЧИ ИНТЕРНЕТ — УПРАВЛЯЙ ИМ! <https://игра-интернет.рф/app/>