План-конспект

уроку-гри «Інформаційне кафе»

Тема: ***ПІДСУМКОВИЙ УРОК З ТЕМИ «ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР»***

Цілі:

***навчальна:*** встановити рівень опанування учнями основних теоретичних і практичних знань з теми «Графічний редактор Paint»; повторити, більш глибоко усвідомити навчальний матеріал, узагальнити й систематизувати; ***розвивальна:*** розвивати увагу, кмітливість, креативність;

***виховна:*** виховувати інформаційну культуру, естетичний смак.

***Тип уроку****:* перевірка та корекція знань, умінь і навичок.

***Обладнання:*** комп'ютери, графічний редактор MS Paint, інструктивні карт­ки, картки із завданнями, тести.

***Х І Д У Р О К У***

**І. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП**

Добрий день шановні гості-відвідувачі і мої любі діти. Рада вас вітати у нашої «Інформаційному кафе». Маю надію всі сьогодні у доброму гуморі і бажають погратися і попрацювати.

**ІІ. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

Учитель. На цьому уроці ми маємо повторити, більш глибо­ко усвідомити навчальний матеріал з теми «Графічний редактор Paint». А також встановити рівень засвоєння вами знань і вмінь з цієї теми. Тому я пропоную нам усім сьогодні погратися і повчитися, а також перевірити чого ми навчилися на протязі теми «Графічний редактор». Прослухайте правила гри.

Правила гри «Інформаційне кафе» (ДОДАТОК 1)

1. Прочитайте уважно правила.
2. Гравці діляться на відвідувачів, офіціантів, поварів, Су-шеф (вчитель) і касир.
3. Правила для відвідувача:

* Замовляйте ОДНУ страву.
* Повідомте офіціанту про обрану страву та номер столу за яким сидить повар-учень.
* Під час «приготування» Вашої страви, відвідувач може задавати питання офіціанту (наприклад: які елементи програми виконуються при її виконанні).
* Оцінює і оплачує лайками (уявні гроші (ДОДАТОК 2) замовлену страву.
* Важливо! Відвідувач може надати офіціанту чайові, на свій розсуд.

1. Правила для офіціанта:

* Приймає замовлення від відвідувача, ретельно записує у блокнот.
* Віддає замовлення тому повару-учню, якого вказав відвідувач.
* Повертається до свого столика і відповідає на питання відвідувачів.

1. Правила для поварів:

* Отримує замовлення від офіціанта.
* Проглядає альбом зі стравами.
* Виконує роботу на протязі 10-15 хвилин.
* Після виконання роботи повідомляє Су-шефу.
* Має право просити допомоги у Су-шефа але тільки 2 рази (якщо більше знімаються лайки)

1. Правила для Су-шефа:

* Су-шеф (вчитель) відповідає за процес виконання роботи.
* Перевіряє виконання роботи і дозволяє її подавати.
* Має право допомагати поварам, офіціантам, касиру .

1. Право для касира:

* Проводить підрахунок за повідомленням офіціанта.
* Виписує чек.

1. Посміхніться, це просто гра!

ІІІ. ПРАВИЛА ТЕХНІКИ БЕЗПЕКИ У КОМП’ЮТЕРНОМУ КЛАСІ:

Перед тим, як ми почнемо проводити гру треба повторити важливі правила, які зберігають наші життя і підтримують роботу наших комп’ютерів, так це правила ТБ.

**ІV. ПРОВЕДЕННЯ ГРИ.**

Клас поділений на три частини, одна частина відвідувачі. Працюють офіціанти: роздають правила, меню, серветки. Кухарі займають свої місці за комп’ютерами і чекають на заказ. Касир теж сідає за комп’ютер і виписує чек (ДОДАТОК 3)

**V. ФІЗКУЛЬХВИЛИНКА.** Перед тим як ми будемо куштувати наші страви пропоную провести фізкультхвилинку (ДОДАТОК 4)

**VІ. ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ УРОКУ**

Оцінювання роботи учнів на уроці.

- відвідувачі оцінюють лайками роботу кухарів та офіціантів, також вони коментують проведення гри. (сподобалося чи ні). Офіціанти рахують лайки і оголошують суму.