

Департамент социальной защиты населения
администрации Владимирской области

ГКУСО ВО «Муромский реабилитационный центр
для детей и подростков с ограниченными возможностями»

Отделение психолого-педагогической помощи

**КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО
ГРУППОВОГО ЗАНЯТИЯ
С ДЕТЬМИ 6-7 ЛЕТ**

**«ПУТЕШЕСТВИЕ
В КОМПЬЮТЕРНУЮ
СТРАНУ»**

**Подготовила:
инструктор
по труду
Храмова Н.В.**

Муром

Цель – систематизировать и закрепить знания детей об устройстве компьютера и его назначении.

Задачи:

- закрепить знания детей о функциональной структуре компьютера и его составных частей;

- закрепить и уточнить знания детей об использовании компьютера в быту и на производстве; о разновидностях технических устройств;

- развивать навыки ориентации на плоскости и владения манипулятором «мышь»;

- способствовать развитию логического мышления, внимания, памяти, быстроты реакции.

Материалы к занятию: карточки с буквами; две картинки - одна с изображением использования компьютера на производстве, другая - использование компьютера в быту; плакат с изображением различных видов современных компьютеров (ноутбук, карманное переносной компьютер, смартфон).

Оборудование: персональные компьютеры, обучающая программа «Мир Информатики».

Форма проведения – игра-викторина.

Ход занятия:

1. Вводная часть

Педагог: Здравствуйте, ребята. Вот мы и встретились вновь в нашем классе. Как он называется? Почему он так называется?

- Правильно, ребята, это наш компьютерный класс. На прошлых занятиях вы познакомились с компьютером и его устройствами, узнали, для чего нужны компьютеры. А сегодня мы проверим свои знания о компьютерах. Давайте поделимся на две команды и поиграем. Первая команда будет называться «Пэинтики» (краски), а вторая команда – «Вордики» (словечки).

2. Основная часть

Педагог: наше первое задание «Разминка». За каждую отгаданную загадку команде начисляется одно очко.

Напишу и сосчитаю, и ошибку укажу,

Я и музыку сыграю, и картинку покажу.

Я, хотя росточком мал,

Но большой универсал. **(Компьютер)**

В зоопарке есть зайчишка,

У компьютера есть ... **(Мышка)**

Есть на свете сеть сетей.

Очень интересно с ней.

Людам всем она нужна,

Миру очень сеть важна.
Что за сеть? Найди ответ!
Сеть зовется ... (**Интернет**)

Лежит дощечка у экрана,
Буквам-кнопкам она мама!
Знает русский алфавит
И английским удивит -
Очень умная натура!
Это что? (**Клавиатура**)

Вставишь диск в него, и вот —
Заработал... (**Дисковод**)

С телевизором - два брата,
Но для разных дел, ребята.
На нем информацию можно читать,
Картинки смотреть и в игры играть.
Не догадались до сих пор? -
У компьютера есть ... (**Монитор**)

Педагог: Ребята, предлагаю вам приступить ко второму заданию, которое называется «Собери слово». (Педагог раздает каждой команде буквы в рассыпанную, необходимо собрать слова «клавиатура» и «компьютер»).

Педагог: Молодцы, ребята, вы прекрасно справились с заданием. А теперь давайте вспомним, зачем нужен нам компьютер, как он помогает дома и на работе вашим мамам и папам?

Педагог: Вот вам следующие задание составьте по картинкам рассказ о том, как компьютер помогает на работе — тема одной команде, «компьютер – помощник дома» — другой команде.

Педагог: Теперь игра «Подумай и ответь», командам по очереди задаются вопросы.

-Что такое компьютер? (сложная машина, которая хранит и находит информацию).

- Из чего состоит компьютер? (Монитор, системный блок, клавиатура и мышь).

- Что имеют в виду, когда говорят про «мышкин хвостик»? (Провод, соединяющий мышь с компьютером).

- На чем располагается компьютерная мышка? (Коврик).

- Компьютер, который выглядит как большая книга или папка. (Ноутбук).

- Что называют всемирной паутиной? (Интернет).

- Как называют экран без кнопок, реагирующий на тепло тела человека. (Сенсорный).

Физкультминутка

А теперь все вместе будем выполнять мои команды, то есть действовать по алгоритму.

Вы со стульчиков вставайте,

Алгоритм мой выполняйте:

Раз – руками поведем,

Будто по морю плывем.

Два, три, четыре –

Вот мы к берегу приплыли.

Чтобы косточки размять,

Начнем наклоны выполнять:

Вправо-влево, вправо-влево...

А теперь всем прямо встать.

Педагог: А сейчас, ребята, давайте покажем нашим гостям, как мы умеем работать мышкой. Предлагаю вам запустить свои компьютеры, выбрать программу «Мир Информатики» и выполнить в ней задания в игре «Мышь. Пиктограммы», выигрывает та команды, игроки которой быстрее других справятся с этим заданием. Удачи!

3. Заключительная часть

Подведение итогов игры-викторины, награждение участников.