Деловая игра в 9-м классе "Фирма по сборке и продажам компьютеров"

Муртазина Аида Думановна, учитель информатики

Статья отнесена к разделу: Преподавание информатики

Методическая цель: Использование игровой технологии для развития самостоятельной творческой деятельности учащихся на уроках информатики и ИКТ.

Тип урока: урок повторения, систематизации и обобщения знаний, закрепления умений и навыков.

Форма проведения: Урок – деловая игра

Цели урока:

Учебная: проверить знания учащимися основных понятий темы «Электронные таблицы» и умения решать прикладные задачи с помощью электронных таблиц.

Систематизация и обобщение знаний учащихся по темам: “Устройства компьютера”, создание презентаций в программе «Power Point».

Развивающая:

Коллективное решение проблемы, осознание личностного и социального значения учебного труда;

Воспитательная цель:

развитие познавательного интереса учащихся, основ коммуникативного общения;

воспитывать общую культуру, эстетическое восприятие окружающего;

создать условия для реальной самооценки учащихся, реализации его как личности.

Оборудование: компьютеры, программы пакета Microsoft Office, принтер, прайс-лист с ценами на комплектующие компьютера:

План урока.

Подготовительный этап – 5 мин.

Деловая игра, получение заданий – 15 мин. (1 этап игры)

Этап закрепления практических навыков – 17 мин. (2 этап игры)

Подведение итогов урока – 5 мин.

Рефлексия – 1 мин.

Ход урока

I. Подготовительный этап.

Учащиеся занимают места за партами.

Учитель. Здравствуйте, ребята! Сегодня мы проводим необычный урок. Необычен он тем, что мы проведем его в виде игры, в ходе которой вам необходимо будет продемонстрировать все свои знания по устройству компьютера и работать в программе MS Excel.

цель нашего урока

вы должны показать насколько вы умеете работать в сфере ЭТ и умеете решать прикладные задачи с их использованием

учитель: Вы уже знаете основные понятия электронных таблиц. Можете работать с мастером функций, с мастером диаграмм. Так же вы знаете основные устройства компьютера и их программное обеспечение. Сегодня у нас урок – деловая игра.

А теперь условия игры.

Ученикам предлагается следующая ситуация деловой игры: «В городе Семей работают несколько фирм – по сборке и продажам компьютеров. В каждой фирме работают: инженер, маркетолог – дизайнер, агенты по продажам компьютерной техники, бухгалтер. Начинается рабочий день…»

Имитационной моделью в данном случае выступает работа фирмы по сборке и продажи компьютеров. Игровой моделью является рабочий день такой фирмы.

Класс делиться на две группы, в каждой группе распределяются должности: инженер, маркетолог – дизайнер, агенты по продажам компьютерной техники, бухгалтер.

После распределения должностей, ученикам раздают задания.

Урок содержит 2 основных этапа, на каждом из которых выполняется определенное задание.

1 этап игры:

Задание для бухгалтера: «Расчет заработной платы». Бухгалтер посчитав заработную плату должен распечатать сводную ведомость по оплате и раздать эти экземпляры работникам фирмы и гостям. (15 мин)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Название фирмы «\_\_\_\_\_\_\_\_» | | | | | | | | | |
| Курс доллара: | | 150 |  |  |  |  |  |  |  |
| ФИО | должность | Оплата за час $ | Оплата за час (тенге) | Кол – во часов | итого | Подоходный налог 5% | Пенс налог10% | Профсоюз 1% | К выдаче |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Задание для маркетолога : создать рекламу о своей фирме, реклама должна включать 3 слайда.(15 мин)

Задание для дизайнера: создать визитную карту своей фирмы. (Corel draw, Paint, MS Word по усмотрению ученика). (15 мин)

Задание для агентов по продажам: Составление электронного прайс – листа. (15 мин).

Инженер и техники: Выполняют задание: Составление кроссворда по теме «Устройство компьютера» (15 мин). Составив кроссворд (5 мин) из 5 терминов, оформляют его в программе MS Excel и распечатывают.

Проверка заданий учителем и просмотр рекламы, подготовленными маркетологами. (5 мин).

2 этап: Подготовленные техниками кроссворды раздают группам, меняя между собой, разгадывание кроссворда. (5 мин).

Работа в группе: Задание «В одной связке» (Комплектация компьютера).

Виртуальная

Локальная

Звуковая

Корневой

Соединительный

Функциональные

Центральный

Жидко – кристаллический

Сетевое

Оперативное

Лазерный

Мягкая

Аппаратное

Персональный

Материнская

Системный

Отформатированная

Блок

Звуковая

Сетевая

Лазерный

Планшетный

Внешняя

Внутренняя

Тактовая

Диск

Сеть

Частота

Память

Память

Дискета

Компьютер

Питание

Карта

Принтер

Карта

Сканер

Обеспечение

Плата

Блок

Запоминающее устройство

Окружение

Монитор

Кабель

Клавиши

Поцессор

Калонка

Каталог

Реальность

VI. Подведение итогов.

VII. Рефлексия.

Учитель. Урок окончен. Выходя из класса, нарисуйте, пожалуйста, смайлик с улыбкой, если вам понравился урок, и грустный – если что-то вам не понравилось. Спасибо, до свидания.