

**Разработка открытого урока по предмету
«Информационные технологии» в группе 12 ОПИ 1
и 12 ГМО 3**

**Деловая игра
«Компьютерная фирма»**

На тему

«Устройство компьютера»

и

**«Обработка данных и проведение расчетов с помощью
электронных таблиц Excel»**

Подготовила: преподаватель
Навоийского Горного колледжа
Устименко Светлана
Александровна

Открытый урок - деловая игра «Компьютерная фирма»

Тип урока: урок обобщения и систематизации знаний по темам:

«Устройство компьютера» и «Обработка данных и проведение расчетов с помощью электронных таблиц Excel»

Вид урока: деловая игра

Технология: игровая технология

Цели урока:

- Повторение и обобщение знаний по теме «Устройство компьютера»
- Закрепить практические умения и навыки работы с электронными таблицами Excel и применить их для решения реальной задачи.

Правила игры

Игра проходит в форме соревнования между игровыми группами, задача которых – набрать максимальное количество баллов, которые начисляются за правильное выполнение задания и тактичное поведение во время игры.

Ведущий - учитель может влиять на ход игры, участвовать в дискуссии, подавая реплики и задавая вопросы.

По окончании игры подсчитываются общие баллы, набранные группами за всю игру, и за определенную сумму баллов (которую устанавливает ведущий) каждый игрок получает положительную оценку.

Максимальное количество баллов за выполнение каждого из заданий – 5 баллов. За нарушение дисциплины взимаются штрафы.

Выполнение задания оценивается по следующим критериям:

- Правильность выполнения расчетов;
- Правильное оформление документа, соблюдение всех требований, записанных в задании - карточке;
- умение уложиться по времени при решении задачи

Поведение участников игры оценивается по следующим критериям:

- взаимопомощь в группе;
- умение общаться с коллегами;
- умение организовать работу в группе;
- умение слушать выступление своего докладчика и докладчика другой группы.

Количество баллов за тактичное поведение во время игры – 5, и еще несколько баллов могут быть добавлены на усмотрение ведущего и экспертов.

За нарушение дисциплины взимаются штрафы:

- каждое замечание ведущего или эксперта – 1 балл;
- несоблюдение правил игры – 2 балла;
- грубое нарушение – до 5 баллов.

План урока

1. Ознакомление с правилами игры, блиц-опрос, заполнение бланка заказа приглашенными гостями – 5 мин.
2. Выполнение заказа и расчет кредита (работа с электронными таблицами) 20 мин
3. разговоры с заказчиками 10 мин.
4. Подведение итогов – 5 мин.

Ход урока

1. **Учитель сообщает тему урока, цель урока и что учащиеся должны сделать за урок.**

- Учащиеся должны организовать компьютерную фирму и дать ей название.
- Выполнить заказ для покупателя – подготовить и распечатать счет на покупку компьютера в 2-х экземплярах.
- Вычислить кредит на покупку компьютера
- Начислить з/плату своим работникам

2. **Подготовительный этап и блиц-опрос по прошедшему материалу.**

Учащиеся разбиваются на 2 команды (2-е фирмы) и занимают места за разными столами.

Игровые группы выбирают 1- капитана (директор фирмы), он координирует работу всей команды и помогает всем участникам, 1 - представитель банка, 1- бухгалтер для расчета зарплаты сотрудникам фирмы, исполнителей заказов - 4 чел. (директор тоже может быть исполнителем заказов). Эксперты (жюри) выбираются из приглашенных гостей или из числа участников игры.

Вопросы для блиц - опроса:

1. Назовите характеристики материнской платы.
2. Что на ней находится?
3. Назовите характеристики процессора.
4. От характеристик каких устройств будет зависеть скорость работы компьютера?
5. Назовите виды плат расширения и виды разъемов для них.
6. Что будете учитывать при выборе материнской платы и процессора к ней?
7. Назовите характеристики оперативной памяти?

Во время блиц - опроса учащимся выдаются фишки за правильный ответ. Которые затем суммируются при выставлении баллов. Во время блиц-опроса приглашенные на урок гости (или незадействованные в игре ученики) заполняют бланки заказа.

3. Выполнение заказов.

Ведущий. В вашу фирму поступили 2 заказа.

Заказы для 1-ой команды:

1-ый заказ:

Заказчик просит вас собрать для него самый дешевый компьютер без периферийных устройств, но с колонками.

Выполняя заказ, используйте сортировку данных по цене!

2-ой заказ:

Бланк заказа: (заполняется приглашенными гостями)

- Сумма заказа _____
- На базе какого процессора желаете приобрести компьютер AMD или Intel? _____
- Нужны ли колонки? _____, дорогие, средние, дешевые? (подчеркните)
- Нужен ли принтер? _____, какой? _____
- Нужен ли сканер? _____
- Желаете ли выходить в Internet? _____
- Желаете ли смотреть телепередачи на компьютере? _____

Заказы для 2-ой команды:

Заказчик просит вас собрать для него самый лучший и дорогой компьютер без периферийных устройств, но с колонками. Монитор желает приобрести с диагональю 17 дюймов.

Выполняя заказ, используйте сортировку данных по цене!

2-ой заказ:

Бланк заказа: (заполняется приглашенными гостями)

- Сумма заказа _____
- На базе какого процессора желаете приобрести компьютер AMD или Intel? _____
- Нужны ли колонки? _____, дорогие, средние, дешевые? (подчеркните)
- Нужен ли принтер? _____, какой? _____
- Нужен ли сканер? _____
- Желаете ли выходить в Internet? _____
- Желаете ли смотреть телепередачи на компьютере? _____

Вы должны оформить в Excel счета и распечатать их в 2-х экземплярах – один заказчика, другой - для ведущего. На счете должны быть название вашей фирмы, логотип, адрес и телефон. Для выполнения работы в компьютерах уже есть реальные прайс-листы (взятые в компьютерных фирмах).

Пример оформления заказа:

Оформить заказ в электронных таблицах Excel
следующим образом:

**Логотип
и название
фирмы**

**Адрес:
Телефон**

Счет от _____
(дата)

№	Наименование товара	Кол-во	Цена

Итого:

Счет выписал _____ (Фамилия И.О.)

Один из заказчиков желает взять кредит в банке на покупку компьютера. Представители банков. По окончании расчетов он должны сообщить сколько заказчик будет платить каждый месяц, и сколько он переплатит в итоге (за год). Игроки – представители банка садятся за компьютеры, где открывают заранее заготовленный файл в электронных таблицах Excel.

Для одной команды:

Условия предоставления кредита.

Срок кредита -12 месяцев

Процентная ставка 18 %

годовых

Плата за ведение ссудного счета 1,5% от суммы ежемесячных выплат по кредиту (без учета процентной ставки).

Покупатель желает взять кредит на _____ руб. на покупку компьютера.

Рассчитать сколько плательщику нужно вносить банку ежемесячно с учетом процентных отчислений за пользование кредитом. Сколько он в итоге переплатит.

Для другой команды:

Условия предоставления кредита.

Срок кредита – 6 месяцев.

Процентная ставка 14 % годовых

Плата за ведение ссудного счета 1,5% от суммы кредита в месяц.

Покупатель желает взять кредит на _____ руб. на покупку компьютера.

Рассчитать сколько плательщику нужно вносить банку ежемесячно с учетом процентных отчислений за пользование кредитом. Сколько он в итоге переплатит

Срок кредита	
Процентная ставка за кредит	
Плата за ведение ссудного счета	
Сумма кредита	
Сумма ежемесячных выплат (без учета процентной ставки за пользование кредитом)	
Сумма, уплаченная по процентной ставке за кредит за год	
Сумма, уплаченная по процентной ставке за кредит за месяц	
Сумма, уплаченная за ведение счета в месяц	
Ежемесячная плата банку с учетом суммы уплаченной по процентной ставке и суммы уплаченной за ведение ссудного счета	
Итоговая сумма (за год)	
Переплата	

Бухгалтер в это время идет рассчитывать з/плату работникам фирмы. Ученик-бухгалтер садится за отдельный компьютер, где заранее заготовлена таблица в электронном варианте, в которой он должен быстро сделать расчеты.

№ п/п	Фамилия, Имя, Отчество	Оклад	Премия, 25% от оклада	Подоходный налог, 13% от оклада	Налог пенсионный фонд, 2%	Итого к выдаче

Далее команды предлагают варианты конфигурации компьютера для заказчиков (используя реальные прайс-листы). Разговоры представителей фирм- команд с заказчиками происходят по очереди, друг за другом. Заказчиками выступают приглашенные гости, которые задают вопросы по предоставленным счетам.

4. Подведение итогов урока

Ведущий дает общую оценку всем участникам игры и каждому в отдельности; оценивая общую манеру поведения участников игры – интерес, взаимопомощь, нестандартность мышления, дисциплину и т.д. Кроме того, желательно, чтобы сами игроки высказали своё мнение об игре – о её содержании, организации, а также внесли предложения по её усовершенствованию.