

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА

Учитель: Петрунин Дмитрий Андреевич

Тема: Пользовательский интерфейс

Цель урока: познакомиться с понятием интерфейс, выявить разницу графического и командного интерфейса

Планируемые результаты:

предметные – понимание сущности понятий «интерфейс», «информационный ресурс», «информационное пространство пользователя»;

метапредметные – навыки оперирования компьютерными информационными объектами в наглядно-графической форме;

личностные – понимание необходимости ответственного отношения к информационным ресурсам и информационному пространству.

Формы проведения урока: урок актуализации знания и умений с выполнением практической работы

Используемое программное обеспечение и дополнительное оборудование: ПК учителя, ПК учащихся, интерактивная доска, MS Power Point, MS Word

№	Этапы урока	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Педагогическая целесообразность этапа
1.	Организационный момент (1 мин)	Учитель приветствует учеников, отмечает отсутствующих.	Дети рассаживаются по местам. Проверяют наличие принадлежностей.	Качественный настрой на урок
2.	Повторение прошлой темы (2 мин)	Строит диалог с учениками по заранее подготовленным вопросам: Что такое ПО? Чем отличаются понятия файл и каталог? Перечислите основные операции, совершаемые с файлами.	Отвечают на вопросы	Актуализация пройденной темы

3.	<p>Постановка проблемной задачи (2 мин)</p>	<p>Расскажите алгоритм создания каталога на рабочем столе. Как вы думаете, с помощью чего производится взаимодействие (управление) компьютера пользователем? Данное понятие называется интерфейс.</p>	<p>Составляют устно алгоритм</p>	<p>Учитель создает условия для возникновения у учеников внутренней потребности включения в учебную деятельность.</p>
4.	<p>Объяснение нового материала (5 мин)</p>	<p>Любой компьютер имеет пользовательский интерфейс (это совокупность средств и правил взаимодействия человека и компьютера). Графический интерфейс состоит из следующих элементов.</p> <div data-bbox="558 922 1201 1323" data-label="Diagram"> <pre> graph TD A[Основные элементы графического интерфейса] --> B[Окно] A --> C[Меню] B --> D[Рабочий стол] B --> E[Окно папок] B --> F[Диалоговое окно] B --> G[Окно приложения] B --> H[Окно документа] C --> I[Главное меню] C --> J[Контекстное меню] </pre> </div> <p>Благодаря графическому интерфейсу пользователи могут самостоятельно организовывать свое рабочее пространство. Создавать папки, организовывать связь с</p>	<p>Записывают определение интерфейса и основные составляющие графического интерфейса.</p>	<p>Учитель развивает умение структурировать знания, выбор наиболее эффективных способов решения задания.</p>

		<p>помощью ярлыков. Производить настройки параметров устройств, например принтера или обслуживать жесткий диск.</p> <p>Как вы думаете при помощи чего происходит управление в графическом интерфейсе? (мышь)</p> <p>Раньше люди управляли компьютерами с помощью командной строки. Т.е. они прописывали определенные команды и компьютер их выполнял, (Win+R – cmd – help) но было не удобно и слишком трудно запоминать множество различных команд, поэтому мы перешли к графическому интерфейсу.</p>		
5.	<p>Практическая работа за компьютером (25 мин)</p>	<p>Дает комментарий к выполнению задания. Сегодня мы с вами поработаем в командном интерфейсе и графическом интерфейсе.</p> <p>В практической работе №2 (приложение 1) 2 задания: первое задание необходимо сделать при помощи командной строки (программного интерфейса), второе – при помощи графического интерфейса. В конце выполнения заданий необходимо сформулировать ответы на вопросы: Назовите минусы командного интерфейса? Назовите плюсы командного интерфейса?</p>	<p>Выполняют практическую работу</p>	<p>Учитель развивает умение качественно создавать информационные объекты на компьютере.</p>

6.	Рефлексия (5 мин)	Давайте теперь попробуем назвать: Основные элементы графического интерфейса? Расскажите из чего состоит основное окно? Рабочий стол?	Отвечают на вопросы	Подведение итогов урока, разбор возникших вопросов
----	----------------------	--	------------------------	---

Практическая работа 2

Задание 1. Работа в командном интерфейсе.

1. Запустите командный интерфейс:

- нажмите на клавиатуре Win+R;
- наберите cmd и нажмите ОК;

2. Создать каталог «Интерфейс» на рабочем столе, в нем создать подкаталоги «Графический интерфейс» и «Командный интерфейс»

- наберите команду → MD Desktop\Интерфейс (*проверьте появилась ли папка на рабочем столе*);
- наберите команду → MD Desktop\Интерфейс\ Графический интерфейс;
- наберите команду → MD Desktop\Интерфейс\ Командный интерфейс;
- Проверьте создались ли папки;

3. Удалите папку «Интерфейс» на рабочем столе

- RD/s Desktop\Интерфейс

4. Наберите команду **exit**

Задание 2. Работа в графическом интерфейсе:

1. Создайте на рабочем столе папку с именем РАБОТА.

2. В папке РАБОТА создайте папку РИСУНКИ, создайте в ней точечный рисунок с именем Зима.bmp (правой кнопкой мыши→создать→точечный рисунок)

3. Измените этот рисунок нарисовав СНЕЖИНКУ (правой кнопкой мыши→изменить)

4. В папке РАБОТА создайте папку ДОКУМЕНТЫ, создайте в ней текстовый документ с именем Поздравление.txt.

5. В папке РАБОТА создайте папку 3d МОДЕЛИ.

6. Откройте Paint 3D (можно воспользоваться поиском), создайте любую простейшую трехмерную модель и сохраните ее в папке 3d МОДЕЛИ с названием «МОЯ РАБОТА» (Меню→Сохранить как→Трехмерная→в окне, слева выбрать «Рабочий стол» и найти на ней папку РАБОТА (которую вы создавали)

7. Содержимое папок РИСУНКИ, ДОКУМЕНТЫ, 3d МОДЕЛИ переместите в папку РАБОТА (правой кнопкой мыши «Вырезать»→перейти в папку РАБОТА, правой кнопкой мыши «Вставить»)

8. Покажите работу учителю.