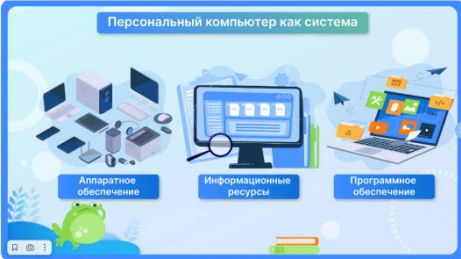
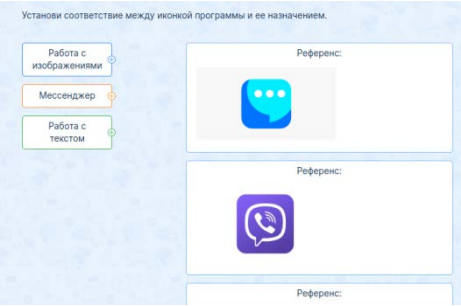
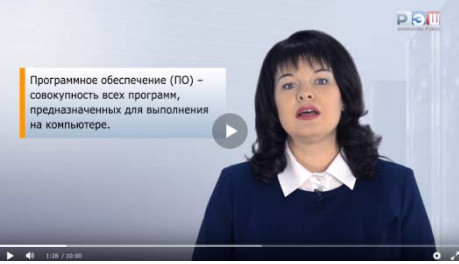
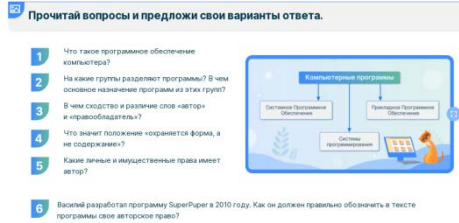


СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПОВ УРОКА

№	Этап	Время	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Скрин используемого материала
1	Вхождение в тему урока и создание условий для осознанного восприятия нового материала				
1.1	Мотивирование на учебную деятельность	3	Предложить учащимся при выполнении задания определить, что входит в систему персонального компьютера. Сделать акцент на индивидуальности системы.	Работают с галереей изображений. Отвечают на вопросы: <ul style="list-style-type: none"> • Что входит в систему персонального компьютера? • В чем индивидуальные отличия всех персональных компьютеров? • Что обеспечивает работу компьютера и работу пользователя с компьютером? 	
1.2	Актуализация опорных знаний	2	Предлагает учащимся проверить, насколько хорошо они знакомы с разнообразием программ и операционных систем.	Устанавливают соответствие между, например, логотипом приложения и его назначением.	
2	Освоение нового материала				

	Осуществление учебных действий по освоению нового материала. Обучающий видеоролик	15	Предложить учащимся ознакомиться с материалом видеоролика и составить интеллект-карту.	Просматривают видеолекцию и составляют конспект в виде схемы. Отвечают на вопросы: <ul style="list-style-type: none"> • Что такое программное обеспечение? • В чем заключается правовая охрана программ и данных? • Как защищено программное обеспечение? 					
3	Применение изученного материала								
3.1	Развитие функциональной грамотности	13	Предложить учащимся ответить на вопросы задания, используя примеры из повседневной жизни	Отвечают на вопросы	<p>Правовая охрана программ и данных</p> <p>Прочитай вопросы и предложи свои варианты ответа.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Что такое программное обеспечение компьютера? 2 На какие группы разделяют программы? В чем основное различие программ из этих групп? 3 В чем сходство и различие слов «автор» и «правообладатель»? 4 Что значит положение «сохраняется форма, а не содержание»? 5 Какие личные и имущественные права имеет автор? 6 Васильев разработал программу SuperPirigi в 2010 году. Как он должен правильно обозначить в тексте программы свое авторское право? 				
3.2	Систематизация знаний и умений	8	Предложить учащимся выполнить самостоятельную работу, чтобы проверить усвоение полученных знаний	Самостоятельно решают задания	<p>Распределите виды приложений по их значению. ?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Приложения общего назначения</th> <th>Приложения специального назначения</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> Электронные таблицы Бухгалтерские программы Программы компьютерного моделирования </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Текстовые редакторы Издательские системы Графические редакторы Медицинские экспертные системы Графические редакторы Редакторы презентаций </td> </tr> </tbody> </table>	Приложения общего назначения	Приложения специального назначения	<ul style="list-style-type: none"> Электронные таблицы Бухгалтерские программы Программы компьютерного моделирования 	<ul style="list-style-type: none"> Текстовые редакторы Издательские системы Графические редакторы Медицинские экспертные системы Графические редакторы Редакторы презентаций
Приложения общего назначения	Приложения специального назначения								
<ul style="list-style-type: none"> Электронные таблицы Бухгалтерские программы Программы компьютерного моделирования 	<ul style="list-style-type: none"> Текстовые редакторы Издательские системы Графические редакторы Медицинские экспертные системы Графические редакторы Редакторы презентаций 								
4	Подведение итогов, домашнее задание								

Домашнее задание

4

Предложить учащимся рассмотреть примеры жизненных ситуаций и профессиональной деятельности людей и заполнить таблицу. При выполнении задания можно использовать дополнительные информационные источники.

Записывают домашнее задание

Ситуация	Системное ПО	Прикладное ПО	Система программирования
Ландшафтные дизайнеры создают проект нового городского ландшафта			
Профессиональный программист пишет компьютерную программу по заказу крупной фирмы			
Выпускники 11 класса создают фотоболл об их школьных годах			
Веб-дизайнер создает сайт известной фирмы			
Школьник играет в компьютерную игру			
Создатели нового мобильного телефона пробуют различные варианты дизайна			
Учитель пишет компьютерный тест по своему предмету			
Конструкторы исследуют модель новой подводной лодки			