**Тема урока:** Пользовательский интерфейс.

**Тип урока:** урок изучения новых знаний и первичного закрепления урока.

**Цель урока:** дать общее представление о пользовательском, командном и графическом интерфейсах.

**Задачи урока:**

*Образовательные:*

- обобщить представления школьников о пользовательском интерфейсе, командном и графическом интерфейсах, об основных элементах графического интерфейса.

*Развивающие:*

- развивать интерес к предмету, познавательную деятельность, мышление, внимание;

- развивать умения анализировать, выделять главное, оценивать результаты

полученных действий.

*Воспитательные:*

- научить обучающихся применять знания в новой ситуации;

- развить умение наблюдать и анализировать увиденное, делать выводы и обобщать информацию;

-воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости, инициативности;

- понимание необходимости упорядоченного хранения собственных программ и данных.

**Планируемые результаты:**

**Предметные:**

* + закрепить представления школьников о системах объектов, дать представление о персональном компьютере как о системе;
  + проверить знания по теме «Файл и файловая структура».

**Личностные:**

* понимание роли компьютеров в жизни современного человека;
* способность увязать знания об основных возможностях компьютера с собственным жизненным опытом.
* устанавливать связь между целью учебной деятельности и ее мотивом;
* определять общие для всех правила поведения;
* оценивать усваиваемое содержание учебного материала (исходя из личностных ценностей).

**Метапредметные:**

Регулятивные УУД:

* определять и формулировать цель деятельности на уроке с помощью учителя;
* проговаривать последовательность действий на уроке;
* высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом учебника;
* уметь работать по коллективно составленному алгоритму действия;
* планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей;
* вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок.

Коммуникативные УУД:

* уметь оформлять свои мысли в устной форме;
* слушать и понимать речь других;
* договариваться о правилах поведения и общения и следовать им;
* учиться работать в паре, группе.

Познавательные УУД:

* уметь ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
* добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя информацию, полученную на уроке;
* преобразовывать информацию из текстовой формы в схематическую;
* делать выводы о результатах совместной работы*.*

**Оборудование:** компьютер, презентация, карточки.

**Ход урока**

1. **Организационный момент.**

**Учитель:**

- Здравствуйте. Меня зовут Юлия Андреевна. Сегодня я проведу у вас урок информатики. Я желаю вам хорошего настроения, удачи, и думаю, что наш урок сегодня будет проведен большой пользой для вас и для меня. Присаживайтесь, пожалуйста.

-Скажите, пожалуйста, кто отсутствует сегодня на уроке?

**2. Актуализация и проверка ранее изученного материала.**

**Учитель:**

- Прежде чем начать новую тему, вы сделаете тест на компьютерах по пройденной теме. Даю вам 2 минутки на повторение.

(Ученики садятся за компьютеры).

-Пишите-свою Фамилию и Имя, класс.

Тестирование по теме «Файл и файловые системы».

**3. Мотивационный этап. Постановка темы и цели урока**

**Учитель:** Чтобы перейти к теме сегодняшнего урока предлагаю вам отгадать ребус.

*Слайд 1*



**Ученики:** Интерфейс.

**Учитель:** Кто-нибудь из вас может объяснить значение этого термина?

**Ученики:** Взаимодействие человека и компьютера.

**Учитель:** Раз это взаимодействие компьютера и пользователя. Значит тема нашего сегодняшнего урока?

**Ученики:** Пользовательский интерфейс.

**Учитель:** Какова цель нашего урока*?*

**Ученики:** Познакомиться с термином «пользовательский интерфейс», узнаем какие существуют виды пользовательского интерфейса и в чем их отличие; научиться организовывать свое информационное пространство с помощью информационных ресурсов. (*Слайд 2)*

**4. Формирование новых знаний**

**Учитель:** Итак, открываем тетради и пишем сегодняшнюю дату и тему. Сегодня у нас 12 декабря. Тема: Пользовательский интерфейс. *(Слайд 3)*

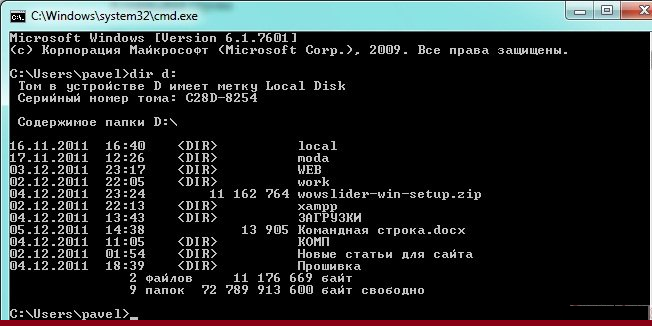
**Учитель:** Посмотрите на ключевые слова нашего урока.

**Учитель:** Пользовательский интерфейс, командный интерфейс, графический интерфейс, основные элементы графического интерфейса, индивидуальное информационное пространство. *(Слайд 4)*

**Учитель:** Под пользовательским интерфейсом понимают совокупность средств и правил, обеспечивающих взаимодействие между элементами или системами, взаимодействие устройств компьютера или взаимодействие компьютера и человека. *(Слайд 5)*

По мере развития и совершенствования компьютерной техники разрабатывались различные варианты пользовательских интерфейсов. Исторически первым был командный интерфейс. Он был реализован на компьютерах, оперировавших только числами и символами.

Командный интерфейс —  [интерфейс пользователя](http://www.wikiznanie.ru/wikipedia/index.php/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%84%D0%B5%D0%B9%D1%81_%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8F), обеспечивающий взаимодействие пользователя и [компьютера](http://www.wikiznanie.ru/wikipedia/index.php/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80) в диалоговом режиме посредством ввода команд и данных. Пример командного интерфейса вы видите на экране. *(Слайд 6)*



Для взаимодействия с компьютером человек должен был хорошо знать множество команд для управления устройствами и оперирования данными. Это затрудняло широкое внедрение компьютерной техники.

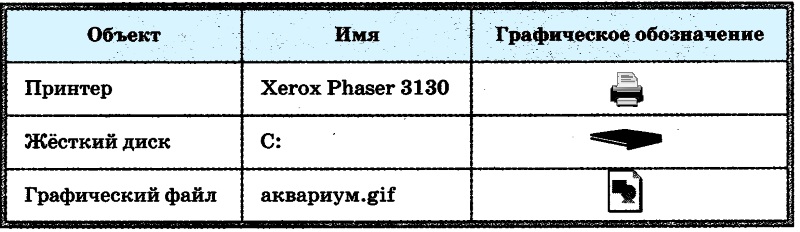
Необходимость запоминать многочисленные команды отпала с появлением графических интерфейсов. Первые графические интерфейсы обеспечивали возможность с помощью клавиш или манипулятора «мышь»:

* подводить курсор к той или иной части экрана;
* выделять на экране имя файла или команду другим цветом;
* оперировать выделенными данными независимо от других.

В наши дни взаимодействие человека и компьютера строится на основе объектно-ориентированного графического интерфейса. В нем:

1. Все объекты представляются в виде значков (иконок, пиктограмм), выбор которых с помощью, например, мыши приводит к активизации соответствующих объектов. Примеры значков вы видите на экране. *(Слайд 7)*
2. Оперирование объектами осуществляется в окнах – заранее заданных, очерченных рамками частях экрана.
3. Основным элементом программного управления является меню – выводимый на экран список команд, которые можно задать компьютеру. Меню позволяет выбрать одну из нескольких перечисленных опций программы. (Слайд 6).
4. Основным элементом аппаратного управления являются различные манипуляторы. К манипуляторам относятся мышь, трекбол, сенсорная панель и т.д. *(Слайд 8)*

Каждый компьютерный объект имеет свое имя и графические обозначения. Например: *(Слайд 9)*



Объекты обладают определенными свойствами.

**Учитель:** Назовите свойства принтера.

**Ученики:** Скорость печати, цветность печати, доступ и др.

**Учитель:** Какие свойства жёсткого диска вы можете назвать?

**Ученики:** Емкость, размер занятого/свободного дискового пространства, тип доступа и др*.*

**Учитель:** Каковы же свойства графического файла?

**Ученики:** Тип, размер, дата создания и др.

**Учитель:** С объектами можно совершать разнообразные действия. Например, с принтером можно совершать такие действия, как настроить печать, приостановить печать, изменить тип доступа и др.

**Учитель:** Какие действия можно совершать с жёстким диском?

**Ученики:** Проверить на вирусы, посмотреть содержимое, очистить и др.

**Учитель:** А с графическим файлом?

**Ученики:** Изменить, распечатать, просмотреть, переименовать, копировать, удалить и др.

**Учитель:** Основным элементом аппаратного управлени*я* компьютером в пользовательском интерфейсе является мышь. Она отображается на экране в виде указателя мыши — небольшого графического объекта, который перемещается по экрану при движении мыши. Отображение указателя мыши вы видите на экране. *(Слайд 10)*

Чаще указатель выглядит как маленькая стрелка, но его вид меняется в зависимости от операций, которые выполняет пользователь.Если указатель имеет форму маленьких песочных часов, это означает, что компьютер занят выполнением какой-то операции. А если указатель мыши принимает**вид перечёркнутого круга**, это означает, что выполняемая операция в этом случае невозможна.

**Учитель:** Скажите, для чего используется мышь?

**Ученики:** Используется для того, чтобы указывать на различные объекты, запускать программы, выбирать пункт меню, перетаскивать объекты и т.д.

— Теперь рассмотрим основные приемы управления с помощью мыши. Посмотрите на экран. *(Слайд 11)* К основным приемам управления с помощью мыши относятся:

* щелчок – быстрое нажатие и отпускание левой кнопки мыши;
* двойной щелчок – два щелчка, выполненные с малым интервалом времени между ними;
* щелчок правой кнопкой;
* перетаскивание - сопровождается перемещением экранного объекта, на котором установлен указатель;
* протягивание – происходит изменение формы экранного объекта;
* наведение указателя мыши на значок объекта или на элемент управления и задержка его некоторое время - обычно на экране проявляется всплывающая подсказка, кратко характеризующая свойства объекта.

Все эти приемы управления мышью вы выполняете практически каждый день.

Основными элементами графического интерфейса являются окна и меню. Окно представляет собой прямоугольную область экрана, предназначенную для отображения данных или для запуска программы.

Можно выделить следующие типы окон: *(Слайд 12)*

* Рабочий стол.
* Окна папок.
* Диалоговые окна.
* Окна приложений**.**
* Окна документов.

Окна одного типа имеют сходную структуру, содержит стандартные наборы элементов оформления и управления и позволяют использовать при работе с ними стандартный набор приемов.

**Учитель:** Ответьте, пожалуйста, какие действия можно выполнить над окнами? **Ученики:** Свернуть, развернуть, восстановить, закрыть.

**Учитель:** Рабочий стол – основное окно графического интерфейса операционной системы, занимающее пространство экрана. Рабочее окно может содержать фоновое изображение, значки и ярлыки, панель задач. Значками обозначаются приложения. Он, так или иначе, присутствует в значке документа, созданного с помощью этого приложения.

Для быстрого доступа к дискам, принтеру, часто используемым программам или документам целесообразно создать на Рабочем столе ярлыки. Ярлык представляет собой ссылку на объект, который может быть расположен в любой папке.

**Учитель:** Чем внешне отличается ярлык от значка объекта?

**Ученики:** Ярлык внешне отличается от значка объекта наличием стрелки в левом нижнем углу.

**Учитель:** В свойствах ярлыка можно увидеть размещение объекта, на который он указывает. Это показано на рисунке 2.13 учебника. Удаление ярлыка не приводит к удалению соответствующего объекта. Двойной щелчок на ярлыке открывает окно соответствующей программы или документа.

Панель задач располагается в нижней части экрана. Кнопка «Пуск» позволяет вызывать Главное меню, который практически обеспечивает доступ ко всем ресурсам системы

**Теперь перейдем к понятию «меню». Меню** — это выводимый на экран список команд, которые можно задать компьютеру.

Как производится выбор команды меню?

**Ученики:** Щелчком кнопкой мыши.

**Учитель:** В ОС Windows для знакомства со свойствами объекта и возможными над ним действиями используется контекстное меню. На экране вы видите изображение контекстного меню (Слайд 13).

Думаю, что все уже знают, как выводить контекстное меню?

**Ученики:** Да, знаем. Для этого следует выделить значок объекта и щелкнуть правой кнопкой мыши.

**Учитель:** В процессе работы на компьютере пользователь формирует индивидуальное информационное пространство – информационные ресурсы. Для этого пользователь:

1. устанавливает на компьютер необходимое ему ПО;
2. создает документы;
3. копирует на компьютер документы или ссылки с внешних носителей информации и Интернета.

**5. Домашнее задание**

**Учитель:** Записываем домашнее задание: подготовится к итоговому тестированию.

**6. Физкультминутка**

- Встали все. Посмотрите вверх, вниз, вправо, влево. Зажмурились, открыли. В окошко посмотрели далеко и на меня посмотрели. Молодцы, сели.

**7. Закрепление нового материала**

**Практическая работа на компьютере**

**Учитель:** Чтобы проверить, как вы поняли тему урока, выполним практическую работу на компьютере. Постарайтесь выполнить работу быстро. Не отвлекаясь. Во время работы не забывайте о соблюдении техники безопасности при работе за компьютером.

*Все задания учитель выводит на экран и раздает учащимся задания на отдельных листах.*

(Слайд 14).

*Задание 1.*

Осуществите поиск папки БУКВЫ с файлами: ИН.txt, ТЕР.txt, ФЕ.txt, Й.txt, С.txt.

(Слайд 15).

*Задание 2.*

Откройте все пять найденных файлов, расположите их на Рабочем столе в виде следующих орнаментов:



Закройте все окна.

(Слайд 16).

*Задание 3.*

Создайте на Рабочем столе папку ИНТЕРФЕЙС и скопируйте в нее файлы ИН.txt, ТЕР.txt, ФЕ.txt, Й.txt, С.txt.

*Задание 4*.

Переместите папку ИНТЕРФЕЙС в свою папку.

*Задание 5.*

Проверить правильность установки даты и времени на вашем рабочем ПК и при

необходимости исправить.

*(Учитель следит за выполнением задания, объясняет, если не понятно.)*

**Учитель:** Кто закончил, открываем электронные рабочие тетради и начинаем выполнять с № 130.

**8. Итоги урока. Рефлексия**

**Учитель:** Теперь настала пора подвести итоги нашего урока.

*Учитель выставляет оценки.*

**Учитель:** А сейчас мы проверим полученные знания. Предлагаю вспомнить игру «Глухой телефон». Для этого вы разделитесь на три группы по рядам. Каждая группа получит 3 определения. Ваша задача – объяснить словами новое понятие другим группам. За каждый правильный ответ, участники группы получают по баллу.

**Учитель:** Молодцы. Итак, какова была цель вашей деятельности?

**Ученики:** Познакомились с термином «пользовательский интерфейс», узнали какие существуют виды пользовательского интерфейса и в чем их отличие; научились организовывать свое информационное пространство с помощью информационных ресурсов.

**Учитель:** Вы достигли поставленной цели?

**Ученики:** Да, достигли.

(Слайд 17).

**Учитель:** Каждый из вас сейчас по порядку, закончите, пожалуйста, фразы данные на экране:

*Я понял, что…*

*Затруднения возникли…*

*Мне понравилось…*