

Тема: Игра-викторина проводится как обобщающее и развлекательное занятие для детей (7 лет)

Цель: обобщить и систематизировать знания детей о компьютере.

Образовательные задачи: закрепить и уточнить знания детей о комплектующих частях современных компьютеров; об использовании в быту и на производстве; о разновидностях технических устройств.

Развивающие задачи: способствовать развитию логического мышления, умения создавать композицию при рисовании, памяти и речи.

Воспитательные задачи: воспитывать интерес к компьютеру и стремление использовать его в повседневной жизни; развивать чувства товарищества и умение работать коллективно.

Ход урока

1. Организационный момент

- Здравствуйте, ребята. Сегодня мы поговорим о компьютере.

- Зачем нам нужен компьютер?

- 4-12 декабря проводится акция «Час кода» в России

Направлена на повышение интереса молодежи к ИТ, изучению информатики и программирования.

2. Вводное слово учителя.

Компьютеры и Интернет широко вошли во все сферы жизнедеятельности современного человека.

Информационные технологии быстро развивающаяся отрасль мировой экономики. Огромное количество людей так или иначе работают в этой сфере.

Это инженеры и рабочие, обеспечивающие проектирование и производство систем, компьютеров, средств цифровой связи и другой электроники (так называемого «железа»).

Любой современный компьютер или мобильный телефон по своей структуре является настолько сложным устройством, что не может функционировать самостоятельно, как, скажем, утюг или двигатель внутреннего сгорания. Необходима программа, которая бы всем этим руководила.

Программный код, который управляет компьютерами и другими устройствами, создают программисты. Этот код не является чем-то материальным, как электроника, – напротив, подобно книге, созданной писателем, продукт деятельности программиста является абстрактным (идеальным), не существующим в реальном мире. Программы «рождаются» в сознании их создателей (инженеров-программистов) и далее «живут» в памяти компьютеров, ими, собственно, и управляют.

Программа, с которой работает пользователь (программа высокого уровня), управляет не самим компьютером, а другой программой (системного уровня), которая в свою очередь может управлять какой-то третьей (низкого уровня). В конечном счете, эта иерархическая цепочка завершится в самом низу на какой-то конкретной аппаратной схеме (железе), состоящей из процессора, памяти, устройств ввода-вывода и других элементов.

Такие промежуточные программы называются драйверами (от англ. drive – управлять), а программный код, который находится в самом низу – контроллером (от англ. control – контролировать, в данном случае конкретную часть электроники компьютера). Программы самого высокого уровня называют прикладными, потому что они выполняют какую-то конкретную задачу предметной области и непосредственно взаимодействуют с пользователем (человеком).

На каждом уровне такой иерархии могут существовать разные программы, написанные на разных языках программирования, как правило, разными программистами. В создании любого крупного программного комплекса задействован не один программист, а целый коллектив. Часто над одной и той же программой работают сразу несколько специалистов.

Как же так получается, что компьютеры способны понимать программы, написанные программистами? Что для этого нужно и как вообще можно стать программистом?

Путь, который может пройти программист как профессионал, можно условно разделить на четыре уровня:

- Пользовательский уровень.
- Знание основ программирования.

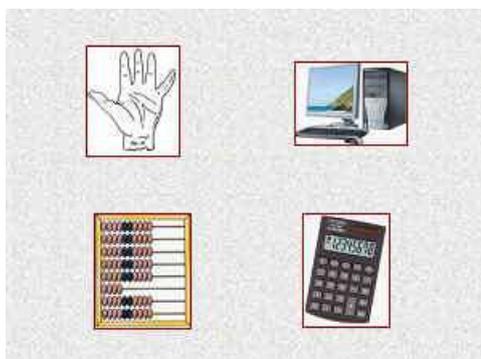
Углубленное изучение языка программирования; работа в реальных коммерческих

проектах.

Работа в команде программистов над сложными системами.

Задание 1. Кто больше назовёт слов связанные с компьютером. Команды по очереди называют слова.

Все вы знаете, что компьютер сейчас работает и с числовой, и с текстовой, и с графической, и со звуковой и с видео информацией. Но первый компьютер был создан как вычислительная машина. Поэтому он так и назывался ЭВМ – электронно-вычислительная машина. Перед вами карточки с изображением вычислительных “приборов”. (Пальцы, счеты, калькулятор, компьютер).



- Ребята вы молодцы, справились! А что такое монитор? Принтер?

Монитор — конструктивно законченное устройство, предназначенное для визуального отображения информации.

Современный монитор состоит из экрана (дисплея), блока питания, плат управления и корпуса. Информация для отображения на мониторе поступает с электронного устройства, формирующего видеосигнал (в компьютере — видеокарта). В некоторых случаях в качестве монитора может применяться и телевизор.



Принтер (Printer, от англ. *print* — печать) — это внешнее периферийное устройство компьютера, предназначенное для вывода текстовой или графической информации, хранящееся в компьютере, на твёрдый физический носитель, обычно бумагу, малыми тиражами (от единиц до сотен) без создания печатной формы.



Мой друг - компьютер!
Папа мне купил компьютер,
Теперь каждую минуту
С ним хочу я рядом быть
И быстрее его включить.
Настоящий друг железный
В моей жизни стал полезным:
Он не прочь со мной сыграть
И весь мир мне показать.
Познакомьтесь с ним, друзья -

Вам его представлю я!
Расскажу о нем, что знаю,
Ну, а лучше - загадаю!
Вы загадки отгадайте
И компьютер свой включайте,
Пригласит он вас с собой
В виртуальный мир большой -
"Яндекс" даст любой ответ,
Никогда не скажет "нет"!



«Яндекс» — российская международная ИТ-компания, владеющая одноимённой системой поиска в Сети и интернет-порталом. Поисковая система «Яндекс» является четвёртой среди поисковых систем мира по количеству обработанных поисковых запросов (свыше 6,3 млрд в месяц на начало 2014 года)

Яndex

Задание 3. Загадки.

Что за друг такой? - Железный,
Интересный и полезный.

Дома скучно, нет уюта,
Если выключен... (компьютер)



С телевизором - два брата,
Но для разных дел, ребята.
Не догадались до сих пор? -
К компьютеру... (монитор)



У компьютера рука
На веревочке пока.
Как приветливый мальчишка,

Кто вам тянет руку? (Мышка)



Программы стоит обновить -
Компьютер долго будет жить,
А чтобы жизнь его не сбилась,
Не подпускай к порогу... (вирус)

Лежит дощечка у экрана,
Буквам-кнопкам она мама!
Знает русский алфавит
И английским удивит -
Очень умная натура!
Это что? (Клавиатура)



Кто подскажет, где читать,
Где начать письмо писать?
Кто хозяйка монитора? -
Это черточка... (курсора)

Столбик черный, как-то странно,
Может бегать по экрану.
Посмотри на монитор,
Кто там бегаёт? (Курсор)

А в заключение - сказка
С загадкой и подсказкой:
У дисковод-папы
Под крышей - мама-плата,
Но дочки с ними не живут -
У людей нашли приют.
Умненькие дочки
Запоминают строчки,
Запоминают все, что есть,
Что может с них компьютер счесть.
Все дочки-девочки равны,
Лишь отличаются они
Объемом памяти и платьем,
И в этом девичье их счастье!

Зовут красавиц просто - Стешки,

А по компьютерному - ... (флешки)



Думать, делать помогает,

Жить компьютер заставляет

И заботлива, как мама,

Что? - Виртуальная... (программа)

Задание 4. Нарисовать компьютер.

