

Тема: Гра «Щасливий випадок» (проводиться між учнями 5Б класу)

Мета:

- Формування дитячого кругозору, розширення світогляду.
- Створення ситуації успіху для зацікавленості предметом інформатика.
- Формування комунікативних навичок.
- Розвиток уміння швидко і чітко формулювати власну думку, слухати і доповнювати відповідь суперника, контролювати свій робочий час.

ХІД ГРИ:

Розподіл на команди: учасники по черзі обирають номер команди, за яку буде виступати. Команди вчитель формує заздалегідь неофіційно: кількість учнів різних рівнів в кожній команді повинно бути приблизно однаковим. Кожна команда обирає капітана.

Вступне слово вчителя. Правила поведінки під час гри.

Знання, здобуті без особистих зусиль, без особистого напруження – знання мертві. Тільки пропущене через власну голову становиться твоїм досягненням.

Професор Нейгауз

Сьогодні у нас з вами інформатичне змагання - вікторина. Вона присвячена чудовій науці – інформатиці. Вікторина буде складатися з 4 турів:

1 тур – Наша команда

2 тур – Інформатична естафета

3 тур – 3 історії інформатики

4 тур – Конкурс капітанів

1 тур – Наша команда.

Представлення команд, захист емблеми.

2 тур – Інформатична естафета.

Учні по черзі відповідають на поставлені їм запитання, за кожну правильну відповідь вони отримують по 1 балу.

Інформація та повідомлення. Інформаційні процеси

1. Що таке інформація?
2. Які способи подання повідомлень ви знаєте?
3. За допомогою яких органів чуття людина сприймає повідомлення?
4. Інтернет – це...
5. Інформаційні процеси – це...
6. Які носії повідомлень ви знаєте?
7. Дані – це...
8. Які пристрої для роботи з даними ви знаєте?
9. Щасливий випадок.
10. Як називається універсальний пристрій для роботи з даними?

Складові комп'ютерів. Види сучасних персональних комп'ютерів

1. Що відносять до пристроїв введення?
2. Які пристрої відносять до пристроїв виведення?
3. Трекбол – це пристрій ...
4. Щасливий випадок.
5. Які пристрої збереження даних ви знаєте?
6. Процесор – це...
7. Як класифікують стаціонарні ПК?
8. Як класифікують портативні ПК?
9. Тачпед – це...
10. Що у переліченому ряді зайве: мишка, колонки, клавіатура, сканер? Чому?

Об'єкти. Їх класифікація та властивості

1. Що таке об'єкт?
2. Наведіть приклади об'єктів.

3. Визначте властивість за значенням якої проведено класифікацію: портрети, натюрморти, пейзажі тощо.
4. Визначте властивість за значенням якої проведено класифікацію: оповідання, повісті, романи.
5. У кожному з наведених прикладів вказано чотири об'єкти. Три з них увійшли до однієї групи в деякій класифікації, а один об'єкт зайвий. Укажіть за якою властивістю проводилась класифікація та який об'єкт зайвий.
Україна, Росія, Болгарія, Рівне.
6. У кожному з наведених прикладів вказано чотири об'єкти. Три з них увійшли до однієї групи в деякій класифікації, а один об'єкт зайвий. Укажіть за якою властивістю проводилась класифікація та який об'єкт зайвий.
Стіл, диван, вікно, шафа.
7. Під час класифікації за значенням якої властивості можуть потрапити до однієї групи такі об'єкти: огірок, ялинка, трава.
8. Під час класифікації за значенням якої властивості можуть потрапити до однієї групи такі об'єкти: Київ, Москва, Варшава.
9. Як можна класифікувати комп'ютери?
10. Щасливий випадок.

Робочий стіл. Вікна та програми

1. Меню – це...?
2. Після завантаження комп'ютера на екрані монітора з'являється зображення, яке називається ...
3. Як кнопка слугує для виклику головного меню?
4. Які види меню ви знаєте?
5. Комп'ютерна програма – це...
6. Назвіть основні об'єкти програми Блокнот.
7. Які кнопки керування вікном ви знаєте?
8. З скількома вікнами можна працювати одночасно?
9. Щасливий випадок.
10. Як називають людей, які створюють комп'ютерні програми?

3 тур – 3 історії інформатики

Виступ учнів (завдання підготовлено заздалегідь). А тоді учні відповідають на наступні запитання:

3 історії інформатики

1. Де і коли був створений перший комп'ютер?
2. Щасливий випадок.
3. Як називався і яку площу займав перший комп'ютер, що був створений в Україні.
4. Хто був першим програмістом у світі?
5. Автор першої у світі мови програмування високого рівня – це ...
6. Які були недоліки у першого ноутбука?
7. Що стало початком грандіозної кар'єри Білла Гейтса?
8. Як звати співзасновників компанії **Microsoft**?
9. У давнину часто для передачі важливих повідомлень використовували людей, які вміли швидко бігати - ...
10. Запорізькі козаки для передавання повідомлень про небезпеку використовувати - ...

4 тур – Конкурс капітанів

Капітани самостійно повинні намалювати запропонований їм малюнок (програма «Сходінки», виконавець «Кенгуру»)

Підведення підсумків гри. Нагородженні переможців.

Д/З Опрацювати §2.7, ст.. 73 №1-2 (пис.), №11* - додаткове завдання.

Перший комп'ютер був створений у 1942 році.

Британський Колос - електронний обчислювальний пристрій, який використовувався військовими Великої Британії для розшифровування німецьких кодів. «Колос» став першим повністю електронним обчислювальним пристроєм. У ньому використовувалася велика кількість електровакуумних ламп, введення інформації виконувався з перфострічки.

Він складався з 1500 електронних ламп і дозволив скоротити час злому телеграм з декількох тижнів до 2-3 годин. Наступним етапом стало створення більш просунутою комп'ютера Colossus Mark II. Він працював приблизно в 5 разів швидше свого попередника, містив близько 2500 електронних ламп і допускав перепрограмування під самі різні завдання.

Перший в Україні універсальний комп'ютер

Мала електронна обчислювальна машина створена в Україні в 1950 році під керівництвом Сергія Олексійовича Лебедева. "МЭСМ" була розташована в залі площею 60 м². Загальна кількість електронних ламп складала близько 3500 тріодів і близько 2500 діодів, у тому числі в запам'ятовуючому пристрої 2500 тріодів і 1500 діодів.

Перші програмісти, виникнення програми

Комп'ютери давно перебралися з наукових лабораторій спершу в офіси, потім - в будинки і квартири, а тепер вже складно знайти побутове пристрій або гаджет, який не є по суті спеціалізованим комп'ютером. Разом з прогресом комп'ютерів набула широкого поширення і професія програміст. Адже без програм, керівників всієї цієї різноманітної комп'ютерної технікою, дороге устаткування не здатне виконати навіть найпростішої операції, а створюють комп'ютерні програми саме програмісти. Різноманітність комп'ютерної техніки зростає з кожним роком, розширюються і сфери її застосування, а значить професія програміст не тільки не втрачає актуальності, а й навпаки, стає все більш затребуваною. **А чи знаєте ви що...**

Перша програмістка у світі - Ада Августа Лавлейс. Ада Лавлейс відома насамперед створенням опису обчислювальної машини. Склала першу в світі програму для цієї машини.

Катерина Логвинівна Ющенко - автор першої у світі мови програмування високого рівня. Вона запропонувала одну з перших у світовій практиці мов програмування – Адресну мову.

Перший ноутбук

Уявлення про перший ноутбук (1968 рік, Алан Кей): розмір мав бути, приблизно як аркуш А4, з плоским дисплеєм, харчування, як автономне, так і з розетки, ну і звичайно ж бездротове підключення до мережі, що-то на зразок сучасного Wi-Fi, і невисока ціна.

Трохи пізніше, 1979 року це зробив вже зовсім інший вчений Вільям Могрідж. Йому вдалося зібрати перший в світі ноутбук.

Недоліки: він не міг працювати автономно, тому що для нього ще не були винайдені акумулятори, а по друге, він був дуже дорогий, близько 8000 доларів

1981, американець і підприємець, що займається комп'ютерами, пускає у виробництво перший ноутбук для бізнесменів. Так як він уже мав своє автономне живлення, вбудовані акумулятори, то його можна було брати з собою в дорогу, їм можна було користуватися і в поїзді, і в літаку.

Вага його був 11 кілограм, а коштував він всього-1795 доларів.

У 1986 році IBM випустила першу модель ноутбука-трансформера.

Його був 5 кг, що вже було непогано, а ось коштував він 3500 доларів.

Білл Гейтс – один із засновників корпорації Microsoft, творець великої імперії

Сьогодні ім'я цієї людини вже стало прозивним. "Білл Гейтс" жартома (і всерйоз) називають людей, що відрізняються завидною доходом. А адже в далекі шестидесяті навіть батьки майбутнього всесвітньо відомого магната не могли припустити, що ім'я їх соромливого нескладного сина стане миготіти в списках найбагатших людей планети.

Багато хлопчаків люблять возитися з технікою, але не всіх з них стають геніями науки.

Удача посміхнулася друзям.

Як все починалося...

Співзасновники Microsoft - Білл Гейтс і Пол Аллен - Ще в школі проявили себе як юні програмісти-самородки. Друзі провели «Показовий злом» системи безпеки, під враженням якого компанія найняла їх на роботу «для виявлення помилок і слабких місць» у своєму захисті.

Початком грандіозної кар'єри Білла Гейтса можна вважати момент, коли він запропонував програмне забезпечення для комп'ютера компанії MITS Менеджерів дуже зацікавили його ідеї, і вони тут же запросили молодого таланту на роботу. Білл Гейтс відправився в Нью-Мехіко, де і приступив до створення великої імперії Microsoft. З університету його невдовзі відрахували за прогули й неуспішність, але це вже нітрохи не хвилювало майбутнього мільйонера. Він знайшов свій шлях.

Звичайно, не все відразу пішло гладко. Перші клієнти Microsoft збанкрутували, але, тим не менш, сьогодні конкурентів у цієї глобальної імперії немає і бути не може.

Гра «Щасливий випадок»

Інформація та повідомлення.									
Інформаційні процеси									
Складові комп'ютерів. Види сучасних персональних комп'ютерів									
Об'єкти. Їх класифікація та властивості									
Робочий стіл. Вікна та програми									
З історії інформатики									