**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

**Примерные план-конспекты кружковых занятий по информатике для 5 класса**

**Тема:** Человек и компьютер.

**Цель:** познакомить учащихся с основными частями персонального компьютера, рассмотреть устройства ввода и вывода информации, определить функциональное назначение каждого устройства; развивать мышление, внимание, формировать навык работы с мышью; воспитывать заботу о жизни и здоровье, бережное отношение к компьютерной технике, прививать интерес к предмету «Информатика».

**Оборудование:** ПОЭВМ, медиапроектор, наглядные пособия (презентация «К занятию»), дидактический материал (схема «Составные части компьютера»).

**Ход занятия:**

**I. Организационно - подготовительная часть.**

1. Приветствие.

- Здравствуйте, дети. Сегодня кружок по информатике проведу у вас я. Зовут меня Роман Владимирович. Присаживайтесь.

**II. Основная часть.**

1. Сообщение темы и цели занятия.

- Тема нашего занятия «Человек и компьютер» *(Слайд 1)*. Сегодня мы узнаем, как устроен современный компьютер, познакомимся с его основными устройствами.

2. Вступительное слово.

- Ребята, человек способен получать информацию из окружающего мира при помощи органов чувств в виде звуков, зрительных образов, запахов. Он может передавать информацию голосом, жестами, с помощью записей и

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

рисунков. Человек научился накапливать информацию и хранить её не только в своей памяти, но и в блокнотах, книгах, на аудио- и видеокассетах и других носителях. И, наконец, способность человека обрабатывать информацию – понимать её и делать выводы – отличает его от всех других живых существ на Земле. Создавая компьютер, человек хотел получить помощника, умеющего работать с информацией.

3. Изложение нового материала.

- Обратите внимание на доску *(Слайд 2)*. Вы видите основные устройства, из которых состоит компьютер: системный блок, клавиатуру, мышь и монитор. Каждое из них предназначено для работы с информацией.

- Информация поступает в компьютер через устройства ввода информации – клавиатуру и мышь. Обработку информации осуществляет центральный процессор, расположенный внутри самого системного блока. Там же находятся разнообразные устройства, предназначенные для хранения информации, которые все вместе называются одним словом – память. Особая часть памяти – оперативная – похожа на исписанную заданиями школьную доску. Как только задания выполнены, их можно стереть и записать новые. Чтобы увидеть результат работы, используется устройство вывода – монитор. *(Слайд 3)*

4. Обобщение.

- Таким образом, мы с вами познакомились с основными устройствами компьютера. А сейчас давайте немного отдохнём. Встаньте и выйдите из-за парт.

5. Физкультминутка.

- Ветер дует нам в лицо, закачалось деревце,

- Ветерок всё тише-тише, деревце всё выше-выше.

**III. Практическая часть.**

1. Сообщение задания.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

- Ребята сейчас мы с вами познакомимся с устройствами компьютера и узнаем, где они находятся.

2. Вводный инструктаж. *(слайд 4)*

- Дети, но прежде чем мы сядем за компьютеры давайте назовем правила по технике безопасности:

• сидите за компьютером прямо, и не напрягаясь;

• нажимайте на клавиши клавиатуры мягко и не используйте для этого посторонние предметы;

• не трогайте соединительные провода и не прикасайтесь к задним стенкам системного блока и монитора;

• не трогайте пальцами монитор;

• соблюдайте безопасное для глаз расстояние до монитора – не менее 50 см;

• время работы за компьютером не более 15 минут.

3. Самостоятельная работа. *(слайд 5)*

- Внимательно осмотрите свое рабочее место. Найдите системный блок. Убедитесь, что ваш компьютер включен. На передней панели системного блока находится кнопка с надписью POWER для включения и выключения компьютера. Во включенном состоянии должна светиться зеленая лампочка (индикатор).

- Убедитесь, что монитор включен. Он также имеет кнопку включения и индикатор.

- Рассмотрите клавиатуру. Нажмите несколько клавиш.

- Рассмотрите мышь. Переверните ее, потрогайте шарик. Попробуйте вращать шарик, наблюдая за экраном монитора. Расположите коврик мыши под правой рукой так, чтобы вам было удобно перемещать по нему мышь. Положите ладонь на мышь, чтобы указательный и средний пальцы свободно легли на кнопки мыши.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

- Найдите на экране указатель мыши — белую стрелку: Подвигайте мышь по коврику и проследите, как перемещается указатель по экрану монитора.

- Приподнимите мышь, подвигайте ею в воздухе. Убедитесь, что указатель мыши на экране монитора не движется.

- Молодцы! А сейчас приведите в порядок свои рабочие места и сядьте за парты. (Во время выполнения практической работы слежу за ходом

выполнения задания, дисциплиной, при необходимости провожу текущий инструктаж).

**IV. Организационно - заключительная часть.**

1. Обобщающая беседа. *(слайд 6)*

- Ребята, назовите основные устройства компьютера.

- Назовите устройства ввода информации.

- Назовите основную функцию устройств ввода информации.

- Для чего предназначен центральный процессор?

- Назовите устройства вывода информации.

- Спасибо всем за работу, до свидания!

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

**Тема:** Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Кнопка Пуск.

**Цель:** познакомить учащихся с понятием рабочего стола, его объектами, главным меню, учить выполнять простые операции по настройке рабочего стола; развивать логика – алгоритмическое мышление, внимание, навык работы с мышью; воспитывать гуманное отношение к жизни и здоровью, бережное отношение к компьютерной технике, прививать интерес к предмету «Информатика».

**Оборудование:** ПЭВМ, медиапроектор, наглядные пособия (презентация «К занятию», схема «Запуск программы»), дидактический материал (схема «Составные части компьютера»).

**Ход занятия:**

1. **Организационно - подготовительная часть.**
2. Приветствие.

- Добрый день, мальчики и девочки! Сегодня наше второе внеклассное занятие будет достаточно интересным и увлекательным. Проведу его я. Зовут меня Роман Владимирович. Присаживайтесь.

**II. Повторительно – обучающая работа.**

1. Фронтальное составление схемы.

- Ребята, на прошлом занятии вы познакомились с основными устройствами компьютера. Давайте вместе вспомним эти устройства и их функциональное назначение. Обратите внимание на слайд. *(На слайде 2 заранее показана*

Составные части компьютера

?

Системный блок

Уст-ва вывода инф-ции

Клавиатура

Мышь

?

?

?

Ввод информации

?

?

?

Вывод звуковой информации

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

*схема).*

- Перед нами представлена схема «Составные части компьютера». Но проблема заключается в том, что на ней недостает какого-либо устройства

или функции. Давайте попробуем вместе восстановить схему. Мы видим системный блок и устройства вывода информации. Кроме того, к устройствам

этой группы *(указываю на карточку со знаком «?»)* относятся клавиатура и мышь. Подумайте и определите, как называется эта группа устройств. *(Устройства ввода информации).* Правильно!

- Давайте теперь попробуем вспомнить функцию компьютерной мыши. *(Быстрое перемещение по экрану и выбор нужной информации).*

- Назовите устройство, содержащееся в системном блоке, и укажите его на схеме. *(Центральный процессор).*

- Определите его функцию. *(«Мозг» компьютера. Обработка информации).*

- Давайте рассмотрим третью группу – это устройства вывода информации. Мы видим, что 2 устройства нам неизвестны, но имеется предназначение одного – вывод звуковой информации. По данной функции мы должны определить, к какой составной части компьютера оно относится. *(Акустические колонки).* Молодцы!

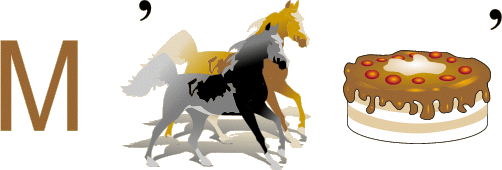
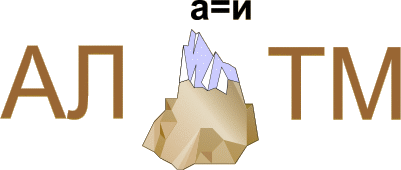
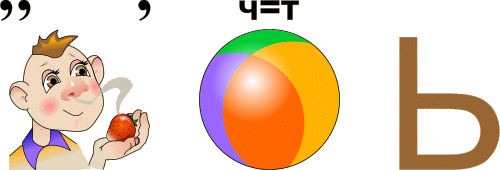
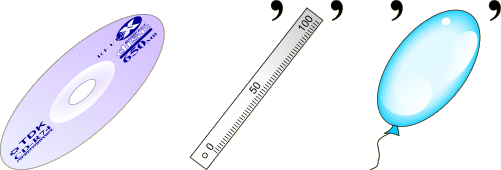
- У нас осталось одно неразгаданное устройство компьютера и его предназначение. Постарайтесь вспомнить, что это. *(Монитор).*

- А теперь назовите основное предназначение монитора. *(Вывод информации из компьютера на экран).* Молодцы!

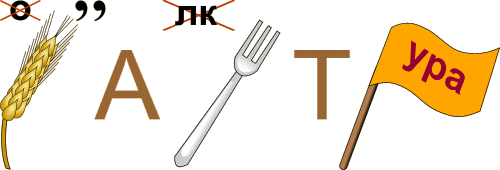
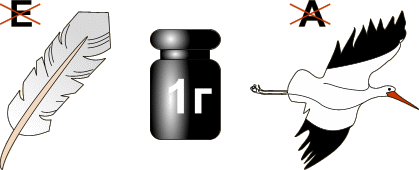
- Поскольку схема наша собрана правильно и к тому же мы быстро справились с работой, предлагаю немножко интеллектуально отдохнуть и разгадать ребусы.

2. Разгадывание ребусов. *(слайд 3-12)*

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

*  монитор
*  алгоритм
*  компьютер
*  память
*  интернет
*  дискета

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

*  клавиатура
*  программист
*  информатика
*  курсор

3. Подведение итогов этапа.

**III. Основная часть.**

1. Сообщение темы и цели занятия.

- Тема нашего занятия «Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Кнопка Пуск». *(слайд 13)* На прошлом занятии вы уже пытались настроить рабочий стол: меняли индикатор языка. Сегодня мы выясним, что такое рабочий стол, как выглядит рабочий стол в реальном и виртуальном мире, а

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

также будем учиться устанавливать дату и время на компьютере и узнаем каково назначение кнопки «Пуск».

2. Вступительное слово.

- Посмотрите на рисунок. *(Иллюстрирую слайды 14 с изображениями рабочего стола).*

- Примерно так выглядит рабочее место школьника, инженера, секретаря, если у них нет компьютера.

На столе располагаются часто используемые принадлежности: ручки, карандаши, бумага, кален­дарь, часы. В ящиках стола обыч­но хранятся папки с документами и инструменты, необходимые для работы (у школьника — пенал, калькулятор, линейки, транспор­тир и многое другое). Персональный компьютер спо­собен заменить обычный рабочий стол со всеми его принадлежностями. Работа на компьютере выпол­няется при помощи программ. Одна программа может заменить блокнот и записную книжку, другая — кисть и краски. Есть про­граммы, дающие возможность позвонить друзьям, не снимая теле­фонной трубки, или отправить письмо, не выходя из дома. С компь­ютером вы нарисуете поздравительную открытку, послушаете музыку, узнаете точное время — всего не перечесть!

2. Изложение нового материала.

- Итак, компьютер становится для вас новым рабочим местом. Изображение на экране монитора, появляющееся после включения и загрузки компьютера, принято называть Рабочим столом. *(Иллюстрирую на слайде 15)*. На Рабочем столе размещены значки с подписями Мой компью­тер и Корзина. Значок Мой компьютер обеспечивает доступ ко всей информации, которая хранится на компьютере, а также к его уст­ройствам. А в Корзину

отправляется «мусор» — все то, что уже не понадобится в работе и что надо хранить в памяти компьютера. Условимся называть эти значки ***объектами.***

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

- Кстати, нам необходимо будет запомнить это новое слово. *(Вывожу на слайд 16 словарное слово «Объект»).* Вам, вероятно, уже встречалось это слово в таких словосочетаниях, как «строительный объект», «неопознанный летающий объект» (НЛО), «объект наблю­дения» и т. п. Понятие «объект» шире, чем «предмет». Слово «объект» подходит как для реального мира, так и для компьютер­ного, который также называют ***виртуальным****.* Это слово

тоже для нас новое, давайте его запомним. Объектами можно назвать, например, текст, рисунок или программу.

- А теперь давайте поближе познакомимся с рабочим столом. Рабочий стол представляет собой собственно рабочий стол и Панель задач. Сначала найдём на экране монитора значки Мой компьютер, Корзина.

Панель задач находится в нижней части рабочего стола. *(слайд 17)*

В нижнем правом углу на Панели задач находятся Часы. Они показывают установленное на компьютере время. Если навести указатель мыши на время, то появится всплывающая подсказка, показывающая установленную на компьютере дату: число, месяц, год. Для того, чтобы изменить настройку времени и даты необходимо проделать следующие действия: двойным щелчком левой кнопки мыши нажать на время. Появилось окно даты и времени. Для изменения времени указателем мыши нужно нажать на стрелочки «вверх» или «вниз». Для изменения месяца и года необходимо нажать на раскрывающийся список и выбрать требуемую дату. Число устанавливается выбором из так называемого календаря. После изменения всех настроек требуется нажать *Применить*.

Рассмотрим Индикатор клавиатуры. Если на нем написано Ru [py], значит, клавиатура настроена на русский алфавит, а если написа­но En [ин] — на английский. Чтобы изменить алфавита, необходимо левым щелчком мыши выбрать требуемый язык. Часто возникает необходимость перемещать объекты на рабочем столе. Если нам необходимо переставить значки из одного места

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

рабочего стола в другое, то для этого необходимо сделать следующие действия: навести указатель мыши на интересующий нас значок.

Затем нажать левую кнопку мыши и, удерживая её, перетащить значок в нужное нам место.

В нижнем правом углу расположена кнопка Пуск. Если навести указатель мыши на неё, то рядом с указателем мыши должна появиться

всплывающая подсказка — текст на желтом фоне. Если убрать указатель мыши с кноп­ки Пуск, подсказка исчезнет. Кнопка Пуск подобна ключу от шкафа, в ящиках которого хранятся рабочие инструменты и до­кументы. Щелкнув на кнопке Пуск, вы откроете Главное меню. Из этого меню можно вызвать различные рабочие программы. При помощи этих программ создаются документы*:* тексты, рисунки, таблицы. Созданные ранее компьютерные документы тоже можно «достать» через Главное меню. Если в пункте меню справа расположен значок ►, значит этот пункт является заголовком еще одного меню. Его содержимое по­является при выделении этого пункта. Такие меню на­зывают вложенными или скрытыми*.* Работа с этими меню напо­минает игру с матрешкой: чтобы добраться до самой маленькой, необходимо открыть все предыдущие. Кнопка Пуск позволяет грамотно завершить работу на компью­тере, так как напрямую ни в коем случае нельзя отключать компьютер из электросети. Для того, чтобы выключить компьютер необходимо нажать кнопку Пуск, выбрав команду Завершение работы, щелкнуть по ней левой кнопкой мыши и нажать один из трёх режимов: Ждущий режим, Выключение или Перезагрузка. Но так как работать мы еще будем, поэтому я нажму Отмена. На прошлом занятии, отгадывая кроссворд, вы составили ключевое слово «программа». Поэтому сейчас мы научимся открыть стандартные программы Блокнот и Калькулятор. Для этого следует проделать ряд перечисленных действий:

* наведите указатель мыши на кнопку Пуск на Панели задач и щелкните

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

левой кнопкой — вы увидите на экране Главное меню;

* подведите указатель мыши к пункту Программы — откроется вложенное меню с перечнем программ;
* подведите указатель к пункту Стандартные — вновь появится вложенное меню с перечнем стандартных, часто используемых про­грамм;
* найдите нужную программу, например Блокнот, и выберите ее щелчком
* левой кнопки мыши.Схематически это выглядит следующим образом: Пуск ► Программы ► Стандартные ► Блокнот. *( слайд 18)*

После запуска программы на Рабочем столе открывается окно программы. Так как сейчас данная программа нам не нужна закроем её, нажав крестик в верхнем правом углу окна. Запуск стандартной программы Калькулятор происходит аналогично: Пуск ► Программы ► Стандартные ► Калькулятор.

Обратите внимание, компьютерный калькулятор ничем не отличается от настоящего электронного. *(Во время сообщения нового материала демонстрирую его при необходимости).*

3. Обобщение.

- Таким образом, мы с вами познакомились с рабочим столом, его объектами и узнали, что содержит меню. А сейчас давайте немного отдохнём. Встаньте и выйдите из-за парт.

4. Физкультминутка.

Утром бабочка проснулась,

Потянулась, улыбнулась,

Раз – росой она умылась,

Два – изрядно покружилась,

Три – нагнулась и присела,

На четыре – улетела.

**IV. Практическая часть.**

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

1. Сообщение задания.

- Ребята, нам нужно будет рассмотреть рабочий стол, имеющиеся на нем объекты, а также поподробнее разобраться с кнопкой Пуск.

2. Вводный инструктаж.

- Дети, но прежде чем мы сядем за компьютеры давайте вспомним правила по технике безопасности:

* сидите за компьютером прямо, и не напрягаясь;
* нажимайте на клавиши клавиатуры мягко и не используйте для этого посторонние предметы;
* не трогайте соединительные провода и не прикасайтесь к задним стенкам системного блока и монитора;
* не трогайте пальцами монитор;
* соблюдайте безопасное для глаз расстояние до монитора – не менее 50 см;
* время работы за компьютером не более 15 минут.

3. Самостоятельная работ.

- Дети, найдите на рабочем столе значок Мой компьютер. Наведите на него указатель мыши.

- Теперь найдите Корзину. Проделайте то же самое.

- Расположите значки рабочего стола в две горизонтальные линии; в 3 вертикальные.

- Теперь найдите Индикатор клавиатуры, поменяйте настройку клавиатуры с русского на английский язык (с английского на русский).

- Наведите указатель мыши на Часы. Проверьте точность времени при необходимости поменяйте. Поменяйте дату, установленную на компьютере, на дату своего рождения.

- В связи с тем, что на компьютере придется работать другим пользователям, исправьте верную дату и время, а значки расположите в том

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

порядке, который был сначала. *(Дети устанавливают правильную дату и время).*

- Найдите Панель задач и расположенную на ней кнопку Пуск. Попробуйте навести на неё указатель мыши. Рядом с указателем появилась всплывающая подсказка, прочтите её. Уберите курсор с кнопки - подсказка исчезла.

- теперь давайте поработаем с меню. Начнем нашу работу с нажатия кнопки Пуск.

- Давайте найдем и откроем Блокнот. Для этого используем указанный на доске путь. *(ПУСК - Программы - Стандартные - Блокнот).* Сейчас эта программа нам не нужна закройте её.

- Аналогично откройте Калькулятор. *(ПУСК – Программы – Стандартные - Калькулятор).* Закройте его.

- Я вижу, что с практическим заданием все справились, поэтому давайте выключим компьютер. Нажмите Пуск – Завершение работы (Выключение) – Выключение.

- Молодцы! А сейчас приведите в порядок свои рабочие места и сядьте за парты. *(Во время выполнения практической работы слежу за ходом выполнения задания, дисциплиной, при необходимости провожу текущий инструктаж).*

**V. Организационно - заключительная часть.**

1. Обобщающая беседа. *(слайд 19)*

- Теперь подведем итог нашему занятию. Из чего состоит рабочий стол? *(Собственно рабочий стол и Панель задач).*

- Для чего нужна кнопка Пуск? *(Открывает доступ ко всем программам компьютера).*

- Что называют объектами рабочего стола? *(Значки Мой компьютер, Корзина, Мои документы и др.)*

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

- Что можно назвать реальным объектом? *(Ручка, карандаш и др.)*

- Что можно назвать виртуальным объектом? *(Сетевое окружение, кнопка Пуск).*

- Отметьте те объекты, могут присутствовать как на реальном, так и на виртуальном рабочем столе *(использую презентацию: слайд 20):*

- Папка с документами (+);

- Календарь (+);

- Часы (+);

- Блокнот (+);

- Кнопка Пуск (+);

- Корзина (+).

- А теперь, чтобы узнать, чем мы будем заниматься на следующем занятии, отгадайте такую загадку:

Умная, послушная, К сыру равнодушная, Кота не раздражает,

Хозяев уважает, По коврику гуляет, Хвостиком виляет,

Курсором управляет. *(Компьютерная мышь). (слайд 21)*

- Спасибо всем за работу, до свидания!

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

**Тема:** Компьютер в жизни человека.

**Цель:** формировать культуру интеллектуального развития личности, расширить знания учащихся о компьютере, познакомить учащихся с негативным влиянием компьютера на здоровье человека; развивать речь, мышление; воспитывать культуру общения с компьютером и пользователем в глобальной сети.

**Оборудование:** ПОЭВМ, медиапроектор, наглядные пособия (презентация «К занятию»), кроссворд, дидактический материал (карточки).

**Ход занятия**

**I. Организационно - подготовительная часть.**

1.Приветствие.

- Здравствуйте, ребята! Встаньте хорошо, покажите, что вы готовы начать занятие. Сегодня кружок по информатике проведу у вас я. Зовут меня Роман Владимирович. Присаживайтесь.

**II. Основная часть.**

1. Сообщение темы и цели занятия.

- Тема нашего занятия «Компьютер в жизни человека» (Слайд 1). Сегодня мы узнаем, как компьютер влияет на здоровье человека, познакомимся с областями применения компьютера и историей создания компьютера.

2. Вступительная беседа.

* Ребята, все ли вы работали за компьютером?
* Ответ.
* Да, конечно, вы все работаете за компьютером, так как у вас в школе проводятся уроки информатики. А что вы изучаете на уроках информатики?
* Ответ.
* Интересна ли для вас работа за компьютером?
* Ответ.
* Ребята, а знаете ли вы историю создания компьютеров?

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

* Ответ.

3. Изложение нового материала.

*История создания компьютеров.*

* Компьютеры появились очень давно в нашем мире, но только в последнее время их начали так усиленно использовать во многих отраслях человеческой жизни. Ещё десять лет назад было редкостью увидеть какой-нибудь персональный компьютер - они были, но были очень дорогие, и даже не каждая фирма могла иметь у себя в офисе компьютер. А теперь? Теперь в каждом третьем доме есть компьютер, который уже глубоко вошёл в жизнь самих обитателей дома.

Сама идея создания искусственного интеллекта появилась давным -давно, но только в 20 столетии её начали приводить в исполнение. Сначала появились огромные компьютеры, которые были подчастую размером с огромный дом. Использование таких махин, как вы сами понимаете, было не

очень удобно. Но что поделаешь? Но мир не стоял на одном месте эволюционного развития — менялись люди, менялась их «Среда обитания», и вместе с ней менялись и сами технологии, всё больше совершенствуясь. И компьютеры становились всё меньше и меньше по своим размерам, пока не достигли сегодняшних размеров. *(По ходу изложения материала показываю иллюстрации различных компьютеров: слайд 2-6)*

Но человеку ведь тоже надо как-нибудь общаться с машиной — ведь кому нужна неуправляемая машина? Сначала люди вели своё общение с компьютеромпосредством перфокарт. Перфокарты — это небольшие карточки, на которые нанесены ряды цифр. *(слайд 7)* У компьютера имелся "дисковод", в который вставлялись сами карты и он при помощи маленьких иголочек ставил дырочки на цифрах. Такое общение мало кому доставляло удовольствие — ведь не очень удобно таскать с собой кучи перфокарт, которые после одного использования приходилось выбрасывать.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

Но, как и другие технологии, процесс общения человека с искусственным интеллектом претерпел кое-какие изменения. Теперь человек проводит свою беседу с компьютером при помощи клавиатуры и мышки. Это довольно удобно и иногда даже доставляет удовольствие человеку.

Современные вычислительные машины представляют одно из самых значительных достижений человеческой мысли, влияние которого на развитие научно- технического прогресса трудно переоценить. Области применения ЭВМ непрерывно расширяются. Этому в значительной степени способствует распространение персональных ЭВМ, и особенно микроЭВМ.

-Ребята, а кто скажет, какие возможности открывает перед нами компьютер?

-Ответ.

*Рассказ об областях применения компьютера.*

-Да, действительно. Область применения ЭВМ чрезвычайно широка. Электронно - вычислительная техника все шире входит во все сферы нашей жизни. Компьютер стал привычным не только в производственных цехах и научных лабораториях, но и в студенческих лабораториях и школьных классах, и даже у многих дома.

-Компьютеры также нашли широкое применение в создании мультфильмов, кино, различных телепрограмм. Составление прогноза погоды также немыслимо без применения ЭВМ. Использование компьютера позволило создать новый метод получения изображения внутренних частей непрозрачных тел. Этот метод называется томографией. Он широко применяется в медицине. Томография позволяет обнаружить признаки заболевания, скрытые в тканях человеческого организма. *(слайд 8)*

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

*Беседа об Интернете.*

-Ребята, а как вы думаете, может ли компьютер заменить все средства- информации?

-Ответ.

-Сейчас это возможно. Так как в наше время широкое распространение получил Интернет. Интернет - это Всемирная Глобальная Сеть (WWW - World

Wide Web). Еще ее называют "Всемирная паутина". В Интернете можно найти всю интересующую информацию. Ребята, а кто-нибудь работал уже в Интернете?

-Ответ.

-Расскажите нам, на какие сайты вы заходили в сети Интернет, и что интересного вы узнали там для себя?

*Беседа о влиянии компьютера на здоровье человека.*

-Ребята, а как часто вы занимаетесь на компьютере?

-Ответ.

-А как вы думаете, влияет ли компьютер на наше здоровье? Каким образом?

-Ответ.

-Ребята, не следует забывать, что длительное пребывание у экрана компьютера без соблюдения необходимых правил небезвредно для здоровья. В первую очередь у людей, регулярно работающих на ЭВМ, отмечается нарушение зрения, утомление мышц рук и позвоночника, общая усталость. Огромное негативное влияние оказывают излучения как на глаза, так и на другие органы человека.

Основные факторы вредного влияния компьютера на организм - это электромагнитное поле и его мелькание на экране, длительная неподвижность позы оператора. Предупредить воздействие этих факторов - значит, сохранить здоровье. *(слайд 9)*

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

-Ребята, а что вы можете посоветовать, людям, работа которых непосредственно связана с компьютером?

- Ответ.

-Да, действительно, этим людям необходимо проводить комплекс упражнений для глаз, гимнастику за компьютером, а также пользоваться очками со специальными световыми фильтрами.

-Ребята, а всегда ли наше обращение к компьютеру так необходимо?

-Ответ.

-Скажите, всегда ли общение с компьютером способствует нашему развитию?

-Ответ.

-Часто, чтобы не нагружать свое мышление и память, мы обращаемся к компьютеру с целью решения задачи, перевода текста с английского языка на русский, написания сочинения и т.д.

4. Обобщение.

- Таким образом, мы с вами познакомились с историей создания компьютера, как компьютер влияет на здоровье человека, познакомились с областями применения компьютера.

5. Физкультминутка.

- Исходное положение – стойка ноги врозь. 1–2. Сделать наклон вперед, правая рука скользит вдоль тела вниз, левая вдоль тела вверх. 3–4. Исходное положение. 5–8. То же в другую сторону. Повторить 6–8 раз. Темп средний.

-Исходное положение – сидя на стуле. 1–2. Плавно наклонить голову назад, наклонить голову вперед, не поднимая плеч. Повторить 4–6 раз. Темп медленный.

- Исходное положение – стоя или сидя, кисти тыльной стороной на поясе. 1–2. Свести локти вперед, голову наклонить вперед. 3–4. Локти отвести назад,

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

прогнуться. Повторить 6–8 раз, затем опустить руки вниз и потрясти расслабленно. Темп медленный.

**III. Практическая часть.**

- Давайте проверим, насколько развито ваше мышление, выполнив следующее задание, которое непосредственно связано с компьютером и информатикой.

**Задание 1.** *(слайд 10-17)*

-На доске предложены некоторые слова, необходимо переставить их буквы так, чтобы получилось слово, связанное с информатикой и компьютерами. Например, из слов **грамм, порог** можно получить слово **программа,** а из слов **бег, май, там - мегабайт.**

-Играем по рядам, то есть первое слово отгадывает первый ряд, не хором, а поднимаем руку и отвечаем. Если первый ряд не отвечает, право ответа передается второму ряду и т.д.

* **Овод, диск (дисковод);**
* **Детка, си (дискета)**
* **Миф, нота, икра (информатика);**
* **Ель, писк (пиксель);**
* **Сор, процесс (процессор);**
* **Кол, кони (колонки).**

**Задание 2.**

- Вы, наверно, знаете, что главная функция компьютера - передача, хранение и обработка информации. Выполнив следующее задание, мы с вами проверим, насколько хорошо вы можете передавать и получать информацию.

- От каждого ряда нам нужно по одному участнику. Им необходимо объяснить понятие на карточках, не называя его вслух. (Ведро, чашка, кресло). А все остальные должны угадать, что написано на карточке.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

- Следующие три участника должны с помощью жестов и мимики, не произнося ни звука, объяснить, что написано на карточках. (Слон купается,

обезьяна ест банан, бык перед нападением). А остальные отгадать, что пытаются показать их товарищи.

**Задание 3. Отгадывание кроссворда.** *(слайд 18)*

-А теперь, мы с вами проверим, насколько вы знаете составляющие компьютера. Для этого мы разгадаем кроссворд.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | |  | 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  | | | 2. |  |  |  | | | |  | | |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
|  |  | | | | 4. |  |  |  |  |  |  |  | |
| 5. |  |  |  |  |  |  | | | | | |  | |
|  |  | 6. |  |  |  |  | |  | | | | | |
|  | 7. |  |  |  |  |  |  |  | | | | | |
|  |  | | 8. |  |  |  |  |  | | | | |  |
|  | | | **9** | 9. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

*Вопросы:*

1. Устройство, при помощи которого человек вводит информацию в компьютер. (Клавиатура).
2. Набор условных обозначений для записи заранее определенных символов. (Код).
3. Устройство, при помощи которого люди считали с XVII до XX века включительно. (Арифмометр).
4. Устройство, позволяющее выводить информацию из памяти компьютера на бумагу. (Принтер).
5. Запоминающее устройство. (Память).

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

1. Список, из которого можно выбрать команду. В этой строке находятся слова: файл, правка, вид и т.д. (Меню)
2. Устройство, на которое выводится информация. (Монитор).
3. Простейший вычислительный прибор, которым пользовались на протяжении веков. (Счеты).
4. Главное устройство, "мозг" компьютера, который управляет всеми устройствами компьютера. (Процессор). Если все отгадано верно, то в результате получится слово "компьютер".

**IV. Организационно - заключительная часть.**

1.Обобщающая беседа.

* Итак, ребята, давайте с вами назовем положительные и отрицательные стороны использования компьютера.
* Ответ.
* Подводя итоги нашего занятия, мы можем сказать, что если мысленно представить себе весы, на разных чашах которых лежат положительные и отрицательные стороны компьютера, то можно предположить, что эти чаши будут находиться в равновесии.
* На этом наше занятие подошло к концу. Благодарю вас за активное участие. До свидания!

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1(продолжение)**

**Тема:** Развивающая игра «Лучший знаток информатики».

**Цель:** обобщение и углубление изученного материала; развитие познавательного интереса у учащихся, повышение творческой активности, развитие у школьников умения выделять главное, существенное, логически излагать мысли, развитие памяти, внимания, расширение кругозора; воспитание информационной культуры, уважения к сопернику, умения достойно вести спор, стойкости, воли к победе, находчивости, умения работать в команде.

**Оборудование:** ПОЭВМ**,** медиапроектор, жетоны для болельщиков, сертификаты, поощрительные призы для победителя и самых активных участников.

**Ход занятия:**

1. **Организационно-подготовительная часть.**

1. Приветствие.

- Добрый день! Сегодня внеклассное занятие проведу у вас его я. Зовут меня Роман Владимирович. Присаживайтесь.

2. Проверка готовности членов кружка к занятию.

- Ребята, посмотрите все ли у вас готово для занятия: листочки и ручки. Ненужное уберите со стола.

1. **Основная часть.** 
   1. Сообщение темы и цели занятия.

- Сегодня мы с вами собрались здесь, чтобы определить, кто же из вас самый-самый? В нашем конкурсе-путешествии участвует 3 команды. Между

ними проводится 6 конкурсов. После каждого конкурса выбывает один человек, набравший меньшее количество баллов. Таким образом, остаётся один самый-самый лучший!

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**



2. Представление жюри.

*(Во время выполнения заданий участниками конкурса, задаю болельщикам вопросы, за правильный ответ выдаю жетон. В конце игры тем, кто набрал наибольшее количество жетонов, выдаются сертификаты и поощрительные призы).*

3. Выполнение творческих заданий.

- Итак, первая станция – **«**РАЗМИНОЧНАЯ**»** *(1 мин.) (слайд 3)*

Ребята, в каждую из приведённых последовательностей необходимо добавить ещё один элемент .

1. Счёты, логарифмическая линейка, калькулятор, …
2. Системный блок, клавиатура, «мышь», …
3. Текст – это текстовая информация, рисунок – графическая, число - …
4. Природа, люди, животные,… – источники информации, …-приёмники информации
5. Бит, байт, килобайт, …
6. Вкусовая, зрительная, тактильная, …

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

*(Участники записывают ответы на листочках со своим именем и сдают жюри, время сдачи учитывается.)*

- Молодцы, ребята, вы отлично справились с первым заданием.

- Вторая станция – **«**НАБОРЩИК**»** *(3 мин.)(слайд 5)*

- Ребята, на мониторе приведены слова, связанные с нашей игрой, причём буквы слов «рассыпались». Перед вами три цвета - три слова. Соберите слова.



*(Участники записывают ответы на листочках со своим именем и сдают жюри, время сдачи учитывается.)*

*(Ответы: компьютер, информатика, программа.)*

- Ребята, третья станция называется **«**ПОЧИТАЙ-КА**»** *(5 мин.) (слайд 7)*

- Ребята, обратите внимание на доску. Перед вами изображена большая буквенная таблица. В ней надо отыскать слова, связанные с информатикой. Слова можно прочитать по вертикали и по горизонтали.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Б** | **Л** | **О** | **К** | **А** | **П** | **Р** | **О** | **Л** | **Д** |
| **И** | **Н** | **Ф** | **О** | **Р** | **М** | **А** | **Ц** | **И** | **Я** |
| **Т** | **Ц** | **У** | **М** | **О** | **Н** | **И** | **Т** | **О** | **Р** |
| **Н** | **Е** | **К** | **П** | **Р** | **И** | **Н** | **Т** | **Е** | **Р** |
| **М** | **Ы** | **Ш** | **Ь** | **К** | **У** | **Р** | **С** | **О** | **Р** |
| **Г** | **Ш** | **Щ** | **Ю** | **З** | **Х** | **Ъ** | **Д** | **Э** | **Ж** |
| **Д** | **Л** | **О** | **Т** | **Е** | **Р** | **М** | **И** | **Н** | **В** |
| **Р** | **П** | **С** | **Е** | **Т** | **Ь** | **В** | **С** | **М** | **И** |
| **А** | **В** | **И** | **Р** | **У** | **С** | **И** | **К** | **С** | **Н** |
| **Д** | **И** | **С** | **К** | **О** | **В** | **О** | **Д** | **Ч** | **Т** |

*(Участники записывают ответы на листочках со своим именем и сдают жюри, время сдачи учитывается.)*

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

- Молодцы, ребята, переходим к следующей станции, которая называется **«ДУЭЛЬ».**

- Каждый участник имеет право задать соперникам вопросы. Отвечает тот, кто первым поднял руку. В случае неверного ответа даётся попытка другим участникам. За каждый вопрос участник может получить 1 балл, за правильный ответ – 2 балла.

*(Ребята задают друг другу вопросы).*

- Достаточно! Переходим на пятую станцию. Она имеет название **«**ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ**»** *(3 мин)(слайд 9)*

- Для каждого из терминов приведены три определения, одно из которых не соответствует термину. Необходимо указать это определение.

Винт – это …

* крепёжная деталь;
* один из инструментов в графическом редакторе;
* жаргонное название жесткого диска?

Зависание – это …

* бесконечное выполнение цикла в программе;
* особое состояние компьютера;
* остановка вертолёта в воздухе над какой-то точкой?

Порт – это …

* Устройство для подключения внешних устройств к компьютеру;
* Точка в программе для вызова другой программы;
* Место для стоянки и разгрузки судов?

- Отлично! Вы без проблем справились с заданием.

- Итак, мы дошли до финальной станции **«**ТЕСТИРОВЩИК**».**

- От каждой команды выбирается один участник для прохождения теста. Количество баллов определяется полученной отметкой.

*(По одному участнику от команды проходят тест).*

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

*(На игровом поле введена «ОТДЫХАЛОЧКА». Это динамическая пауза для всех участников и болельщиков. Её можно провести в любой момент, при необходимости можно повторить после любой станции. )*

**Вопросы болельщикам:**

1. Назовите основные части ПК.
2. Зачем нужен принтер?
3. Зачем нужен модем?
4. Зачем нужен сканер?
5. Зачем нужен CD-ROM?
6. Как называется указатель места на экране?
7. Назовите самую длинную клавишу на клавиатуре ПК.
8. Как называется глобальная компьютерная сеть?
9. Назовите устройство вывода на печать текстовой и графической информации.
10. Как называют портативный компьютер «книжного» формата?
11. Зачем нужен ПК?
12. Где применяется ПК?
13. Чем ПК помогает людям?
14. Почему электронная почта удобнее обыкновенной?
15. Какую информацию могут воспринимать и люди, и животные, и птицы?
16. Какие устройства для счёта вы знаете?
17. Можно ли закодировать информацию числами? Как?
18. Для кого тексты имеют смысл, то есть несут информацию?
19. С помощью каких органов чувств человек получает информацию?
20. Для чего человеку пять органов чувств?
21. Как называют информацию, получаемую с помощью ушей?
22. Какую информацию человек получает с помощью кожи?

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1 (продолжение)**

1. Каким из органов чувств человек получает вкусовую информацию?
2. Какую информацию можно получить с помощью носа?
3. Может ли книга являться источником информации для человека?
4. Назови источник звуковой информации для кошки.
5. Что может служить источником осязательной информации для человека?
6. Какие носители информации использовали древние люди?
7. Какие носители информации использует современный человек для её хранения и передачи?
8. Может ли снег быть носителем информации?
9. Зачем в памяти компьютера хранятся программы?
10. Кто создаёт компьютерные программы?
11. **Организационно-заключительная часть.**
12. Подведение итогов.

- Ребята, жюри уже подсчитало количество баллов. Итак, лучшим знатоком информатики является… Поздравляем!

*(Награждается команда-победитель и участник-болельщик, набравший наибольшее количество жетонов).*

- Спасибо всем за работу. До свидания!

**ПРИЛОЖЕНИЕ 2**

**Мультимедийные презентации к кружковым занятиям по информатике по темам:**

* 1. Человек и компьютер.
  2. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Кнопка Пуск.
  3. Компьютер в жизни человека.
  4. Развивающая игра «Лучший знаток информатики».