



# Неделя информатики в школе



*Учитель  
информатики МОУ  
«Школа № 64 города  
Донецка  
Хлипун Алина  
Александровна*

*2018-2019 учебный  
год*

Развитие пытливости, любознательности каждого ученика, воспитание любви к познавательной деятельности является важной и необходимой задачей, стоящей перед школой и учителем. Решение этой задачи осуществляется как на уроках, так и во внеклассной работе по любому предмету.

Современную систему воспитания можно рассматривать как систему социального становления личности. Все больше места в ней отводится активным приемам и средствам воспитания, таким как игры, соревнования, праздники, конкурсы.

Известные педагоги прошлого и настоящего Песталоцци, Ушинский, Пиаже, Сухомлинский и др. относились к игре как уникальному явлению детства.

*«Игра - не имитация жизни, это очень серьезная деятельность, которая помогает ребенку самоутвердиться, самореализоваться».*



**В игре преодолеваются трудности, дается выход энергии; элемент соревнования пробуждает смекалку, нацеливает на творчество.**



**Огромное значение для ребенка имеет участие в жизни класса вне школьных уроков. Для многих ребят – это основной мотив посещения школы, так как есть возможность проявить инициативу и самостоятельность, ответственность и открытость.**

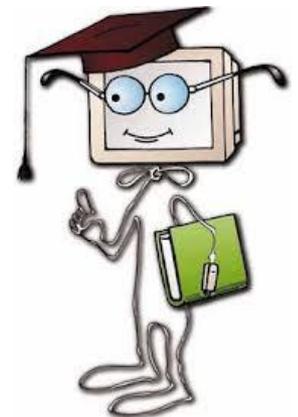
Целью проведения мероприятий является создание условий для физического, интеллектуального и эмоционального отдыха детей.



Предметные недели как часть учебной деятельности вводятся в учебно-воспитательный процесс школы с целью повышения интереса к изучению предмета любого цикла.

## Задачи предметной недели:

- Привлечь всех учащихся для организации и проведения недели.
- Провести в каждом классе мероприятия, содействующие развитию познавательной деятельности учащихся.
- Развивать интерес учащихся к изучаемому предмету.
- Способствовать повышению образовательного уровня.
- Обучать детей самостоятельности и творчеству.
- Повысить уровень мотивации к изучаемым предметам.



# Вооружившись всеми знаниями и умениями мы провели НЕДЕЛЮ

1

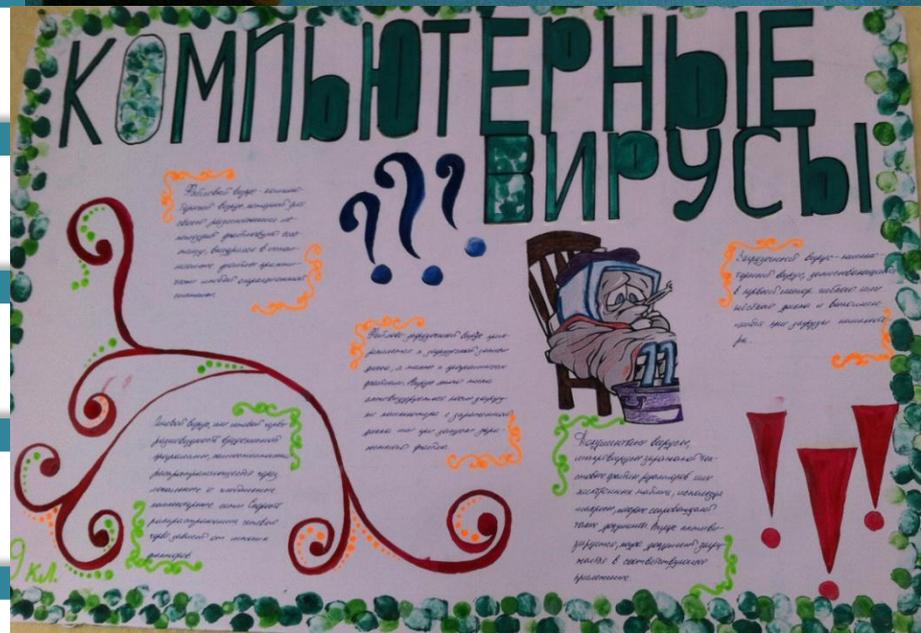
## НЕДЕЛЯ ИНФОРМАТИКИ

ДАТА	МЕРОПРИЯТИЕ	КЛАСС
30.11 ПОНЕДЕЛЬНИК	«Мастерская Кроша» Защита проектов: «Информатика 30 лет назад и в наши дни»	4 класс 11 класс
01.12 ВТОРНИК	Сказка «Теремак-Системный Блок» Защита проектов: «Они изменили мир»	3 класс 10 класс
02.12 СРЕДА	Сказка «Теремак-Системный Блок» «Веселое путешествие в страну ИНФОРМАТИЮ»	2 класс 5-6 класс
03.12 ЧЕТВЕРГ	Выставка детского рисунка «Компьютер будущего»	НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА
04.12 ПЯТНИЦА	Конкурс стенгазет. Информационный бой «ИНФОРМАТИКА - НАШЕ ВСЁ!»	5-9 класс 10-11 класс

N=2  
1001101<sub>2</sub>  
Байт  
Sum Word  
Paint

# В подготовке и проведении мероприятий мне помогал 7 класс





## Устройство компьютера

Знакомство с компьютером

**Компьютер** – электронное устройство, созданное человеком для обработки, хранения и передачи информации, управляемое программами.

**Основные устройства компьютера**

- микропроцессор
- память компьютера (память процессора и внешняя)
- устройства ввода информации
- устройства вывода информации
- устройства передачи и приема информации

**Процессор** (Микропроцессор, чип-кристалл) – это основной элемент компьютера, который:

- выполняет арифметические и логические операции;
- управляет вычислительным процессом;
- координирует работу всех устройств компьютера.

**Память компьютера (Memory)** – устройство для запоминания данных. В зависимости от характера использования различают внутреннюю или внешнюю память.

**Оперативная память (ОП)** предназначена для временного хранения выполняемых программ и данных, обрабатываемых этими программами. Это энергозависимая память. При выключении электронизация вся информация в оперативной памяти исчезает. Объем хранимой информации в ОЗУ (оперативных запоминающих устройствах) составляет от 32 до 512 Мбайт и более.

**Внешняя память** – это память, предназначенная для длительного хранения программ и данных. Объем информации, хранящейся в ОЗУ не зависит от того, включен или выключен компьютер. В состав внешней памяти входят:

- 1) накопители на жестких магнитных дисках (ЖМД);
- 2) накопители на гибких магнитных дисках (НГМД);
- 3) накопители на магнитооптических дисках (МОД);
- 4) накопители на оптических дисках (CD-ROM);
- 5) накопители на магнитной ленте и др.

**Устройства ввода** – это устройства, которые переводят информацию с языка человека на машинный язык.

К устройствам ввода относятся:

**Клавиатура** – клавишное устройство для ввода числовой и текстовой информации.

**Координатные устройства ввода** – манипуляторы для управления работой курсора (Мышь, Трекбол, Таچпад, Двойстик)

**Сканер** – устройство ввода и преобразования в цифровую форму изображений и текстов. Существуют планшетные и ручные сканеры.

**Цифровые камеры** – формируют любые изображения сразу в компьютерном формате.

**Микрофон** – ввод звуковой информации. Звуковая карта преобразует звук из аналоговой формы в цифровую.

**Устройства вывода** – это устройства, которые переводят информацию с машинного языка в формы, доступные для человеческого восприятия.

К устройствам вывода относятся:

**Монитор (дисплей)** – универсальное устройство визуального отображения всех видов информации

Разрешающая способность выражается количеством элементов изображения по горизонтали и вертикали. Элементами графического изображения считаются точки – пиксели (picture element). Элементами текстового режима также являются символы. Современные видеоадаптеры (SuperVGA) обеспечивают высочайшее разрешение и отображают 16536 цветов при max разрешении.

Существуют: 1) мониторы на базе электронно-лучевой трубки (CRT); 2) жидкокристаллические мониторы (LCD) на базе жидких кристаллов.

**Принтер** – устройство для вывода информации в виде печатных копий текста или графики. Существуют:

**Акустические колонки и наушники** – устройство для вывода звуковой информации

### Устройства передачи и приема

**Модем** – устройство подключения компьютера для передачи и приема по телекоммуникационным линиям. Для передачи информации модем преобразует сигнал из цифровой формы в аналоговую, для приема сигнала – наоборот.

**Сетевой адаптер (сетевая карта)** – устройство для подключения компьютера к локальной сети. Сетевой адаптер контролирует доступ к среде передачи данных и обмен данными в сети, выполняет функцию сопряжения компьютера с каналами связи.

**Магистраль** – линия связи к которой подключена сеть. Для крупных сетей магистраль реализуется на волоконно-оптическом кабеле.

**8 КЛАСС**

**Выставка рисунков  
учеников начальной  
школы и стенгазеты  
среднего звена**

# Для учеников 2-х и 3-х классов было проведено мероприятие **ТЕРЕМОК – СИСТЕМНЫЙ БЛОК.**

Ученики 7  
класса  
рассказали  
ребятам  
сказку об  
устройстве  
компьютера





**А потом ребят  
ждали  
интеллектуальная  
викторина и  
весёлые конкурсы**





**Коллективная работа над заданием и радость ПОБЕДЫ!**



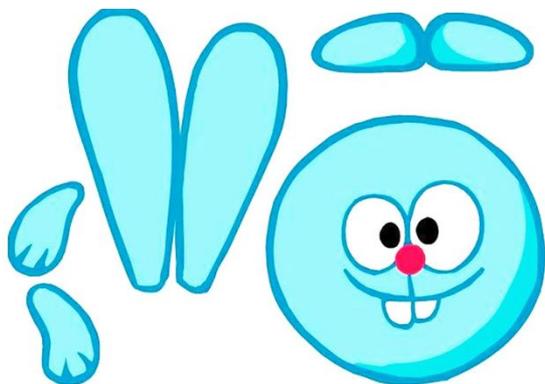
Для учеников 4-х классов было  
проведено мероприятие  
**МАСТЕРСКАЯ КРОША.**

- Решение логических задач от **СМЕШАРИКОВ.**
- Изготовление **КРОША** из старого диска.
- Просмотр мультфильма Смешарики-ПИН код.





**4-А: «Трудиться можем целый день!  
Трудиться нам совсем не лень!»**





**4-Б: «Мы – весёлые ребята!  
Посмотрите – мы зайчата!»**



**Вот что у нас получилось!**

# «Информационный бой» для старшекласников оказался захватывающим матчем!







## ***Ожидаемые результаты организационной работы и проведения мероприятий:***

- повышение интереса и познавательной деятельности к информатике;**
- создание оптимальных условий для развития интеллектуальных способностей детей;**
- творческая самореализация детей;**
- формирование навыков коллективной и организаторской деятельности;**
- психологический комфорт и социальная защищенность каждого ребенка;**

**Спасибо за  
внимание!**

