

# От компьютерной грамотности к информационной культуре

Автор работы –  
Соболева И.Л.,

учитель информатики и ИКТ  
МОУ «Тверской лицей»

# Компьютер

Аппаратное обеспечение

- Основные компоненты компьютера и их функции

Программное обеспечение

- Виды программного обеспечения
- Файлы и файловая структура
- Пользовательский интерфейс

# Объективная реальность...

Состав компьютера глазами детей:

монитор,  
клавиатура, мышь  
системный блок

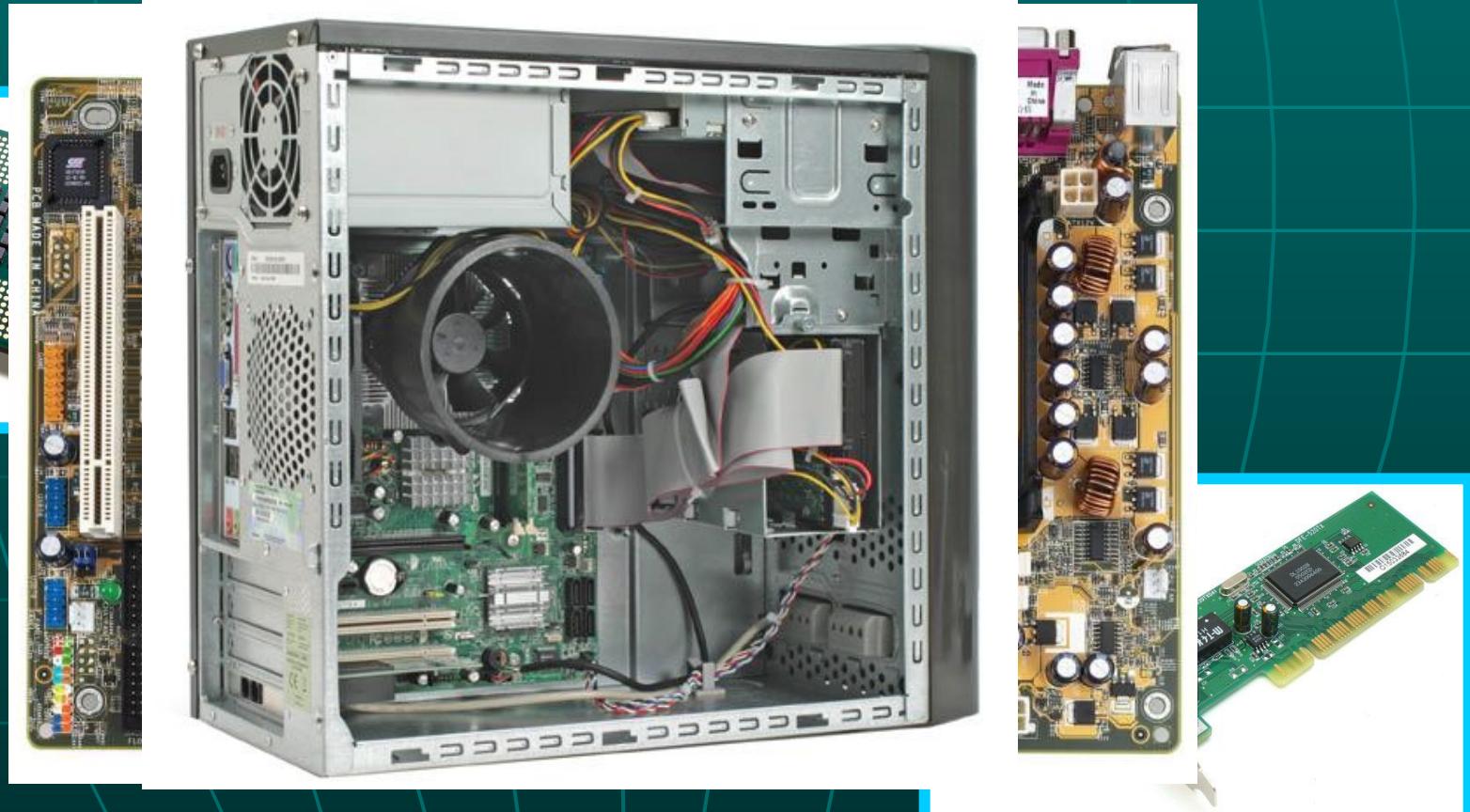


монитор,  
клавиатура,  
тачпад



# Аппаратное обеспечение

1. Практическая часть - демонстрация системного блока «изнутри», возможность увидеть и потрогать системную плату, центральный процессор, блоки оперативной памяти, винчестер, сетевую карту...



# Аппаратное обеспечение

2. Теоретическая часть - с помощью функциональной схемы показать взаимосвязь, назначение и состав основных блоков компьютера.



# Аппаратное обеспечение

## 3. Закрепление: создание презентации по теме и устное сообщение учащихся.

Процессор



Центральный процессор (ЦП, также центральное процессорное устройство — ЦПУ; англ. *central processing unit, CPU*, дословно — *центральное обрабатывающее устройство*) — электронный блок либо интегральная схема (микропроцессор), исполняющая машинные инструкции (код программы), главная часть аппаратного обеспечения компьютера или программируемого логического контроллера. Иногда называют *микропроцессором* или просто *процессором*.

Функциональная схема компьютера



Оперативная память



Оперативная память (англ. *Random Access Memory*; память с произвольным доступом; компакт. Память, Оперативка, Мозги)

Устройство ввода (Клавиатура)



Устройства ввода — приборы для занесения (ввода) данных в компьютер либо другое электронное устройство во время его работы.

Компьютерная клавиатура — одно из основных устройств для информационной подачи в компьютер. Стандартная компьютерная клавиатура, также называемая клавиатурой PC/AT или AT-клавиатурой (поскольку она начала поставляться вместе с первыми компьютерами PC/AT), имеет 101 или 102 клавиши.

Клавиатуры, которые поставлялись вместе с предыдущими сериями — IBM PC и IBM PC/XT, — имели 86 клавиш. Расположение клавиш на AT-клавиатуре назначено единой общепринятой схеме, спроектированной в расчёте на английский алфавит.

Магистраль

С появлением на рынке системы Windows, заметно упростилась работа с компьютером. Но для установки нового оборудования все же приходилось отключать старый. Минимум пользователю это было не нужно, поэтому они делали это автоматически. Проблема более простой способ подключения устройств к компьютеру, без специальной настройки, позволяющей устройствам устанавливаться автоматически. Цель упрощения была также и в другом — устройства должны добавляться и удаляться без перезагрузки компьютера.



Первым шагом на пути к этому стала универсальная последовательная шина или USB.

Шина — это группа электрических связей, передающая до 32 двоичных цифр (битов) за один раз. Процессор, вроде Intel Pentium, и его конкуренты могут одновременно передавать все 32 параллельных цифровых одновременно, потому они и называются 32-битными процессорами.

Шины работают с разными скоростями, измеряемыми в мегабайтах в секунду (Мб/с). Число бит в шине вместе со скоростью передачи данных определяет процессор, который может быть у неё подключен. В старых процессорах использовалась восьмиконтактная разъёмная плата для подключения памяти. Нынешний стандарт — 32-битные с частотой 133MHz, а старые Pentium II и III работают с частотой 100MHz.

Процессоры работают быстрее, чем шины, к которым они присоединены, и имеют внутреннюю скорость в несколько раз превышающую внешнюю. Раньше, с частотой 200MHz работает в три раза быстрее, чем 66MHz шина, а Pentium II 333MHz работает в пять раз быстрее своей шины. В настоящий момент скорость шин не превышает 133MHz, так как процессоры все ускоряются, соединяясь со скоростной рабочей. Самый быстрый процессор Pentium III, например, имеет отношение скоростей процессора и шины, равное 7,5:1.

Долговременная память



Долговременная память  
Хранение в сенсорной и кратковременной памяти обычно имеет жестко ограниченную ёмкость и длительность, но может сохраняться в течение некоторого времени, но неопределенного. Напротив, долговременная память может хранить информацию в течение длительного времени потенциально бесконечное время (при протяжении всей жизни). Например, пневматический телевизор, который может быть запомнил в кратковременной памяти и забыт через несколько секунд. С другой стороны, человек может запомнить телефонный номер долгие годы. В долговременной памяти информация кодируется.

Согласно: Бэлдри (Baldry, 1960) показал, что после 20-минутной паузы используемые имели значительные загружения во вспомогательном списке с самыми высокими значениями (например, большой, огромный, крупный, массивный).

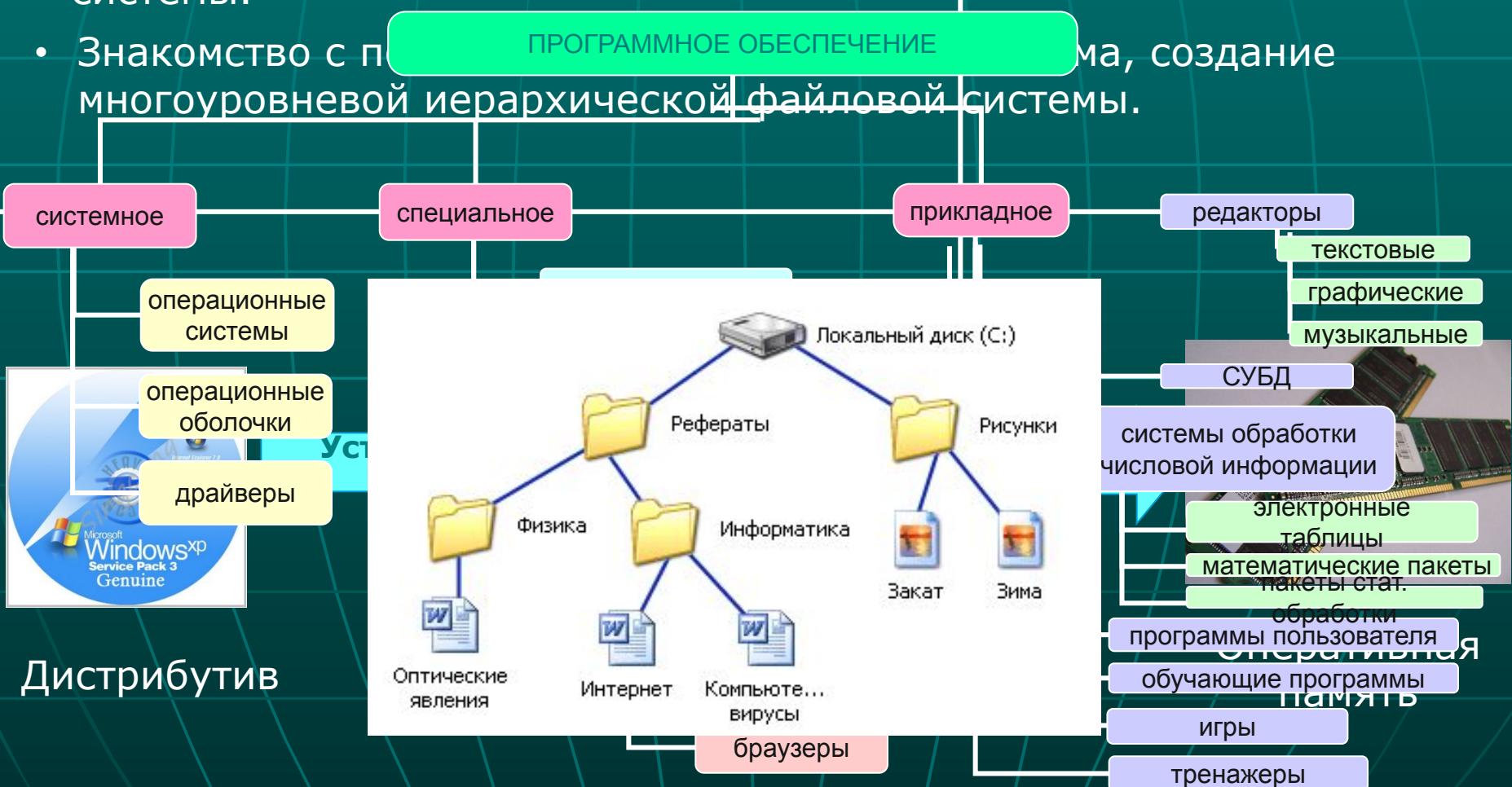


управления, корпуса. Информация для отображения на мониторе поступает с электронного устройства, формирующего видеосигнал (в компьютере — видеокарта). В качестве монитора в некоторых случаях может применяться и телевизор.



# Программное обеспечение

- Беседа об известных программах, знакомство с новыми программами, систематизация программ по назначению.
- Знакомство с назначением, составом и загрузкой операционной системы.
- Знакомство с программным обеспечением, создание многоуровневой иерархической файловой системы.



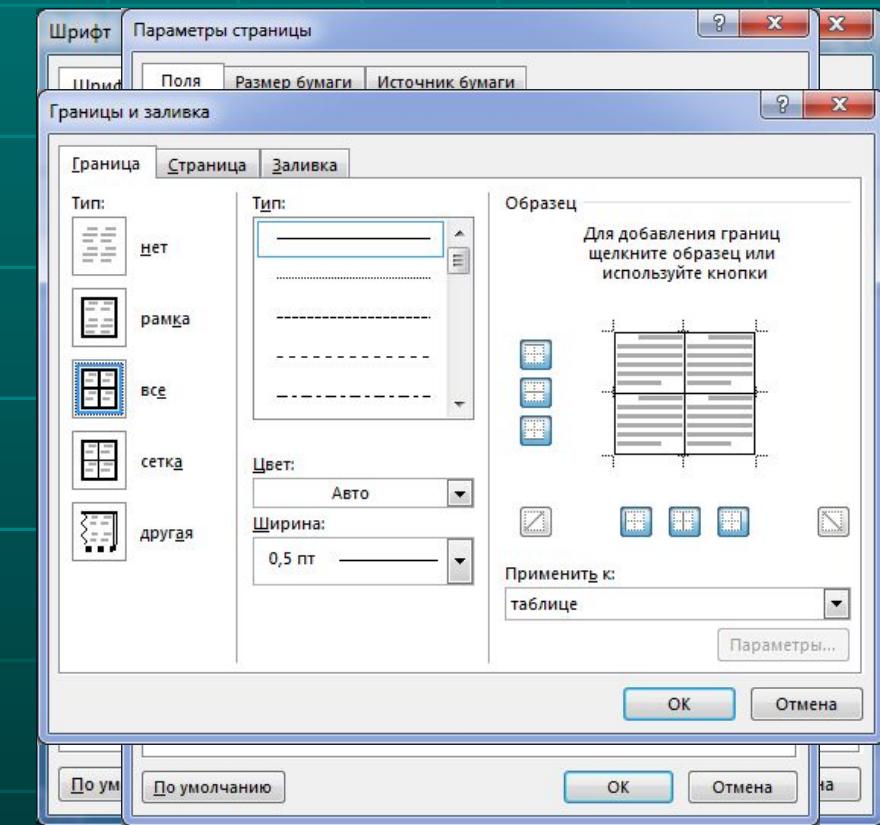
# Графический интерфейс ОС и приложений

В референциальной системе координат изолинии представляются в виде линий, соединяющих точки с одинаковыми значениями координаты.

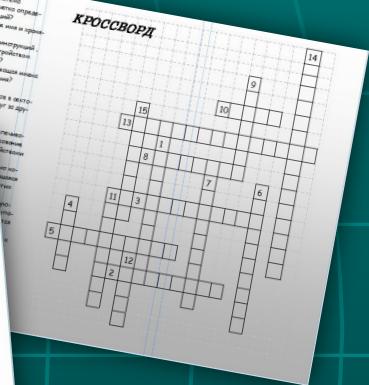


# Управляющие элементы диалоговой панели

- вкладка
- кнопка
- текстовое поле
- список
- раскрывающийся список
- счетчик
- флажок
- переключатель
- ползунок



# Творческие работы учащихся



Приблизительно неступившиеся с языком, для которых администрации вновь  
представляют креатив в логических формах, выделяя  
даже более существенную информацию и ее хранящий иллюстраций  
всегда имеются однотипные и мозговому развитию, а также  
кроссвордов, учатся красиво и рационально располагать  
информацию.

Спасибо за внимание!