

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ШКОЛА №33 Г.ЛИПЕЦКА
ИМЕНИ П.Н. ШУБИНА**

Рассмотрена
Педагогический совет
Протокол № 13 от 31.05.2023



Утверждаю
Директор МБОУ СШ №33 г. Липецка
Л.Л. Власова
Приказ № 218 от 31.05.2023

**Дополнительная общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Информатика в лицах»**

Возраст детей, на которых рассчитана программа- 15-16 лет
Срок реализации – 1 учебный год

Составители:
Тюленёва Н.П.,
Чиркова Л.В.

2023-2024 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Занимательные формы работы с использованием компьютерных технологий вовлекают учащихся в творческую работу, в ходе которой развивается личность ребенка, творческий подход, формируется информационная культура. Информационные технологии и глобальная информационная сеть Интернет даёт возможность получать самую разнообразную актуальную информацию в широком диапазоне науки и техники. Таким образом, **программа «Информатика в лицах» имеет естественнонаучную направленность.**

Образовательная деятельность по программе «Информатика в лицах» направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, нравственном и интеллектуальном развитии,
- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- профессиональную ориентацию учащихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения учащихся;
- социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе;
- формирование общей культуры учащихся;
- удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов учащихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Новизна развивающей программы «Информатика в лицах» заключается в том, что она помогает создать условия для развития творческой одаренности учащихся, их самореализации, раннего профессионального и личностного самоопределения. Появление персонального компьютера и широкое его применение в различных сферах влечет за собой изменение и совершенствование системы образования в частности дополнительного образования. Широкое использование компьютерных технологий в различных сферах человеческой деятельности ставит перед обществом задачу овладения информатикой как предмета изучения.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Программа курса ориентирована на развитие у детей фантазии и творческого воображения, формирование информационных компетенций. Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. При выполнении заданий ребята

будут учиться оживлять изображения, выстраивать сюжет, и реализовывать задуманный проект при помощи компьютера.

Педагогическая целесообразность программы «Информатика в лицах» состоит в том, что учащимся необходимо постоянно обновлять и расширять профессиональные компетенции, что продиктовано современными условиями информационного общества. Истинным профессионалам любой отрасли науки и техники свойственно рассматривать умение представлять себя и свой продукт деятельности как инструмент, позволяющий расширять и поддерживать профессиональную компетентность на должном уровне, улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры, шагать в ногу со временем.

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников к информационным технологиям и повышение компетентности учащихся в вопросах использования мультимедиа технологий.

В процессе реализации программы решаются следующие **задачи:**

Обучающие:

- формирование навыка работы на компьютере, для выполнения конкретных прикладных задач;
- обучение основным приемам в развитии ИКТ;
- обучение работе в наиболее распространенной операционной системе MS Windows;
- умение выбрать (подобрать) определенную программу для выполнения конкретного замысла.

Развивающие:

- развитие умения и навыков самостоятельной работы на компьютере, самостоятельного мышления;
- развитие познавательного интереса, включенность в познавательную деятельность.
- расширение кругозора детей.

Воспитательные:

- формирование умения работать в различных группах и микро коллективах;
- воспитание усидчивости;
- формирование аккуратности, терпения и настойчивости в достижении цели.

Отличительные особенности развивающей программы «Информатика в лицах» состоит в том, что реализация программы будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

Основные принципы построения программы:

- принцип самоактуализации предполагает актуализацию потребности в интеллектуальных, коммуникативных, художественных способностях

обучающихся;

- принцип индивидуальности это принцип обучения с учетом индивидуальности каждого;
- принцип связи теории с практикой указывает на необходимость подкрепления теоретических положений практическими примерами, использования полученных знаний в практической деятельности;
- принцип дифференциации и индивидуализации предполагает на всем протяжении обучения получение подготовки в соответствии с индивидуальными особенностями, способностями и интересами, интеллектуального развития обучающегося для достижения высокой результативности обучения;
- принцип доступности предполагает соответствие учебного материала и практических заданий подготовке и уровню развития обучающихся с учетом их возрастных особенностей;
- принцип интереса предполагает корректировку программы с опорой на интересы отдельных детей и детского объединения в целом;
- принцип гуманности предполагает ценностное отношение к каждому ребенку, готовность поддержать его на пути эмоционально-творческого развития.

Методы, используемые при реализации программы: вербальный метод, иллюстративный метод, репродуктивный метод, метод проблемного изложения, частично-поисковый, или эвристический, исследовательский, алгоритмический.

Форма организации занятий – групповая.

Возраст детей, участвующих в реализации программы «Информатика в лицах» - учащиеся 9-х классов (15-16 лет).

Сроки реализации дополнительной общеразвивающей программы «Информатика в лицах» - 1 учебный год.

В группу принимаются все желающие.

Формы занятий: объяснение, беседа, комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть. Занятия проводятся с группой учащихся достаточно однородной с точки зрения обучаемости.

Режим занятий: программа реализуется в общеобразовательном учреждении, количество занятий в неделю – 1; за учебный год – 29. Занятия проводятся после учебных занятий.

Учебный план общеразвивающей программы «Информатика в лицах»

№ п/п	Название курса	Часов в неделю	Всего часов за год	Форма аттестации
1	Информатика в лицах	1	29	Праздник

Календарный учебный график

Начало учебного года 29.09.2023

Окончание учебного года 25.05.2024

Продолжительность учебного года 29 учебные недели

Продолжительность учебных четвертей:

I четверть – 4 учебных недель;

II четверть – 8 учебных недель;

III четверть – 11 учебных недель;

IV четверть – 6 учебных недель.

Количество учебных дней в неделю - 5 дней.

Форма организации образовательного процесса: по четвертям.

Сроки и продолжительность каникул:

осенние:

- каникулы с 28 октября по 6 ноября 2023 года (10 дней), начало второй учебной четверти – 7 ноября 2023 года;

зимние:

- каникулы с 30 декабря 2023 года по 8 января 2024 года (10 дней), начало третьей учебной четверти – 9 января 2024 года;

весенние:

- каникулы с 23 марта по 31 марта 2024 года (9 дней), начало четвертой учебной четверти – 1 апреля 2024 года.

летние:

- каникулы с 24 мая по 31 августа 2024 года.

27 апреля 2024 года (суббота) обучение по расписанию понедельника.

Нерабочие праздничные дни (в связи с государственными праздниками):

23 февраля 2024 года, 8 марта 2024 года, 1, 9, 10 мая 2024 года.

Сроки проведения промежуточной аттестации:

13. 05. 2024 – 23. 05. 2024

Планируемые результаты освоения программы «Информатика в лицах»

- умение использовать термины, «сообщение», «данные», «кодирование», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы);
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Способы определения результативности:

- наблюдение;
- беседы индивидуальные и групповые;
- опрос;
- включения обучающихся в деятельность по освоению программы, выполнение заданий.

Для фиксации результатов контроля используется диагностическая карта мониторинга результатов обучения по дополнительной общеразвивающей программе (Приложение 1), заполняемая 2 раза (декабрь, апрель) за период обучения по программе. Экспертом в оценке уровня освоения программы обучающимися выступает педагог.

Обработка и интерпретация результатов:

Каждый показатель мониторинга оценивается от 1 до 3 баллов: 1 балл – ниже базового уровня, 2 балла – базовый уровень, 3 балла – выше базового уровня.

Критерии оценки уровня результативности:

- 1 - 6 баллов – программа освоена на низком уровне (освоение обучающимся менее 50% содержания дополнительной общеразвивающей программы);
- 7-12 баллов – программа освоена на базовом уровне (освоение учащимся от 50% до 70% содержания дополнительной общеразвивающей программы);
- 13-18 баллов – программа освоена на высоком уровне (освоение обучающимся более 70% содержания дополнительной общеразвивающей программы).

ОПИСАНИЕ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Организационно-педагогические условия:

- классный кабинет с мебелью;
- рабочее место педагога;
- интерактивная доска (мультимедийный проектор и экран);
- рабочее место учащегося с компьютером;
- канцелярские принадлежности.

Данную программу реализуют педагоги, имеющие высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению "Образование и педагогика" без предъявления требований к стажу работы.

Методическое обеспечение программы:

- пакет лицензионных программ Microsoft Office;
- бесплатно распространяемое программное обеспечение (freeware);
- мультимедийные презентации;
- дидактический материалы;
- пособия для групповой и индивидуальной работы;

- таблицы;
- аудио и видеозаписи.

Список литературы:

1. Информатика в лицах: исторические зарисовки к урокам информатики. - М. : Чистые пруды, 2005. - 32 с. (Библиотечка "Первого сентября", серия "Информатика". Вып.
2. Информатика: Энциклопедический словарь для начинающих.- М.: Педагогика-Пресс, 1994 (pdf)
3. Малиновский Б.Н. История вычислительной техники в лицах. — К.: фирма "КИТ", ПТОО "А.С.К.", 1995. — 384 с., ил. (pdf)
4. Компьютер обретает разум// Time-Life Books inc.- М.: Мир, 1990 (djvu)

Рабочая программа курса «Информатика в лицах»

Данный курс предназначен для развития творческой одаренности учащихся, их самореализации, раннего профессионального и личностного самоопределения.

Курс включает в себя 3 основных раздела, направленных на развитие у детей фантазии и творческого воображения, формирование информационных компетенций. Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск.

Содержание курса

Раздел 1: Изобретение компьютера. (10 часов)

Теоретическая часть: Первая «считающая машина». Вычислитель сэра Сэмюэля Морланда. Счетная машина Паскаля. Арифмометр Лейбница. Аналитическая машина Чарльза Бэббиджа. Основные черты классической фон-неймановской архитектуры ЭВМ. Счетная машина П. Л. Чебышева. ЭНИАК-электронный числовой интегратор и калькулятор. Сергей Алексеевич Лебедев - основоположник компьютерной техники в СССР. Суперкомпьютер «Ломоносов». Создание проекта Презентация компьютерного проекта.

Жизнь человека в двадцать первом веке напрямую связана с искусственным интеллектом. Знание основных вех в создании компьютеров – показатель образованного человека. Пять поколений развития компьютеров.

Практическая часть: применять знания о развитии компьютерной техники; уметь различать основные этапы развития компьютерной техники.

Раздел 2: Программирование в лицах. (5 часов).

Теоретическая часть: Ада Лавлейс. Блез Паскаль. Билл Гейтс. Джордж Буль «Законы мышления». Лев Николаевич Королёв. Систематизация знаний учащихся по теме «Известные программисты».

Практическая часть: практическое применение открытий основоположников информатики в повседневной жизни. Практическое решение задач.

Раздел 3: Теория вероятности в моделировании. (11 часов)

Теоретическая часть: Вероятность случайного события. Сложение вероятностей. Умножение вероятностей. Модель и моделирование. Моделирование случайных процессов. Моделирование биологических процессов. Игровые

стратегии и их моделирование. Модели на графах. Создание проекта. Создание проекта. Презентация компьютерного проекта. Викторина «Информатика в лицах».

Фундаментальные и прикладные основы современной теории вероятностного моделирования реальных процессов и явлений; проблема математического задания и классификации реальных экспериментов, интуитивные понятия и формализация допустимых, элементарных и наблюдаемых исходов, построения теоретико-множественной и вероятностной модели.

Практическая часть: знать и применять при решении задач основные правила теории вероятности и основные этапы моделирования.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование раздела	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Практика
Изобретение компьютера		11	3,2	7,8
1	Первая «читающая машина». Вычислитель сэра Сэмюэля Морланда	1	0,3	0,7
2	Счетная машина Паскаля	1	0,3	0,7
3	Арифмометр Лейбница	1	0,2	0,8
4	Аналитическая машина Чарльза Бэббиджа	1	0,4	0,6
5	Основные черты классической фон-неймановской архитектуры ЭВМ	1	0,3	0,7
6	Счетная машина П. Л. Чебышева	1	0,4	0,6
7	ЭНИАК-электронный числовой интегратор и калькулятор	1	0,3	0,7
8	Сергей Алексеевич Лебедев - основоположник компьютерной техники в СССР	1	0,3	0,7
9	Суперкомпьютер «Ломоносов»	1	0,5	0,5
10	Создание проекта	1	0,1	0,9
11	Презентация компьютерного проекта	1	0,1	0,9
Программирование в лицах		5	1	4
12	Ада Лавлейс	1	0,2	0,8
13	Блез Паскаль	1	0,2	0,8
14	Билл Гейтс	1	0,2	0,8
15	Джордж Буль «Законы мышления»	1	0,2	0,8
16	Лев Николаевич Королёв	1	0,2	0,8
Теория вероятности в моделировании		12	3,7	8,3
17	Вероятность случайного события	1	0,5	0,5
18	Сложение вероятностей	1	0,5	0,5
19	Умножение вероятностей	1	0,5	0,5
20	Модель и моделирование	1	0,5	0,5
21	Моделирование случайных процессов	1	0,5	0,5
22	Моделирование биологических процессов	1	0,5	0,5
23	Игровые стратегии и их моделирование	1	0,2	0,8
24	Модели на графах	1	0,2	0,8
25	Создание проекта	1	0,1	0,9
26	Создание проекта	1	0,1	0,9

27	Презентация компьютерного проекта.	1	0,1	0,9
28	Презентация компьютерного проекта.	1	0.1	0.9
29	Викторина «Информатика в лицах»	1	0	1
	Итого	29	8	21

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Дата проведения	Коррекция
Изобретение компьютера – 11ч.			
1	Первая «считающая машина». Вычислитель сэра Сэмюэля Морланда		
2	Счетная машина Паскаля		
3	Арифмометр Лейбница		
4	Аналитическая машина Чарльза Бэббиджа		
5	Основные черты классической фон-неймановской архитектуры ЭВМ		
6	Счетная машина П. Л. Чебышева		
7	ЭНИАК-электронный числовой интегратор и калькулятор		
8	Сергей Алексеевич Лебедев - основоположник компьютерной техники в СССР		
9	Суперкомпьютер «Ломоносов»		
10	Создание проекта		
11	Презентация компьютерного проекта		
Программирование в лицах – 5ч.			
12	Ада Лавлейс		
13	Блез Паскаль		
14	Билл Гейтс		
15	Джордж Буль «Законы мышления»		
16	Лев Николаевич Королёв		
Теория вероятности в моделировании - 12ч.			
17	Вероятность случайного события		
18	Сложение вероятностей		
19	Умножение вероятностей		
20	Модель и моделирование		
21	Моделирование случайных процессов		
22	Моделирование биологических процессов		
23	Игровые стратегии и их моделирование		
24	Модели на графах		
25	Создание проекта		
26	Создание проекта		
27	Презентация компьютерного проекта.		
28	Презентация компьютерного проекта.		
29	Викторина «Информатика в лицах»		

Викторина по информатике «Информатика в лицах»

Цели и задачи занятия:

- закрепление знаний по курсу «Информатика в лицах»;
- развитие логического и математического мышления;
- развитие памяти, внимания, функций мышления (анализ, синтез, сравнение, классификация),
- развитие представлений об информационной деятельности.
- формирование познавательного интереса учащихся;
- формирование коммуникативных качеств личности;
- воспитание серьезности, самостоятельности, ответственности и аккуратности.

Материально- техническое оснащение

- Презентация к уроку и комплект презентационного оборудования.
- Раздаточный материал для проведения конкурсов.

Ход викторины

Дорогие ребята, сегодня у нас с вами необычный урок – викторина.

Вы знаете, что вся жизнь и деятельность человека непосредственно связана с обработкой информации. Как говорил философ Френсис Бекон «Кто владеет информацией – тот владеет миром».

Мы с вами являемся свидетелями интереснейшего этапа в развитии современного общества – процесса информатизации – пятой информационной революции. Человек живет в информационном пространстве, и сам является его частью. А компьютер – это незаменимый помощник человека при работе с информацией различного вида и свойств.

С давних времён существовало понятие «terra incognita» - неизведанная тайная земля. Я надеюсь, что наша Компьютера – территория информатики и компьютерной техники уже перестала быть для вас такой же неизведанной, вы многому научились, пришло время проверить ваши знания

В игре принимают участие две команды, и начнем мы с разминки.

1 конкурс – «Разминка – вопросы от компьютерной мыши».

1. Кто является разработчиком первой компьютерной мыши? (разработчик манипулятора «мышь» - Дуглас Энгельбарт)
2. Из какого материала был изготовлен ее корпус? (из дерева).
3. Как называется устройство, заменяющее мышшь на ноутбуке? (тачпад).
4. Значок, который перемещается по экрану, следуя за перемещением мыши (курсор).
5. Кого из этих ученых по праву можно назвать «отцом компьютера»? (Чарльз Бэббидж)
6. В каком году выпущен первый персональный компьютер IBM PC? (1981г.)
7. Этого человека считают первым программистом? Кто это? (Ада Августа Лавлейс)
8. Фамилия какого из этих ученых стала названием языка программирования? (Паскаль)

9. Благодаря этому изобретению было достигнуто значительное уменьшение размеров и объёмов потребляемой энергии, а также повышение надёжности. (Транзистор)
10. Какой российский город назван “в честь” древнейшего компьютера? (Абакан)
11. Название какой ноты совпадает с названием одного из языков программирования? (Си)
12. Что означает слово «компьютер»? (Вычислитель)
13. Кого называют «отцом» компьютера? (Чарльза Бэббиджа)

2 конкурс – «Важные даты из истории информатики»

Обеим командам выдается таблица, в которой они должны стрелочками соединить соответствующие элементы.

Установите соответствие между событиями из истории информатики и следующими датами:

Даты	События
А) 13 сентября 2009 года	1) В этот день для России был зарегистрирован домен - .Ru – который был внесен в международную базу данных национальных доменов верхнего уровня.
Б) 7 апреля 1994 года	2) День рождения российской информатики. В этот день Государственный комитет Совета министров СССР зарегистрировал за номером 10475 изобретение И. С. Брука и Б. И. Рамеева - цифровую электронную вычислительную машину.
В) 14 февраля 1946 года	3) Президент России подписал Указ № 1034, который установил в России новый официальный профессиональный праздник - День программиста.
Г) 26 ноября ежегодно	4) Именно в этот день был продемонстрирован первый реально работающий электронный компьютер ENIAC I (Electrical Numerical Integrator And Calculator).
Д) 4 декабря 1948 года	5) В нашей стране принят Закон РФ N 3523-1 Закон об охране программ и баз данных, который предусматривает строгие наказания за самовольное копирование программного обеспечения.
Е) 23 сентября 1992 года	6) Отмечается Всемирный день информации (World Information Day), который проводится по инициативе Международной академии информатизации.

Ответ: А) – 3); Б) – 1); В) – 4); Г) – 6); Д) – 2); Е) – 5) .

3 конкурс – «Полный комплект».

Известный нидерландский ученый, являющийся одним из авторов концепции структурного программирования, Эдсгер Дейкстра однажды сказал: «Информатика не более наука о компьютерах, чем астрономия – наука о телескопах». Однако комплектация современного компьютера настолько разнообразна, что и современному человеку просто необходимо иметь представление, как подобрать оптимальное компьютеризированное рабочее место для решения своих задач.

Но сначала вопрос – какой принцип позволяет нам подключать дополнительные внешние устройства? (принцип открытой архитектуры компьютера).

Командам предлагается следующее задание. В течение минуты выписать как можно больше названий внешних устройств, подключаемых к современному компьютеру. Затем представители команд по очереди называют их, за кем останется последнее слово – тот и победил в этом конкурсе.

Проигравшей в этом конкурсе команде дается возможность заработать 1 балл, продемонстрировав, как подключить колонки (или клавиатуру и мышь) к системному блоку компьютера.

4 конкурс – «Потерялась информация»

Обеим командам выдается соответствующий раздаточный материал.

Задание.

При передаче информации произошла ее частичная потеря из-за помех в канале связи. Кстати, как называются такие помехи в теории связи? (ответ – «шум»).

Ваша задача восстановить потерянную информацию.

Вставьте пропущенные слова:

1. Компьютер является 1) _____ электронным устройством, включающим в себя комплекс 2) _____ и 3) _____ средств.

(ответ: Компьютер является универсальным электронным устройством, включающим в себя комплекс аппаратных и программных средств).

2. ОС Windows представляет собой операционную систему с 1) _____ интерфейсом, обеспечивающую 2) _____ и многопоточную обработку 3) _____ (программ).

(ответ: ОС Windows представляет собой операционную систему с графическим интерфейсом, обеспечивающую многозадачную и многопоточную обработку приложений (программ)).

3. Принцип работы антивирусных программ основан на проверке 1) _____, загрузочных секторов 2) _____ и 3) _____ памяти и поиске в них известных и новых вредоносных программ.

(ответ: Принцип работы антивирусных программ основан на проверке файлов, загрузочных секторов дисков и оперативной памяти и поиске в них известных и новых вредоносных программ).

4. Гиперссылка — автоматический 1) _____ на позицию 2) _____ документа, на другой документ, или на сетевые 3) _____.

(ответ: Гиперссылка — автоматический указатель на позицию внутри документа, на другой документ, или на сетевые ресурсы).

5 конкурс – «Веселый вопрос»

1. Единица информации, о которой абсолютно достоверно известно, что она состоит из 8-ми более мелких единиц (байт).

2. Рабочее пространство на компьютере, которое во множественном числе дало название одной из всемирно популярных ОС (окно – и операционная система Windows)

3. Совокупность байтов, носящая какое-либо гордое имя, имеющая расширение и содержащая бесценную информацию (файл).

4. Остальные символы называют его «невидимкой» (пробел).

5. Видео, материнская и звуковая... Что это? (плата).

6. В Интернете это не дом, и не улица, и даже не Советский Союз. Обычно содержит особое животное – собаку (адрес).

7. Эта логическая функция принимает значение 1, если вы говорите правду, только правду, ничего кроме правды (логическая функция «И»).

8. Раньше так называли склад, где хранились овощи, а теперь здесь хранятся упорядоченные данные (база данных).

«Неформальные определения»

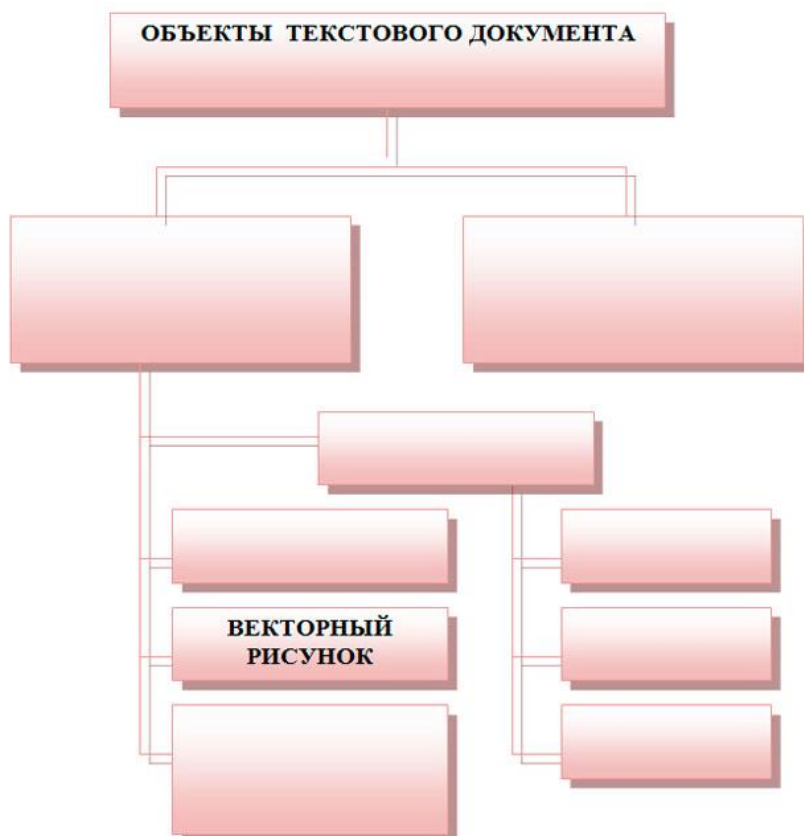
1. «Почерк» компьютера (шрифт).

2. Сколько не запоминай – все равно забудешь. Что это? (пароль).

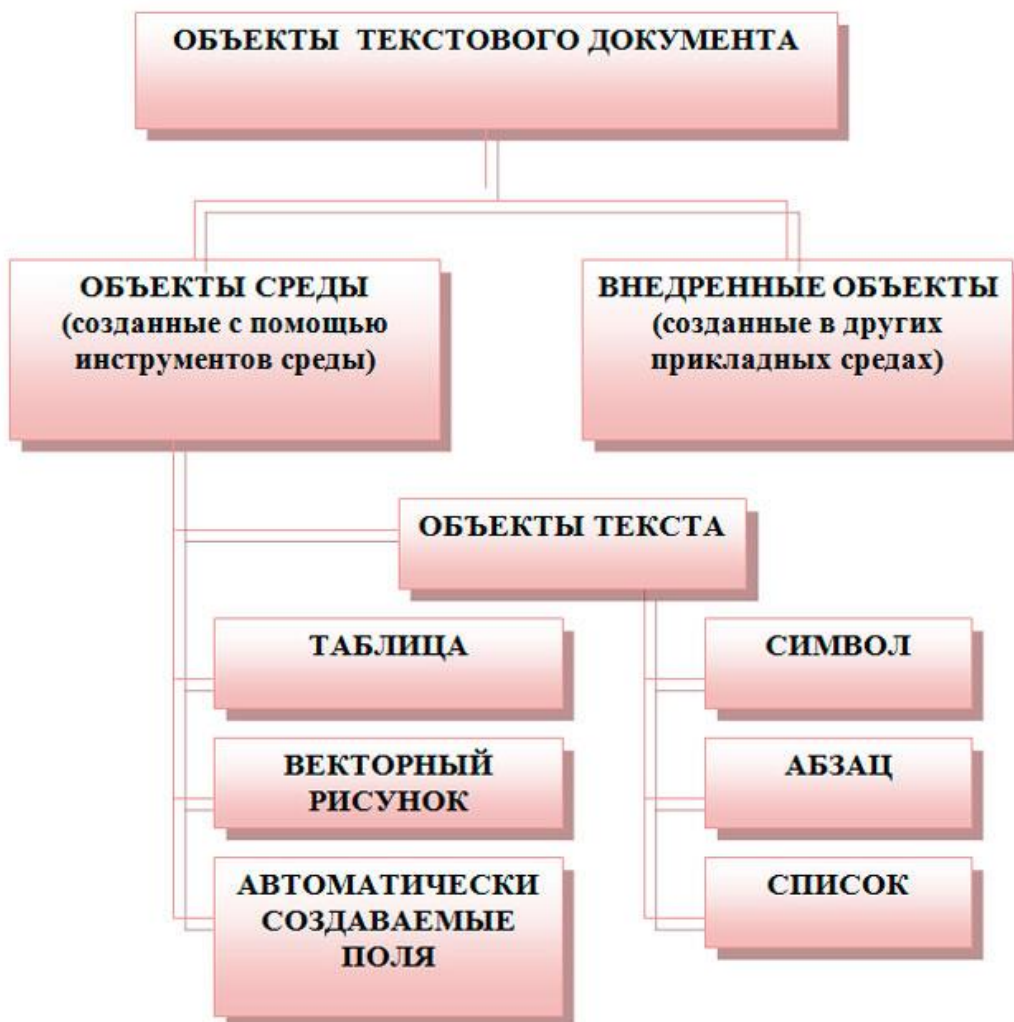
3. «Мозг» компьютера (процессор).

6 конкурс – «Заполните пропуски в схеме»

Обеим командам выдается соответствующий раздаточный материал – схема-классификация по теме «Объекты текстового документа».



Ответ:



7 конкурс – «Информатика в профессии».

Мы уже знаем, что информатика — это наука, изучающая методы представления, накопления, передачи и обработки информации (информационные процессы) с помощью компьютера. Исходя из этого определения информатика - это и наука, и область практической деятельности человека. Так как же можно применить средства и методы информатики в вашей будущей профессии?

Команды готовят несколько примеров такого применения.

(Например, основные направления применения средств информатики в профессии повара:

- Поиск и отбор профессиональной информации (рецепты, оборудование, охрана труда).
- Хранение профессиональной информации.
- Численные расчеты (калькуляция блюд и напитков).
- Работа с контрольно - кассовым оборудованием.
- Представление (презентация, реклама) собственной работы.)

Вывод:

Итак, средства и методы информатики позволяют сделать работу практически любого работника более эффективной в том случае, когда необходимо произвести некоторые информационные процессы (такие как сбор, отбор, хранение, передача и обработка) с профессиональной информацией.

8 конкурс – «Знакомые лица» - знаменитые ученые, работавшие в области информатики.

На экране демонстрируются портреты ученых, а участники команд должны определить, кто из ученых изображен на предлагаемом портрете (примеры такой

информации и портреты ученых можно найти на моем персональном сайте на странице «Информатика в лицах» - <http://mtdinfo.16mb.com/znuchenie.html>.

Источник информации: методическая газета "Информатика" №12/2006).

Слово жюри.

Подведение итогов игры.

Жизнь не стоит на месте, и то, что сегодня кажется нам невозможным, очень скоро станет для нас повседневной реальностью. Компьютерная страна, страна информации и информатики - это окружающее каждого из нас информационное пространство, в котором живет, учится и работает современный человек.

Завершить же нашу викторину мне хотелось бы словами Льва Николаевича Толстого.

«Память лет учения неразрывно живет с человеком и неприметно для него освещает и направляет его шаги в продолжение целой жизни».

Мы с вами живем уже в 21 веке, но эти слова все еще не утратили своей актуальности. И я надеюсь, что информация, полученная в рамках этой викторины, поможет вам как в дальнейшей учебе, так и в профессиональной деятельности.

Методические материалы

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Дата проведения	Коррекция
Изобретение компьютера – 11ч.			
1	Первая «читающая машина». Вычислитель сэра Сэмюэля Морланда	07.10	
2	Счетная машина Паскаля	14.10	
3	Арифмометр Лейбница	21.10	
4	Аналитическая машина Чарльза Бэббиджа	28.10	
5	Основные черты классической фон-неймановской архитектуры ЭВМ	11.11	
6	Счетная машина П. Л. Чебышева	18.11	
7	ЭНИАК-электронный числовой интегратор и калькулятор	25.11	
8	Сергей Алексеевич Лебедев - основоположник компьютерной техники в СССР	02.12	
9	Суперкомпьютер «Ломоносов»	09.12	
10	Создание проекта	16.12	
11	Презентация компьютерного проекта	23.12	

Программирование в лицах – 5ч.			
12	Ада Лавлейс	30.12	
13	Блез Паскаль	13.01	
14	Билл Гейтс	20.01	
15	Джордж Буль «Законы мышления»	27.01	
16	Лев Николаевич Королёв	03.02	
Теория вероятности в моделировании - 12ч.			
17	Вероятность случайного события	10.02	
18	Сложение вероятностей	17.02	
19	Умножение вероятностей	02.03	
20	Модель и моделирование	16.03	
21	Моделирование случайных процессов	23.03	
22	Моделирование биологических процессов	30.03	
23	Игровые стратегии и их моделирование	06.04	
24	Модели на графах	13.04	
25	Создание проекта	20.04	
26	Создание проекта	27.04	
27	Презентация компьютерного проекта.	18.05	
28	Викторина «Информатика в лицах»	25.05	