**Конспект обобщающего урока-игры по теме
«Первое знакомство с компьютером» для учащихся 8 класса.**

***Цели и задачи  мероприятия:*** обобщение и углубление изученного материала; развитие познавательных и творческих способностей.

Образовательная:

1. Повторить, систематизировать знания учащихся;

2. Расширить кругозор учащихся;

3. Способствовать развитию познавательного интереса.

Развивающая:

1. Развивать у учащихся коммуникативно-игровые способности.

2. Развивать память, внимание

3. Развить интеллектуальные и творческие способности учащихся;

4. Развить способности логического мышления учащихся;

Воспитательная:

1. Воспитать умение и навыки работы в команде;

2. Формировать чувства коллективизма и здорового соперничества;

3. Воспитывать чувство уважения друг к другу, доброжелательность, толерантность, чувство товарищества и сопереживания.

4. Воспитывать инициативность и активность,

5. Воспитывать упорство и настойчивость в достижении цели.

***Сопровождение:*** материалы игры представлены в виде презентации, выполненной в программе Microsoft PowerPoint.

***Правила игры.***

Данное мероприятие представляет собой командную игру, поэтому ребята предварительно делятся на группы.

Перед ребятами на экране представлено игровое поле, разбитое на ячейки. Каждой клетке соответствует вопрос определенной сложности. Вопросы, так же как и корабли, спрятаны до тех пор, пока не будет произведен "выстрел" в точку с данными координатами.

Команды по очереди делают свой "выстрел". Если игроки попадают в корабль, то команда зарабатывает 5 баллов и продолжает бой. Если не попадают, то должны ответить на вопрос соответствующий данной ячейке, который открывается на экране. После чего право выстрела переходит к соперникам. В игре подобраны вопросы разного уровня сложности от 5 до 25 баллов. После произведенного выстрела игроки могут обсудить ответ в своей команде. Ведущий (учитель) в свою очередь имеет право спросить любого члена группы. Таким образом, ребята во время игры не только сами вспоминают пройденный материал, но и своими объяснениями обучают менее успешных одноклассников. Выигрывает команда, которая в процессе игры заработала максимальное количество очков.

(Начало игры – склянки. Нажать на цифру «1». Окончание игры – переход на последний слайд осуществляется нажатием на цифру «5». Чтобы увидеть правильный ответ, нужно нажать на сундучок в правом верхнем углу.)

***Вопросы на 5 баллов***

1. Чем данные отличаются от программ? (Данные – это обрабатываемая информация (декларативные знания).
Программы – это описание последовательности действий, которые должен выполнить компьютер, для решения поставленной задачи обработки данных (процедурные знания).
2. Кто сформулировал основные принципы устройства и работы ЭВМ? (Американский ученый Джон фон Нейман)
3. Перечислите устройства и носители внешней памяти компьютера. (Дисководы, лазерные диски, флэш-память)
4. Назовите минимальный комплект устройств, составляющих ПК. (Системный блок, монитор, клавиатура, мышь.)

***Вопросы на 10 баллов***

1. В чем заключается принцип хранимой программы? (Исполняемая программа хранится во внутренней памяти компьютера)
2. Что такое драйвер? (Драйвер – это программа, связывающая процессор с конкретным типом внешнего устройства).
3. Что такое файловая структура диска? (Совокупность файлов на диске и взаимосвязей между ними.)
4. Что является полным именем файла? (Имя логического диска, путь к файлу на диске и имя файла).

***Вопросы на 15 баллов***

1. Назвать свойства внутренней памяти компьютера и раскрыть их суть. (Дискретность (прерывность) – состоит из частей.
Адресуемость – запись информации в память и чтение ее из памяти производится по адресам)
2. Назовите основные части процессора и их назначение.
(- Устройство управления (УУ)
- Арифметико-логическое устройство (АЛУ)
- Регистры – внутренняя память процессора)
3. В чем заключается магистральный принцип взаимодействия устройств?
(Все устройства ПК связаны между собой по многопроводной линии,
которая называется информационной магистралью или шиной.)
4. Рассказать о внутренней памяти компьютера (Электронное устройство, которое хранит информацию, пока питается электроэнергией. ОЗУ, ПЗУ.)

***Вопросы на 20 баллов***

1. Определите, какое из указанных имен файлов удовлетворяет маске: ?**hel**\***lo.c**?\*
	* 1. 1) **hello.c**
		2) **hello.cpp**
		3) **hhelolo.cpp**
		4) **hhelolo.c**(Ответ:3).
2. Каталог содержит файлы с именами

а) **q.c**

**б) qq.cpp**

**в) qq.c**

**г) q1.c1**

**д) qaa.cmd**

**е) q12.cpp**

 Определите, в каком порядке будут показаны файлы, если выбрана сортировка по типу
(по возрастанию). (авгдеб)

1. В каталоге находятся пять файлов:
 **fort.docx, ford.docx, lord.doc, orsk.dat, port.doc**

Определите, по какой из масок будет выбрана указанная группа файлов:
**fort.docx, ford.docx, lord.doc, port.doc**

1) **\*o?\*.d?\***

2) **?o\*?.d\***

3) **\*or\*.doc?**

4) **?or?.doc?**

Ответ:2

1. Дайте определение операционной системе, назовите ее функции.
(- ОС - набор программ, управляющих оперативной памятью, процессором, внешними устройствами и файлами, ведущих диалог с пользователем.
- Диалог с пользователем; управление ресурсами(процессорным временем, внутренней памятью, внешними устройствами);
- работа с файлами.)

***Вопросы на 25 баллов***

1. Выполнить задание 9\_45 Программа-тренажер Устройство компьютера-1.swf
2. Выполнить задание 9\_50 Программа-тренажер Устройство компьютера - 2.swf
3. Перемещаясь из одного каталога в другой, пользователь последовательно посетил каталоги **DOC**, **USER**, **SCHOOL**, **A:\**, **LETTER**, **INBOX**.
При каждом перемещении пользователь либо спускался в каталог на уровень ниже, либо поднимался на уровень выше. Каково полное имя каталога, из которого начал перемещение пользователь? (А:\SCHOOL\USER\DOC)
4. Определите, по какой из масок будет выбрана указанная группа файлов:**1234.xls, 23.xml**, **234.xls, 23.xml**

1) **\*23\*.?x\***

2) **?23?.x??**

3) **?23?.x\***

4) **\*23\*.???**

Ответ: 4.

