

ПРАВИЛА РАБОТЫ В КОМПЬЮТЕРНОМ КЛАССЕ

1. Нельзя ставить вещи (портфели, сумки, пакеты...) на компьютерные столы. Работать за компьютером можно только с ручкой, тетрадкой и учебником.
2. Включать и выключать компьютер можно только с разрешения учителя. Если при работе возникают какие-то проблемы с техникой, не пытайтесь решить их самостоятельно – позвоните учителю.
3. Нельзя трогать провода, соединяющие компьютеры между собой, с клавиатурой, мышью – это может повредить их.
4. Бережно относиться к компьютеру, не стучать по клавиатуре, не прикасаться к компьютеру влажными руками, не есть и не пить в кабинете.
5. Работать за компьютером с чистыми сухими руками
6. В кабинете не бегать, не толкаться. Не вставать со своих мест, когда в кабинет входят посетители.
7. **Запрещается** запускать программное обеспечение, не предусмотренное учебным процессом, приносить и устанавливать без разрешения учителя программы, игры, удалять с компьютера информацию не принадлежащую лично вам.

УСТРОЙСТВО КОМПЬЮТЕРА

Компьютер – это устройство для хранения, обработки и передачи информации.

Компьютер - это не один электронный аппарат, а небольшой комплекс взаимосвязанных устройств, каждому из которых поручена определенная функция.

Основная часть компьютера - **системный блок**. В нем располагаются устройства, считающиеся **внутренними**. К ним относятся процессор, жесткий диск, оперативная память и др.

Самый важный из них – **процессор**. Он предназначен для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера. Правильно будет сказать, что процессор – это мозг компьютера.

Жесткий диск предназначен для постоянного хранения информации – программ, документов, игр, фотографий и тп. **Оперативная память** - для временного хранения информации используемой при работе.



Носители информации - устройства хранения и переноса информации: Жесткий диск, CD диск, DVD диск, Флешки.



Устройства, подключающиеся к системному блоку снаружи, считаются **внешними (или периферийными)**. Обычно эти устройства предназначены для ввода и вывода информации.

Компьютер может работать с разным набором внешних устройств, но существует минимальная конфигурация компьютера:

Минимальная конфигурация - минимальный набор устройств, без которых работа с компьютером становится бессмысленной.

- **системный блок** («сердце и мозг машины»)
- **клавиатура** (устройство для ввода информации и управления работой компьютера)
- **монитор=дисплей** (устройство для вывода информации на экран)



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА

- **мышь** = манипулятор мышь (устройство, облегчающее ввод информации и управление работой компьютера)
- **принтер** (устройство для вывода информации на бумагу)
- **сканер** (устройство для ввода графической информации с бумажного носителя)
- **колонки** (устройство для вывода звуковой информации)
- **микрофон** (устройство для ввода звуковой информации)



Существует множество дополнительных устройств для управления компьютером во время игры (соответственно все они относятся к устройствам ввода – они вводят в компьютер ваши команды)



Но есть конечно и «более полезные» дополнительные устройства:

Проектор – устройство для вывода (проецирования) изображения на внешний экран

Графический планшет - средство безклавиатурного ввода данных и графических изображений в компьютер, позволяющее, например, вводить от руки текст, рисунки, ставить подпись в текстовом редакторе, рисовать и т.д.

Web камера – используется для передачи изображения в режиме реального времени – разговоров по скайпу, организации телеконференций, наблюдения за каким-либо объектом и тп.



проектор



Графический планшет



Web камера



Кстати, а клавиатура бывает и такая:



Гибкая клавиатура



МФУ



Внешний жесткий диск

А если объединить принтер и сканер то получится **МФУ** – многофункциональное устройство выполняющее функции принтера, сканера и копира.

А если жесткий диск заключить в специальный корпус, то он из внутреннего устройства превратится во внешнее – **внешний жесткий диск**, подключаемый с компьютеру снаружи через USB порт. В этом случае он может использоваться не только для хранения информации, но и для переноса больших объемов информации.

А если принтер очень большой, то он называется **плоттер** – на нем обычно печатают афиши, плакаты, баннеры, чертежи и прочую широкоформатную продукцию.



ВКЛЮЧЕНИЕ КОМПЬЮТЕРА

1. Включить системный блок (Power)
2. Включить монитор
3. Выбрать вашего пользователя

!!! Не мешать загрузке компьютера – не трогать мышь или клавиатуру

Перед включением компьютера убедитесь, что он не был включен до вас.

ВЫКЛЮЧЕНИЕ КОМПЬЮТЕРА

1. Пуск – выключение компьютера– выключить компьютер (или кнопка Power на клавиатуре.)
2. Дождаться выключения компьютера.
3. Выключить монитор (не обязательно).

!!!! Не нажимать никаких других кнопок!!!!

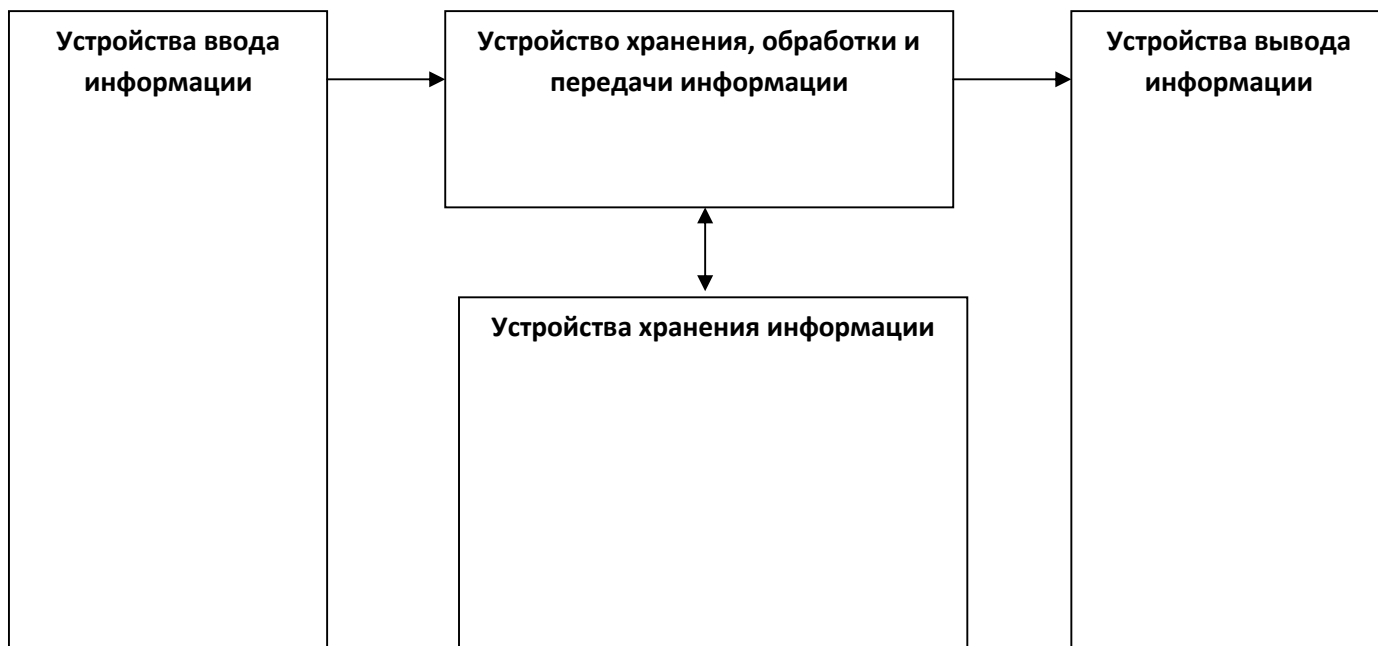
ЗАВЕРШЕНИЕ СЕАНСА

1. Пуск – завершение сеанса – смена пользователя

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ПО ТЕМЕ "УСТРОЙСТВО КОМПЬЮТЕРА"

конспект + учебник 5класс §2

Заполнить схему логического устройства компьютера.



Кроссворд «Устройство компьютера»

По вертикали:

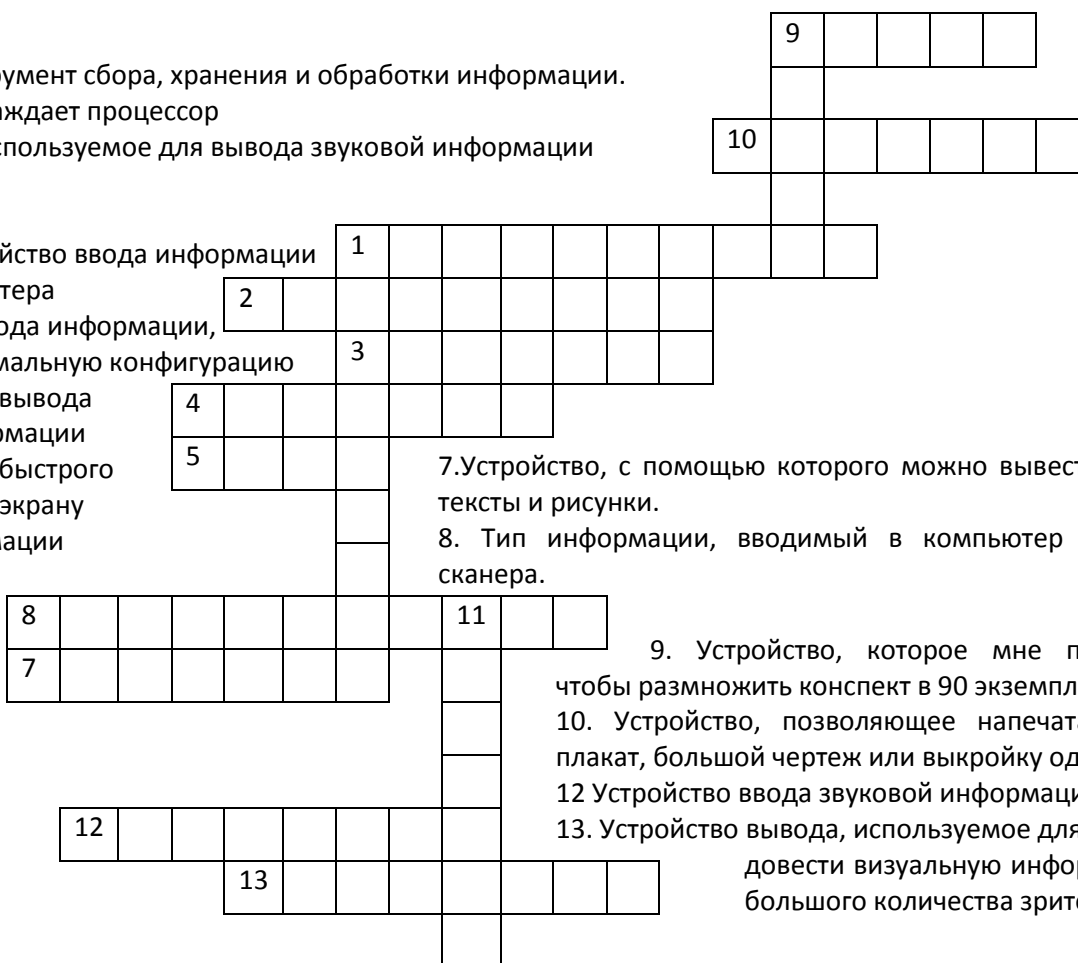
- 1. Основной инструмент сбора, хранения и обработки информации.
- 9 Устройство, охлаждает процессор
- 11. Устройства, используемое для вывода звуковой информации

По горизонтали:

- 1. Основное устройство ввода информации
- 2. «Мозг» компьютера
- 3. Устройство вывода информации, входящее в минимальную конфигурацию
- 4. Устройство для вывода визуальной информации
- 5. Устройство для быстрого перемещения по экрану и выбора информации

- 7. Устройство, с помощью которого можно вывести на бумагу тексты и рисунки.
- 8. Тип информации, вводимый в компьютер с помощью сканера.

- 9. Устройство, которое мне потребуется, чтобы размножить конспект в 90 экземплярах.
- 10. Устройство, позволяющее напечатать афишу, плакат, большой чертеж или выкройку одежды
- 12 Устройство ввода звуковой информации
- 13. Устройство вывода, используемое для того чтобы довести визуальную информацию до большого количества зрителей



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ПО ТЕМЕ "УСТРОЙСТВО КОМПЬЮТЕРА"

Каждому термину, указанному в левой колонке, поставь в соответствие его описание, приведенное в правой колонке

Информация	Устройство для ввода информации путём нажатия клавиш
Компьютер	Сведения об интересующем вас предмете
Процессор	Устройство для быстрого перемещения по экрану и выбора нужной информации
Оперативная память	Используется для длительного хранения информации
Жёсткий диск	Универсальное программно управляемое устройство для обработки информации
Клавиатура	Информация в ней находится только во время работы компьютера
Монитор	Устройство, предназначенное для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера
Мышь	Устройство для печати информации на бумаге
Принтер	Устройство визуального отображения информации
Данные	Совокупность всех устройств компьютера
Аппаратное обеспечение	Информация, представленная в форме, пригодной для обработки компьютером

Найдите ошибки: обведите изображение, размещенное не там где нужно



Найди и зачеркни "Лишнее" устройство в каждой группе

- | | |
|--|---|
| клавиатура
мышь
сканер
акустические колонки | принтер
монитор
сканер
наушники |
| графопостроитель
джойстик
принтер
монитор | сканер
клавиатура
монитор
микрофон |

Каждому устройству поставьте во соответствие виды информации, с которыми оно работает

Клавиатура	Числовая информация
Монитор	Текстовая информация
Принтер	Графическая информация
Микрофон	Звуковая информация
Акустические колонки	Видеоинформация
Сканер	
Веб-камера	

Определите устройством ввода или вывода информации является каждое из перечисленных устройств (соедините стрелками)

Укажите устройства для хранения информации

- Жёсткий диск
- Процессор
- Оперативная память
- Монитор
- Принтер
- Сканер
- Флеш-память
- Акустические колонки
- Оптический диск

Укажите внутренние устройства

- Процессор
- Флеш-память
- Оперативная память
- Плоттер
- Сканер
- Жесткий диск
- Трекбол
- Web-камера

Укажите устройства ввода графической информации

- Сканер
- Клавиатура
- Видеокамера
- Микрофон
- Фотоаппарат
- Диктофон
- Монитор
- Принтер
- Графопостроитель
- Графический планшет

Устройства ввода информации	Принтер	Устройства вывода информации
	Микрофон	
	Видеопроектор	
	Графопостроитель	
	Акустические колонки	
	Джойстик	
	Цифровой микроскоп	
	Сканер	
	Встроенный динамик	
	Тачпад	
	Наушники	
	Web-камера	
	Тачскрин	
	Цифровой фотоаппарат	
	Клавиатура	
	Графический планшет	
Мышь		

ПРАВИЛЬНАЯ ПОСАДКА ЗА КОМПЬЮТЕРОМ

В современном мире каждый день огромное количество людей проводит по несколько часов за компьютером. Играете ли вы, или работаете, важно следить за своей посадкой - это поможет не только повысить вашу работоспособность, но и поможет предотвратить заболевания, связанные с работой за компьютером.

Осанка Сохранять нужную осанку при работе за компьютером помогает правильно подобранный рабочий стул. Спинка стула должна поддерживать нижнюю половину спины. Во время работы за компьютером самым **оптимальным является положение тела, при котором спина и шея находятся на прямой линии, ноги стоят на полу и образуют прямой угол с коленями, при необходимости используйте подставку для ног.**

Голова, шея Голову держите прямо, с небольшим наклоном вперед. Монитор и рабочие документы должны быть размещены так, чтобы вам не приходилось постоянно вращать головой из стороны в сторону.

Чтобы не приходилось лишний раз тянуться и чтобы плечи и руки находились в правильном положении, попробуйте следующее:

- Расположите клавиатуру и мышь на одном уровне, примерно на уровне локтя. Расположив руки на клавиатуре, проследите, чтобы ваши плечи были расслаблены, а руки согнуты примерно под углом 90°.
- Когда вы печатаете, расположите клавиатуру по центру перед собой, а рядом — мышь.
- Часто используемые предметы должны находиться рядом, чтобы до них можно было легко дотянуться.

Для правильного положения запястий и расположения пальцев, постарайтесь сделать следующее:

- Во время печати или работы с мышкой запястья держите прямо. Не сгибайте запястья и не уводите их в стороны. При печати **кости рук и запястья должны как бы нависать над клавиатурой**, так, чтобы работала вся кисть, а не отдельные пальцы пытались дотянуться до удаленных клавиш.

Для того, чтобы не затекала шея, сделайте следующее:

- Верх монитора должен находиться примерно на уровне глаз.
- Монитор должен находиться перед вами по центру.

Чтобы не уставали глаза, соблюдайте следующие правила:

- Монитор должен находиться от вас на расстоянии вытянутой руки. (около 50 см)
- Не допускайте попадание бликов на монитор, по возможности удалите источники света от монитора, при необходимости используйте жалюзи.
- Не забывайте протирать экран. Если вы носите очки, протирайте и их.
- Отрегулируйте яркость и контрастность монитора.

Упражнения для глаз выполняются не вставая с кресла, легко, без напряжения. Примите удобное положение, спина прямая, глаза открыты, взгляд устремлен прямо.

Снимаем нагрузку с мышц, участвующих в движении глазного яблока:

- Взгляд влево - прямо, вправо - прямо, вверх - прямо, вниз - прямо, без задержки в отведенном положении. Круговые движения глаз -от 1 до 10 кругов влево и вправо. Сначала быстрее, потом - как можно медленнее.

Изменение фокусного расстояния:

- Смотреть на кончик носа, затем вдаль. Смотреть на кончик пальца или карандаша, удерживаемого на расстоянии 30 см от глаз, затем вдаль. Повторить несколько раз. Сжать веки, затем моргнуть несколько раз.

Закончить гимнастику необходимо массажем век:

- Мягко поглаживая их указательным и средним пальцами в направлении от носа к вискам, а затем потерев ладони, и легко, без усилий, прикрыв ими предварительно закрытые глаза, чтобы полностью загородить их от света (на 1 мин). Представить погружение в полную темноту.

Чтобы не уставали руки:

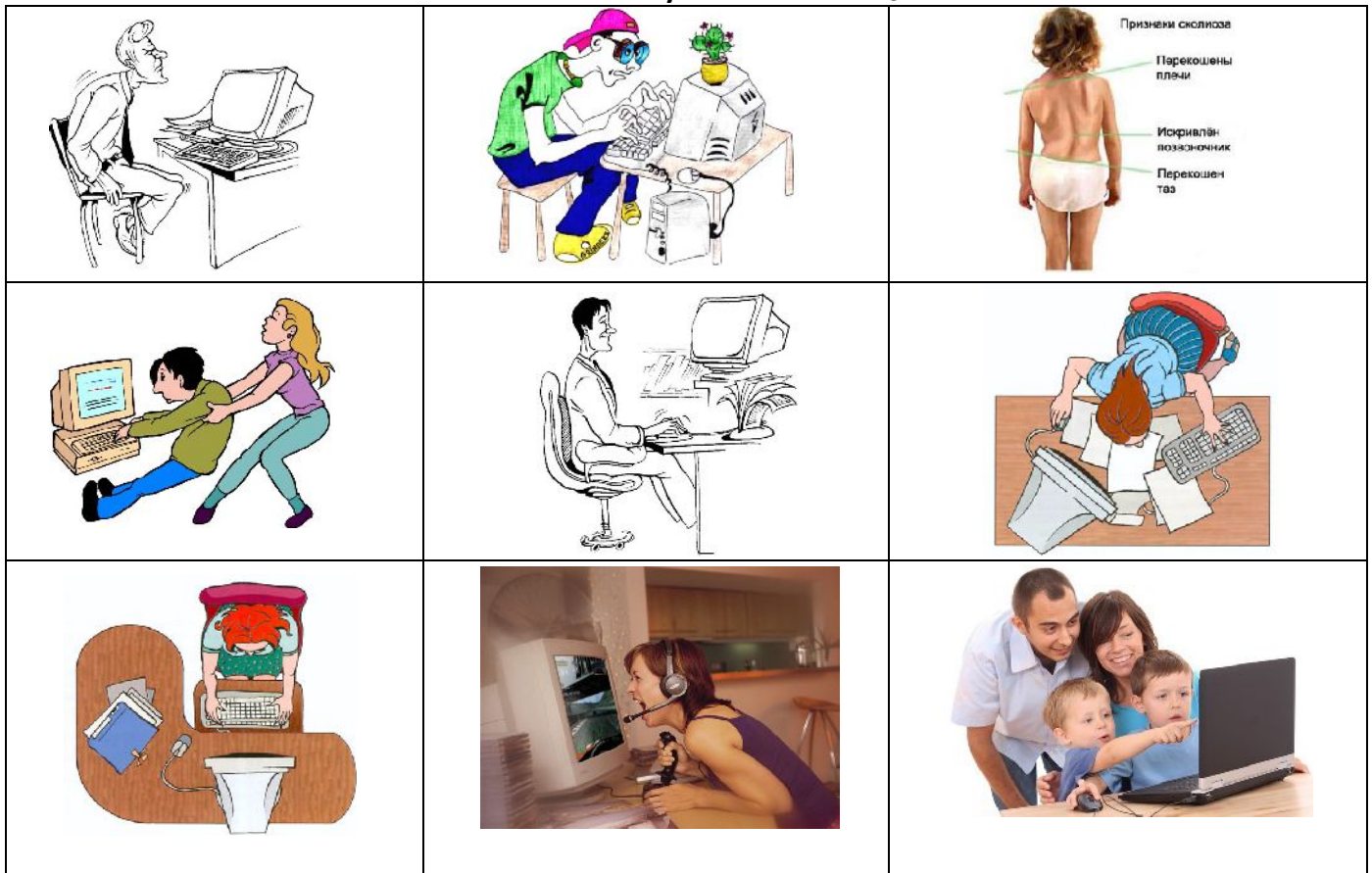
- Печатайте, слегка ударяя по клавишам. Кисти рук и пальцы должны быть расслаблены, так как много силы прикладывать, чтобы нажать на клавишу, не надо.
- Используя мышь, прикасайтесь к ее кнопкам мягко. Рука должна быть расслабленной, а не крепко сжимать манипулятор.
- Не опускайте руки ни на какую поверхность во время печати. Если у клавиатуры есть подставка, ее можно использовать в перерывах для отдыха.

Как подружиться с мышкой Держать мышь стоит за края большим пальцем и мизинцем, чтобы указательный лежал на левой кнопке, средний на колесике, а безымянный на правой кнопке. При этом запястье должно лежать на столе постоянно, а катать мышь по столу надо только движениями пальцев.

Делайте перерывы Перерывы помогут вам восстановиться после любой напряженной деятельности и избежать профессиональных заболеваний. **Берегите свое здоровье!**



ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ПО ТЕМЕ "ПРАВИЛЬНАЯ ПОСАДКА И ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОЧЕГО МЕСТА"
конспект + учебник 5 класс §2



Найди и расставь номера рисунков и напиши к каждому рисунку свой комментарий (2-3 предложения):

Правильная посадка за компьютером _____

1. Не правильная посадка за компьютером _____

2. Правильная организация рабочего места _____

3. Не правильная организация рабочего места _____

4. Компьютерная зависимость _____

5. Игровая зависимость _____

6. Последствие неправильной посадки за компьютером и столом. _____

7. Результат ненормированного общения с компьютером _____

8. При правильной организации работа, **компьютер друг** а не враг _____

WINDOWS

Интерфейс – способ взаимодействия программы и пользователя

Операционная система (ОС) – это программа, которая управляет работой компьютера, периферийных устройств, обеспечивает диалог с пользователем, запускает остальные (прикладные) программы на выполнение.

Ни один компьютер не может работать без операционной системы. Наши компьютеры работают под управлением операционной системы **Windows 7**

Экран монитора, на котором организуется работа пользователя, принято называть **рабочим столом**.

Основной элемент графического интерфейса ОС Windows- **ОКНО**

Перемещение окна осуществляется мышью за строку заголовка. **Строка заголовка** содержит название запущенной программы и открытого документа или папки

Меню окна – содержит весь необходимый набор команд, с помощью которого осуществляется работа с приложением (папкой)

Под меню может находиться **панель инструментов** – содержит пиктограммы (картинки-кнопки) наиболее часто используемых команд.

Взявшись мышью за **рамку окна** можно произвольным образом изменить его размер.





Указатель мыши, изначально имеющий вид стрелки, меняет свой вид в зависимости от ситуации. Например, если вы хотите изменить размер окна, мышью нужно поднести к рамке окна так, чтобы она приняла вид двунаправленной стрелки. Если мышшь приняла вид песочных часов, это означает, что компьютер целиком занят выполнением какой-то операции и тд (см табл.)

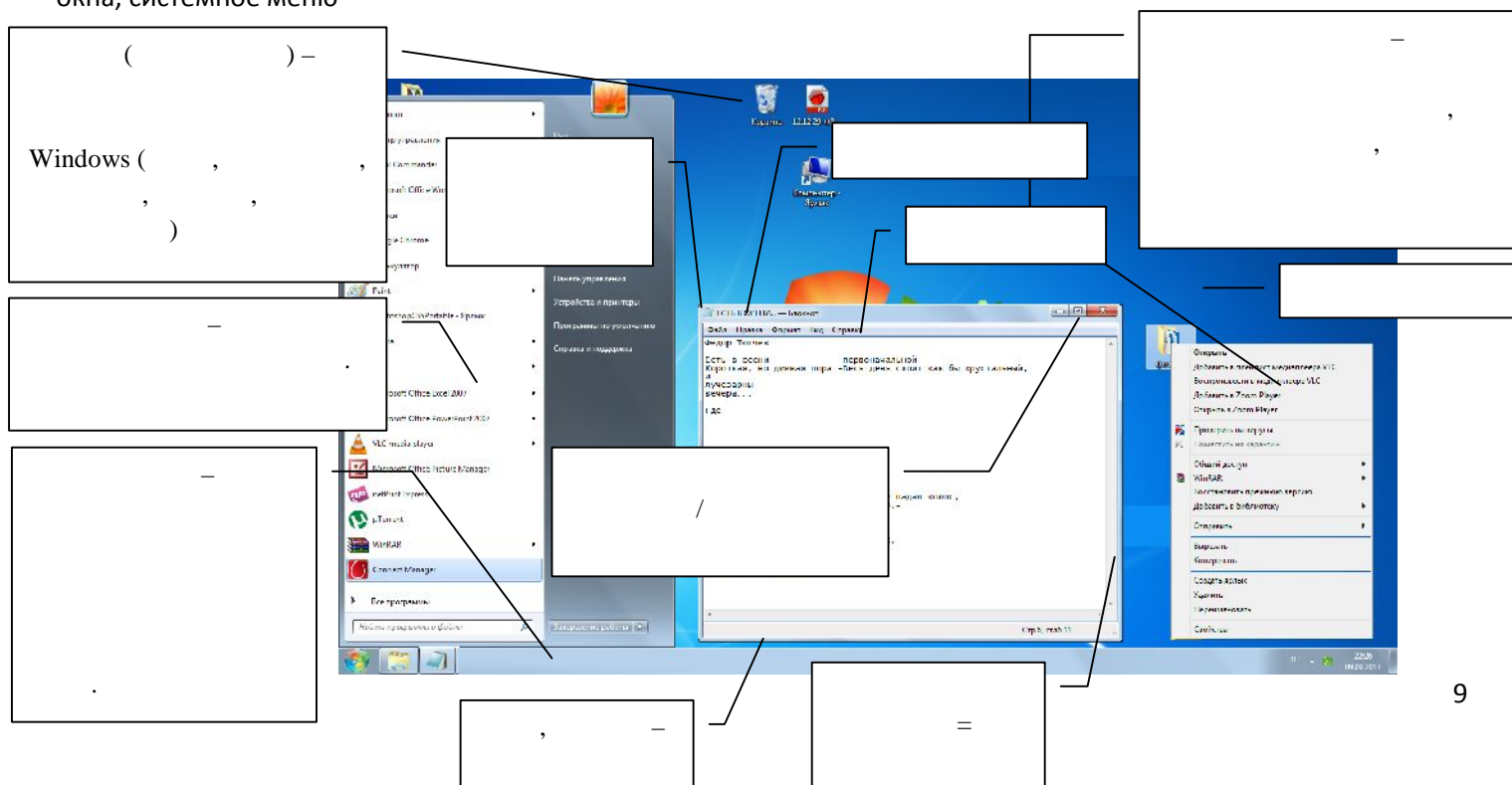
Кнопка **«свернуть»** - убирает окно с рабочего стола, сворачивая на панель задач, При этом работа программы не прекращается и к нему можно вернуться в любой момент времени.

Кнопка **«развернуть/восстановить»** - разворачивает окно на весь экран или возвращает ему предыдущий размер

Кнопка **«закреть»** - закрывает окно, программу, выгружает его полностью из оперативной памяти.

Меню – список из которого можно сделать выбор. В Windows существует несколько видов меню: главное, контекстное, меню окна, системное меню

Виды курсоров мыши			
	Основной режим		Изменение вертикальных размеров
	Выбор справки		Изменение горизонтальных размеров
	Система недоступна		Изменение размеров по диагонали 1
	Графическое выделение		Изменение размеров по диагонали 2
	Выделение текста		Перемещение
	Операция невозможна		Выбор ссылки

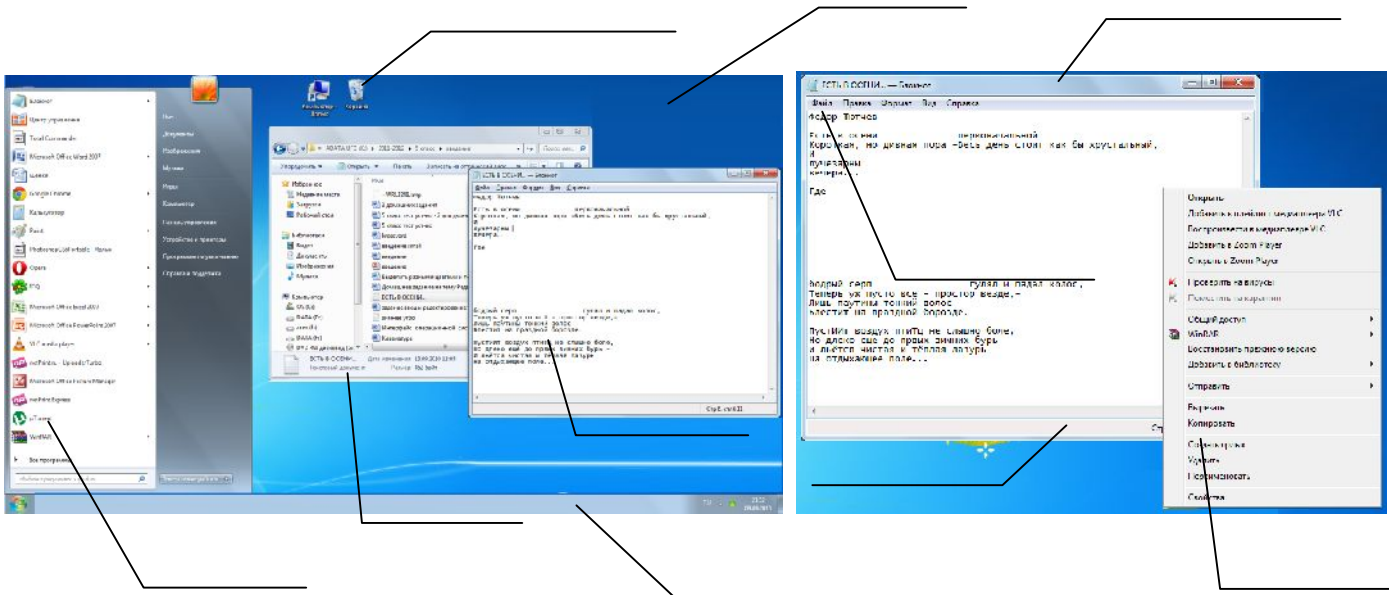


ФИО, класс _____

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ПО ТЕМЕ ОС WINDOWS
конспект + учебник 5 класс §4

1.

Windows



2.



3.

? _____

4.

? _____

5.

? _____

6.

7.

? _____

8.

? _____

9.

? ?

10.

« _____ »

« _____ » - _____

11.

, _____

12.

WINDOWS

При перетаскивании окна	
При изменении ширины окна	
При изменении высоты окна	
При одновременном изменении высоты и ширины окна	
Компьютер занят	
Действие невозможно	

Перемещение мыши

Выделение объекта

Щелчок левой кнопкой мыши

Перемещение по экрану указателя мыши

Двойной щелчок

Перемещение объекта по экрану

Перемещение мыши при нажатой левой кнопке

Отображение содержимого папки, запуск программы

Щелчок правой кнопкой мыши

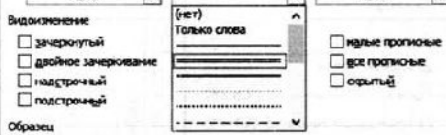
Вызов контекстного меню

Раскрывающиеся списки



Списки

Флажки



Командные кнопки



Открыть



Создать



Сохранить



Печать



Вставить



Сохранить как

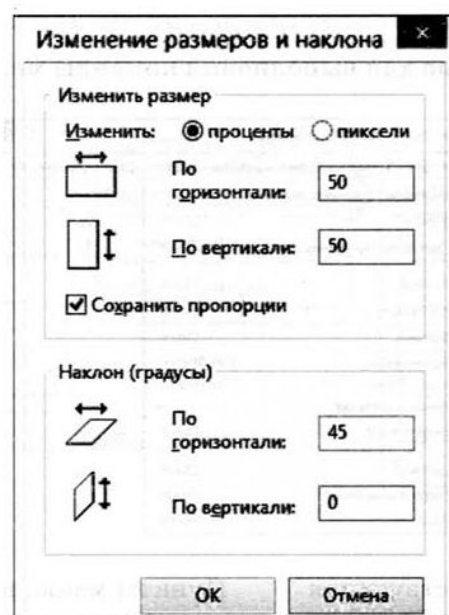


Копировать



Вырезать

Флажок



Поле ввода

Командные кнопки

Переключатель

ФАЙЛОВАЯ СИСТЕМА КОМПЬЮТЕРА

Вся информация на компьютере хранится в виде **файлов**, которые для удобства пользователя группируются в **папки**

Файл – это информация, хранящаяся во внешней памяти и имеющая имя

Папка – поименованная группа файлов и каталогов.

Папки используются для систематизации файлов на диске - удобного для пользователя способа их хранения и поиска

Имя файла состоит из **собственного имени имени и расширения**, разделенных точкой:

lena.doc (имя . расширение)

Собственное имя дается пользователем.

Для ОС Windows имя состоит из русских и английских букв, цифр и символов (кроме след: \ / : * ? < >)

Имя может содержать от 1 до 255 символов

Различаются маленькие и большие символы (lena.doc ≠ Lena.doc)

Расширение – присваивается программой при создании файла, описывает содержание файла, может содержать от 1 до 3 символов.

.doc – текстовый документ, созданный в word 2003, .docx- в word 2007 и старше

.rtf – универсальный текстовый формат!!!
















.bmp – растровый рисунок, созданный в Paint

.jpg . gif – более совершенные растровые граф. Форматы. Рисунок в формате gif может быть анимированным)

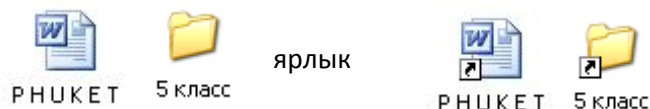
.com, exe - исполняемые файлы - файлы программ

По расширению Windows определяет картинку(пиктограмму) для отображения файла и **программу для его открытия**. Поэтому расширение нельзя стирать или изменять.

Существует много различных значков для отображения файлов и папок. Каждому типу файлов на компьютере соответствует 1 значок, что позволяет легко узнать тип файла. Традиционные значки можно изменять, но лучше этого не делать – это затруднит поиск информации на компьютере. Также следует помнить что «традиционные» значки немного изменяются в каждой следующей версии операционной системы.

 ЛАСТОЧКИ	Текстовый документ, .txt, Блокнот	 ДОМИК	Растровый рисунок, .bmp, Paint	 paint	Папка
 заготовка	Графический файл, .gif	 задание1	Графический файл, .jpg	 ICCA logo	Видео файл (один из возможных вариантов)
 kit2008	Текстовый документ, .doc, Word2003	 ГРАФИЧЕС... РЕДАКТОР...	Текстовый документ, .docx, Word2007	 кроссворд1	Электронная таблица, Excel
 введение	Презентация, .ppt, PowerPoint2003	 ИНФОРМА...	Презентация, .pptx, PowerPoint2007	 informatika	Демонстрация презентации, .pps, PowerPoint2003
 виртуальная клавиатура	Архив	 VIRTUOSO	Самораскрыва-ющийся архив	 pril	Демонстрация презентации, .ppsx, PowerPoint2007

Очень важно не путать значок файла или папки и



Визуально отличаются стрелочкой в нижнем левом углу.

Значок файла – это сам файл, его физическое расположение. При копировании на флэшку – вы копируете сам файл. А **ярлык** – это только ссылка на то место где он хранится. Используется для быстрого доступа к объекту. Если вы его скопируете на флэшку и принесете в школу – то открыть не сможете, так как он только будет ссылаться на файл, который остался у вас дома.

Операции с файлами и папками

1. Создание папки

- а) в папке «мои документы» или на рабочем столе щелкнуть правой кнопкой мыши – создать – папку. Ввести имя. Нажать Enter
 б) в папке «мои документы» меню – файл – создать - папку. Ввести имя. Нажать Enter

2. Выделение группы файлов

- Если файлы подряд: А) выделить зажав левую кнопку мыши
 Б) выделить первый, зажать shift, выделить последний

Если файлы не подряд:

Выделить первый, зажать ctrl, поочередно выделять остальные

<p>Выделяем мышью или стрелками клавиатуры, удерживая Shift</p>	<p>Выделяем с помощью мыши, удерживая Ctrl</p>

3. Копирование

Открыть папку откуда копируем информацию. Выделить файл, папку или группу файлов и папок
 Меню – правка – копировать (или правая кнопка мыши – копировать или **Ctrl+C**)

Перейти в папку куда будем копировать

Меню – правка – вставить (или правая кнопка мыши – вставить или **Ctrl+V**)

4. Перемещение

Открыть папку откуда перемещаем информацию. Выделить файл, папку или группу файлов и папок

Меню – правка – вырезать (или правая кнопка мыши – вырезать или **Ctrl+X**)

Перейти в папку куда будем перемещать

Меню – правка – вставить (или правая кнопка мыши – вставить или **Ctrl+V**)

5. Переименование

Выделить файл

Меню – файл – переименовать (или правой кнопкой мыши – переименовать)

Стереть старое имя, вписать новое, enter

6. Удаление

Выделить файл или папку

Меню – файл – удалить (или правая кнопка мыши – удалить или **delete**)

ФИО, класс _____

ДОМАШНЯЯ РАБОТА ПО ТЕМЕ ФАЙЛОВАЯ СИСТЕМА КОМПЬЮТЕРА**Конспект + учебник 5 класс §5**





1. Выделите имя и расширение. Что можно сказать о типе файла.

ссамостоятельная работа.doc**самостоятельная работа.jpg**

2. Вычеркните файлы в именах которых принципиальная ошибка с точки зрения windows

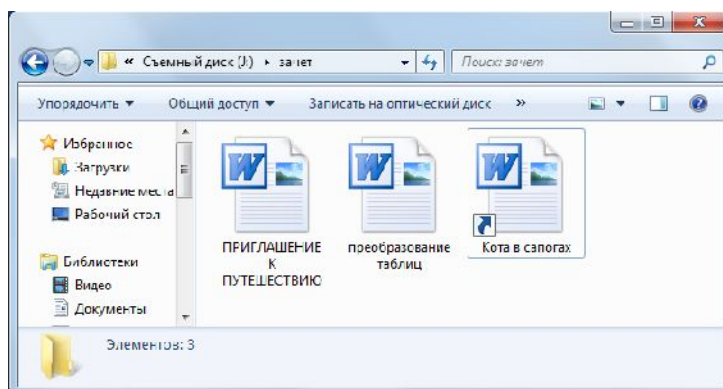
lena?kat.doc**0123.doc****дом/раб.jpg****i.doc****таня_иванова.ppt**

3. Подпишите элементы файловой системы (если это файл, то указать его тип)

 ПАСТОЧКИ	 заготовка	 ГРАФИЧЕС...	 paint

4. Какую ошибку допустил ученик, копируя

файлы _____



5. Какие из приведенных имена файлов не рекомендованы для использования:

Зеленый домик.jpg презентация 015.ppt презентация Пирамиды 02.ppt**Документ 2.doc hrhrhrhr.jpg вопросы к экзамену иванов.doc безымянный 215.bmp****Ответьте на вопросы**

6. Для чего нужны папки? _____

7. Для чего нужны ярлыки? _____

8. К чему приведет стирание расширения? _____

9. К чему приведет произвольное изменение расширения (с помощью переименования)? _____

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ ПО ТЕМЕ ФАЙЛОВАЯ СИСТЕМА КОМПЬЮТЕРА

Установите соответствие между значками и соответствующими им объектами



Графический файл

Программа

Звуковой файл

Папка

Текстовый файл

Видеофайл

Ярлык папки

Установите соответствие между компьютерными и аналогичными им не компьютерными объектами

Имя файла

Файл

Папка

Диск

Вложенная папка

Библиотека

Шкаф

Полка

Книга

Название книги

Вы открыли папку с компьютерной игрой "пятнашки" и там увидели несколько файлов.

укажите, какой файл вы откроете, чтобы прочитать инструкцию к игре

- Пятнашки.avi
- Пятнашки.txt
- Пятнашки.wav
- Пятнашки.bmp
- Пятнашки.com

укажите, какой файл вы откроете, чтобы посмотреть демонстрационный ролик

- Пятнашки.avi
- Пятнашки.txt
- Пятнашки.wav
- Пятнашки.bmp
- Пятнашки.com

укажите, какой файл вы откроете, чтобы прослушать музыкальное сопровождение к игре

- Пятнашки.avi
- Пятнашки.txt
- Пятнашки.wav
- Пятнашки.bmp
- Пятнашки.com

укажите, какой файл вы откроете, чтобы запустить игру

- Пятнашки.avi
- Пятнашки.txt
- Пятнашки.wav
- Пятнашки.bmp
- Пятнашки.com