

«Компьютерная школа»

СКАЗКА

*Сказка научит вас правилам поведения в компьютерном классе,
поможет узнать, что такое компьютер, для чего он предназначен,
из чего состоит и многое другое,
полезное и интересное!*

Итак...

Жили – были два друга:

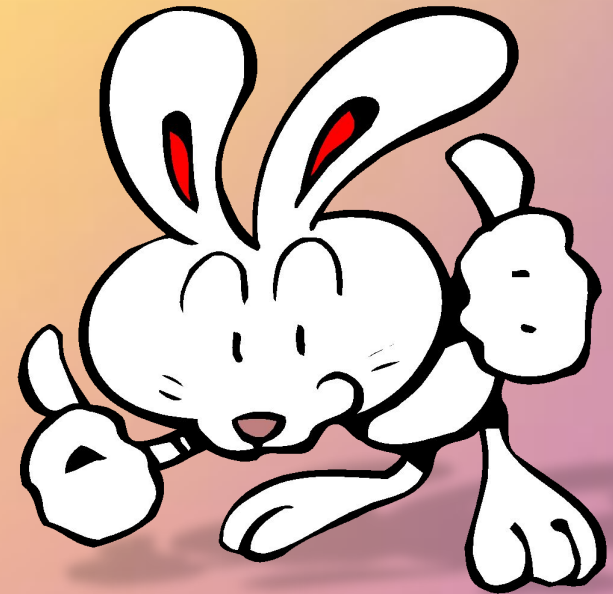
Любознашка



Любознашка была очень любознательна и интересовалась всем на свете.

Зазнашка

И



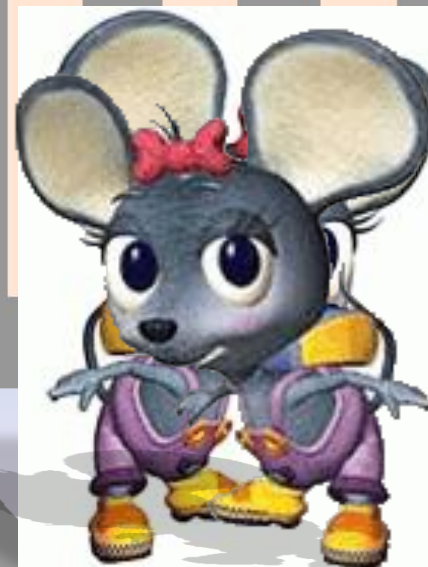
Зазнашка очень любил хвастаться и говорил, что всё умеет, хотя, конечно, умел не всё...

Однажды Любознашка и Зазнашка увидели, как радостные дети бежали в школу. И они решили, что обязательно тоже пойдут в школу и посмотрят, чем они там занимаются...
Придя в компьютерный класс они увидели совсем маленький компьютер.

Калькулятор.

Я самый маленький
из семейства
компьютеров.

Как тебя
зовут?



А что значит слово
КОМПЬЮТЕР,
и что ты умеешь делать?

Компьютер в переводе с
английского языка означает
«ВЫЧИСЛИТЕЛЬ». Я могу
быстро считать примеры.



$$2 + 2 = 4$$

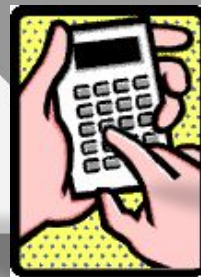
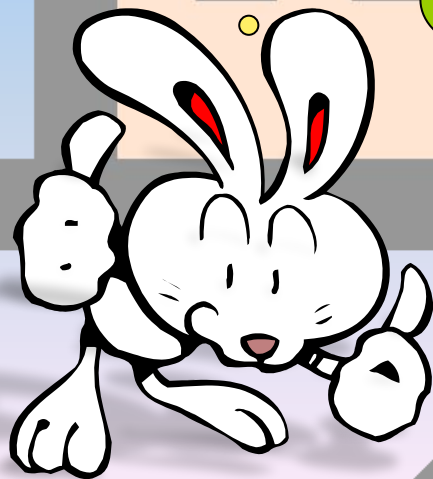


Подумаешь... $2 + 2 = 4$.
Я этот пример
сосчитаю быстрее, чем
ты!

А вот, например
 $37 + 128$

**Друзья переглянулись
и задумались...**

Вот тут-то при
работе с большими
числами
я вам и помогаю!



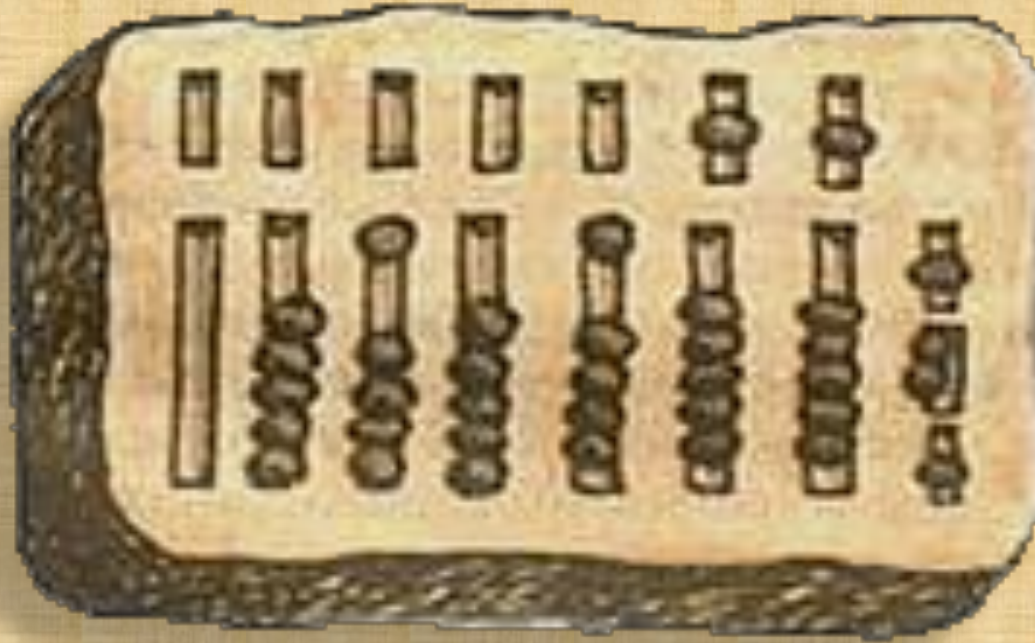
**Я, конечно, очень
маленький,**



**но мои старшие братья
умеют гораздо больше.
Они помогают не только
ученикам, но и студентам
и учёным.**

Если вы не торопитесь, я могу вас познакомить с бабушками и дедушками

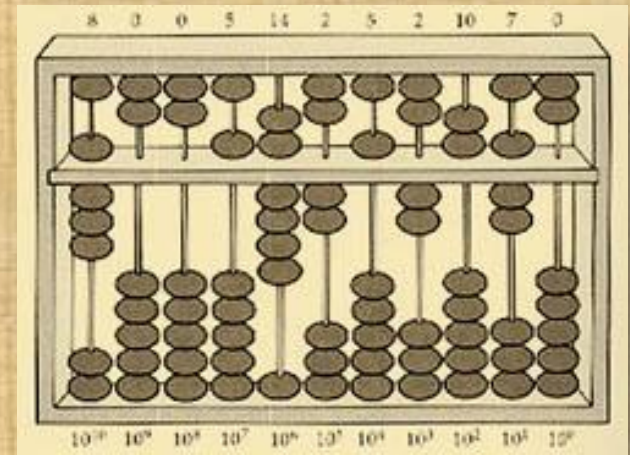
Это - **Древнегреческий абак.**



Посыпанная морским песком дощечка. На песке проходились бороздки, на которых камешками обозначались числа. Одна бороздка соответствовала единицам, другая - десяткам и т.д.

Подобные счёты были не только в древней Греции, но и других странах...

Китайские счеты **суан-пан** состояли из деревянной рамки, разделанной на верхние и нижние секции. У китайцев в основе счета лежала не десятка, а пятерка.



У японцев это же устройство для счета носило название **серобян**.

На Руси долгое время считали по косточкам, раскладываемым в кучки. Примерно с XV века получил распространение **"дощаный счет"**.

Он представлял собой рамку с укрепленными горизонтальными веревочками, на которые были нанизаны просверленные сливовые или вишневые косточки.

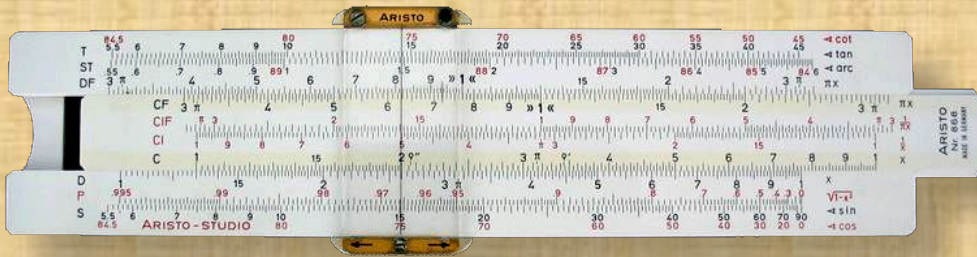


17 век



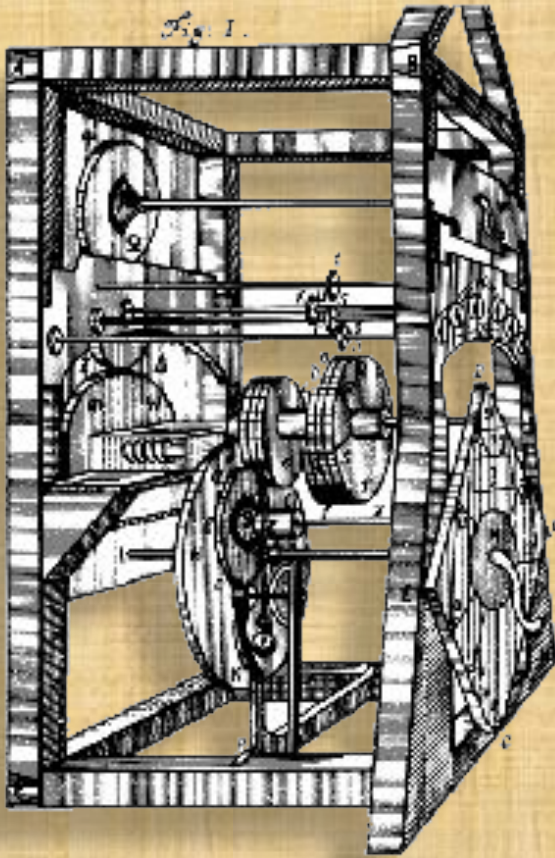
Французский математик **Блез Паскаль** сконструировал счетное устройство, чтобы облегчить труд своего отца - налогового инспектора.

Немецкий философ, математик, физик **Г.В.Лейбниц** создал "ступенчатый вычислитель" - счетную машину, позволяющую складывать, вычитать, умножать, делить, извлекать квадратные корни.



Англичане **Роберт Биссакар**, а в 1657 году - независимо от него – **Сет Патридж** разработали прямоугольную логарифмическую линейку, конструкция которой в основном сохранилась до наших дней.

18 век

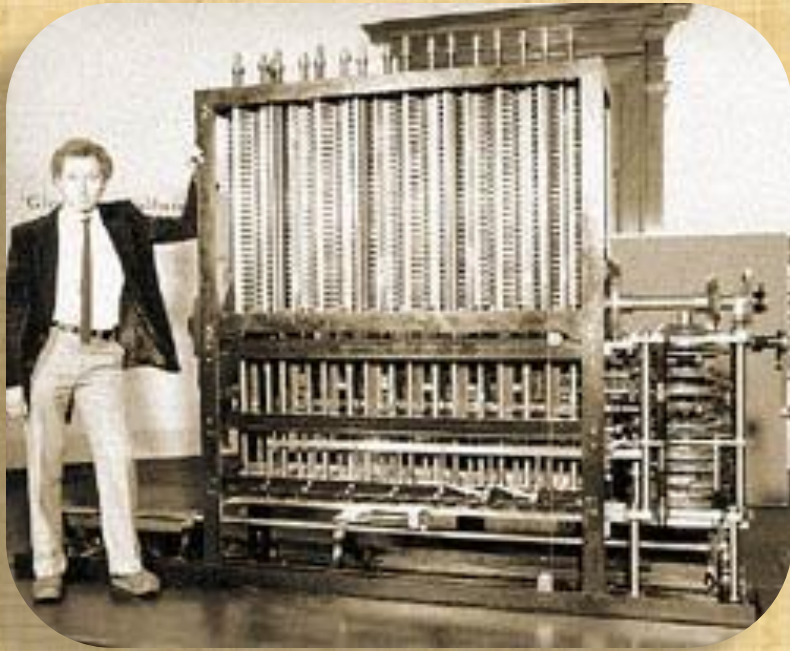


В 1709 году **Джованни Полени** продемонстрировал арифмометр. В нем было использовано новшество: машина приводилась в действие силой падающего груза, привязанного к свободному концу каната. Это была первая в истории «арифмометростроения» попытка заменить ручной привод внешним источником энергии.

14разрядную машину **Мюллера** отличали некоторые усовершенствования. Он включил в механизм звоночек, подававший сигнал, если вычислитель допускал определенные ошибки.



19 век



Энтузиасты из Лондонского музея науки построили **аналитическую машину Бэббиджа**. Она состояла из четырех тысяч железных, бронзовых и стальных деталей и весит три тонны. Правда, пользоваться ею очень тяжело - при каждом вычислении приходится несколько сотен (а то и тысяч) раз крутить ручку автомата. Двигатель приводился в действие последовательностью **перфокарт**, содержащих инструкции (программу).



Калькуляторы сейчас стали неотъемлемым атрибутом современной жизни. А вот когда не было калькуляторов, в ходу был **счислитель Куммера**. Сложение и вычитание производилось посредством простейшего передвижения реек.

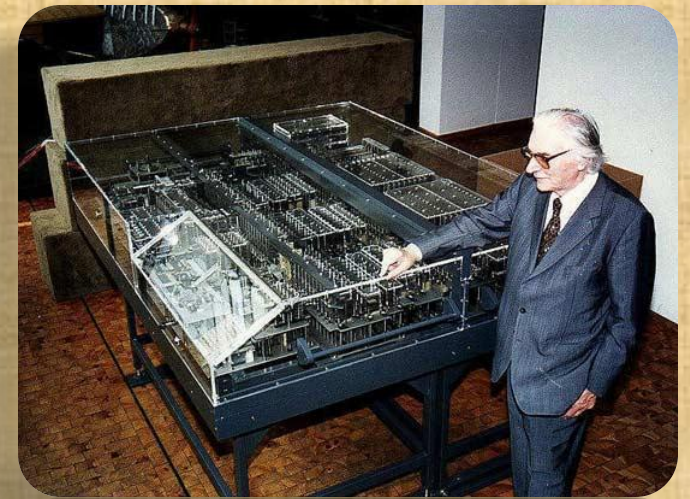
20 век



Взнивер Буш конструирует анализатор.

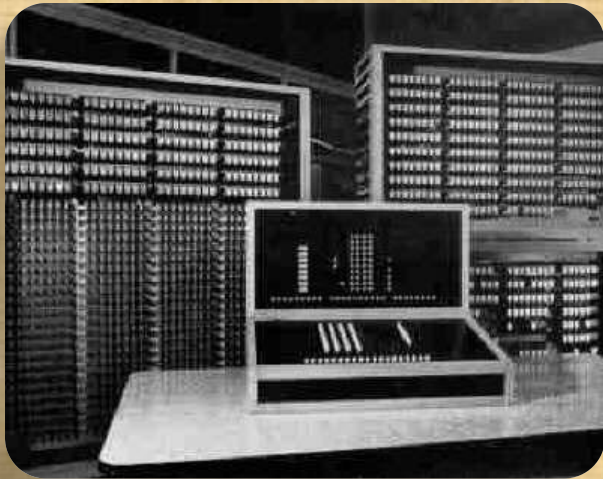
По сути, это первая успешная попытка создать компьютер, способный выполнять громоздкие научные вычисления. Роль Буша в истории компьютерных технологий очень велика

Конрад Цузе (1910-1995) создал вычислительную машину Z1, которая имела клавиатуру для ввода условий задачи. По завершению вычислений результат высвечивался на панели с множеством маленьких лампочек. Общая площадь, которую занимала машина составляла 4 кв.м.



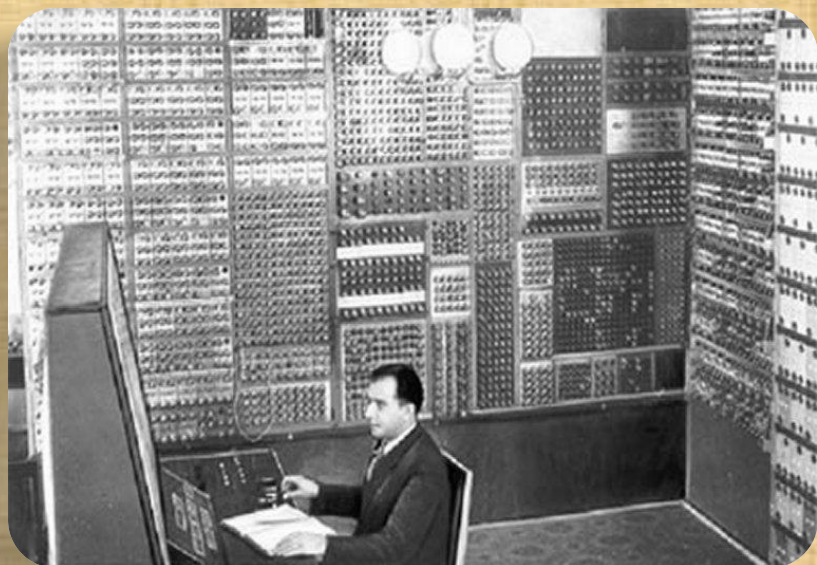
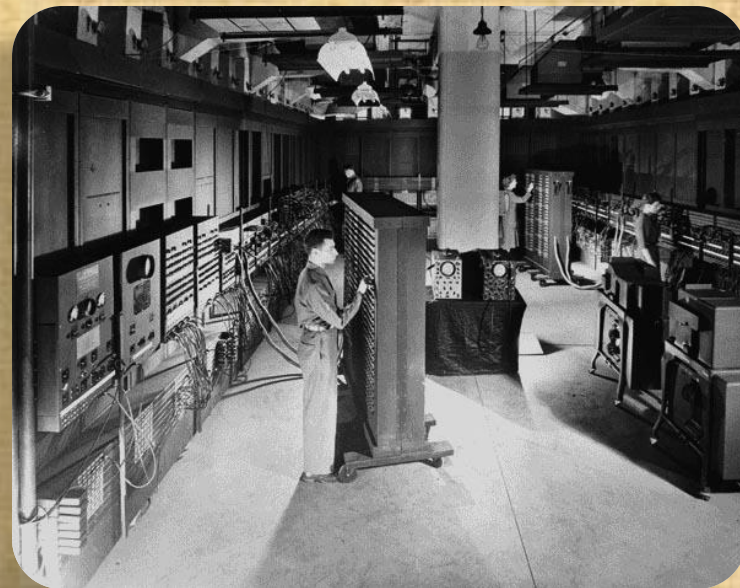
Для следующей модели Z2 К.Цузе придумал очень остроумное и дешевое устройство ввода: Цузе стал кодировать инструкции для машины, пробивая отверстия в использованной 35-миллиметровой фотопленке.





31 мая 1941 года была успешно испытана Z3 — первая в мире программно управляемая вычислительная машина

В 1942 году американский физик **Джон Моучли** представил собственный проект вычислительной машины - **ЭВМ ENIAC**. Компьютер проживет девять лет и последний раз будет включен в 1955 году.



В 1948 году **С.А.Лебедевым** и **Б.И. Рамеевым** был предложен первый проект отечественной цифровой электронно - вычислительной машины.

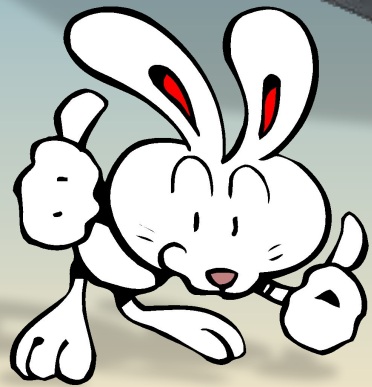
ЭВМ

ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНО !

**А КАК КОМПЬЮТЕР ВЫГЛЯДИТ
СЕЙЧАС?**

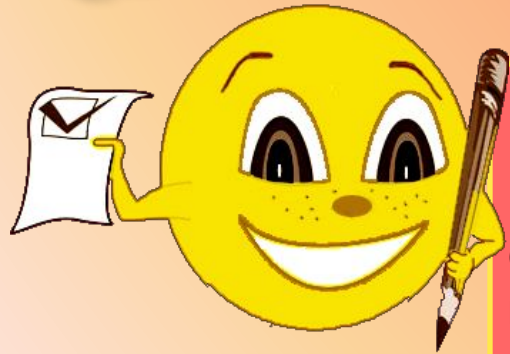


**Давайте
посмотрим...**

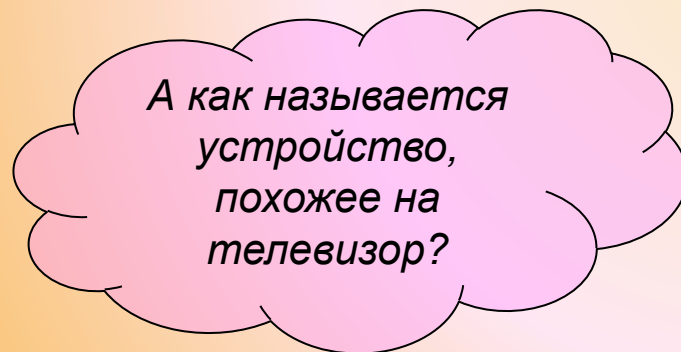
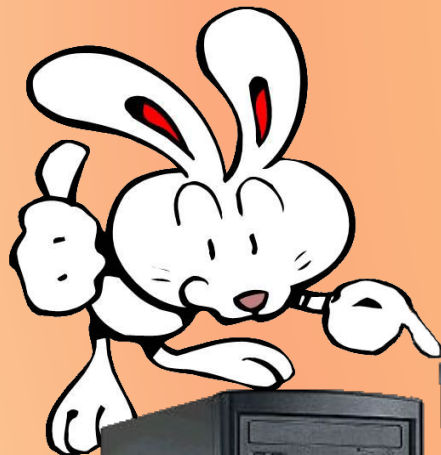




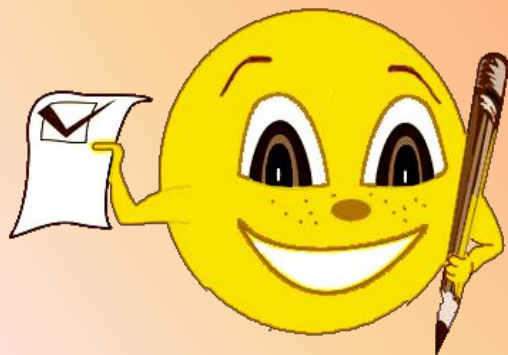
Интересно,
что это
такое?



Это одно из основных устройств компьютера – **КЛАВИАТУРА**.
С её помощью в компьютер вводят данные (числа, текст) и команды.



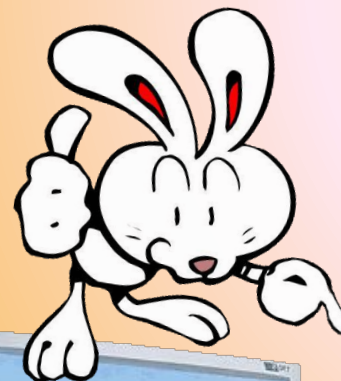
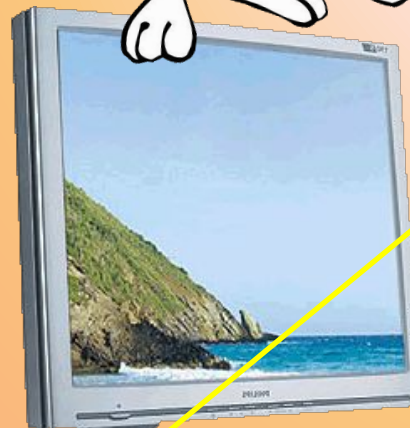
А как называется
устройство,
похожее на
телевизор?



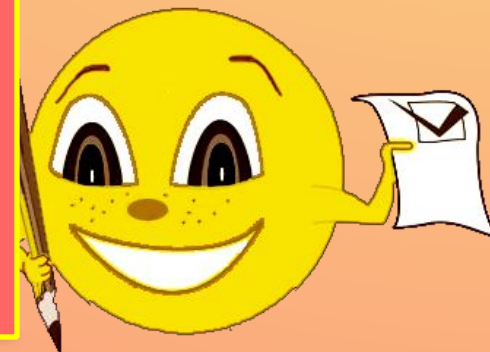
Это – **МОНИТОР**.

На экране монитора высвечиваются числа, текст или рисунки. Монитор – тоже одно из основных устройств компьютера.

Скажите, пожалуйста,
для чего нужно
устройство, похожее на
ящик, на котором горят
цветные лампочки?

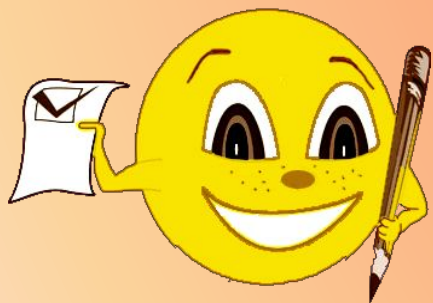
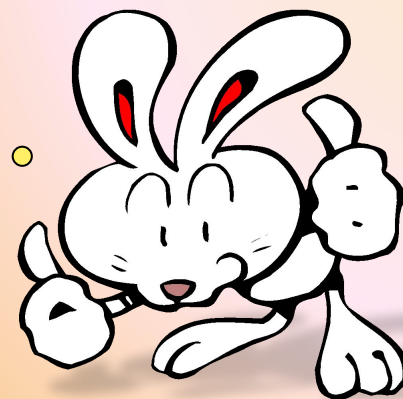


Это тоже одно из основных устройств компьютера.
Называется оно **«СИСТЕМНЫЙ БЛОК»**.
Все остальные устройства компьютера связаны между
собой через системный блок. В нём расположены все
важные части компьютера, например, память.

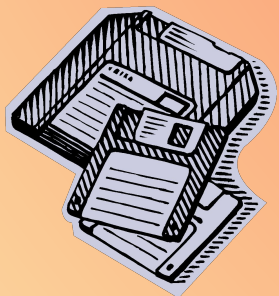




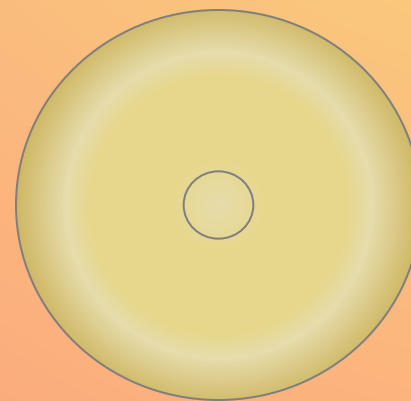
У компьютера есть
память?



Да и память компьютера предназначена для хранения разной информации: чисел, текстов, команд, рисунков, обучающих и игровых программ и других данных. Всё это можно также хранить, например на




или




гибких магнитных дисках –
ДИСКЕТАХ

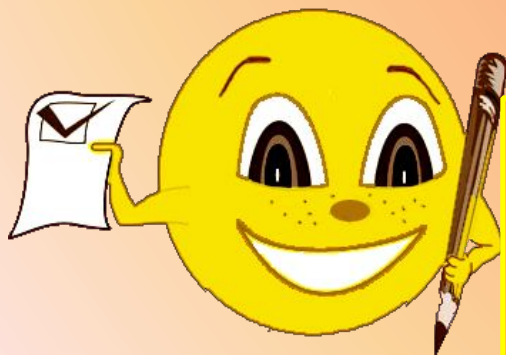
ЛАЗЕРНЫХ ДИСКАХ



Посмотрите,
посмотрите, какое
странное устройство,
оно мне кого-то
напоминает...



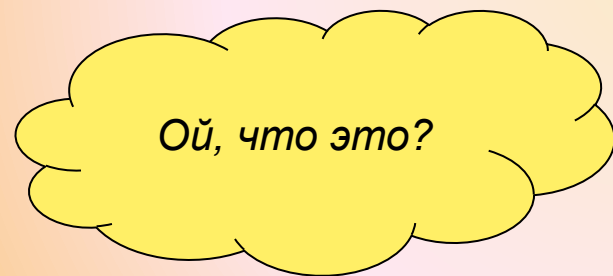
похоже на...
мышку!



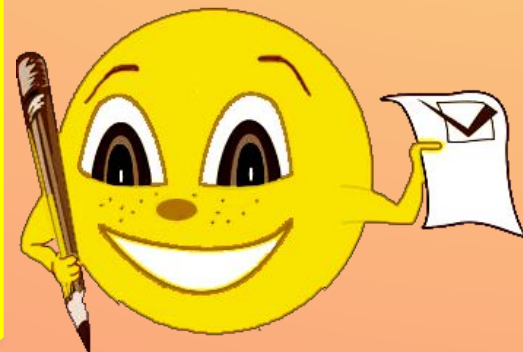
Это устройство так и называется –
«МЫШЬ».

Мышь предназначена для работы с графическими данными (изображениями), а также позволяет выбирать команды, представленные на мониторе.

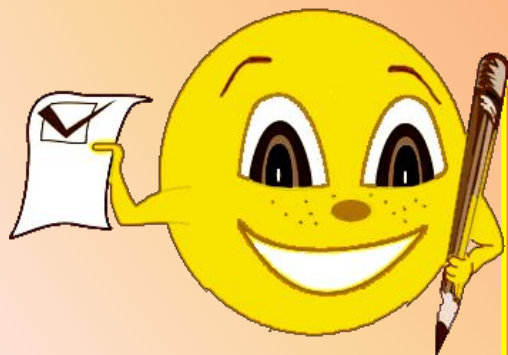
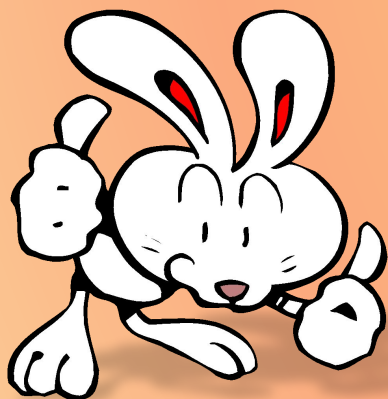
Вдруг что-то щёлкнуло и негромко затрещало...



Это – **«ПРИНТЕР»**.
Он предназначен для вывода данных из компьютера на бумагу.



А это что?



Это устройство называется
«СКАНЕР».

С его помощью в компьютер вводят информацию. Это могут быть и рисунки, и текст.

СИСТЕМНЫЙ БЛОК

МОНИТОР



ДАВАЙТЕ ПОВТОРИМ

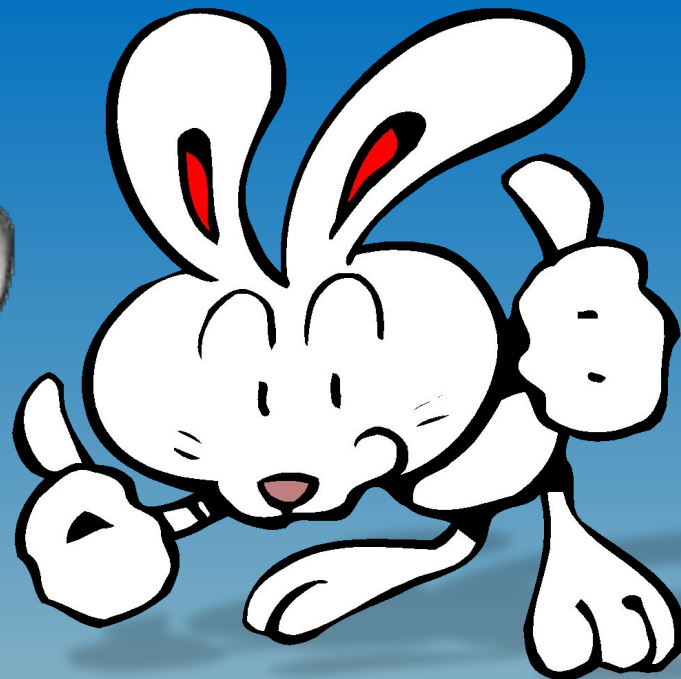
КЛАВИАТУРА

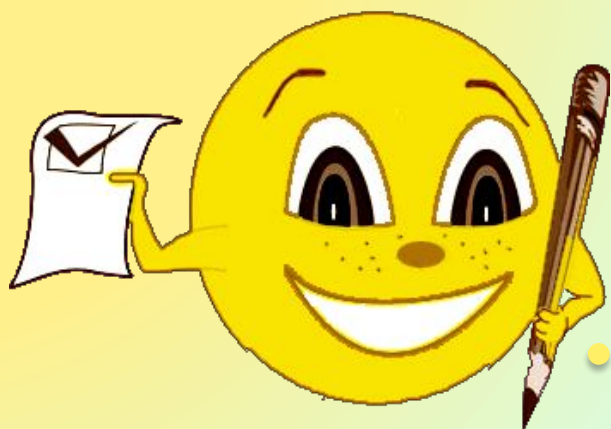
МЫШЬ



ПРИНТЕР

СКАНЕР



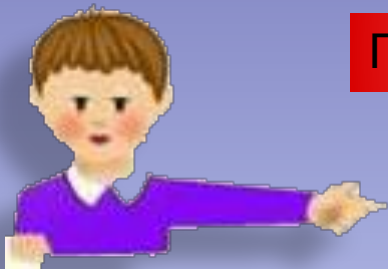



Конечно сможете. И
учиться надо начинать
сразу же!

Но сначала нужно изучить
правила поведения в
компьютерном классе.



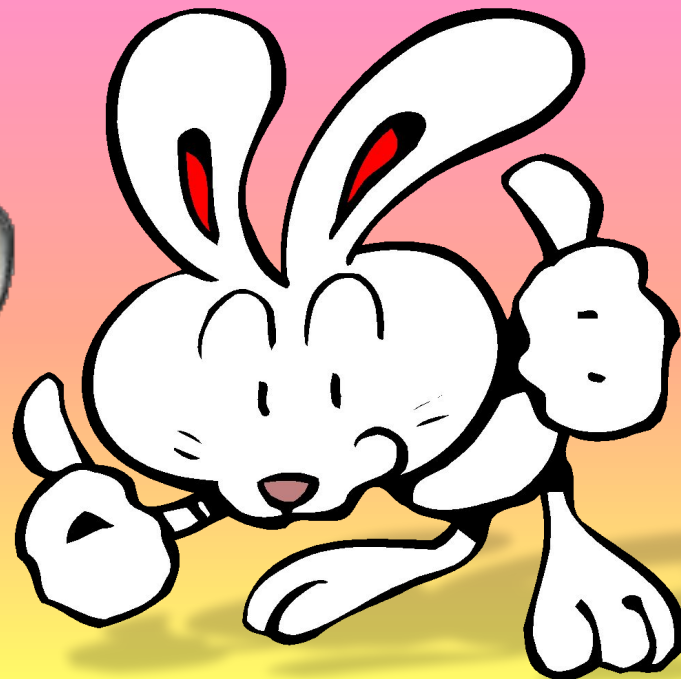
Поговорим о технике безопасности:



1. В компьютерном классе нельзя бегать.
2. Нельзя работать за компьютером в мокрой одежде и с мокрыми руками. 
3. Не надо трогать экран монитора.
4. Работая за компьютером, следует сидеть ровно, не сутулиться. Глаза должны находиться на расстоянии 60 – 70 см от монитора.
5. Поработал 20 минут – дай отдохнуть глазкам.



6. При неисправности аппаратуры **НЕМЕДЛЕННО** прекрати работу и скажи об этом учителю.



**Будь внимателен,
и у тебя
всё получится!!!**