

Программист

Внеклассное мероприятие для III—IV классов

ЗАДАЧИ: расширять и конкретизировать знания учащихся о профессии программиста; развивать умение работать в группах; обогащать словарный запас; воспитывать уважительное отношение друг к другу.

ОБОРУДОВАНИЕ: карточки с заданиями.

НА ДИСКЕ: карточки, ребусы, кроссворд, сканворд.

Ход мероприятия

Учитель. Сегодня мы поговорим об очень нужной современной профессии. О какой? Угадайте.

Он программы пишет-пишет,
За компьютером сидит,
Все эмоции здесь лишни —
Лишь исходный код твердит. **(Программист)**
И. Ревю.

❓ На чем работает программист? *(На компьютере.)*

С ним мы в игры поиграем,
С ним мы тексты набираем,
Он оформит их красиво
И разложит по архивам.
Он рисует и поет,
В Интернет с собой ведет.
Он что надо! Просто супер!
Персональный наш... **(компьютер)**.

Раньше такого умного друга
У школьников не было в нашей округе.
Теперь в каждом доме, на каждом столе
Стоит он, помощник тебе да и мне.
Рисует, считает, хоть что вычисляет,
А если захочешь, в игру поиграет.
Он — ЭВМ. Это имя одно.
А как по-другому зовем мы его? **(Компьютер)**

Учитель. Компьютер в работе используют люди многих профессий: математики, экономисты, физики, художники, мультипликаторы, музыканты...

Работа компьютера во многом напоминает работу нашего мозга: и тот и другой получают и хранят информацию. Только мозг осмысливает ее, а компьютер обрабатывает. Компьютер — это электронное устройство, которому надо четко формулировать задание.

Как же дать компьютеру задание? С помощью последовательных команд, которые называются программой. Программу можно составить самим, а можно приобрести уже готовую. Существуют тысячи программ: от увлекательных космических приключений в компьютерных играх до решения математических задач или управления финансовыми операциями. Их созданием и занимаются программисты.

❓ Как создают компьютерную программу? *(Разрабатывают последовательность действий.)* Как называется определенная последовательность действий? *(Инструкция, алгоритм.)*

Учитель. Процесс разработки инструкций, которые должен выполнить компьютер, можно сравнить с процессом изготовления, например, книжной полки.

Представьте себе, что у вас возникло желание смастерить собственными руками книжную полку. В этом случае вы прежде всего решите, что это будет за полка: какого цвета, какой длины, какой ширины, то есть составите эскиз будущего изделия. Затем вы приступите к поиску необходимых материалов и инструментов — и только после этого начнете работать. Закончив работу, вы придирчиво рассмотрите получившееся изделие и, выявив неточности (погрешности), исправите их.

Нетрудно заметить, что процесс изготовления книжной полки проходил по определенному плану:

- 1) составление эскиза изделия;
- 2) подготовка необходимых материалов и инструментов;
- 3) выполнение работы;
- 4) внесение исправлений.

Аналогичная работа происходит и в процессе программирования. Сначала четко формулируется задача. Затем составляется план решения этой задачи, после чего программа разрабатывается и уточняется.

❑ А как программа вводится в компьютер? (С помощью специального языка.)

Учитель. Что же представляет собой язык программирования? Это набор слов, специальных знаков и команд, "понятных" компьютеру. Существует много различных языков программирования: Бейсик, Паскаль, Лого, Фортран, Кобол и др. Почему языков программирования много? Потому что с помощью одного языка удобно рисовать, с помощью другого — чертить и т. д.

Интересно знать

- ❖ Первым программирующим устройством принято считать ткацкий станок, который в 1804 г. придумал Жозеф Мари Жаккар. Это было огромное достижение в ткацком деле. С помощью удивительной машины Жаккара можно было менять узоры на тканях.
- ❖ Первая программа для аналитической машины была написана в 1843 г. дочкой поэта Джорджа Байрона графиней Адой Августой Лавлейс. Ее именем назван один из языков для вычислительной техники.
- ❖ Первый программируемый компьютер заработал в 1941 г. Его запустил, создав первый язык программирования, немецкий инженер Конрад Цузе.
- ❖ С момента появления первых компьютеров появилось более восьми тысяч языков программирования.
- ❖ Первый портативный компьютер весил 11 кг и был создан в 1982 г., в этом же году появился и первый в мире компьютерный вирус.
- ❖ В странах СНГ символ @ называют собакой, в других странах — улиткой, обезьяной, ухом.

КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА

Класс делится на три команды.

"Портрет программиста"

Каждая команда за одну минуту записывает на листе бумаги профессиональные качества, которыми должен обладать программист, затем обосновывает свой ответ. Выигрывает команда, которая перечислит больше качеств.

Затем дети обсуждают, какие опасности могут подстергать человека, работающего или играющего за компьютером.

Повторяются правила безопасности при работе за компьютером.

"Закономерности"

Найти закономерность и продолжить ряд.

1-я команда: 3, 5, 4, 6, 5... (+ 2 - 1)

2-я команда: 1, 3, 7, 13, 21... (+ 2 + 4 + 6 ...)

3-я команда: 2, 6, 3, 7, 4... (+ 4 - 3)

"Логические задачи"

1-я команда

Маша и Катя живут в одном многоэтажном доме. Квартира Кати находится ниже квартиры Маши на 6 этажей. Маша спускалась в гости к Кате. Пройдя половину пути, она оказалась на шестом этаже. На каких этажах находятся квартиры девочек? (Маша живет на девятом этаже, Катя — на третьем.)

2-я команда

Степа, Ваня и Женя отправились рыбачить. Мальчики поймали карпа, окуня и карася. Нам известно следующее: Степина рыба тяжелее, чем окунь, но легче той рыбы, которую поймал Женя. Карась оказался самым тяжелым. Рыбы весили 1 кг, 2 кг, 3 кг, но какая рыба и сколько — неизвестно. Определите, кто какую рыбу поймал и сколько эта рыба весила. (Степа поймал карпа, который весил 2 кг, Ваня — окуня, который весил 1 кг, Женя — карася, который весил 3 кг.)

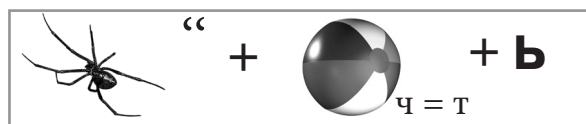
3-я команда

В лесу каждый занят своим делом. Одни плетут корзины, другие ловят рыбу. Ремеслу учатся друг у друга. Кот учился у Выдры, Еж — у Зайца, Лиса — у Волка, Мышь — у Ежа. Бобр учил Волка и Выдру, Заяц — Белку, Барсук — Зайца. Бобр учился у Медведя, Еж был учителем Дятла. Лучше всех плел корзины Еж. Чем занимались Заяц, Дятел, Волк и Лиса? Кто из зверей раньше всех научился ловить рыбу, а кто плести корзины?

"Компьютерные ребусы"

Каждая команда решает ребусы.

1-я команда:



(Компьютер, память.)

2-я команда:

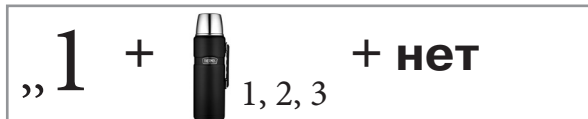


проект "професії"



(Клавиша, сканер.)

3-я команда:



(Клавиатура, Интернет.)

Игра "Программист"

Каждая команда разрабатывает алгоритм:

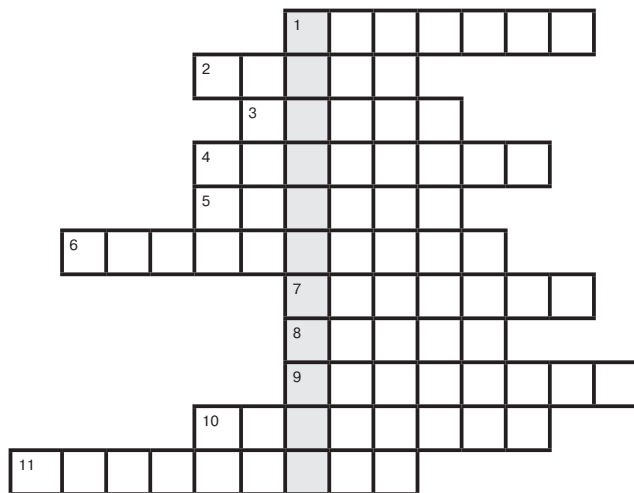
1-я команда — посадки саженца капусты;

2-я команда — приготовления бутерброда с колбасой;

3-я команда — чистки зубов.

Кроссворд

Каждая команда решает кроссворд и читает ключевое слово в выделенных клетках.



1. Был он матричным сначала,
Но жизнь на месте не стояла:
Лазерным, бесшумным став,
Печатал быстро, не устав.
Чтоб иметь и текст, и фото
Без проблем и без заботы,
Вы к компьютеру купите
Новый, очень нужный... (**принтер**).

2. Программы стоит обновить —
Компьютер долго будет жить.
А чтобы жизнь его не сбилась,
Не подпускай к порогу... (**вирус**).

3. С телефонами он дружен
И для связи очень нужен,
Ведь к компьютерным сетям
Доступ разрешает нам.
Там, где он, там нет проблем!
И зовется он... (**модем**).
4. Как задачу нам решить?
Как приборы подключить?
Как испечь пирог, ватрушки,
Смастерить для птиц кормушки?
Каждый шаг нам объяснит
Порядок действий — ... (**алгоритм**).
5. Столбик черный как-то странно
Может бегать по экрану.
Посмотри на монитор,
Кто там бегаёт?... (**Курсор**)
6. Нет, она не пианино,
Только клавиш в ней не счесть!
Алфавита там картина,
Знаки, цифры тоже есть.
Очень тонкая натура —
Имя ей... (**клавиатура**).
7. На столе он перед нами,
На него направлен взор.
Подчиняется программе,
Носит имя... (**монитор**).
8. У компьютера рука
На веревочке пока.
Как приветливый мальчишка,
Кто вам тянет руку?... (**Мышка**)
9. Сетевая паутина
Оплела весь белый свет.
Не пройти детишкам мимо.
Что же это?... (**Интернет**)
10. Вставишь диск в него — и вот
Заработал... (**дисковод**).
11. Жесткий диск так называют.
Кто название отгадает?
Копятся данные в этом устройстве,
Запоминать — его главное свойство.
(**Винчестер**)

Ключевое слово: программист.

В завершение командам предлагается сканворд "Программист" (см. диск).

И. А. БУТОРИНА,
заместитель декана по воспитательной работе
факультета начального образования
БГПУ им. М. Танка, руководитель проекта;

И. А. СТРЕЛЬЧУК,
учитель начальных классов.