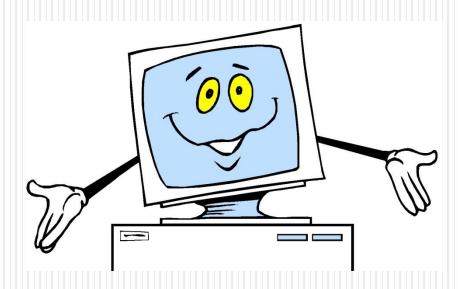
Компьютер – универсальная машина для работы с информацией

5 класс



При работе в компьютерном классе запрещается:

- Включать и выключать компьютеры самостоятельно.
- Располагаться сбоку или сзади от включенного монитора;
- Передвигать компьютеры и мониторы;
- Ударять по клавиатуре, нажимать бесцельно на клавиши;
- Удалять и перемещать чужие файлы;
- Перекрывать вентиляционные отверстия на системном блоке и мониторе;
- Класть одежду и сумки на столы; книги, тетради и другие вещи на клавиатуру, монитор и системный блок;
- Находиться в кабинете с напитками и едой, жвачкой;



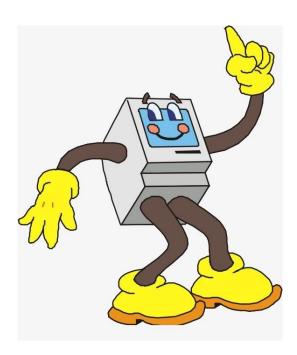






План:

- Компьютер;
- Аппаратное обеспечение;



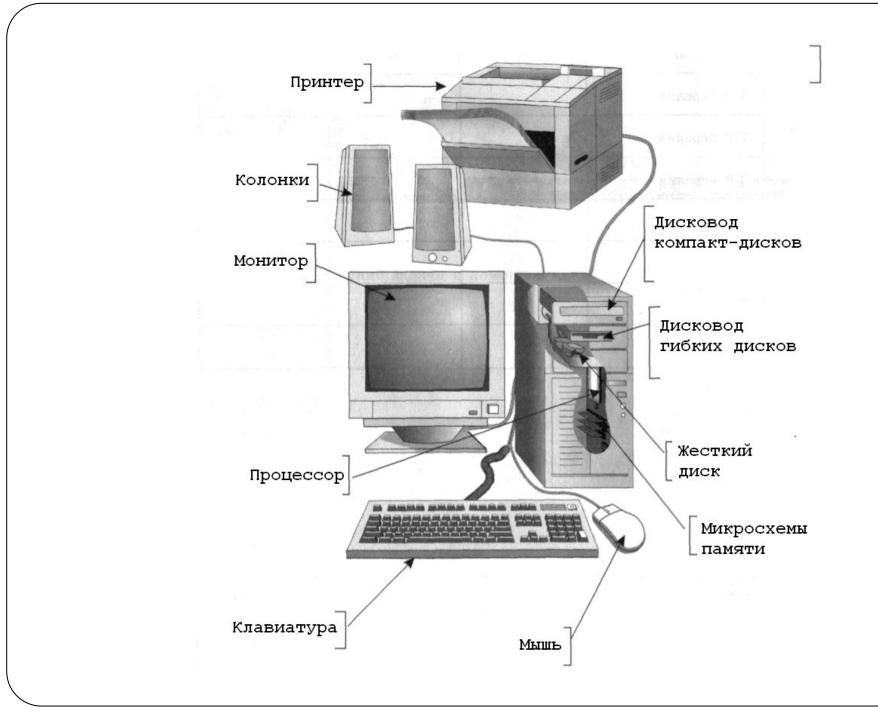
Компьютер

Компьютер — универсальная машина для работы с информацией.

Компьютер может применяться для многих целей: обрабатывать, хранить и передавать самую разнообразную информацию, использоваться в самых разных видах человеческой деятельности.

Аппаратное обеспечение

Главным в компьютере является системный блок, включающий в себя процессор, устройство оперативной памяти (микросхемы памяти), жёсткий диск, блок питания.



Аппаратное обеспечение

Процессор предназначен для обработки данных и управления работой компьютера.

Память компьютера служит для хранения данных и делится на *оперативную* и *долговременную*.

Память компьютера

В оперативную память помещаются все программы и данные, необходимые для работы компьютера.

Процессор может мгновенно обращаться к информации. Находящейся в оперативной памяти.

После отключения источника питания вся информация, содержащаяся в оперативной памяти, теряется.

Память компьютера

Для длительного хранения информации используется жёсткий диск — устройство долговременной памяти.



Основные устройства компьютера

Клавиатура применяется для ввода информации в память компьютера.



Основные устройства компьютера

Монитор предназначен для вывода информации на экран.



Основные устройства компьютера

Мышь — одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером.



Джойстик — для управления компьютером во время игры.



Сканер – для ввода графических изображений в память компьютера.



Микрофон – для ввода звуковой информации.



Принтер – для вывода информации на бумагу.



Акустические колонки или **наушники** — для вывода звуковой информации.





Домашнее задание:

Параграф 2, вопрос № 3 (письменно).