

Ж.Саадаев атындагы толук эмес орто мектеби.

Класстык сабактын темасы :

Дуйнолук байланыш интернет
жонундо тушунук.

Сабактын темасы: Бүткүл дүйнөлүк байланыш интернет жонундо түшүнүк.

Сабактын максаты:

1. Интернет жана электрондук почтанын келип чыгуу тарыхы тууралуу маалымат аласынар.

2. Онүктүрүүчүлүк максаты:

Интернеттин он жана терс жактарын салыштырып, ой жүгүртөсүңөр.

3. Тарбиялык максаты:

Интернеттин жашоого керектүү жана керексиз жактарын ажыратып билип, туура пайдаланууга үйрөнөсүңөр.

Слайд корсотулот:

Слайддын жогорку жагындагы смайликтерди карап, тапшырмаларга конул бурушат.

1-Смайликте Дептерге кочуруп жазабыз.

2-Смайликте Эсибизге бекем сактайбыз.

3-Смайликте Ой жүгүртөбүз.

Дептерге кочуруп жазабыз.

Интернеттин келип чыгуу тарыхы.

Интернет 1979- жылы Американын корунуктуу мекемеси оз ондурушундогу кубаттуу 4 компьютерди биринчи жолу оз ара байланыштырып, ARPANet

тармагын түзгөн. Интернет түйүнүн түзүү идеясы согуштук коргонуу ведомствосунун ичинде пайда болгон (АКШнын алдынкы изилдоочулор боюнча агенттиги). 1972- жылы мындай компьютердик борбордон 40 ка жакыны түзүлгөн. Ошол жылдардан тартып Internet байланышы күн сайын онугуп келе жатат. Ал азыркы учурда Internet деген аталышта байланышты жүзөгө ашырууда

Электрондук почтаны ким ойлоп тапкан? Америкалык

Рей Томплинсон (Ray Tomlinson) деген адам интернет учун электрондук почтаны тузуучусу катары расмий таанылган. Анын SNDMSG деген программасы 1971- жылы ар башка компьютерлердин арасында почта адмашууга мүмкүндүк берген.

Интернеттин ылдамдыгын кантип билебиз?

Интернет ылдамдыгы секундалык ылдамдыгы менен эсептелет. Тагыраак айтканда бул олчоочу бирдиктер Кбит/с тен баштап Гбит/с га чейин эсептелет.

Ал эми бугунку кундо дуйно жузундогу олколор 1Мбит/с баштап 1 Гбит/с ылдамдыгы болсо, ал эми 1Гбит/с эн жогорку ылдамдыктагы интернет болуп саналат. Олчоочу сандын осушу интернеттин ылдамдыгы боюнча чоноюп журуп отурат.

Эсибизге бекем сактайбыз!

Дуйнолук статистика боюнча, интернет ылдамдыгын онугуу баскычтарын карай турган болсок 1- баскычтагы олколор тагыраак айтканда 1 секундасына 1Гбит/ылдамдыкта максималдуу колдонгон олколор.

Венгрия, Индия, Латвия, Молдова, Румыния, Украина жана Россия олколору.

Ал эми 2- баскычтагы олколор: булар секундасына 600Мбит колдонгон олколор: Кытай, Литва, Польша олколору.

3- баскычтагы олколор булар секундасына 200Мбиттен баштап 300 Мбитке чейин колдонушат: Беларуссия, Славакия олкосу, Волгария олкосу жана Сервия олкосу

4- баскычтагы интернет колдонуучу олколор булар 100Мбит колдонуучу олколор болуп саналат. Алар томонкулор:

Аргентина, Чехия, Винландия, Ганк- Гонк жана Казакстан, Тайланд олколору.

Жалпысынан алганда 37 олконун ичинен Кыргызстан 26-орундагы секундасына 40Мбит интернет колдонуучу мамлекет болуп санадат.

Ал эми эн аз колдонуучу олко болуп Тажикистан олкосу, секундасына 1Мбит интернет колдонушат.

Эсибизге салабыз!

Дүйнөлүк статистика боюнча, интернет колдонуучулар түрдүү тармактар менен пайдаланышат.

1 минутасына болжолдуу түрдө алганда Фейзбукка кошулгандар

3 миллион адам, электрондук почтага 2 жүз 5 миллион, YouTube 4 жүз миллион адам, Facebook, WhatsApp ка 44 миллион адам, Твиттерге 122 мин адам, Истаграмга 355 мин адам, Google хромго 3 миллион адам катталат.

Салыштырсак 1- орунда Ютүүдга кошулган адамдар 400 миллион адамдар, 2- орунга электрондук почтага 205 миллион адам, ватсап месенжерине кошулуучулар 44 миллион адам.

Максатсыз колдонуучуларга интернеттин тийгизген терс таасирлери.

-Адамды азгыруучу пайдасыз маалыматтар менен убактысын текке кетирет;

-Кээ бир ар түрдүү маалыматтар, оюндар, видеолор, адамдын ан сезимине терс таасирлерин тийгизип, туура эмес багыт берет;

-Эн башкысы, адамдын айлана -чойро жана адамдар менен болгон жакшы мамиледен алыстатып, карангы жашоого түртөт.

Интернеттин сага пайдалуу жана зыяндуу болушу өз тандоондо турат.

Азыркы учурда баарыбыздын сүймөнчүлүгүбүзгө айланган компьютердик оюндардын зыяндуулугу тууралуу айталы.

-Балдар силердин үйүндө компьютер барбы?

-Азыр алты жаштан жогорку ар бир экинчи баланын компьютерлер боюнча тушунугу бар.

-Компьютер балдарды эмнеси менен озуно тартат? Билесинерби?

-Анткени компьютер балдар үчүн жакшы дос.

-Компьютер силер каалаган учурдун, кайсы учурунда болбосун аны менен ойноого болот.

_Бул табышмактуу ящиктин ойногусу келбеген, маанайы жок учуру болбойт. Андыктан кайсы баланын үйүндө компьютери болсо, ал үчүн чыныгы бакыт ошол.

-Учурда ар кандай жанрдагы жана темадагы компьтердик оюндардын түрлөрү өтө көп.

Мисалы: Атышмай, спорттук, баш катырма, гонка, аскердик оюндар бар. Алардын эн зыяндуусу атышмай оюндары болот.

Ал адамдагы катаалдык, зордукчулук сыяктуу сапаттардын онугушунун осуусуно алып келет.

Мындай оюндар менен такай алектенген адам, болор – болбос нерселерге тез кыжырдангыч, тез жинденгич болуп калат.

Анын үйкусу бузулат, маанайы жана тамакка болгон табити жоголот. Компьтердик көз карандылык пайда болот да, сырттагы жашоо кызыксыз болуп калат.

Ал эми аскердик, тематикалык стратегиялык оюндарда балдар, ар бир кадамды ойлонуп таштоо керек.

Мындай оюндардагы негизги максат: өз олкосун, өз базасын коргоп жашоочулардын баарын, жаратылыш ресурстары менен камсыздоо. Булар жогорудагы оюндарга караганда, бир нерсени билип алууга карата багытталган оюндар.

Логикалык ой жүгүртүүнү талап кылган оюндарга: баш катырма, шашки, шахмат, касынка, түстөрүнө жараша шариктерди жылдыруу сыяктуу оюндары кирет. Бул оюндар менен силер жагымдуу жана пайдалуу убакыт откорсонор болот. Бирок убактысы чегинен ашпоо керек. Врачтардын тастыктоосу боюнча 6 жаштан 12 жашка чейинки курактагы балдар компьтерде бир саат, 12 жаштан жогорку жаштагылар эки сааттан ашпоо керек. Бирок ар бир он беш, жыйырма мүнөттөн кийин тыныгуу жасоо зарыл. Компьтердик оюндардын адамдарга он таасирин тийгизген жактары, адамдар бир нерсеге тез реакция жасоого, тез кабыл алууга, логикалык ой жүгүртүүгө, өз максатына жетүүгө үйрөтөт.

Компьтердик оюндар менен өтө көп алектенген бала, озумчул, текебер болуп чоноет.

Экрандын маңдайында копко отуруу менен биринчи кезекте коздун коруусуно терс таасирин тийгизет. Тактап айтканда коз булчундарына куч келтирип ,козду кызартып , кургатат.

Аткени бала ойноп жатканда, оюндун маанилуу жерин откоруп жибербейин деп, козду аз ирмейт. Коп убакыт компьютерде отурган баланын колдору да, бирдей эле кыймылга конуп калат. Бул болсо бара-бара билектин муундардын бузулушуна алып келет. Келечекте бул баланын колдору тез чарчап, билеги онокот оорууларга чалдыгышы мумкун.

Компьютер оюндары озгочо конул бурууну талап кылат. Бул нерсе улам кайталана бергендиктен, нервтерге куч келип, баш оору келип чыгат.

Бул оюндар эмне учун силерге озгочо жага тургандыгын билесинерби?

Оюндарды кызыгып карап корсоноор, ал жерде ар бир жениш учун, мактоого арзыйсынар. Улам- улам мактай берет.

-Сен Азаматсын! Дагы бир баскычка чыктын!

-Сен Кыйынсын! Озунду дагы сынап кор! Деген ураандар менен коштоп турат. Ушундай мактоолорго коп азгырыласынар .

Ошондой эле атышмай оюндарда да, баары оной , баарына уруксат берилет. Уруп- сабоо, олтуруу, унаа менен тебелеп кетуу. Эч кандай жазалоо жок. Оюнчу озун баатыр, эркин жана кыйын сезет.

Ошондуктан балдар ! мактоолорду ата- энелерибизден, мугалимдерден улуу кишилерден угууга алмаштырууга аракет жасайлы.

Бирок , интернетти чектоо менен пайдалуу жактарга колдонуучулар учун андай эмес! Аткени алар, интернетти пайдалуу гана жактарга колдонушат:

Мисалы: Электрондук китептерди оку Ар кандай предметтик материалдарды карап, сабактарына даярдык коруп, келечекке чон кадам таштоонун жолдорун издеген окуучулар.

«Оркундой бер ,осо бер ,Оз тагдырын колунда»-,

Демекчи келгиле балдар , биз дагы интернеттин пайдасыз жактарын таштап, туура пайдаланып, жашоо максатын билген адамдардын катарында болуп, билим алалы.