

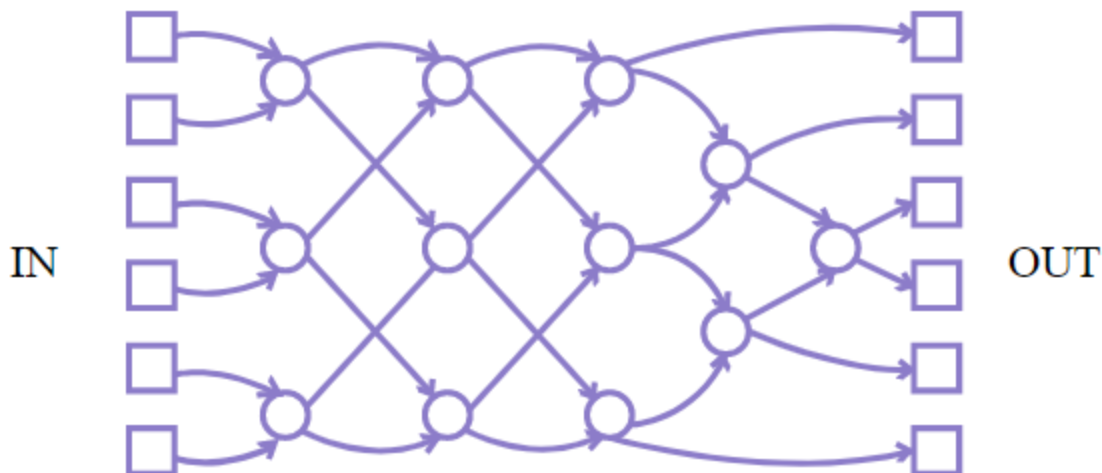
კომპიუტერული ტექნოლოგიები

კომპლექსური დავალება

რესურსის დასახელება: კონტენტი და მისი დამახსოვრების მეთოდები
კლასი: მეხუთე
მიმართულება: ისტ
სამიზნე ცნება/ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები: ინფორმაცია 1. კომპიუტერული მონაცემების გამოყენებით შესაძლებელია ინფორმაციის სწრაფი გაცვლა, შენახვა და დამუშავება; 2. როგორც სიტყვები შეგვიძლია დავწეროთ ფურცელზე, ასევე შეგვიძლია, ინფორმაცია ჩავწეროთ კომპიუტერში კომპიუტერული ფაილის სახით; 3. ფაილები შეიძლება განვახორციელოთ ცვლილება და გადავიტანოთ სხვა კომპიუტერულ მონაცემთა ბაზაში.
ქვეცნება / საკითხი: ტექსტური რედაქტორი (Microsoft Word); ტექსტური რედაქტორის მიზნობრივი გამოყენება; კონტენტი; კონტენტის ინტერნეტში მოძიება; კონტენტისგან ფაილის შექმნა; სხვადასხვა ტიპის ფაილის დახარისხება და აღრიცხვა; ცხრილის შედგენა (Microsoft Excel); ცხრილში ინფორმაციის სხვადასხვა პრინციპით დახარისხება და გამოთვლების წარმოება.
საკვანძო კითხვები: <ul style="list-style-type: none">როგორ მოიპოვეთ ინფორმაცია დავალების შესრულების პროცესში. თქვენ მიერ გამოყენებული ინფორმაციის რა ნაწილი იქნა მოძიებული, შექმნილი ან სხვასთან გაცვლილი (მ. . 1);
კომპლექსური დავალების პირობა:

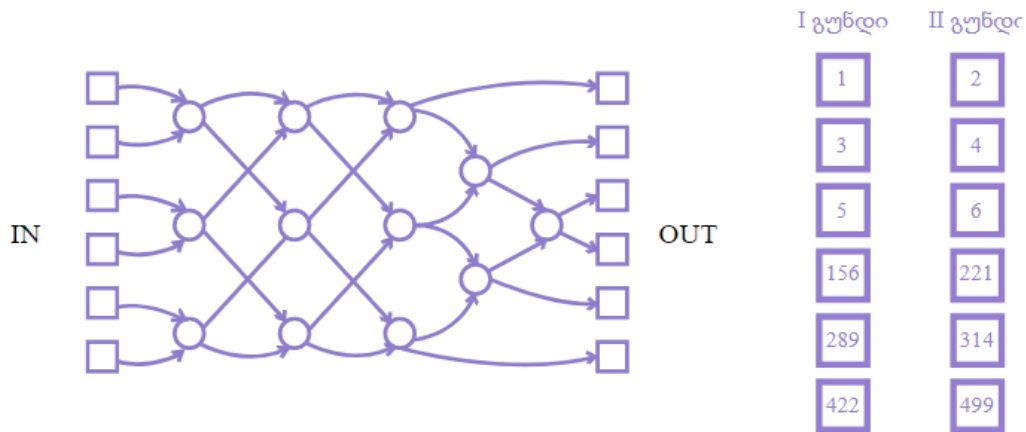
შენი ღაფალებაა, თამაშის დახმარებით გაიგო, როგორ მუშაობს კომპიუტერი ასე სწრაფად. თამაშსაც სწორედ ასე ჰქვია „როგორ მუშაობს კომპიუტერი ასე სწრაფად“. შენთვის უკვე ცნობილია, რომ კომპიუტერით პრობლემის სწრაფად გადასაჭრელად ზოგჯერ რამდენიმე მოქმედების გაერთიანებაა საჭირო. ქვემოთ მოცემული თამაში შენ და შენს მეგობრებს დაგანახვებთ, თუ რამდენად სწრაფად შეიძლება პრობლემის გადაჭრა პარალელურ რეჟიმში მუშაობისას.

თქვენ დაგჭირდებათ ცარცი, რომლითაც ეზოში დახატავთ სქემას, რომელიც ქვემოთ სურათზეა ნაჩვენები. ასევე დაგჭირდებათ ორი კომპლექტი ციფრებიანი ბარათები და წამმზომი.

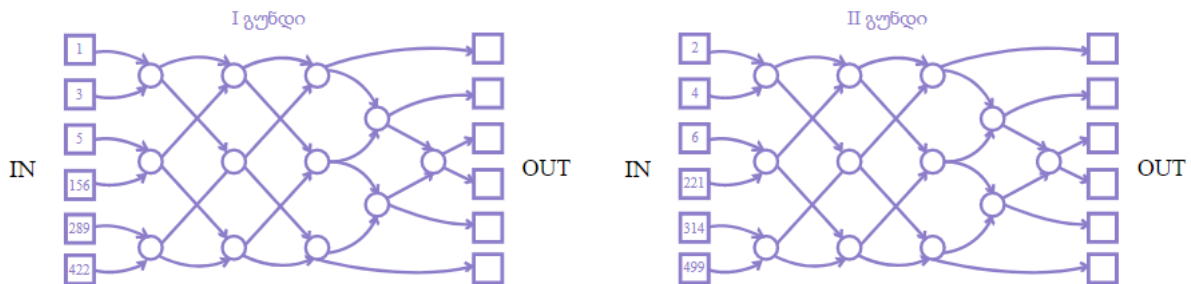


შექმენით 6-კაციანი ჯგუფები. ჯგუფის ყველა წევრს დაურიგეთ ბარათები სურათზე ნაჩვენები რიცხვებით. ყველა მონაწილე განლაგდება დახატულ სქემაზე „IN“ მხარეს.

რიცხვები უნდა განლაგდეს არეული თანმიმდევრობით. ადგილების გასანაწილებლად შესაძლებელია, გამოიყენოთ წილისყრა, კამათლის გაგორება.



მონაწილე იწყებს მოძრაობას ისრის მიმართულებით და ელოდება წრეში მეზობელს; როდესაც წყვილი ერთად აღმოჩნდება წრეში, უფრო დაბალი რიცხვის მქონე მონაწილე მოძრაობს შემდეგი წრისკენ მარცხნივ, უფრო მაღალი რიცხვის მქონე – მარჯვნივ; თამაში მთავრდება მაშინ, როდესაც ყველა მონაწილე მიაღწევს „OUT“ მხარეს.

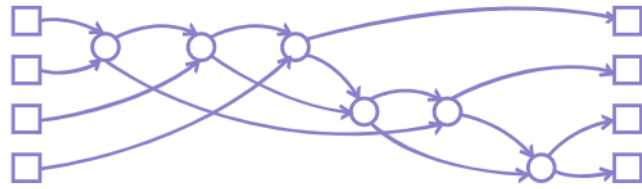
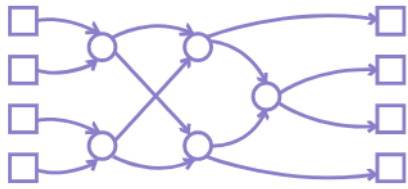


დაინიშნეთ ღრო, როლის გავა გუნდი „OUT“ მხარეს.

გაარჩიეთ, რომელი გუნდის წევრები უფრო სწრაფად შეასრულებენ ამოცანას.

დაფიქრდით, რა არის სწრაფი მოქმედების მიზეზები.

თამაშის დასრულების შემდეგ გუნდებმა გაიმეორონ იგივე, ღროის გამოშვითა და სხვა სქემების გამოყენებით.



შესრულებულ დავალებაში ნათლად უნდა ჩანდეს:

შენ მიერ მოპოვებული ინფორმაციის რა ნაწილი იქნა მოძიებული;

შენ მიერ მოპოვებული ინფორმაციის რა ნაწილი იქნა შექმნილი;

შენ მიერ მოპოვებული ინფორმაციის რა ნაწილი იქნა გაცვლილი;

დაკვირვების საფუძველზე, რა აღმოჩნდა კომპიუტერის სწრაფად მუშაობის მიზეზი;

რომელი სტრატეგიები გამოიყენეთ თამაშის შედეგების გასაუმჯობესებლად და რატომ;

არის თუ არა კავშირი თამაშის სტრატეგიასა და ალგორითმს შორის.