

Формы представления информации

Повторение

1. **Что вы понимаете под кодированием информации?**
2. **С какой целью люди кодируют информацию?**
3. **Что можно назвать кодом?**

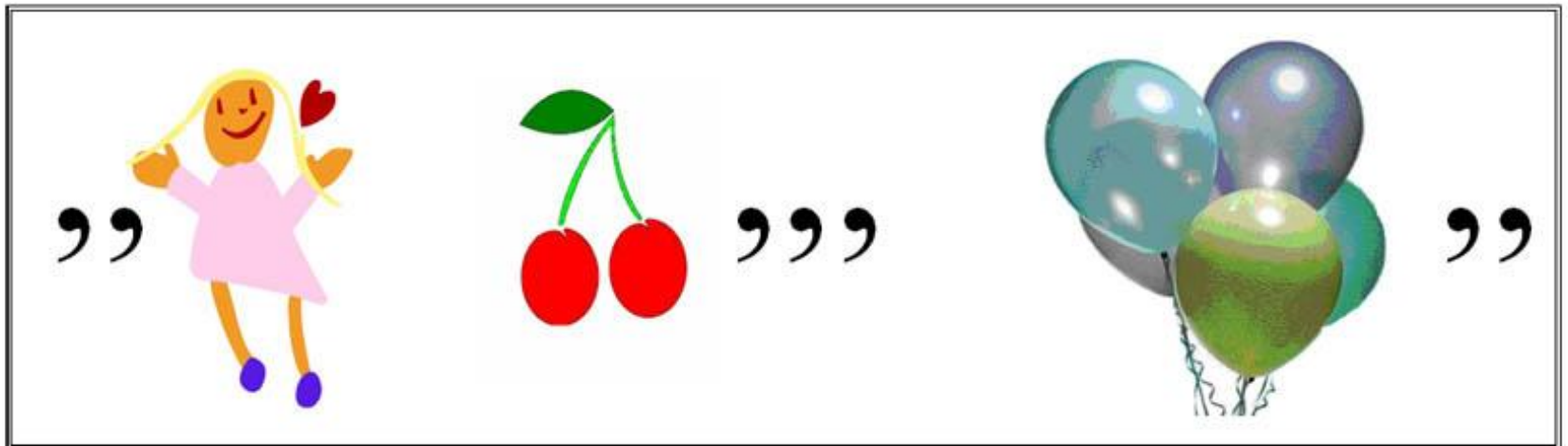
Отгадайте ребус



Информатика.

Отгадайте ребус

РЕБУС № 2



Клавиша.

Формы представления (способы кодирования) информации:

Выбор способа кодирования зависит от цели кодирования.

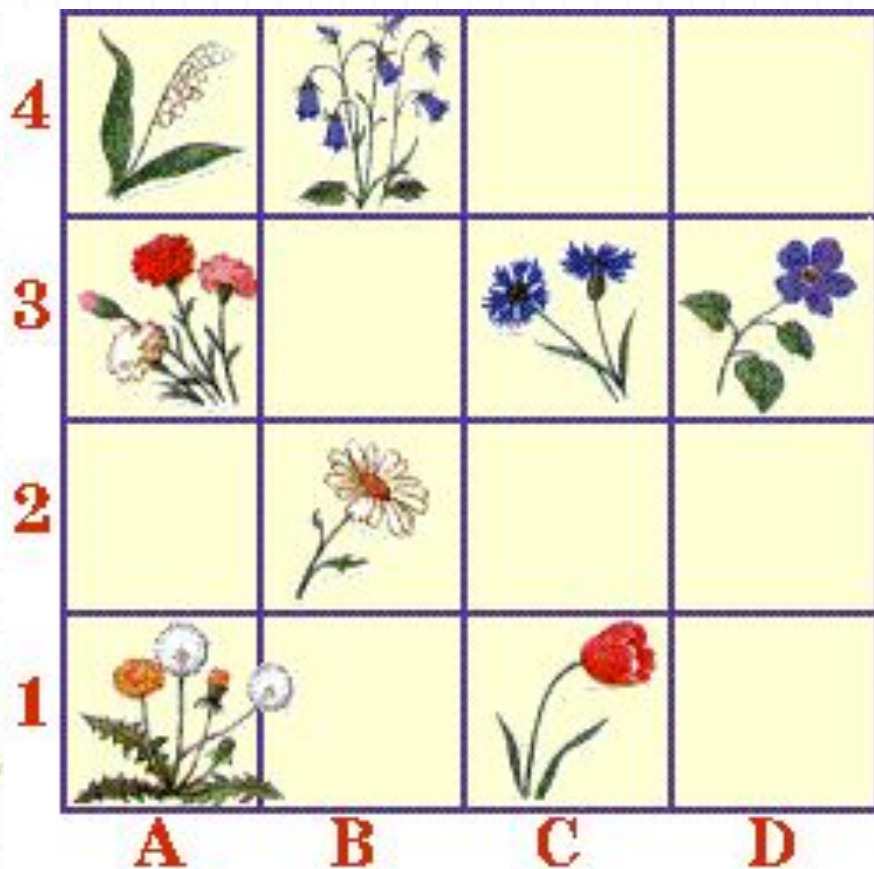
- разговорные языки (более 2000);
- язык мимики и жестов;
- язык рисунков и чертежей;
- научные языки (математики, программирования);
- языки искусства (музыка, живопись, скульптура);
- специальные языки (азбука Брайля, азбука Морзе, флажковая азбука).

Способы кодирования информации:

- 1) графический (с помощью рисунков, значков, схем, чертежей, графиков);
- 2) числовой (с помощью чисел);
- 3) символьный (с помощью символов того же алфавита, что и исходный текст).

***Декодировать информацию – это значит восстановить её первоначальный вид.
Для декодирования надо знать код!***

"Представьте себе, что вы - пчелки. Летая в поисках сладкого нектара вы обнаружили странное поле. Поле, где все цветы смешались. На нем растут и полевые цветы, и садовые, встречаются даже лесные. Вкусы пчелок различны, значит различны и цветы, которые они выберут для будущего меда..."



Облети все
цветы.

Одуванчик – А1

Тюльпан – С1

Ромашка – В2

Гвоздика – А3

Ландыш – А4

Колокольчик –
В2

Василек – С3

Незабудка – D3

«Координатная» сказка.

Кораблик.

Пошли гулять (2;2), (3;1), (1;2), (1;3) и (3;3).

Пришли они на (2;1).

- Давайте купаться! - сказал Лягушонок и прыгнул в воду.

- Мы не умеем плавать, - сказали Цыпленок, Мышонок, Муравей и Жучок.

- Ква-ха-ха! Ква-ха-ха! - засмеялся Лягушонок. - Куда же вы идёте! - И стал так хохотать - чуть было не захлебнулся.

Обиделись Цыпленок, Мышонок, Муравей и Жучок. Стали думать. Думали - думали и придумали.

Пошел Цыпленок и принес (3;2).

Мышонок - ореховую скорлупку.

Муравей соломинку притащил.

А Жучок - веревочку.

И пошла работа: в скорлупку соломинку воткнули, листок веревочкой привязали и

построили (1;1).

Столкнули кораблик в воду.

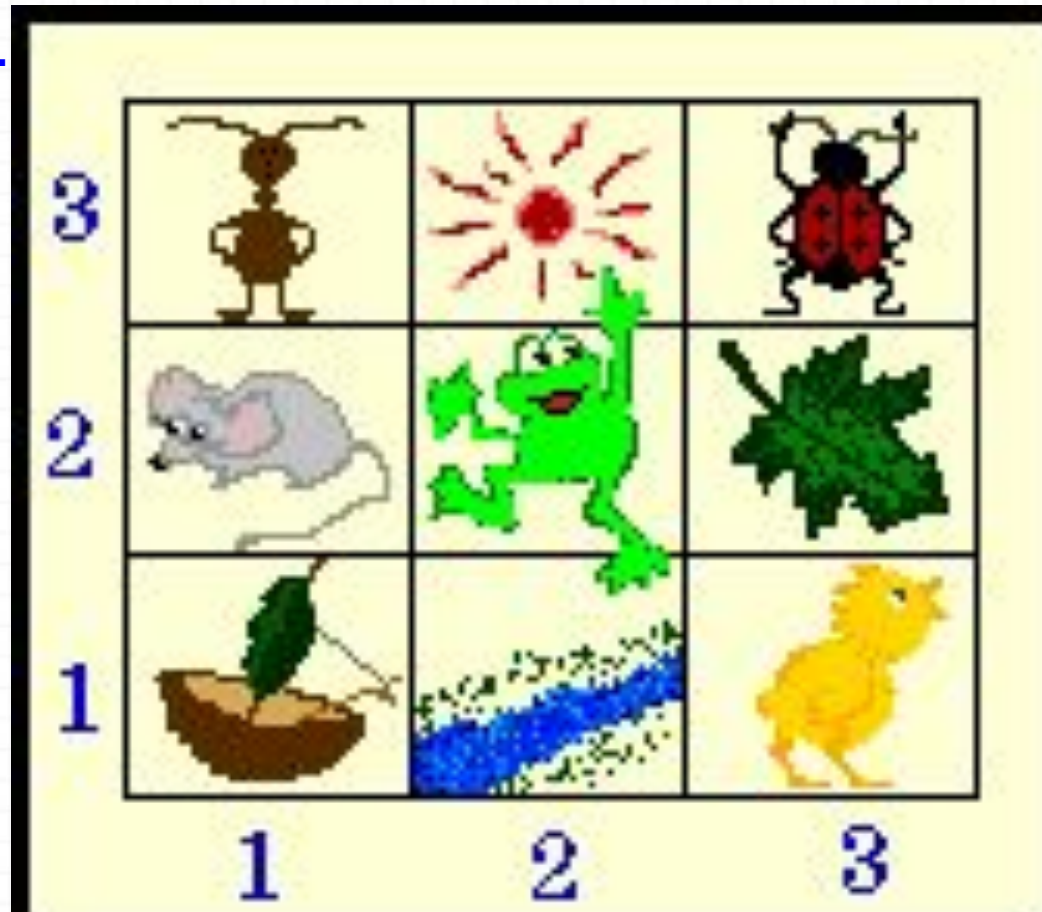
Сели на него и поплыли!

Лягушонок голову из воду высунул,

хотел еще посмеяться,

а кораблик уже далеко уплыл...

И не догонишь!



Физкультминутка



Практическая работа.

**Программа
«Мир информатики»
3 год
обучения
«Координаты»**

Домашнее задание.

§ 1.7

Задания к § 1.7 № 4, 5, 6 письменно
в тетрадях.

