

Открытый урок информатики в 3 классе.

« Объект и информация о нём »

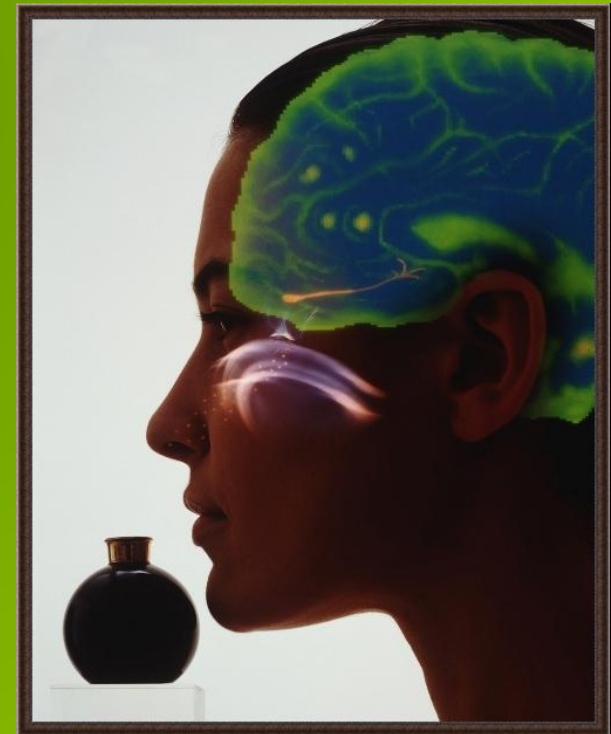
***Компьютерный практикум
«Наглядная демонстрация свойств объекта
на примере исполнителя «черепашка» в
программе «ЛогоМиры 2.0»***

**Учитель информатики
Халкечева Л.В.**

Упражнение №1.

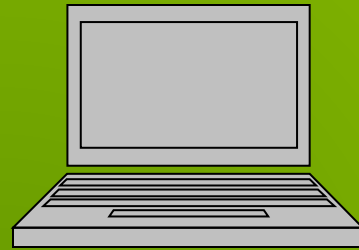


- ❖ *Какие виды информации помогают человеку воспринимать окружающий мир (реальную действительность)?*
- ❖ *По какому признаку можно разделить информацию на такие виды: звуковая, зрительная, вкусовая и пр.?*
- ❖ *Каким образом человек общается с компьютером?*
- ❖ *Как помогают человеку органы чувств при изучении свойств каких – либо предметов?*



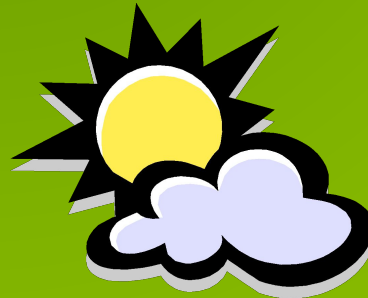
Упражнение №2

1. Назовите эти предметы:



2. Что вы знаете об этих предметах?
Перечислите их свойства.

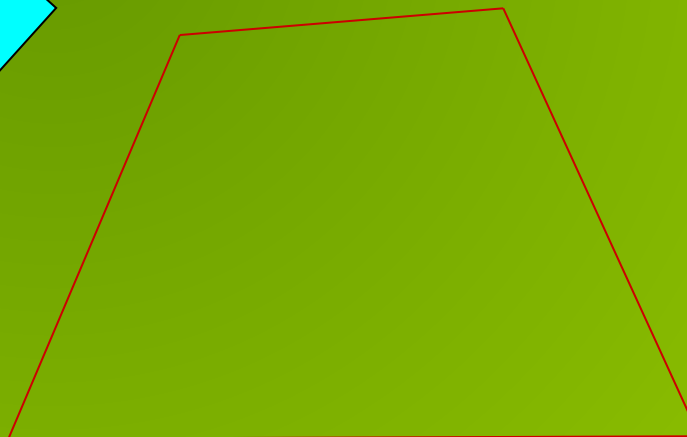
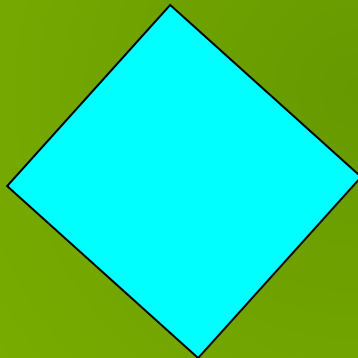
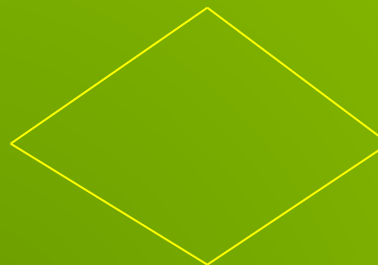
3. Назовите эти явления и перечислите
их свойства:





*То на что
нацелено внимание
человека, с целью
изучения
окружающей
действительности,
принято называть
объектом.*

Объект – четырёхугольник.



Объект – исполнитель «черепашка».

- ❖ *Черепашка двигается только вперёд.*
- ❖ *Черепашка проходит только указанное число шагов.*
- ❖ *Черепашка двигается только в заданном направлении.*

ПО

вперёд _ 50

направо _ 90

вперёд _ 50

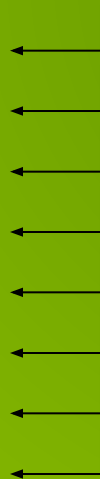
направо _ 90

вперёд _ 50

направо _ 90

вперёд _ 50

ПП



Повторение правил по ТБ. (физкультурная минутка)

В класс заходим мы спокойно,
Не толкаясь, не шумя.
Правила работы знаем.
Бережём всегда себя.



Какие правила безопасной работы в компьютерном классе вы знаете?

СТРОГО ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

- ✓ *трогать разъемы соединительных кабелей;*
- ✓ *прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления;*
- ✓ *прикасаться к экрану и тыльной стороне монитора и клавиатуры;*
- ✓ *складывать книги и тетради на монитор и клавиатуру;*
- ✓ *работать во влажной одежде и влажными руками;*
- ✓ *сидеть ближе 60 см от монитора;*
- ✓ *вставать со своего места без разрешения учителя.*

Ещё раз о информации.

Информация - некоторая последовательность символов, которые несут как вместе, так в отдельности некоторую смысловую нагрузку для исполнителя.

Конкретная интерпретация. В данной плоскости рассматриваются конкретные исполнители с учетом специфики их систем команд и семантики языка. Так, например, для машины информация - нули и единицы; для человека - звуки, образы, и т.п.

То на что нацелено внимание человека, с целью изучения окружающей действительности, принято называть *объектом*.



Мы живем в макром мире, то есть в мире, который состоит из объектов, по своим размерам сравнимых с человеком. Обычно макрообъекты разделяют на неживые (здания, средства транспорта, мебель, одежда, станки и механизмы и так далее) и живые (растения, животные, сам человек).

Макрообъекты состоят из молекул и атомов, которые, в свою очередь, состоят из элементарных частиц, размеры которых чрезвычайно малы. Этот мир называется микромиром.

Мы живем на планете Земля, которая входит в Солнечную систему, Солнце вместе с миллионами других звезд образует нашу галактику Млечный путь, а миллионы галактик образуют Вселенную. Все эти объекты имеют громадные размеры и образуют мегамир. Все многообразие этих объектов состоит из вещества.

Упражнение №2.

Процесс	В — вещество Э — энергия И — информация	П — передача Х — хранение О — обработка	П — природа О — общество Т — техника
Идет дождь.	В 	П	П
Именинник получает подарки.	В 	П	О