

# Тема урока: «Метод познания Моделей»

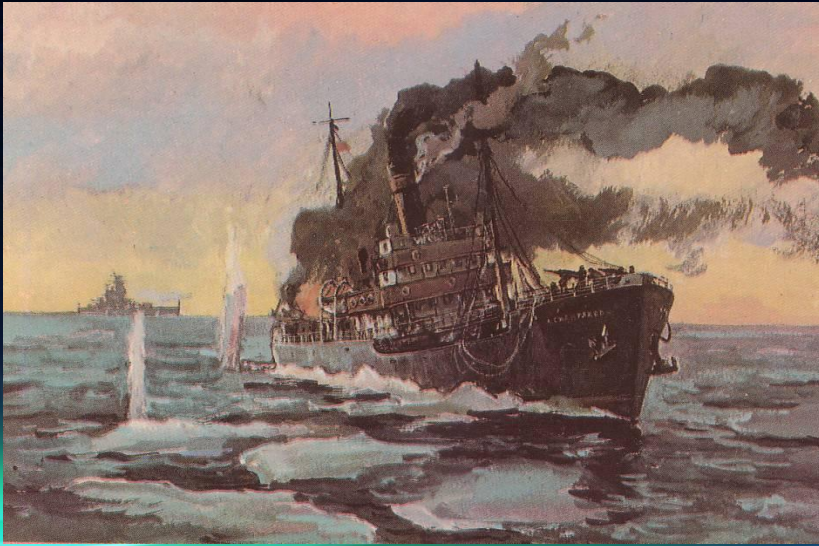


Автор: Корогод Владимир Александрович  
Место работы: КГУ «Забеловская средняя школа»  
Должность: учитель информатики

# Цель урока:

1. Сформировать представление о модели и моделировании.
2. Научиться создавать и исследовать информационные модели.

# Гибель корабля



- В 1870 г. английское Адмиралтейство спустило на воду новый броненосец “Кэптен”. Корабль вышел в море и перевернулся. Погиб корабль. Погибли 523 человека.
- Это было совершенно неожиданно для всех. Для всех, кроме одного человека. Им был английский ученый-кораблестроитель В.Рид, который предварительно провел исследования на модели броненосца и установил, что корабль опрокинется даже при небольшом волнении. Но ученому, проделывающему какие-то несерьезные опыты с “игрушкой”, не поверили. И случилось непоправимое...

# С понятием «МОДЕЛЬ» МЫ сталкиваемся с детства

Игрушечный автомобиль, самолет или кораблик для многих были любимыми игрушками равно как и плюшевый медвежонок или кукла. Дети часто моделируют (играют в кубики, обыкновенная палка им заменяет коня и т.д.).



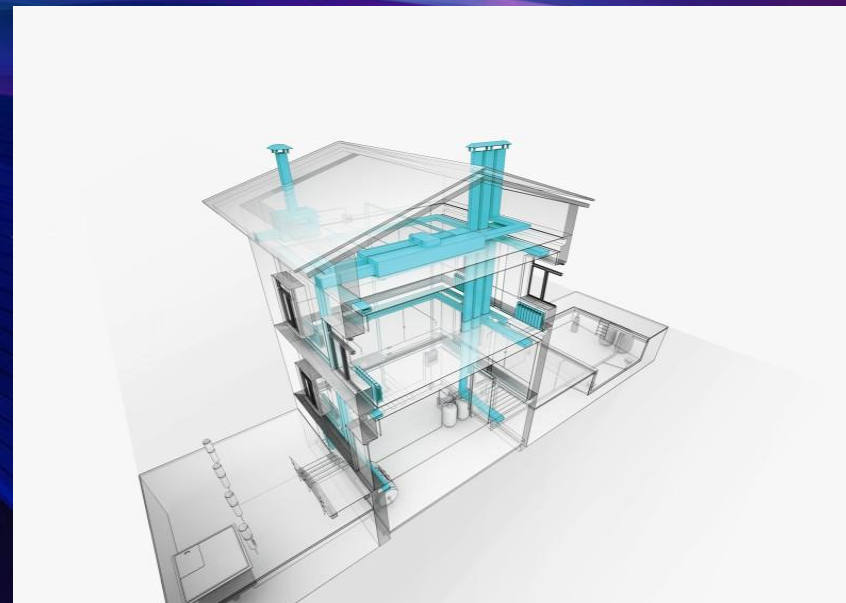
# Модели и моделирование используются человечеством давно

С помощью моделей и модельных отношений развились разговорные языки, письменность, графика. Наскальные изображения наших предков, затем картины и книги - это модельные, информационные формы передачи знаний об окружающем мире последующим поколениям.



# Модель – неоценимый и бесспорный помощник инженеров и ученых

Технология моделирования требует от исследователя умения ставить корректно проблемы и задачи, прогнозировать результаты исследования, проводить разумные оценки, выделять главные и второстепенные факторы для построения моделей, выбирать аналогии и математические формулировки, решать задачи с использованием компьютерных систем, проводить анализ компьютерных экспериментов. Для успешной работы исследователю необходимо проявлять активный творческий поиск, любознательность и обладать максимумом терпения и трудолюбия.



# Навыки моделирования очень важны человеку в жизни.

Они помогут разумно планировать свой распорядок дня, учебу, труд, выбирать оптимальные варианты при наличии выбора, разрешать удачно различные жизненные ситуации.



# Примеры моделей

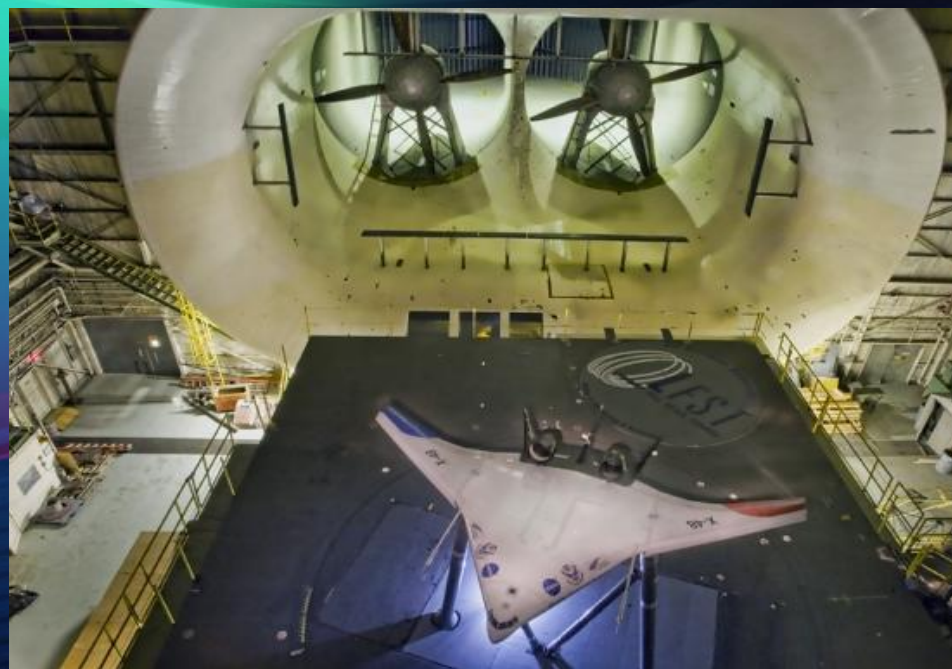
Архитектор готовится построить здание невиданного доселе типа. Но прежде чем воздвигнуть его, он сооружает это здание *из кубиков на столе*, чтобы посмотреть, как оно будет выглядеть. Это модель.





# Примеры моделей

Перед тем как запустить в производство новый самолет, его помещают в аэродинамическую трубу и с помощью соответствующих датчиков определяют величины напряжений, возникающих в различных местах конструкции. Это модель.



# Примеры моделей

На стене висит картина,  
изображающая яблоневый  
сад в цвету. Это модель.



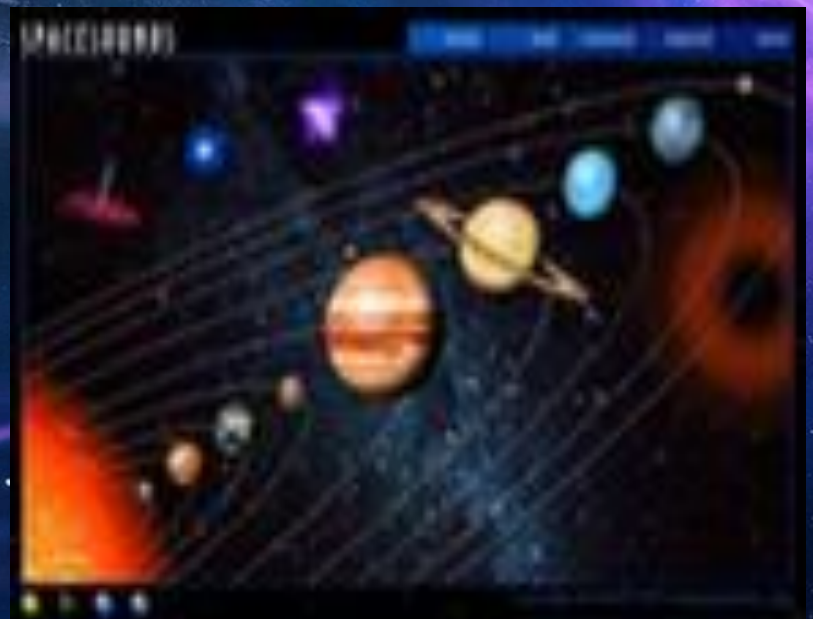
# Примеры моделей



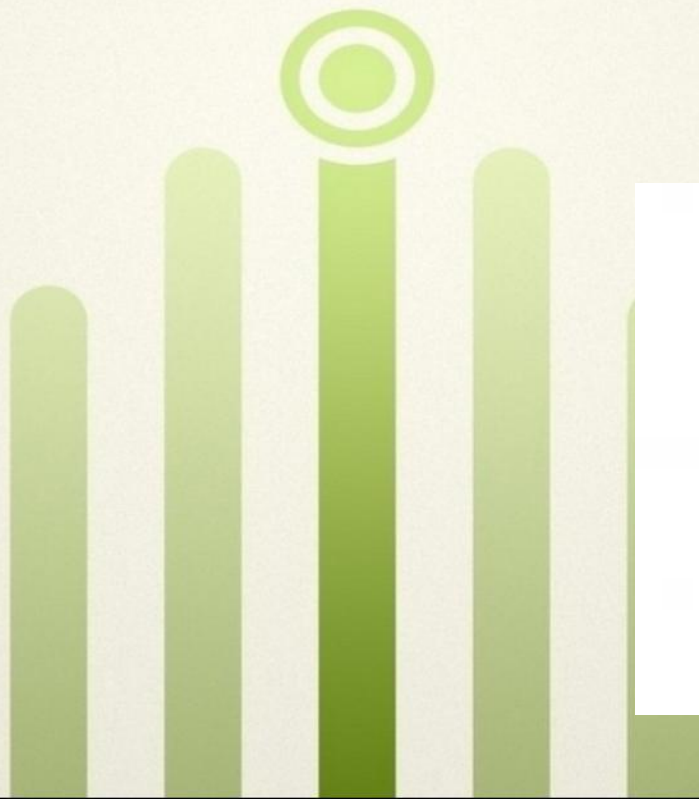
Модель – это такой материальный или мысленно представляемый объект, который в процессе изучения замещает объект-оригинал, сохраняя некоторые важные для данного исследования типичные его черты



<http://astronomy-by-tiasv.nnm.ru/>



# Процесс построения модели называется **моделированием**



Два игрока играют в «Верёвку». Игроки ходят по очереди. В начале игры верёвка имеет длину 18 см. Ход состоит в том, что игрок отрезает от веревки кусок длиной 4 см или 5 см. Выигрывает тот игрок, на чьём ходе закончится верёвка (последний выигрышный ход может быть  $<4$ ). Кто выиграет при безошибочной игре двух игроков – игрок, делающий первый ход, или игрок, делающий второй ход?. Ответ обоснуйте.

ИСХО Д	1х(1иг)	1х(2и)	2х(1иг)	2х(2и)
18	14	10	6	
			5	0
		9	5	0
			4	0
	13	9	5	0
			4	0
		8	4	0
			3	0

**ВЫВОД:**  
 При любом ходе первого игрока у второго имеется ход, приводящий к победе





Два игрока играют в «Верёвку». Игроки ходят по очереди. В начале игры верёвка имеет длину 18 см. Ход состоит в том, что игрок отрезает от веревки кусок длиной 4 см или 5 см. Выигрывает тот игрок, на чьём ходе закончится верёвка (последний выигрышный ход может быть  $<4$ ). Кто выиграет при безошибочной игре двух игроков – игрок, делающий первый ход, или игрок, делающий второй ход?. Ответ обоснуйте.

ИСХО Д	1х(1иг)	1х(2и)	2х(1иг)	2х(2и)
18	14	10	6	
			5	0
		9	5	0
			4	0
	13	9	5	0
			4	0
		8	4	0
			3	0

**ВЫВОД:**  
 При любом ходе первого игрока у второго имеется ход, приводящий к победе