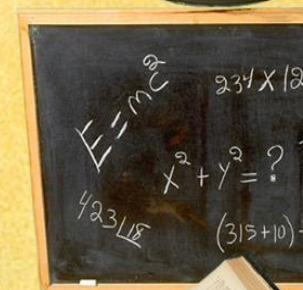
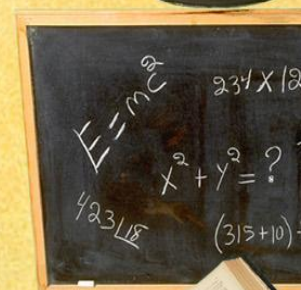
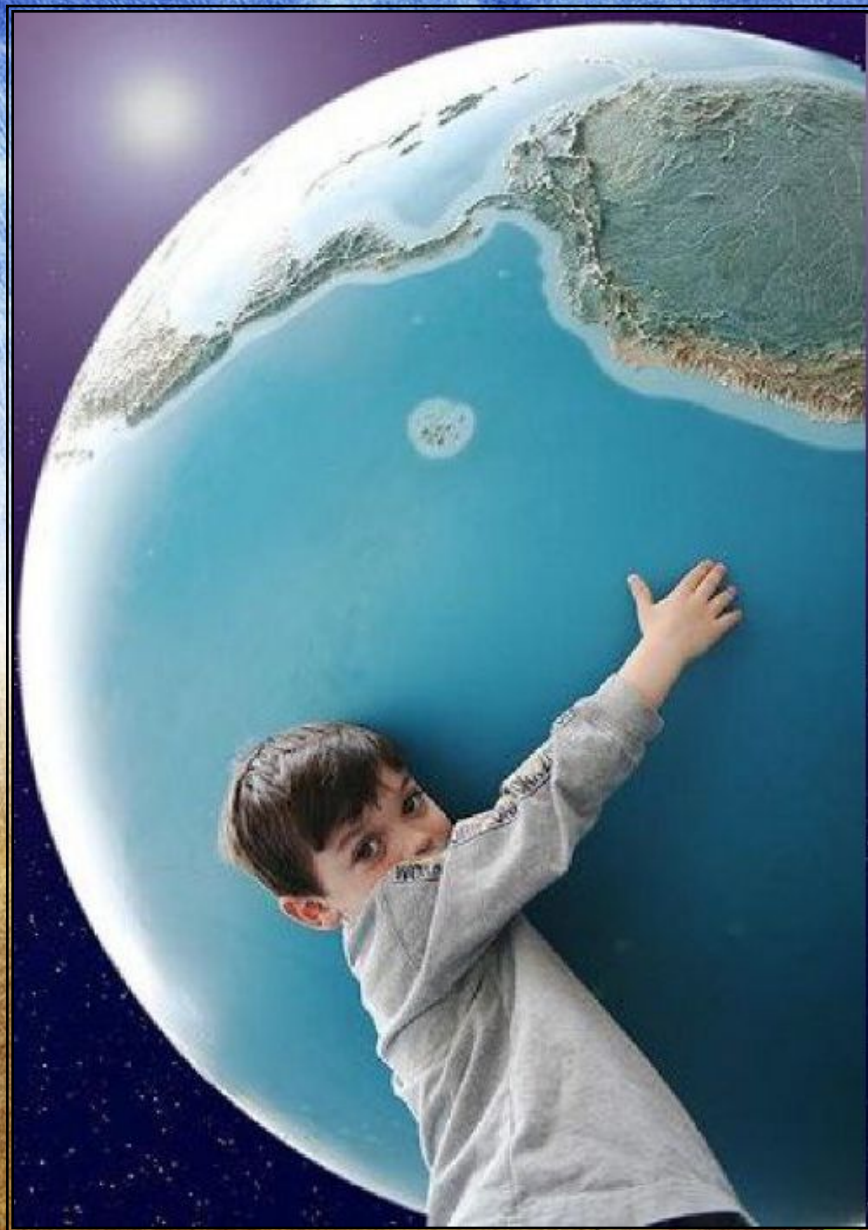


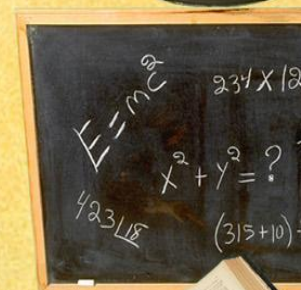
Формирование представлений об информационной картине окружающего мира



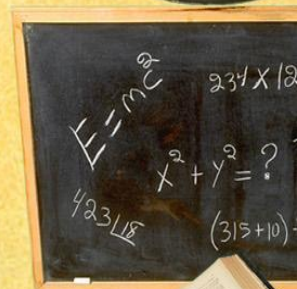
Окружающий нас мир велик и разнообразен.



«Открытия» детей

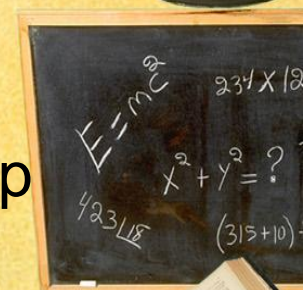


Мир глазами другого человека



Тематическое планирование учебного материала По учебнику Семакина И.Г.

- 8 класс
- 1. Человек и информация - 5 часов.
- Введение в предмет информатики. Роль информации в жизни людей.
- Информация. Информационные объекты различных видов.
- Основные информационные процессы: хранение, передача и обработка информации. Восприятие, запоминание и преобразование сигналов живыми организмами.
- Роль информации в жизни людей.
- Понятие количества информации: различные подходы. Единицы измерения количества информации.



Тематическое планирование учебного материала Н.В. Макаровой в основной школе 7-9-е классы

7 класс Часть 1. Информационная картина мира:

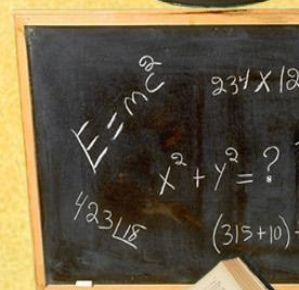
- Понятие об информации.
- Представление информации
- Информационная деятельность человека
- Информационные процессы
- Представление об объектах окружающего мира
- Понятие модели

8 класс Часть 1. Информационная картина мира

- Представление об объектах окружающего мира (повторение)
- Информационная модель объекта
- Информационные основы процессов управления
- Основы классификации (объектов)
- Классификация моделей

9 класс Часть 1. Информационная картина мира

- Информационная модель объекта (повторение)
- Представление о системе объектов
- Основные этапы моделирования
- Моделирование в среде графического редактора
- Моделирование в среде текстового процессора



Мы живем в **макром мире**, который состоит из объектов, по своим размерам сравнимых с человеком.

Макрообъекты

Живые

- растения,
- животные,
- человек

Неживые

- здания,
- транспорт,
- мебель,
- станки,
- одежда и т.д.

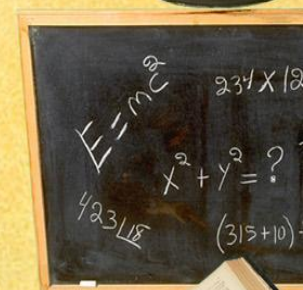
Межпредметные связи

Объекты окружающего мира

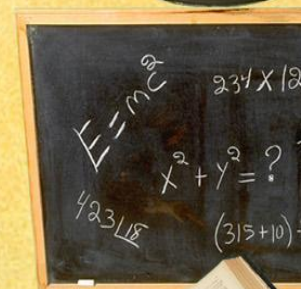


Актуализация знаний

Игры на формирование представлений об окружающем мире



Научные опыты



Игры -разминки

Я знаю десять названий.

Играть можно вдвоём с ребёнком и небольшой компанией. В игре используют мяч. Садятся в круг. Игроки перекидывают друг другу мяч со словами:

- Я ...
- Знаю...
- Десять (семь, пять...)
- Названий ...(устройств компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь, принтер...; внутренних устройств системного блока: жёсткий диск, процессор, ...; клавиш управления на клавиатуре: Home, end, ...)

И далее, все по очереди должны называть названия того, что было задано:

-
Тот, кто не смог ответить в свою очередь - отдаёт фант.

Как правило в такой игре дети быстро запоминают все названия и со временем количество названий увеличивается.

