

# ИНФОРМАЦИОННЫЕ МОДЕЛИ

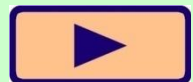
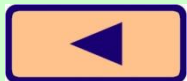
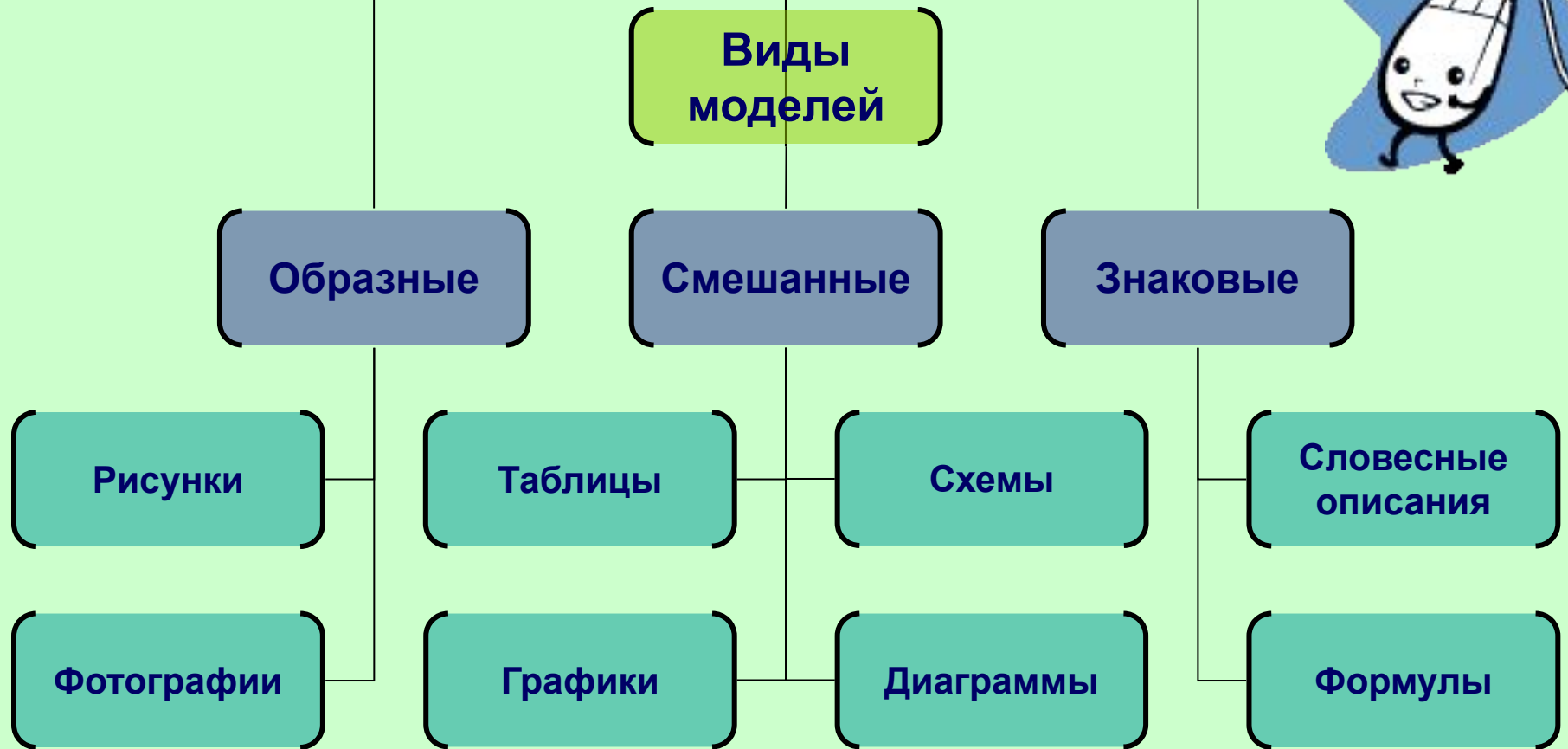


Для 6-7 класса

Практическая работа - ЗВУКОВАЯ КЛЯКСА

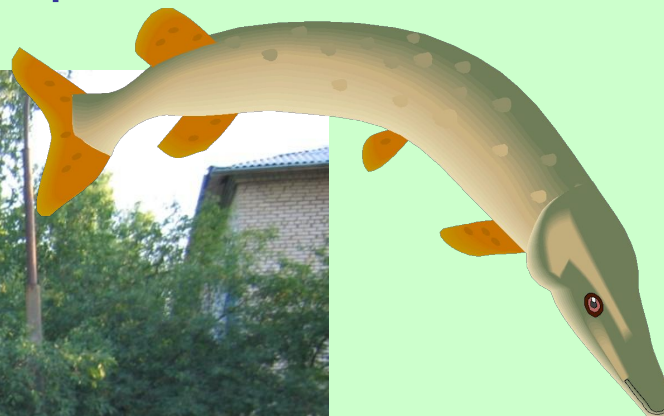
# Информационная модель

набор свойств, содержащий всю необходимую информацию об исследуемом объекте.



# Образные модели

Образные модели представляют собой зрительные образы объектов, зафиксированные на каком-либо носителе информации.



# Знаковые модели

Знаковые информационные модели строятся с использованием различных языков (знаковых систем).

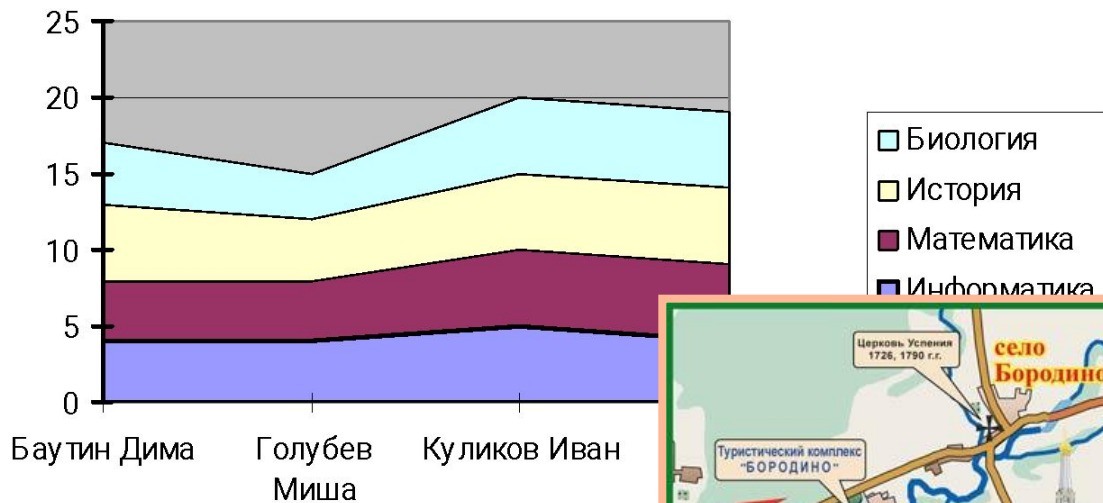


Цап-цап  
сказал мыш-  
ке: Вот ка-  
кие длинш-  
ки, мы пой-  
дем с то-  
бой в суд,  
я тебя  
засужу.  
И не смей  
отпираться,  
мы должны  
расквитаться,  
потому что  
все утро  
я без де-  
ла сижу.  
И на это  
назала  
мышка так  
отвечала:  
Без суда  
и без след-  
ствия,  
сударь, дел  
не ведут. —  
Я и суд,  
я и след-  
ствие. —  
Цап-цап  
ей ответ-  
ствует. —  
Присужу  
тебя к  
смер-  
ти я.  
Тут  
тебе  
на-  
пу-  
т



# Смешанные модели

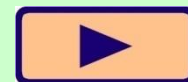
Успеваемость учеников 7 класса





# Давайте обсудим

1. С моделями какого типа вы встречаетесь на уроках биологии?
2. Приведите пример информационной модели ученика вашего класса.
3. Приведите пример знаковой информационной модели, рассматриваемой на уроках математики.
4. Встречались ли вы с информационными моделями в жизненных ситуациях?



# Словесная информационная модель

информационная модель, дающая описание на естественном языке

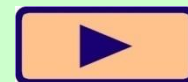
## Модель римского войска

Перед боем римляне строились не сплошной массой, а в три линии, каждая из которых состояла из десяти отрядов. В первой линии стояли юноши призывного возраста, во второй - воины постарше и покрепче, а в третьей – самые надежные, чье мужество не раз

испытано на деле

## Модель горного ландшафта

Горы покрывают почти 5% поверхности Земли. Главные горные цепи земного шара: Гималаи, Кавказ, Альпы, Пиренеи и Анды. Горная местность отличается большим многообразием ландшафтов, а также самых разнообразных поясов.



# Моделирование текста

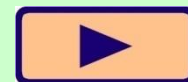
АЛГОРИТМ создание модели по методике  
«звуковая клякса»

1. Прочитать название кляксы
2. Решить для себя это ЧТО? или КТО?
3. Написать словесную модель.





# КУКАРЯМБА



ЭТО может быть

Животное

Растение

Человек

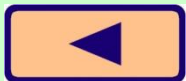
Сказочный персонаж

Объект природы

Явление природы

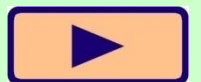
Фантастическое существо

Техническая система



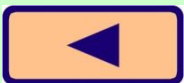
# В тексте должны быть отражены

- Признаки (какой?)
- Состав (из каких частей состоит?)
- Где находится (куда входит, частью чего является?)
- Функция (главная полезная функция, вредная функция)

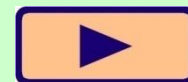


# Мои заготовки

- ЭТО - существо
- Лохматое с жесткой шерстью, большое, сильное
- Треугольная голова, много рук и ног
- Член какого-то племени
- Стойкий воин
- Недостаток – сильно воняет



Кукарямба жил в лесу на необыкновенной планете. Жесткая его шкура помогала ему легко переносить суровый климат планеты. Шесть пар конечностей и большая треугольная голова придавали ему ужасный вид. Он был главным воином племени Кукар. Сородичи Кукарямбы восхищались его стойкостью и мужеством. Все бои с врагами Кукарямба выигрывал. Однако несносная вонь, исходящая от него, нанесла немалый вред его авторитету среди соплеменников.



# ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

- Учебник §2.3. с.49–54 читать
- Ответы на вопросы в конце параграфа (1–3 устно), с.54
- Рабочая тетрадь с.46 задания 15–17

