

Правила

техники

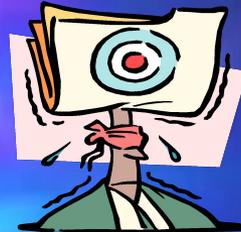
безопасности в

кабинете

информатики



Оглавление



- Введение
- Основные правила
- вопросы

ВВЕДЕНИЕ



Итак, приступим к экскурсии:

Перед тем, как «читать» все остальное о том, как себя вести и что делать, рекомендуется устроиться поудобнее, чтобы вытерпеть ближайшие 3 минуты.

Правило 1



Заходи в класс,
только спросив
разрешение, иначе
тебе будет

хууудо!

Правило 2

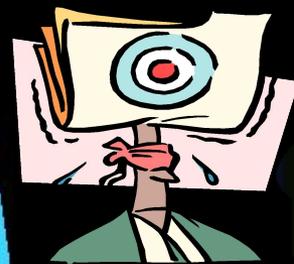


Включай машину, удостоверившись в том,
что ты включаешь ее не один

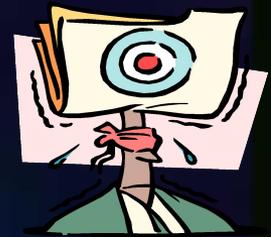


Правило 3

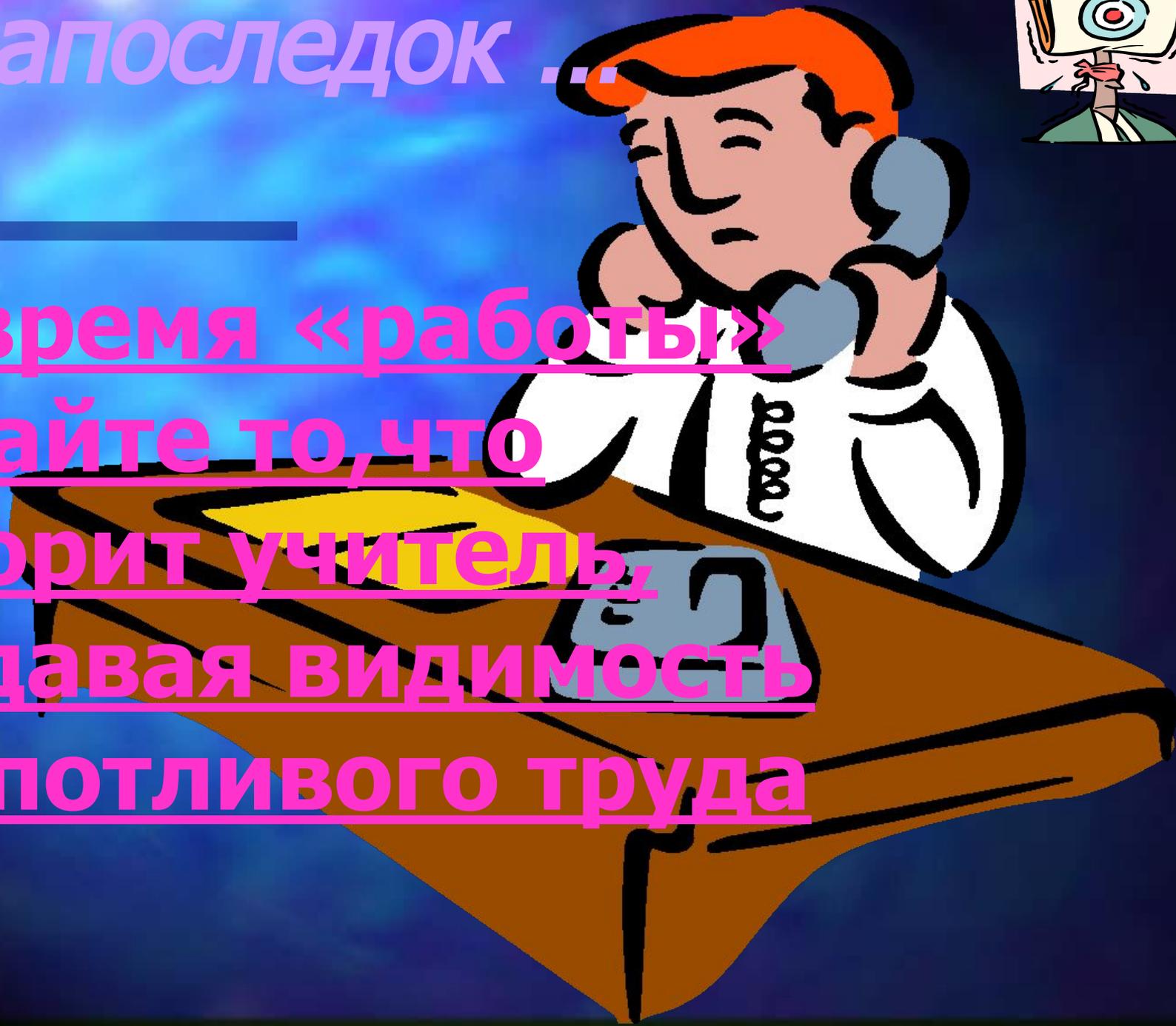
- **Перед тем, как начинать тренировать свои бывалые, побывавшие не в одном чате пальцы, окиньте своим мастерским взглядом комп и убедитесь в том, что он еще работает после предыдущих ламеров.**



И напоследок ...



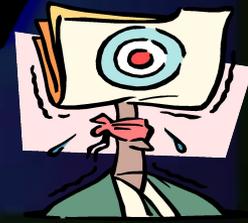
Во время «работы»
делайте то, что
говорит учитель,
создавая видимость
кропотливого труда

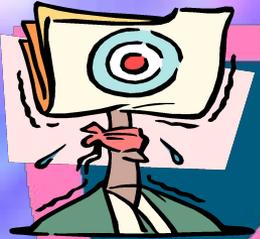


А теперь вопросы

1. Перед началом своего конца надо:

- Посмотреть , работает ли комп
- Загрузить любую игру
- Вопрос некорректен

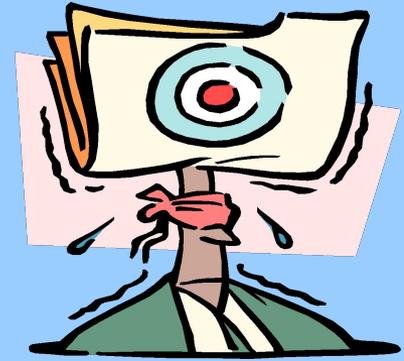


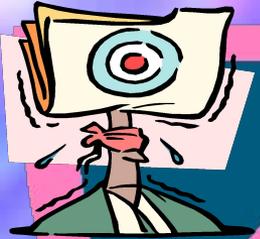


yes

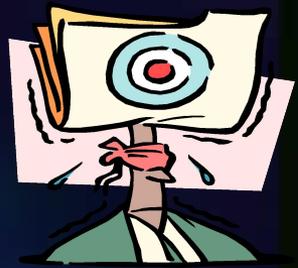
Дурацкий вопрос № 2

Начинать «работать» надо
после команды?





yes



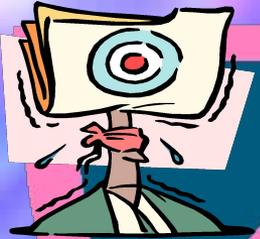
At last..

На уроке надо:

1) читать «ХАКЕР»

2) выполнять задание

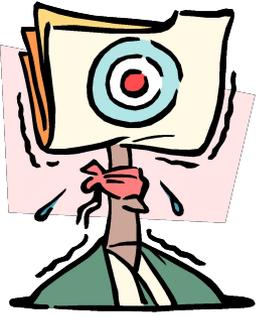
3) вообще на нем не
присутствовать



yes

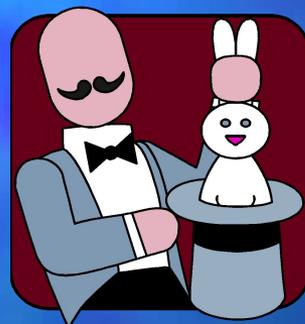
ВОТ И ВСЕ!

exit



Erno

Автор презентации:



Таскаев Александр

10 класс В

2001г.