

Інформатика

Сьогодні
28.08.2022

Урок
№1



Правила безпечної поведінки у кабінеті інформатики. Повторення основних прийомів роботи із комп'ютером. Об'єкти, їх властивості, значення властивостей

**Уже дзвінок нам дав сигнала
Працювати час настав.
Тож і ми часу не гаймо
Роботу швидше починаймо**





- Інформаційні процеси та системи
- Комп'ютерні мережі. Інтернет
- Комп'ютерні презентації
- Текстові документи
- Алгоритми та програми
- Практикум з використання інформаційних технологій



Сьогодні на уроці ми з вами:

назвемо основні правила безпечної роботи з комп'ютером;

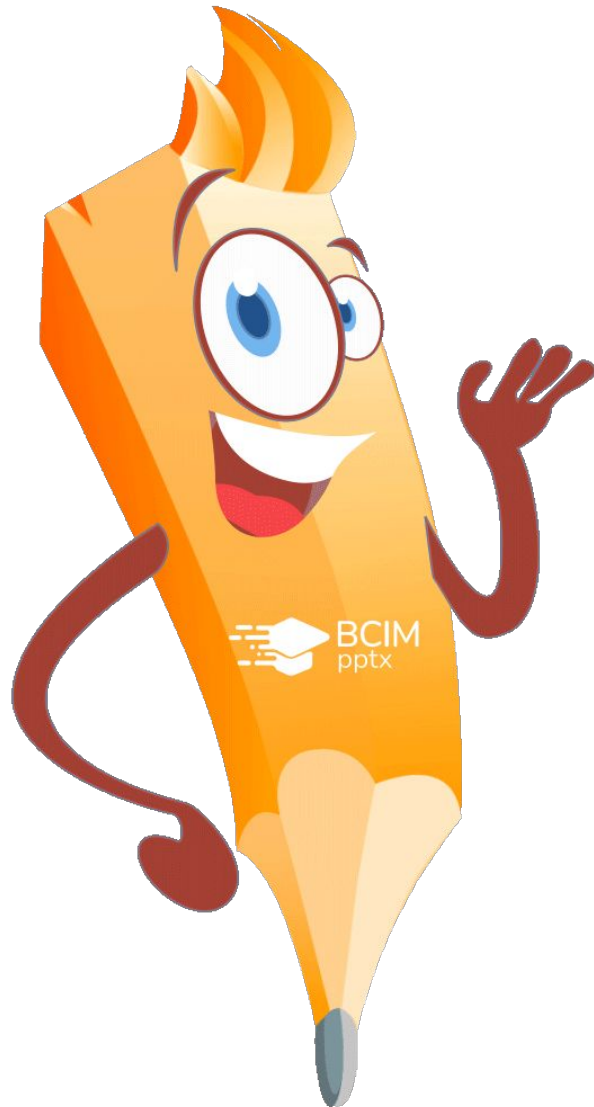
повторимо основні прийоми роботи з комп'ютером;

поговоримо про об'єкти, їх властивості та значення властивостей об'єкта.



**Стоять дві вівці. Одна –
головою на північ,
друга – на південь. Чи
можуть вони бачити
одна одну, не
повертаючи голови?**

***Можуть, тому що стоять
головами одна до одної.***



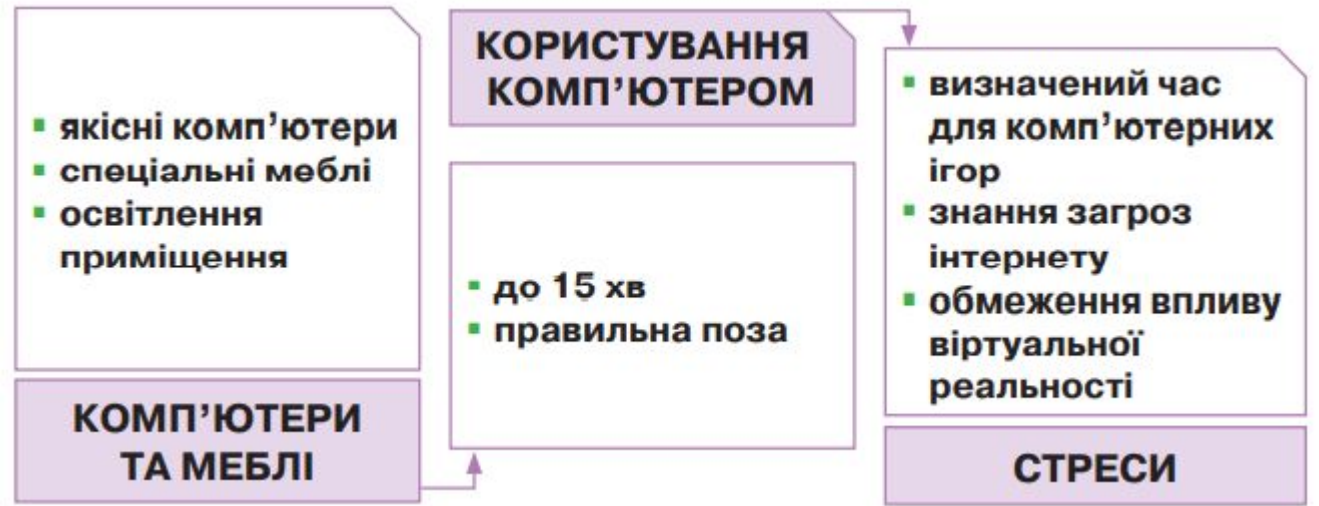
Та перш ніж розпочати вивчення інформатики, маємо пригадати основні правила поведінки в комп'ютерному класі та під час роботи за комп'ютером.

Обговоріть, яка поведінка учнів за комп'ютерами є правильною. А яка — неправильною. До яких наслідків може призвести неправильна поведінка?



Сформулюйте припущення за такою схемою: якщо (вказіть неправильну поведінку за комп'ютером), то (вказіть, що може відбутися). Обговоріть у парах.

XXI століття — час інформаційних технологій. Усе більше людей на планеті використовують комп'ютери. Усім їм потрібно знати відповідні правила безпеки.



Тримай безпечну відстань від очей до екрана монітора — 50 см

Не торкайся проводів живлення, розеток, задньої панелі системного блока та монітора.

Не використовуй сторонніх предметів.

Не принось на робоче місце поруч із комп'ютером їжу та напої.

Тримай руки чистими й сухими.

Не перевищуй час безперервної роботи за комп'ютером понад 15 хв.

Негайно повідом учителя (в школі) або дорослих (вдома) в разі виникнення незвичайної ситуації з комп'ютером: дивні сигнали, блимання, запах та інші несправності в роботі.

Визначте найзручніше положення рук для роботи з клавіатурою. Обговоріть та обґрунтуйте причину свого вибору.



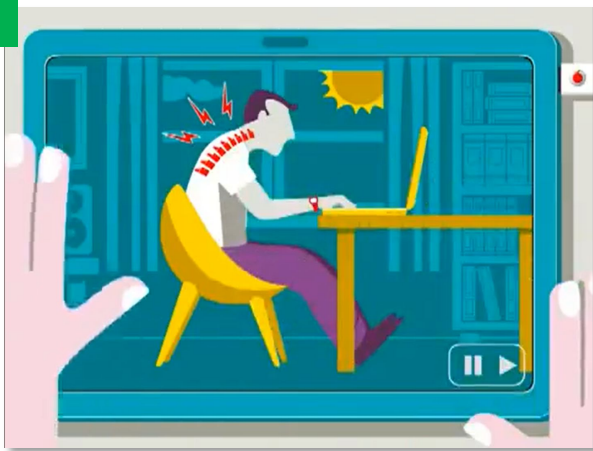


Наведіть аргументи для доведення зручності вказаного на малюнку положення ніг під час роботи за персональним комп'ютером для попередження втоми м'язів. Обговоріть, що можна зробити, якщо ступні ніг не мають опори.

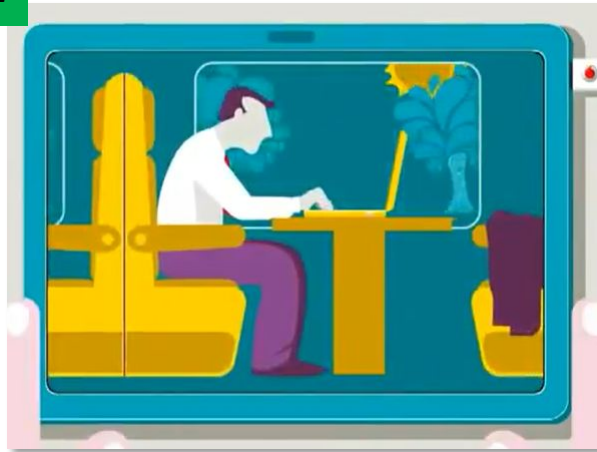


Перегляньте відео. Складіть за схемою «що станеться, якщо...» історію про правила життєдіяльності під час роботи з комп'ютером. Запишіть її на смартфон і дайте прослухати комусь у класі. (Для перегляду відео скористайтесь QR-кодом або перейдіть за покликанням, натиснувши на цифру 1).

1



2



3



Завдання. Досліди, скільки часу протягом двох днів ти витрачаєш на сон, навчання, заняття спортом чи інший активний відпочинок, роботу за комп'ютером, власну гігієну чи прийом їжі, інші заняття. Прийми рішення щодо того, як подати результати твого дослідження. Виділи трьох найбільших «володарів» твого часу. Зроби висновок, що потрібно змінити у твоєму розпорядку дня.

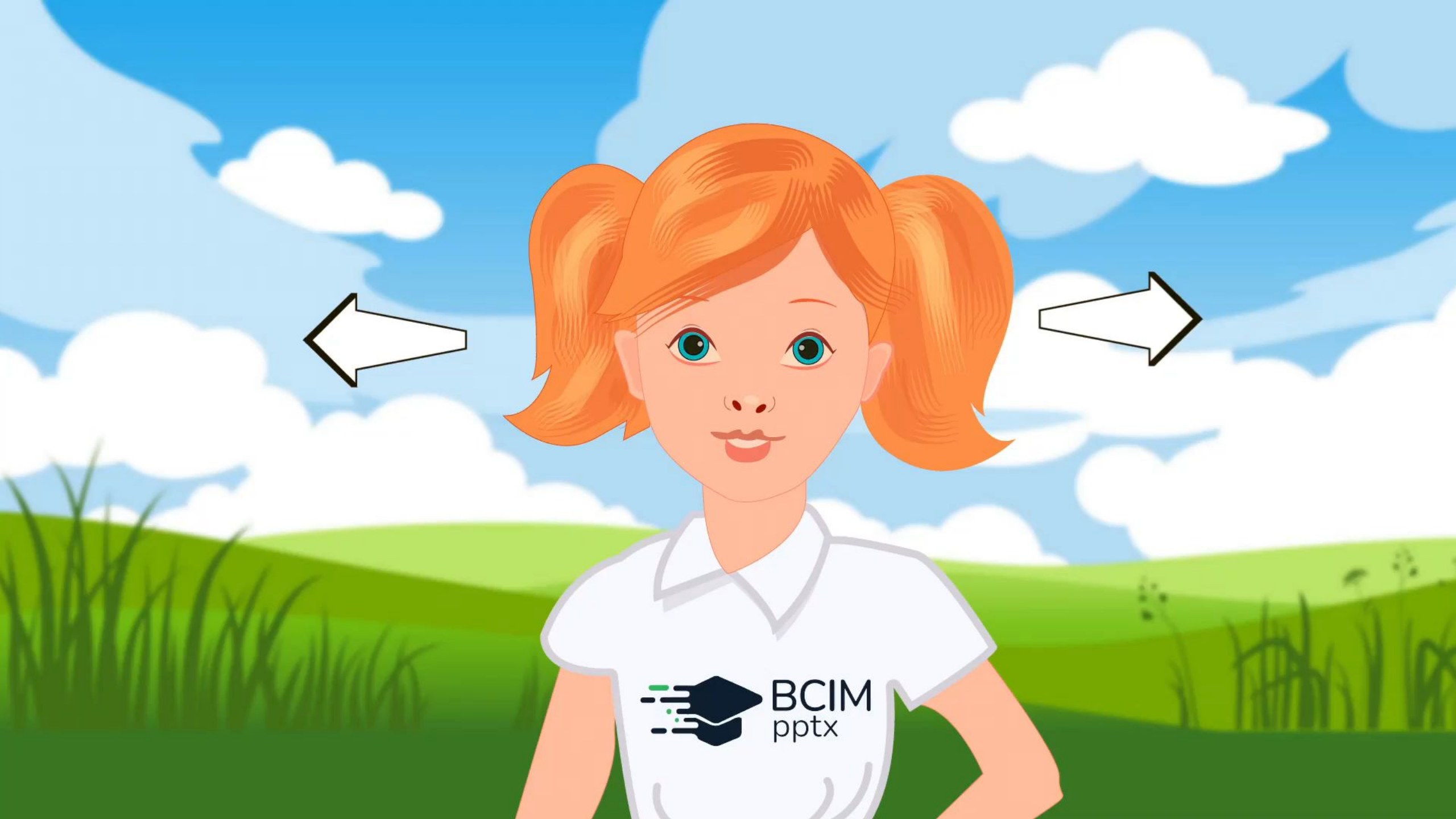


Сьогодні
28.08.2022

Щоби відкрити інтерактивне завдання, натисніть на помаранчевий прямокутник або наведіть камеру смартфона на QR-код.

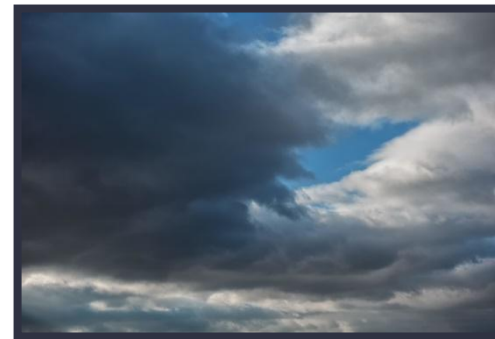
Інтерактивне завдання





BCIM
pptx

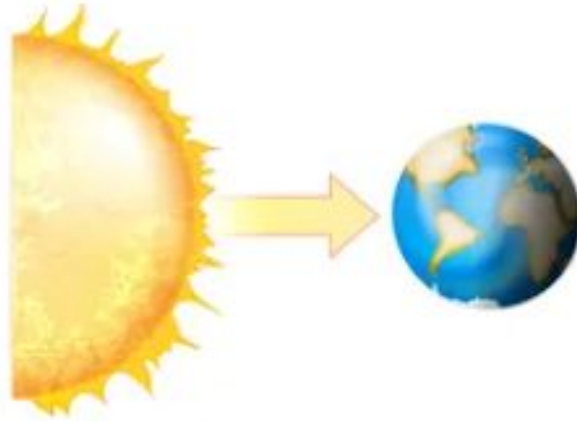
Поміркуйте. Які предмети зображено на фото? Які явища зафіксовано?



Усе, що нас оточує, - це **предмети** та **явища**. *Предметами* є людина і підручник, олівець і полуниця, автомобіль і комп'ютер, стілець і човен, дерево і огірок, планета Марс і мурашка та інше.



Явищами є дощ і рух велосипеда, обертання нашої планети навколо Сонця і гроза, кипіння води під час нагрівання, ріст дерев тощо.



Предмети та явища – це **об'єкти**. Кожний предмет має **властивості**. Інколи властивості об'єкта називають його *параметрами, атрибутами або характеристиками*.



Властивості — це відомості про об'єкт, за якими його можна описати та відрізнити від інших об'єктів. Кожна властивість об'єкта має певне **значення**.



Різні за типом об'єкти можна розрізняти за набором властивостей, а однотипні — за значенням їх властивостей. Наприклад, у легкового автомобіля є такі властивості: модель, об'єм двигуна, тип кузова, колір, кількість місць для сидіння та інші. А в м'яча — зовсім інший набір властивостей: діаметр, матеріал, з якого його виготовлено, колір, для якої гри призначений та інші.



модель

колір

тип
кузова

об'єм
двигун
а

кількість
місць для
сидіння



діаметр

колір

для якої гри
призначений

матеріал, з якого
виготовлено

Однотипні об'єкти розрізняють за значенням їх властивостей. Розгляньте значення властивостей для трьох м'ячів, поданих у таблиці.



Над об'єктами можуть виконуватися певні **дії**. У результаті дій над об'єктами *можуть змінюватися значення окремих властивостей об'єкта*. Наприклад, для переміщення футбольного м'яча в інше місце поля потрібно вдарити по ньому. При цьому зміняться значення кількох властивостей: швидкість, відстань від воріт і від краю поля та інші. А розмір, колір, фірма-виробник та інші залишаться незмінними.

Змінять

швидкість

відстань від
воріт

відстань від краю поля



Не

розмір

колір

фірма-виробник



Робота з інструкційною карткою

Сьогодні
28.08.2022

Щоби відкрити інтерактивне завдання, натисніть на помаранчевий прямокутник або наведіть камеру смартфона на QR-код.

Інтерактивне завдання





Які об'єкти є предметами, а які — явищами?
Наведіть приклади предметів та явищ.

Що таке об'єкт? Що таке властивість об'єкта?

Як змінити значення властивості об'єкта?

Сьогодні
28.08.2022

Вправа «Інтерв'ю»

Чого ви навчилися на уроці?

Що найбільше вас вразило чи здивувало під час уроку?



Що нового ви сьогодні дізнались?

Чи було вам важко?
Якщо так, то що саме?

Продовжіть речення.
Тепер я знаю, що ...