

25 сентября

Классная работа

# Способы представления информации.

## Носители информации

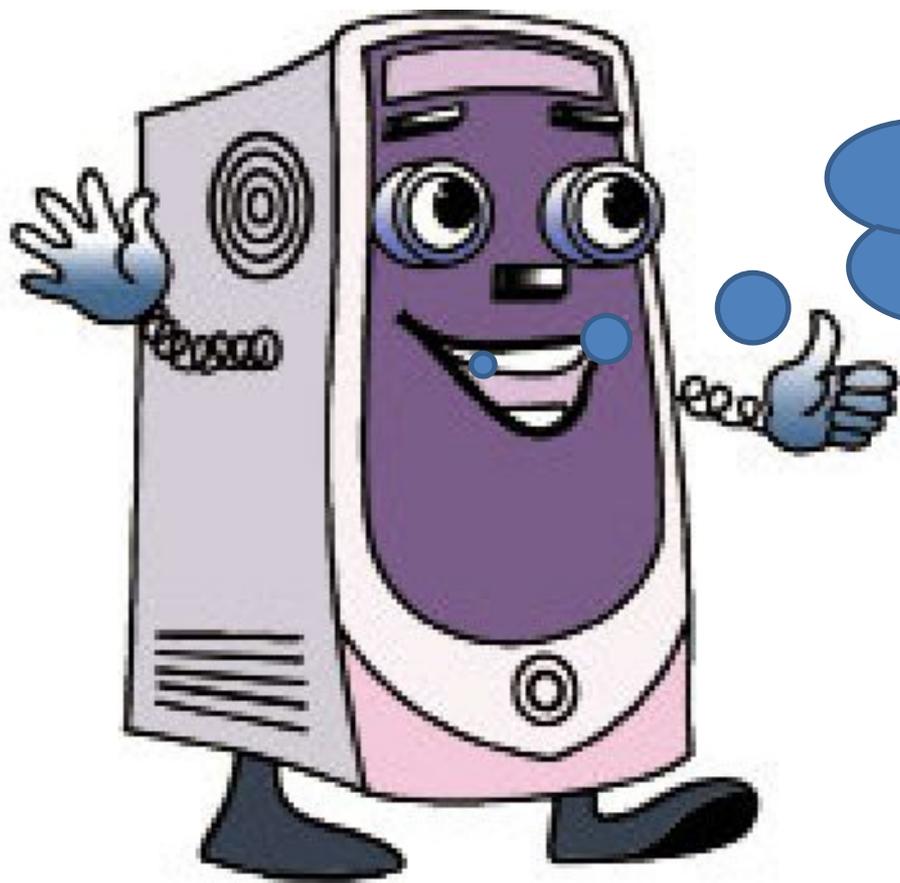


Урок 4

# Контрольные вопросы

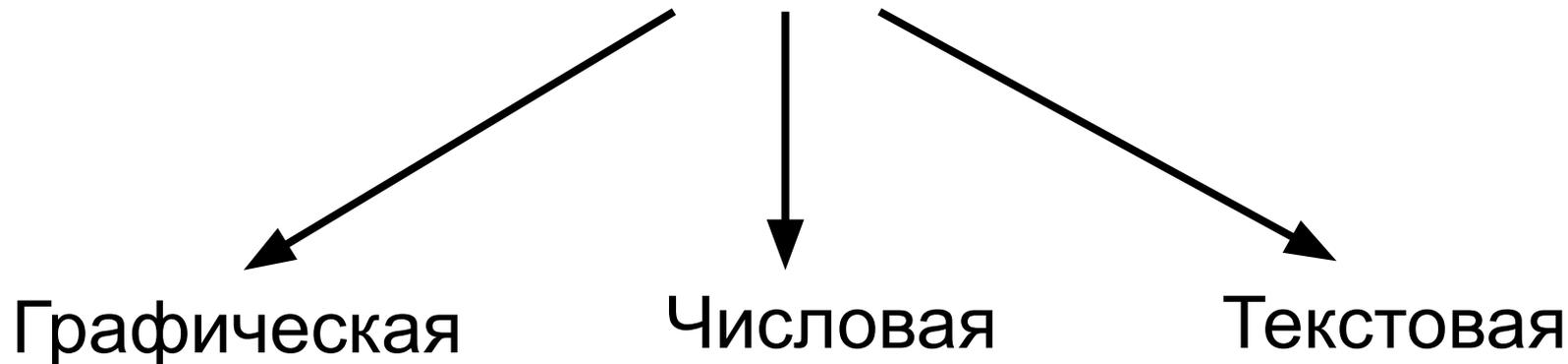
- ☞ Что такое **информация**?
- ☞ Чем **человек** воспринимает информацию?
- ☞ Сколько у человека **органов чувств**?
- ☞ Какие вы знаете **действия** над информацией?
- ☞ Где **хранится** информация?





**Молодцы!!**

# Информация



2

На ветке два  
яблока.

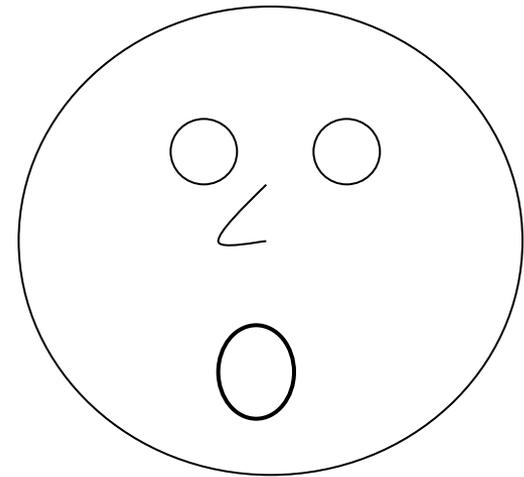
Яблоки красные,  
спелые и сочные

Одну и ту же информацию можно представить  
разными способами!!!

# Графическая информация

Рисунки

Схемы



Время  
12:50, 8:00

Год  
1989, 2014

# Числовая информация

Оценки  
5, 4, 3

Век  
VII, XXI

Дата  
01.09.2016

Правило в  
учебнике  
математики

Название улицы

## **Текстовая информация**

Любой рассказ

# Носители информации



# Представление информации

Информация, полученная человеком **представляется** в какой-то форме и сохраняется на каком-нибудь носителе – на камне, бумаге, во внешней памяти компьютера.



# Представление информации

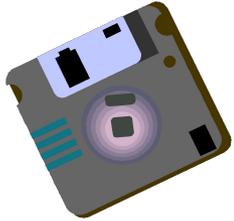
Чтобы сохранить информацию на носителе используют **знаки, алфавит, язык**.

**Знак** – это сигнал для обозначения информации.

**Алфавит** – это набор всех знаков.

**Язык** – система правил записи информации с помощью алфавита.

# Представление информации в компьютере

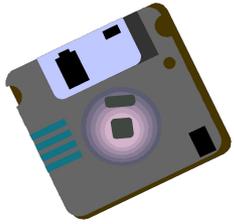


С помощью компьютера можно **хранить** и **передавать** информацию.

Информация **хранится** в памяти компьютера и **передаётся** с помощью компьютера в виде **0** и **1**.



# Представление информации в компьютере

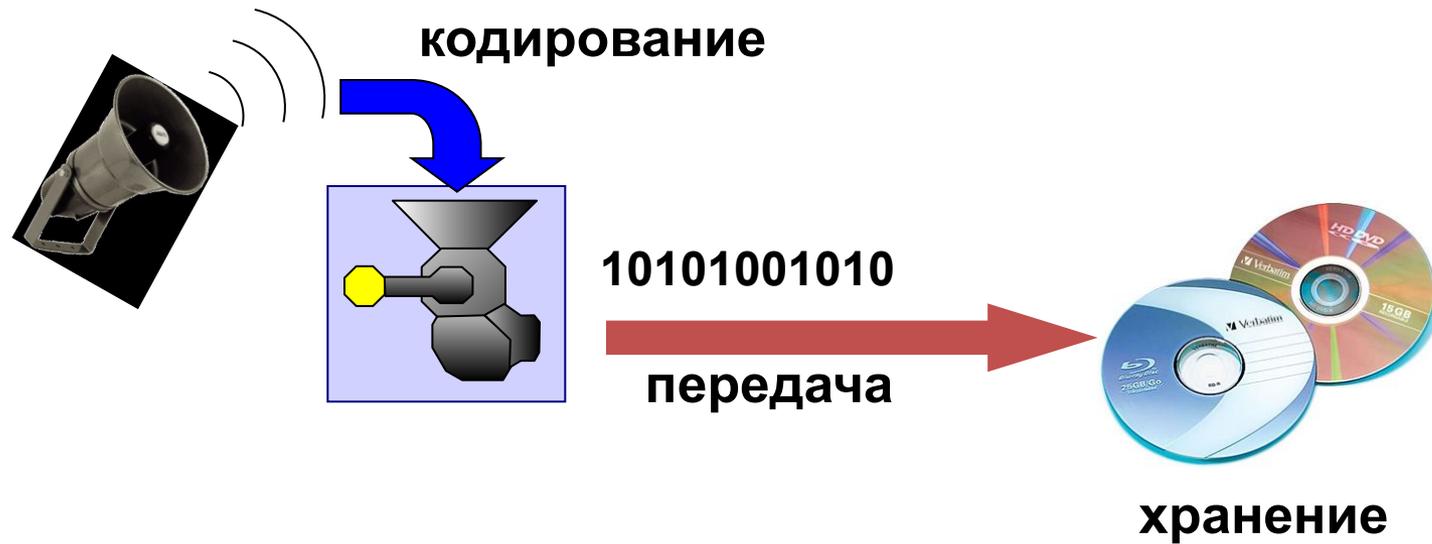


Любая информация (текстовая, числовая, графическая, звуковая) представляется с помощью единого алфавита, содержащего два знака **0** и **1**.

Но существует много языков для описания разных видов информации с помощью **ДВОИЧНОГО** алфавита!



# Представление информации в компьютере



# Упражнение

Определите какая информация представлена в треугольниках



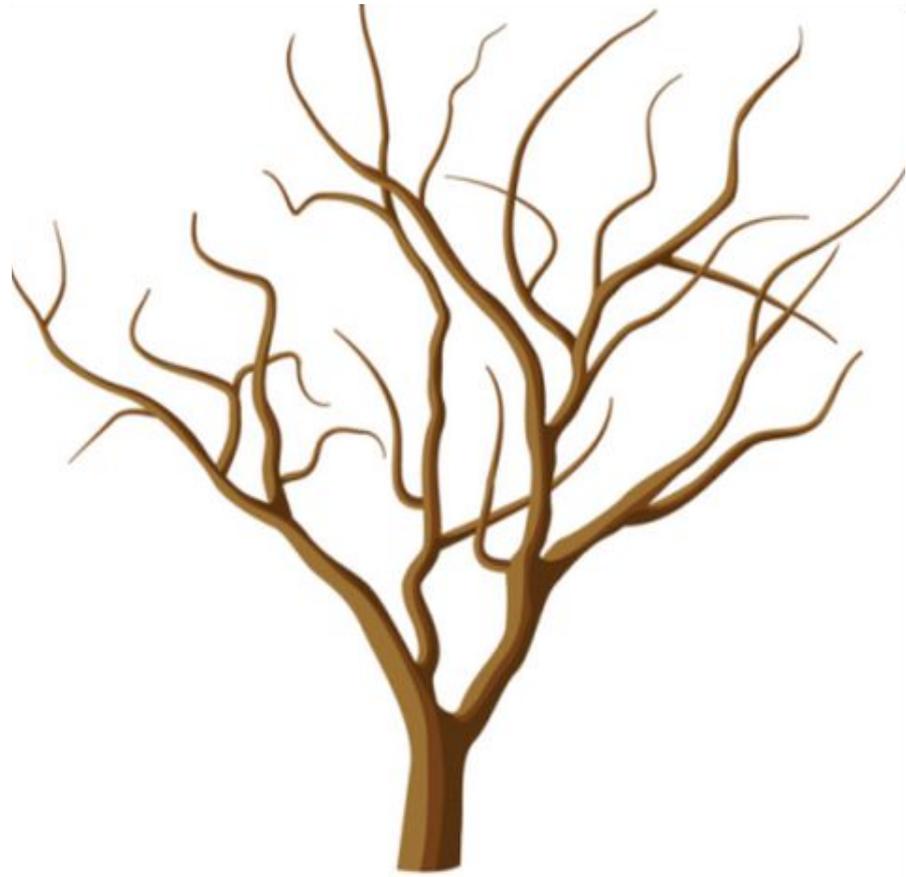
# За компьютером

Создать файл-рисунок **Осень** .

Открыть файл **Осень** с помощью **Paint** .

Рисуем.

Закрыть **Paint** с сохранением файла.





# Работаем за компьютером

