

# ГОТОВИМСЯ к уроку



# Подписываем тетрадь

Тетрадь  
по информатики  
учаще<sup>гося</sup><sub>йся</sub> 6- класса

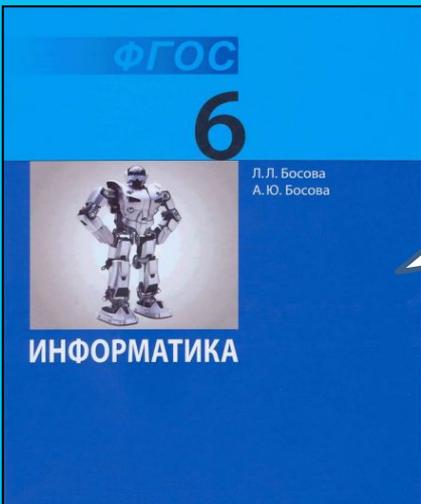
МОУ «Лицей № 2»

Фамилия Имя *(родительный падеж)*

*группа 2, кабинет 103, ПК №*

*учитель: Саенко Виктория Анатольевна.*

# Домашнее задание



Раздел «Ваш учебник»,  
§1, стр.3-11,  
*устно ответить на  
вопросы к параграфу,*



**РТ № 1, 2,  
5, 6, 11.**

# Смотрим видео:

## Правила работы и безопасного поведения в кабинете информатики



<http://videouroki.net>

# Проверка знания ТБ

6 класс

Вводный тест по ТБ и ОБЖД

Класс \_\_\_\_\_ фамилия \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_ вариант 1



1. Запишите правил поведения к компьютерному классу, представленные на рисунке выше:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2. Какое воздействие на человека оказывают компьютеры?

- а) Вызывают усталость и снижение работоспособности.
- б) Плохо влияет на зрение.
- в) Человек получает определенную дозу излучения.
- г) Вызывает расстройство желудка.

3. Можно ли работать за компьютером в мокрой и грязной одежде?

- а) да;
- б) нет;
- в) какая разница.

4. Разрешается ли приносить в класс продукты питания и напитки?

- а) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить
- б) нет;
- в) да;
- г) да, но упаковав в непрозрачный пакет.

6 класс

Вводный тест по ТБ и ОБЖД

Класс \_\_\_\_\_ фамилия \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_ вариант 2



1. Запишите правил поведения к компьютерному классу, представленные на рисунке выше:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2. На каком расстоянии от монитора должен работать ученик за компьютером?

- а) 15-20 см;
- б) 50-70 см;
- в) меньше 40 см;
- г) 90-110 см;
- д) на расстоянии вытянутой руки;
- е) на расстоянии согнутой руки;
- ж) по правилам кулака;
- з) главное что бы было удобно.

3. Можно ли работать за компьютером в мокрой и грязной одежде?

- а) да;
- б) нет;
- в) какая разница.

**Стоп, урок!  
Стоп, дела!  
Отдыхать пришла  
пора!**





«Добро»

Здорово!

acer

# Входной контроль

Класс \_\_\_\_\_

Входной контроль по информатике  
УМК Босовой Л. Л.

Класс \_\_\_\_\_ фамилия \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_ 1-й вариант

1. Выберите в данном списке устройства ввода компьютера: (Несколько правильных ответов)

- |              |               |                   |
|--------------|---------------|-------------------|
| а) принтер;  | б) монитор;   | с) клавиатура;    |
| д) мышь;     | е) процессор; | ж) сканер;        |
| з) микрофон; | и) наушники;  | к) аудио колонки. |

2. Какое из устройств компьютера обрабатывает информацию?

- |                |               |             |
|----------------|---------------|-------------|
| а) память;     | б) процессор; | с) монитор; |
| д) клавиатура; | е) мышь;      | ж) принтер. |

3. Выберите из списка информационные процессы (действия с информацией) (Несколько правильных ответов)

- а) работа на компьютере с клавиатурным тренажером;  
б) чтение книги;  
с) видеокассета;  
д) толковый словарь;  
е) заучивание правила;

4. Какой клавишей стереть символ справа от курсора?

- |            |               |
|------------|---------------|
| а) Shift;  | б) Backspace; |
| с) Delete; | д) Enter.     |

5. Изображение на экране монитора готового к работе компьютера называется...

- |                  |                     |
|------------------|---------------------|
| а) Панель задач; | б) Рабочий стол;    |
| с) Главное меню; | д) Рабочая область. |

6. Пакет программ, управляющих работой компьютера и обеспечивающих взаимодействие между человеком и компьютером, называется ...

- |                          |                     |
|--------------------------|---------------------|
| а) операционная система; | б) панель задач;    |
| с) прикладные программы; | д) командные кнопки |

7. Инструкции, определяющие порядок работы при включении компьютера, хранятся в...

- |                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| а) процессоре;        | б) оперативной памяти; |
| с) постоянной памяти; | д) на жестком диске.   |

8. При упорядочивании информации в хронологическом порядке ...

- а) происходит обработка, связанная с получением нового содержания информации;  
б) происходит обработка, связанная с изменением формы представления информации, но не изменяется ее содержание;  
с) обработка информации не происходит.

9. Наиболее удобной формой для представления большого количества однотипной информации является

- |           |             |
|-----------|-------------|
| а) текст; | б) таблица; |
| в) схема; | г) рисунок. |

Класс \_\_\_\_\_

Входной контроль по информатике  
УМК Босовой Л. Л.

Класс \_\_\_\_\_ фамилия \_\_\_\_\_ дата \_\_\_\_\_ 1-й вариант

10. Для ввода текстовой информации в компьютер служит ...

- |                |             |
|----------------|-------------|
| а) сканер;     | б) принтер; |
| в) клавиатура; | г) монитор. |

11. Выберите из списка элементы окна приложения Paint (Несколько правильных ответов)

- |                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| а) строка заголовка;    | б) строка меню;           |
| с) кнопка «Закрыть»;    | д) кнопка «Свернуть»;     |
| е) панель инструментов; | ж) палитра цветов;        |
| з) панель Стандартная;  | и) панель Форматирование; |
| к) рабочая область;     | л) полосы прокрутки;      |
| м) линейка;             | н) ластик и карандаш.     |

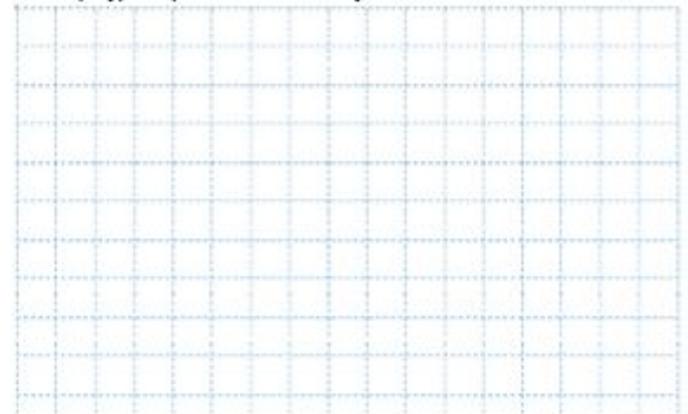
12. Приведите 4 примера современных носителей информации.

- 1) \_\_\_\_\_  
2) \_\_\_\_\_  
3) \_\_\_\_\_  
4) \_\_\_\_\_

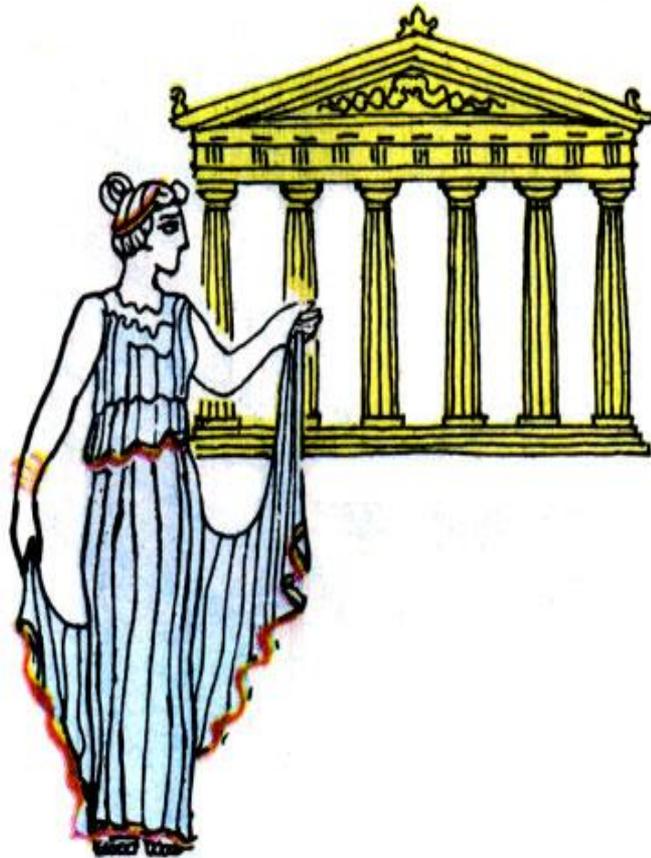
13. Задача. (решить любым известным вам способом) Квадрат, круг, ромб и треугольник вырезаны из белой, синей, красной и зеленой бумаги. Известно, что:

- круг не белый и не зеленый;
- синяя фигура лежит между ромбом и красной фигурой;
- треугольник не синий и не зеленый;
- квадрат лежит между треугольником и белой фигурой.

Какая фигура вырезана из зеленой бумаги

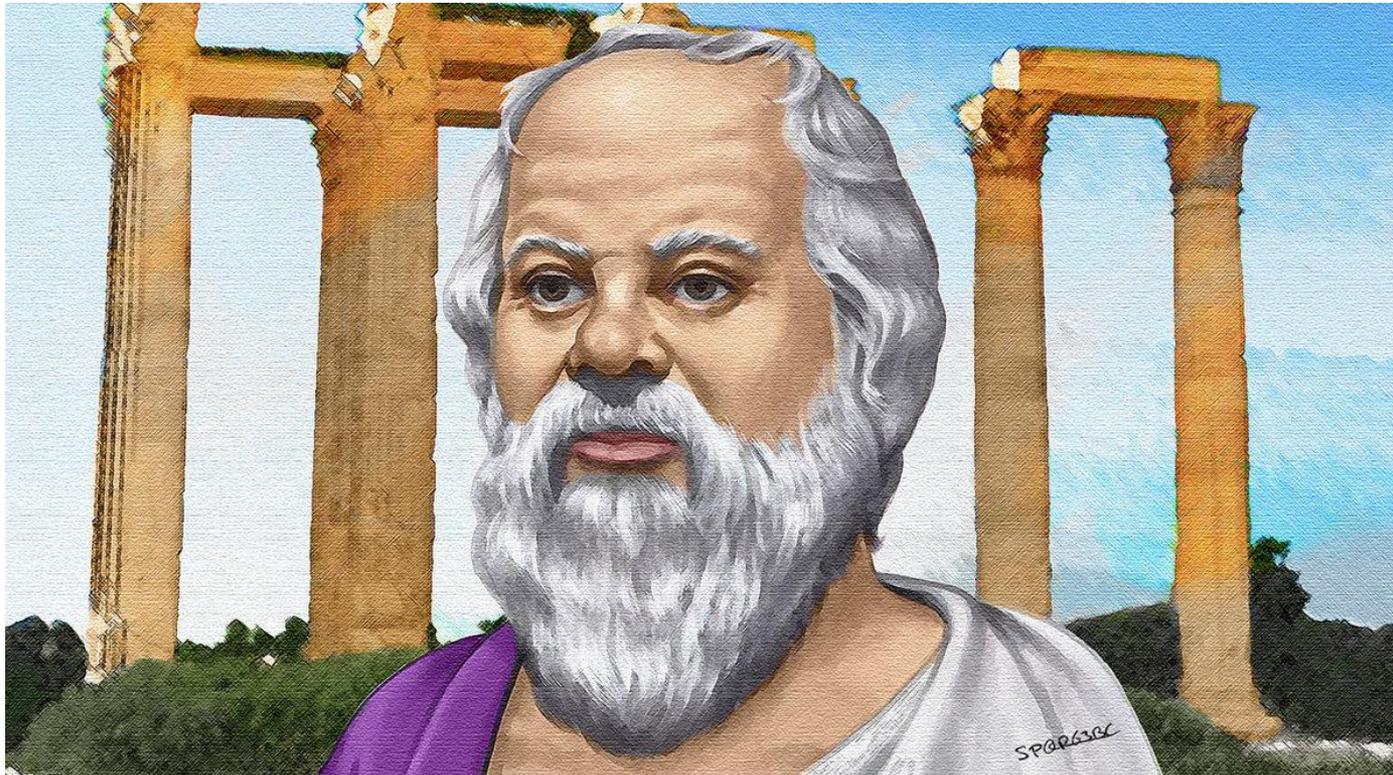


# ГРЕЦИЯ



# Сократ

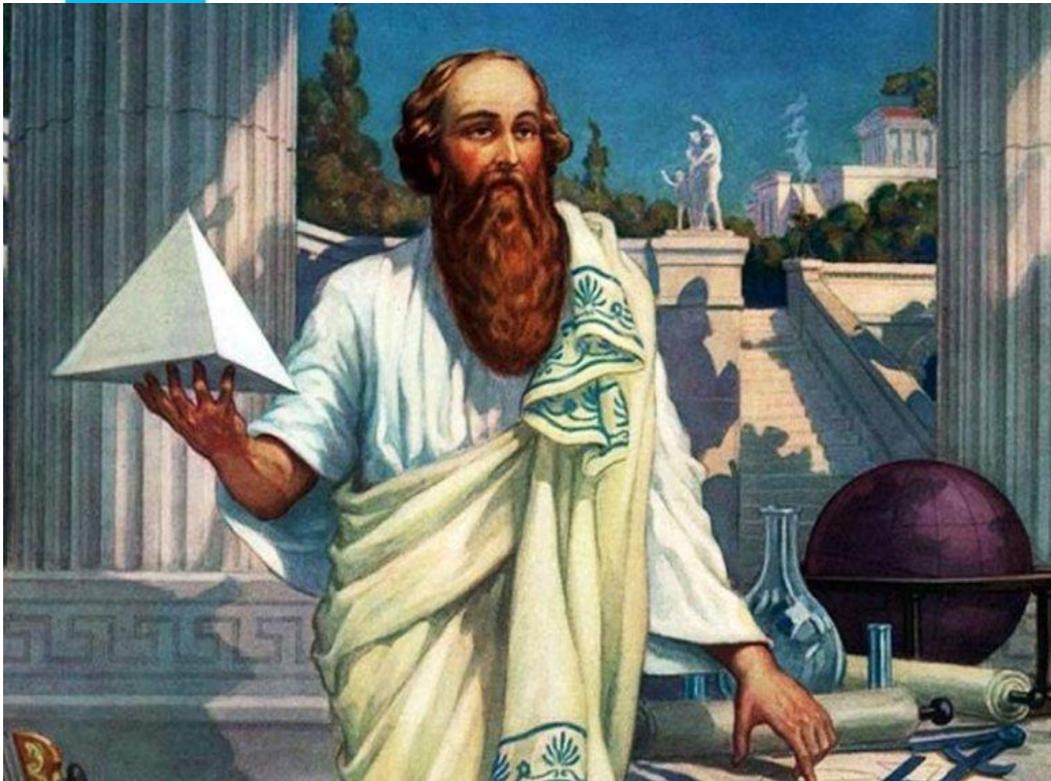
( 469 г. до н. э. - 399 г. до н. э.), почетный житель Афин, один из родоначальников познания человеческой сути.



«Познай самого себя и ты познаешь весь мир».

# Пифагор

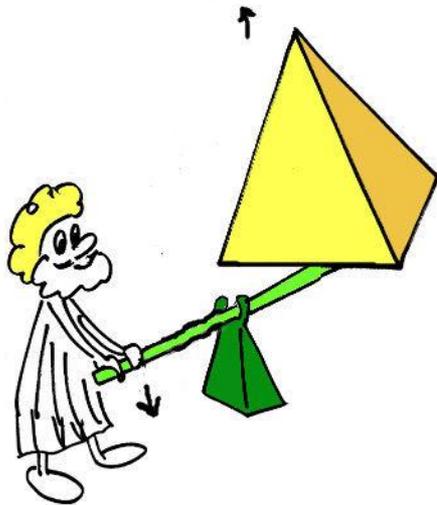
Пифагор Самосский (570—490 гг. до н. э.) — древнегреческий философ, математик и мистик, создавший таблицу умножения и теорему, носящую его имя.



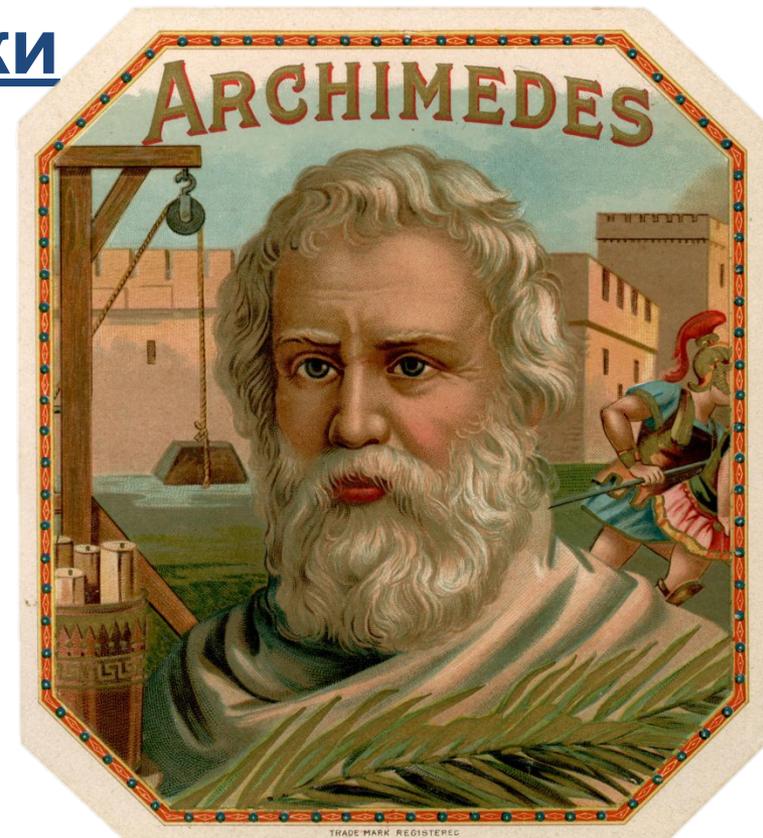
В основе вещей лежит число. Познать мир — значит познать управляющие им числа.

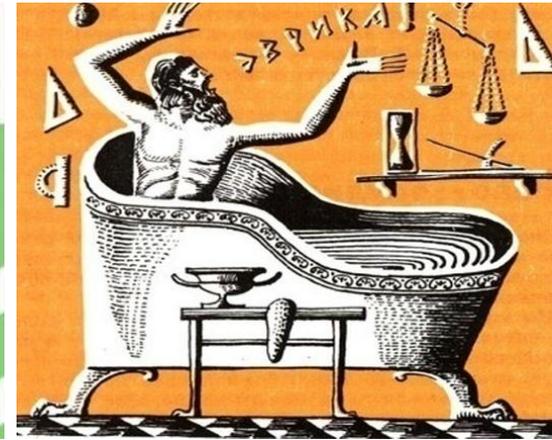
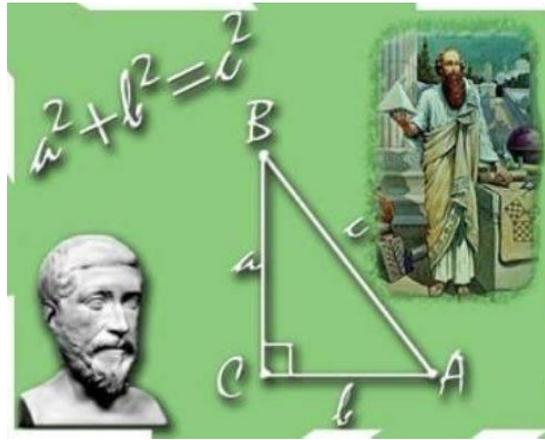
# Архимед

Архимед (287 до н. э. — 212 до н. э.) — древнегреческий математик, физик и инженер. Сделал множество открытий в геометрии. Заложил основы механики, гидростатики



«Дайте мне точку опоры, и я переверну мир».





**«То, что существует вне нас и независимо от нашего сознания, явление, предмет, на который направлена чья-нибудь деятельность, чьё-то внимание – это объект».**

Тематический модуль 1. «Объекты и системы»



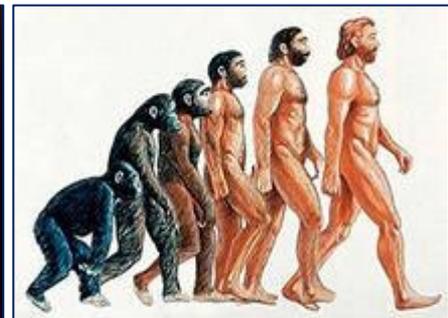
# «Объекты окружающего мира»

- Объект
  - Множество
  - Общее имя
    - Единичное имя
- Собственное имя
- Свойства объекта
- Действия объекта
- Поведение объекта
- Состояние объекта

6 класс

# Цель урока:

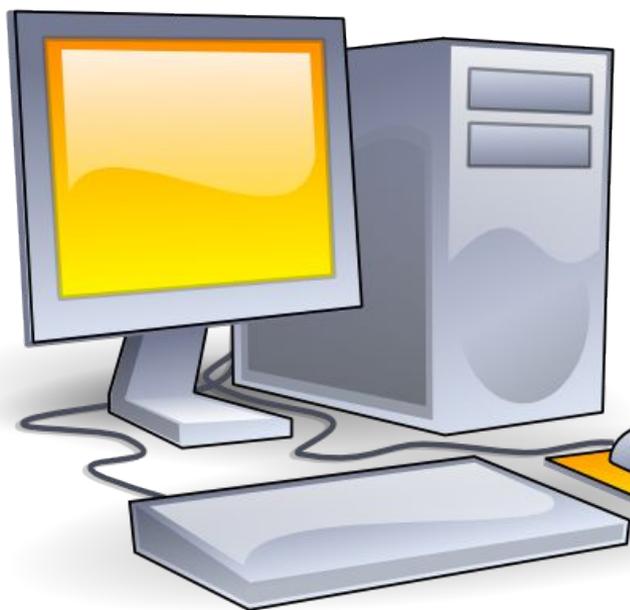
1. Вспомнить **правила безопасности**
2. Повторить **что такое объект**
3. Узнать **о свойствах объектов**



# Объект



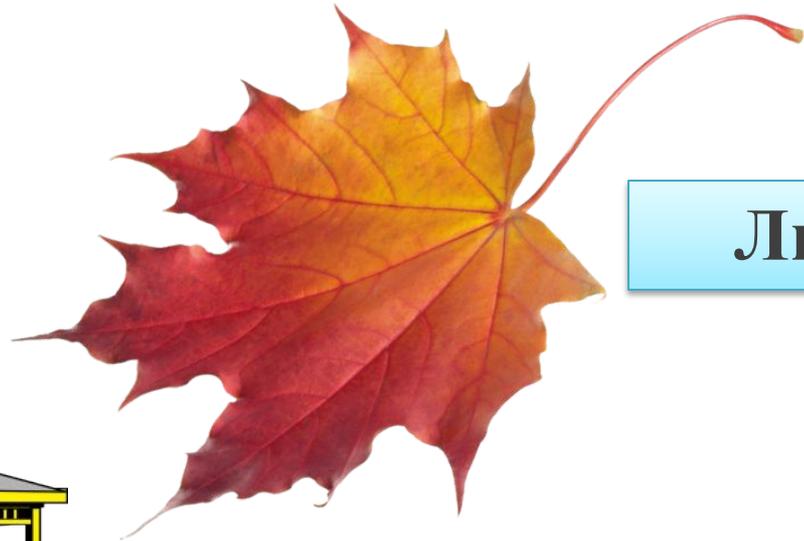
**Объект** – это любая часть окружающей нас действительности, воспринимаемая как единое целое.



# Объекты-предметы



Здание



Лист



Кошка

# Объекты-процессы



Рыбалка



Листопад



Прогулка

# Объекты-явления



**Закат**



**Туман**



**Молния**



# Множество

**Множество** — это совокупность, набор, коллекция **объектов**.



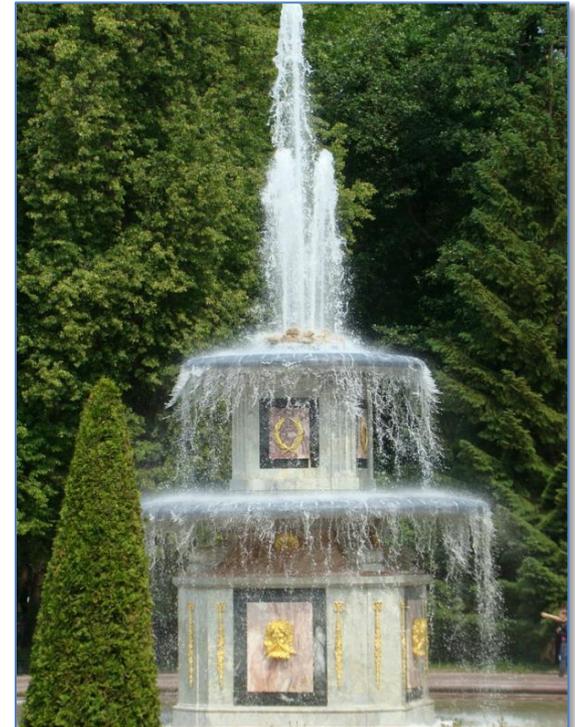
Объекты, составляющие некоторое множество, называются его **элементами**.

# Имя объекта

*Каждый объект имеет имя, отличающее его от других объектов.*

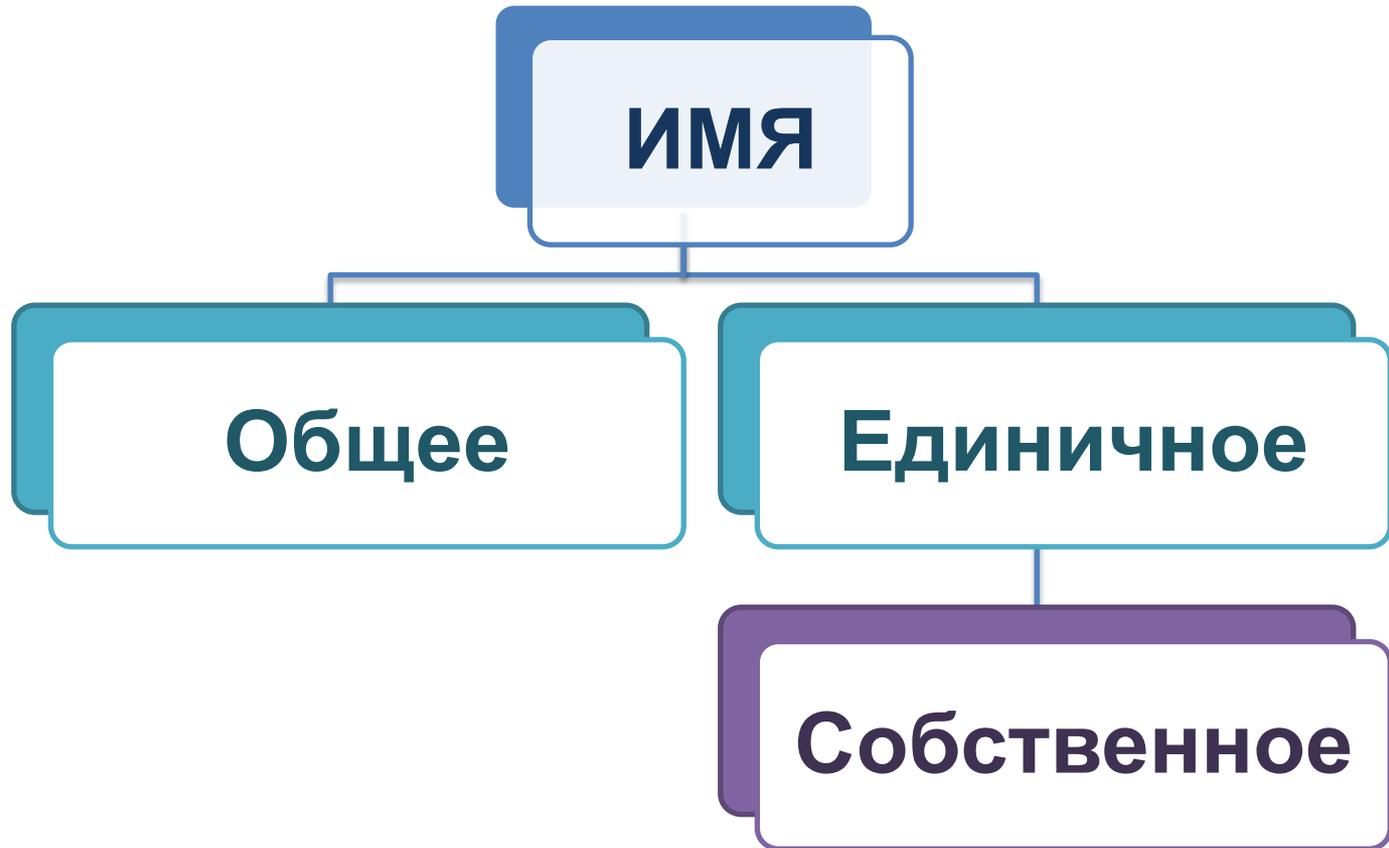


**Фонтан «Самсон»**



**«Римский фонтан»**

# Имя объекта



# Общее имя

Общие имена обозначают  
множество объектов

- город
- европейский город
- столичный город



# Единичное имя

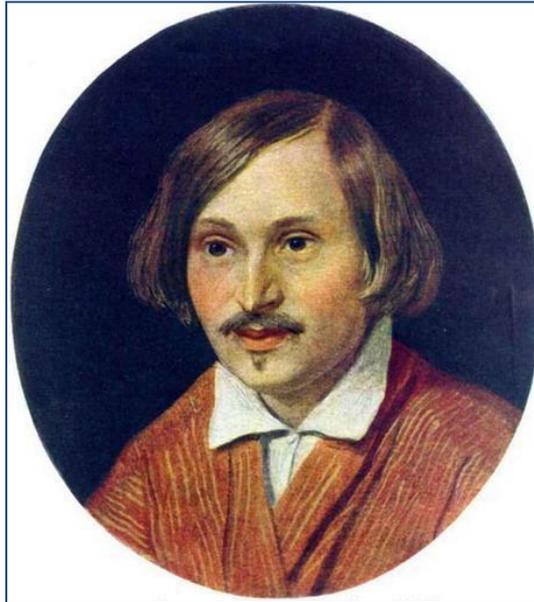
Единичные имена обозначают конкретный объект в некотором множестве.



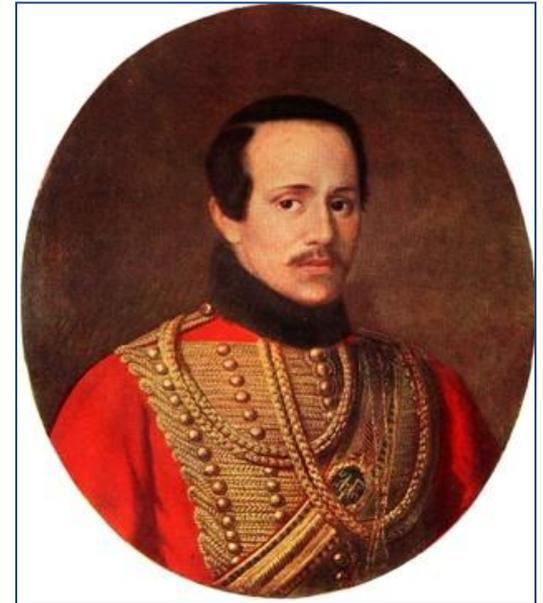
# Собственные имена



**Александр  
Пушкин**



**Николай  
Гоголь**

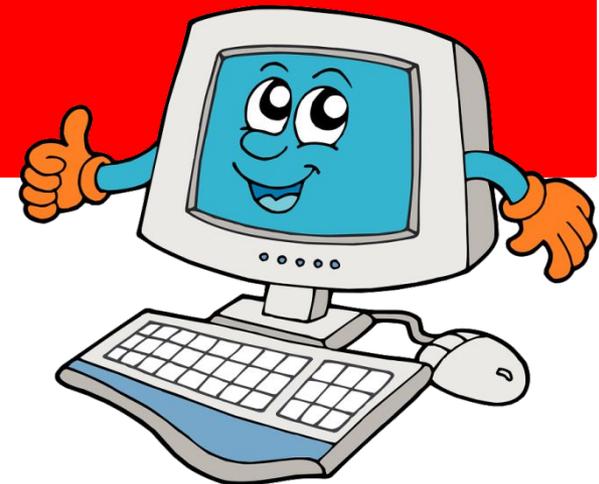


**Михаил  
Лермонтов**



# Что изучает информатика

**Информатика** - наука, изучающая закономерности протекания процессов передачи, хранения и обработки информации в природе, обществе, технике, а также способы автоматизации этих процессов с помощью компьютера.



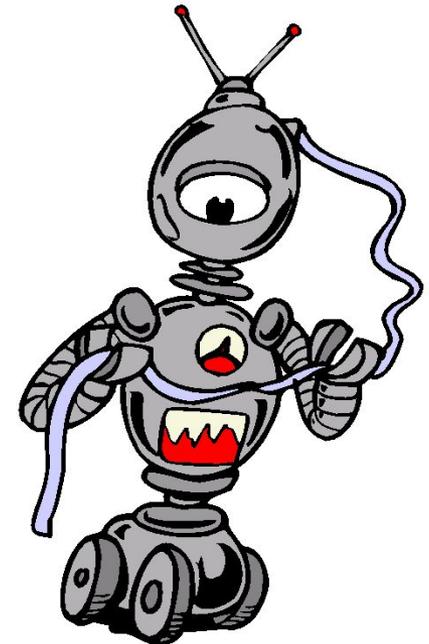
# Объекты информатики



**информация**



**Информационный процесс**



**исполнитель**

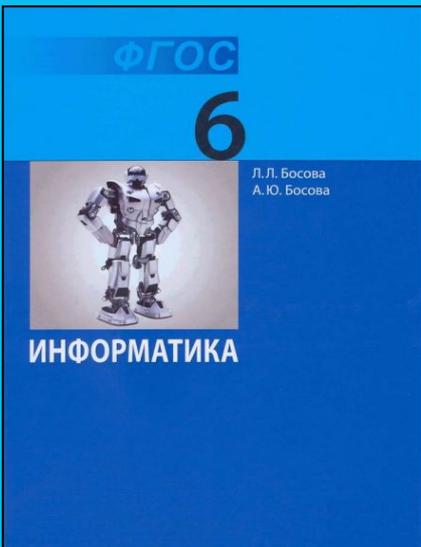


**компьютер**



**алгоритм**

# Работа с учебником



§1 с. 8-9

РТ. №7

*Записать ответы на  
вопросы*



# Проверяем задание № 7

Продолжите предложения:

- а) Под признаками объекта мы будем понимать его **характеристики: свойства, действия, поведение, состояние.**
- б) Свойства объекта отвечают на вопрос:
  - **Чем может отличаться объект?**
  - **Что может измениться у объекта?**
- в) Действия объекта отвечают на вопрос:
  - **Что может делать объект?**
  - **Что можно делать с объектом?**
- г) Поведение объекта – **это пошаговое описание действий, свойственных объекту.**
- д) Состояние объекта – **это сочетание его свойств.**

**Стоп, урок!  
Стоп, дела!  
Отдыхать пришла  
пора!**





«Добро»

Здорово!



acer

# Самое главное

- **Объект** – это любая часть окружающей действительности (предмет, процесс, явление), воспринимаемая человеком как единое целое.
- **Множество** – это совокупность, набор, коллекция объектов.
- В сообщении об объекте человек может описать его признаки – свойства, действия, поведение, состояние.



# Давайте обсудим



## Помогите Винни-Пуху назвать признаки объекта «Мёд».



# Техника безопасности



# Работа за компьютером



## *Компьютерный практикум* Клавиатурный тренажер «Клавиатор»



6 класс

