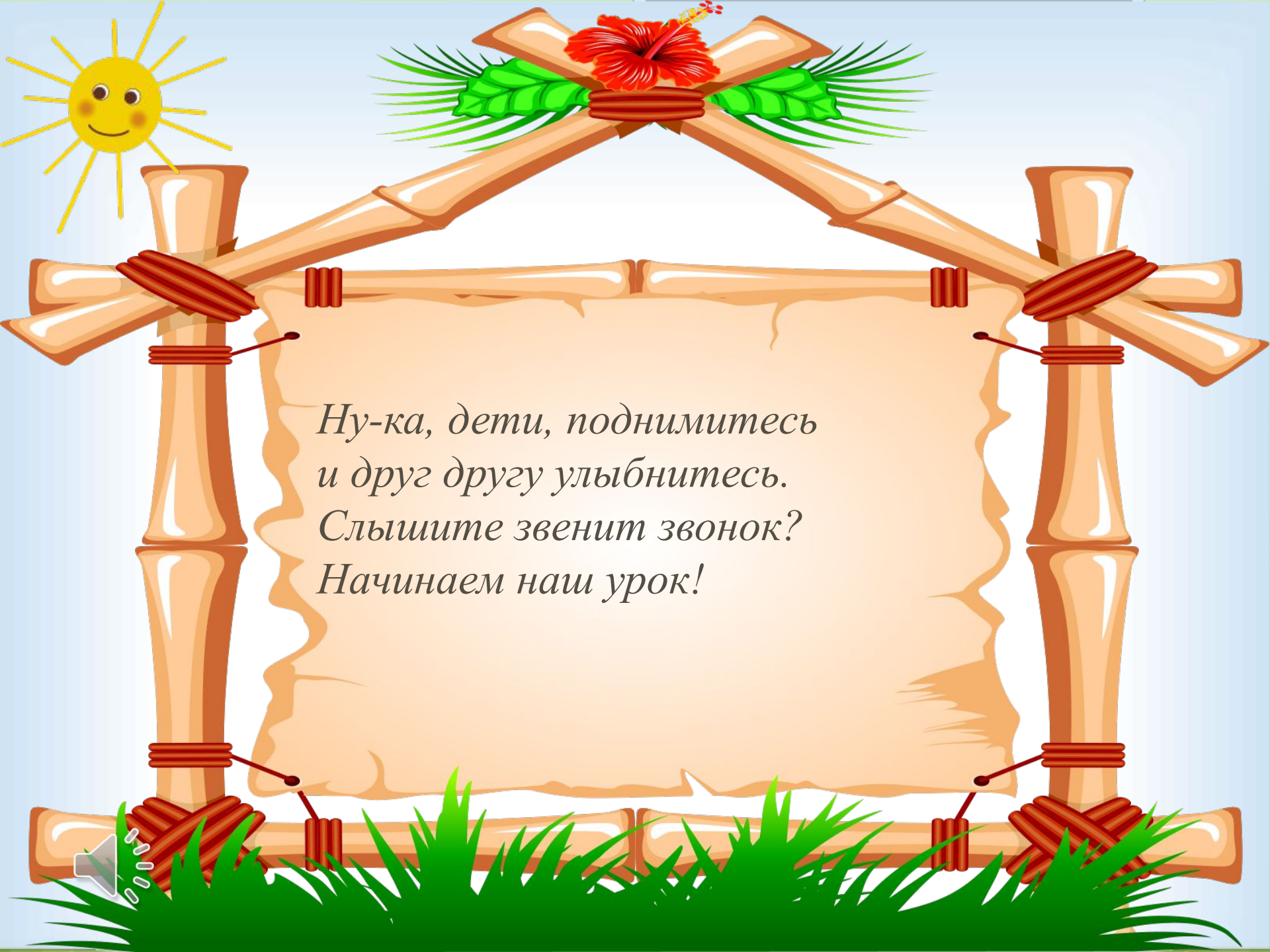


Информатика 2 класс

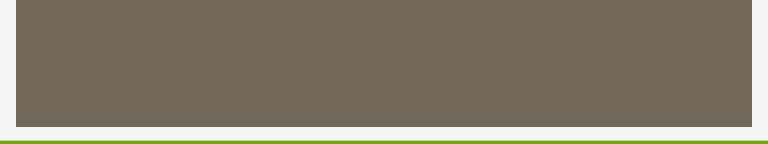


Представление
информации
кодирование
информации



*Ну-ка, дети, поднимитесь
и друг другу улыбнитесь.
Слышите звенит звонок?
Начинаем наш урок!*

Тема урока:



Кодирование информации

□ **Задачи урока:**

- **Учебная:** повторить правила поведения в компьютерном классе, виды языков, виды алфавитов
- Рассмотреть различные способы и назначение кодирования.
- **Развивающая:** развивать интерес к изучению информатики, внимание, память.
- **Воспитательная:** воспитывать бережное отношение к своему здоровью и школьному имуществу, умение слушать, усидчивость, умение учитывать интересы других людей.



Игра «Язык жестов»



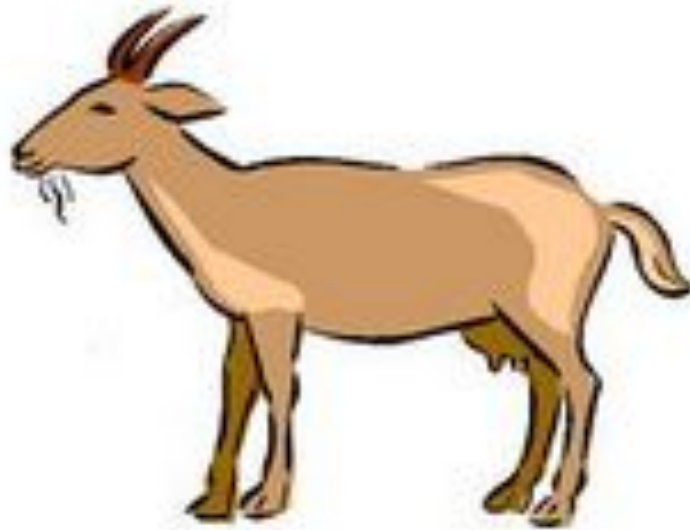
Проверка домашнего задания.

- Назови древние и современные носители сообщений.
- Языки, которые люди используют для общения – это естественные языки. Языки, которые придумывают люди - искусственные.

Кодирование -

Это преобразование
сообщений в удобную для
обработки, передачи и
хранения форму

Ребусы- способ кодирования



3 = Л

□ Разгадай ребус



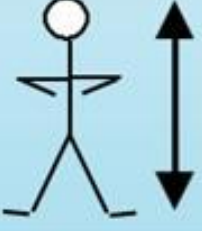
Шарады

- Мой первый слог – предлог
- Второе – летний дом,
- А целое порой
- Решается с трудом

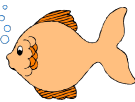
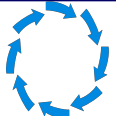
Знаки, которые помогают кодировать информацию



Физкультминутка

1	4()	5	4()
2	4()	6	4()
3	4()	7	8()
4	4()		

Такая таблица называется кодовой

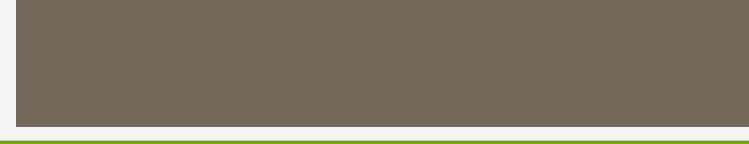
А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З
								
И	Й	К	Л	М	Н	О	П	Р
								
С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ
								
Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	.	,	пробел
								

Такая таблица называется кодовой

А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З
1	2	3	4	5	6	7	8	9
И	Й	К	Л	М	Н	О	П	Р
10	11	12	13	14	15	16	17	18
С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ
19	20	21	22	23	24	25	26	27
Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	.	,	пробел
28	29	30	31	32	33	34	35	36

В памяти компьютера
сообщения хранятся в
закодированном виде

— • — • — • — • • • — — — • • •
101010101000111000



Когда компьютер считывает
информацию из своей
памяти и выводит её на
экран или бумагу он
превращает коды символов
в буквы, цифры, знаки
препинания.

Этот процесс называется
раскодированием



Версія 4.14.16

Сходинки до інформатики +

Комплекс навчально-розвивальних ігрових програм

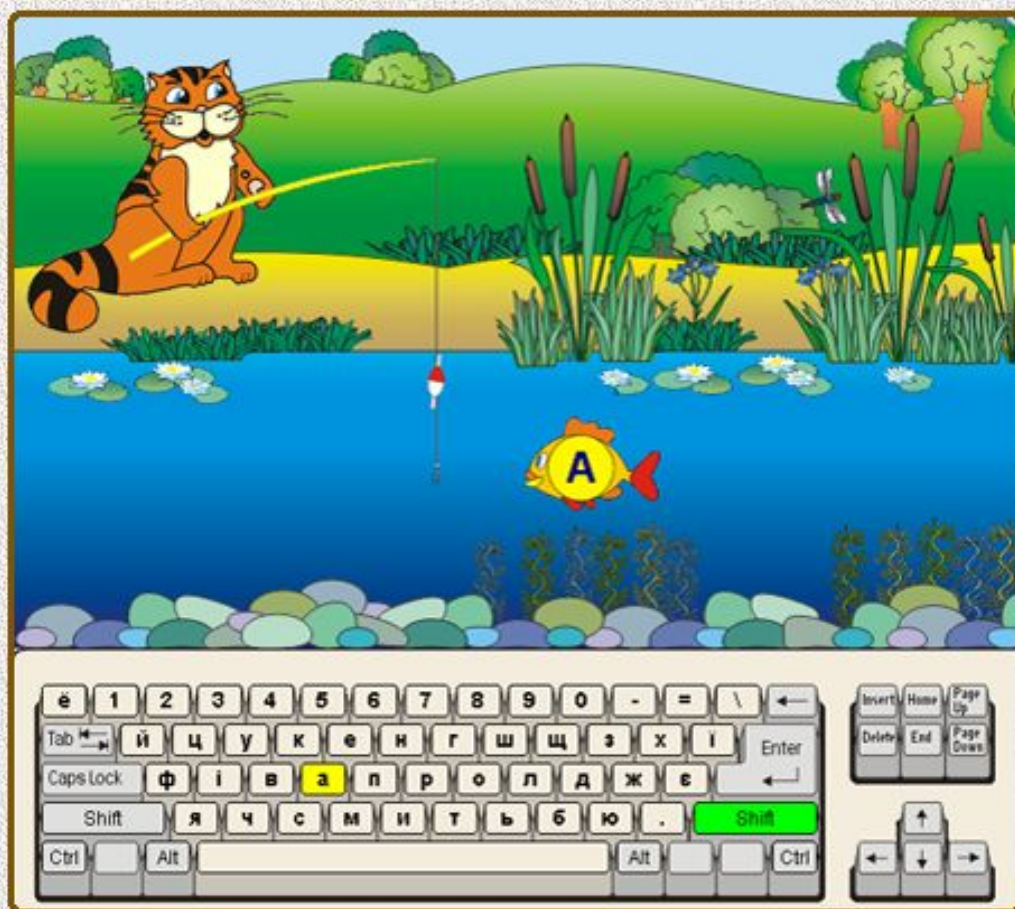


1-2 клас

3-4 класи

5-6 класи

Як поводитися з комп'ютером
Де використовують комп'ютер
Стрільці по яблуках
Лісова галявина
Мильні бульки
Розібрані малюнки
Математичний космодром
[Кіт-риболов](#)
Слово в лабіринті
Кубики зі складами
Незвичайний поїзд
Незнайко на містку
Дорога до школи
Розгорни серветку



Домашнее задание

- С. 28-32 читать, отвечать на вопросы
- Тетрадь с. 10-11 доработать

