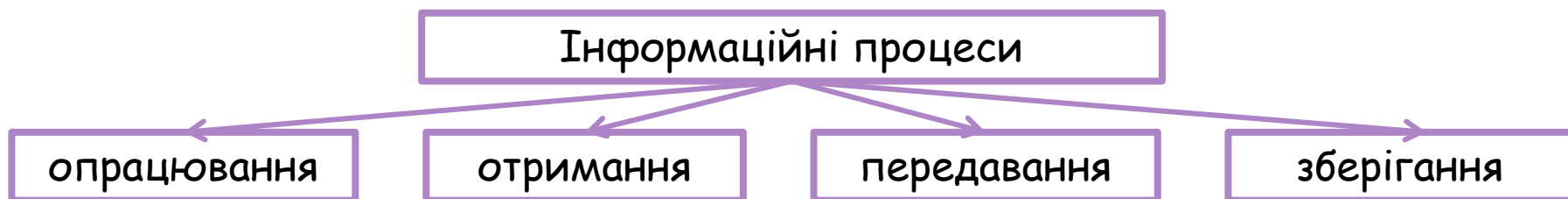


Передавання інформації

Отримання інформації

# Інформаційні процеси

## ► Встанови відповідність





- Який інформаційний процес відбувається, коли:
  - а) читаємо підручник у бібліотеці;
  - б) говоримо по телефону;
  - в) записуємо свої спостереження.



- Яким чином/способом можна передавати та отримувати інформацію?



# Яка різниця між інформацією і повідомленням?

---

- ▶ Літак відлітає в десятій годині

▶ 10:00

22:00

+

плюс

додати



Потрібно зупинитись





# Отримання інформації

---

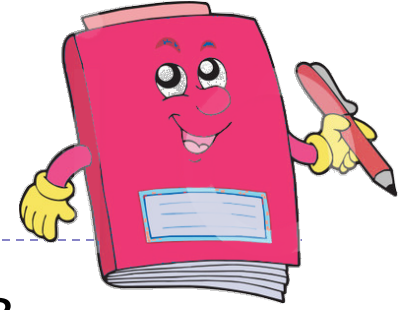


# Передавання інформації

---



Джерело → Приймач



- Визнач, що може бути джерелом інформації в кожному випадку

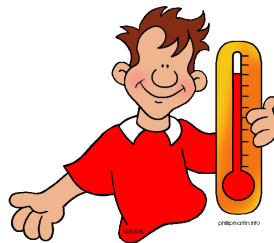
### 1. Події у світі

телевізор

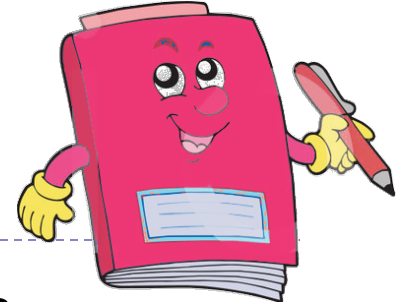
термометр

книжка

людина







- Визнач, що може бути джерелом інформації в кожному випадку

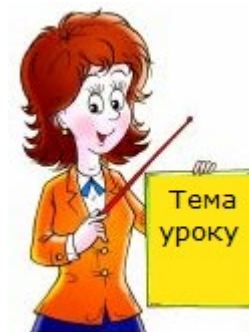
## 2. Успішність учня

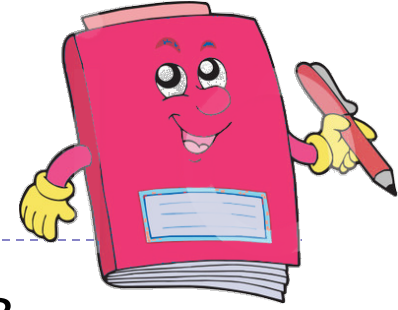
книжка

щоденник

вчитель

однокласник

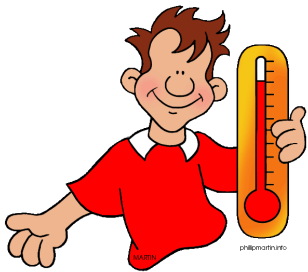




- Визнач, що може бути джерелом інформації в кожному випадку

### 3. Погода на вулиці

термометр      телевізор      фотокартка      птахи



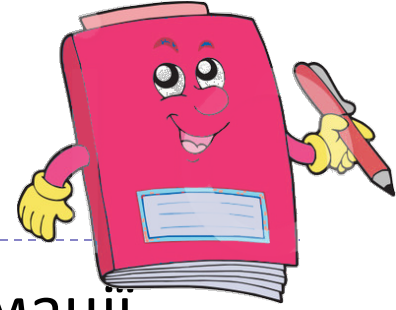


► Познач, для яких приймачів джерелом інформації слугує

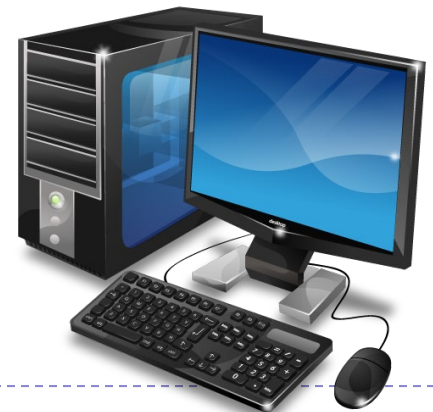
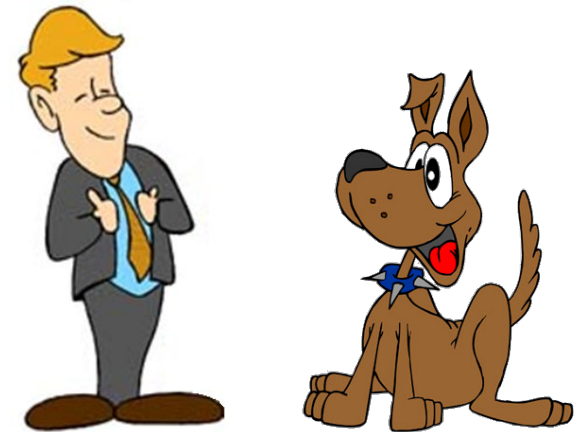
► Форма предмета

- ☐ Людина
- ☐ Собака
- ☐ Телефон
- ☐ Комп'ютер





- ▶ Познач, для яких приймачів джерелом інформації слугує
- ▶ Звук, що відтворює предмет
  - ☐ Людина
  - ☐ Собака
  - ☐ Телефон
  - ☐ Комп'ютер





- ▶ Познач, для яких приймачів джерелом інформації слугує
  - ▶ Запах предмета
    - ☐ Людина
    - ☐ Собака
    - ☐ Телефон
    - ☐ Комп'ютер

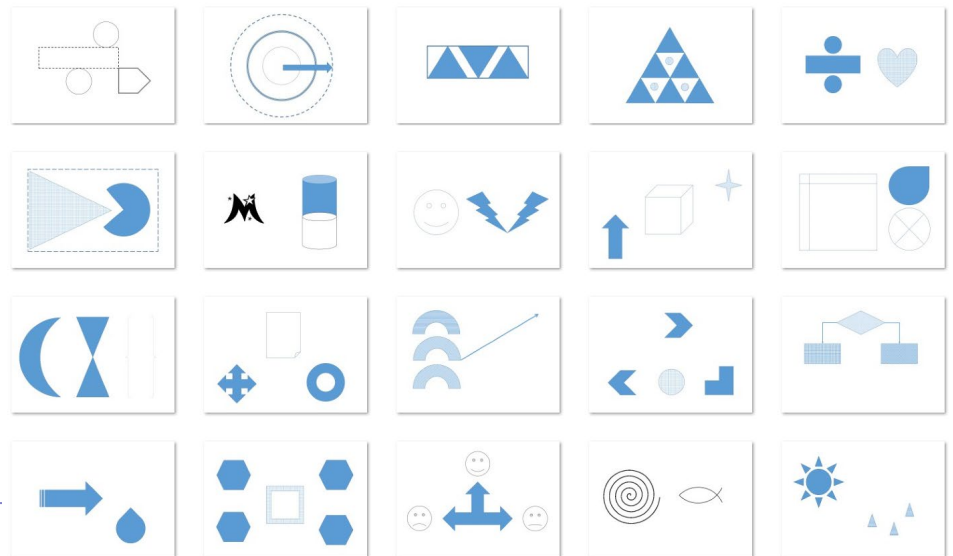




# Поясни, що малювати

---

- ▶ Учні отримують по 1 аркушу з малюнком
- ▶ Малюнок не можна показувати іншим
- ▶ Потрібно описати намальоване словесно, щоб партнер міг намалювати такий же малюнок
- ▶ Продовжити роботу можна в графічному редакторі, створюючи цей малюнок



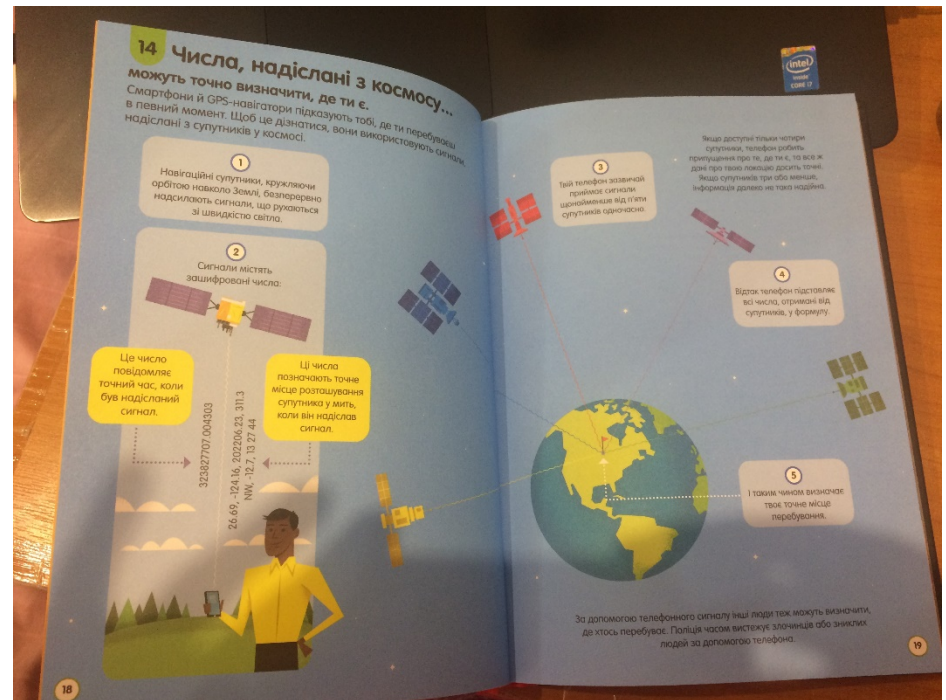
# Зіпсований телефон

---

- ▶ Гравці утворюють лінію або коло, а перший гравець придумує повідомлення і шепоче його на вухо другому в лінії.
- ▶ Другий гравець повторює повідомлення третьому гравцеві і т.д.



# Технології передавання інформації

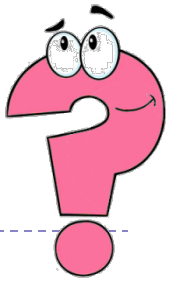


# Спілкування онлайн

---

- ▶ Безпека
- ▶ Повага
- ▶ Користь





---

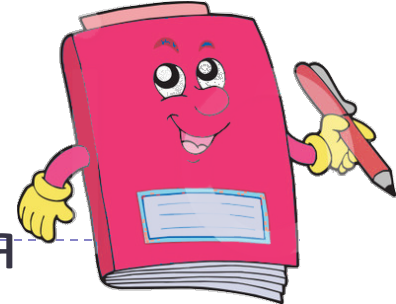
6. Наведи приклади повідомлень, у яких зміна одного символу призвела до зміни змісту.





Перестав у словах букви так, щоб

утворилися нові за змістом повідомлення



- ▶ осел
- ▶ насос
- ▶ пила
- ▶ мука
- ▶ літо
- ▶ кіт

