

Чи замислювався ти над тим, які наслідки мають твої дії?

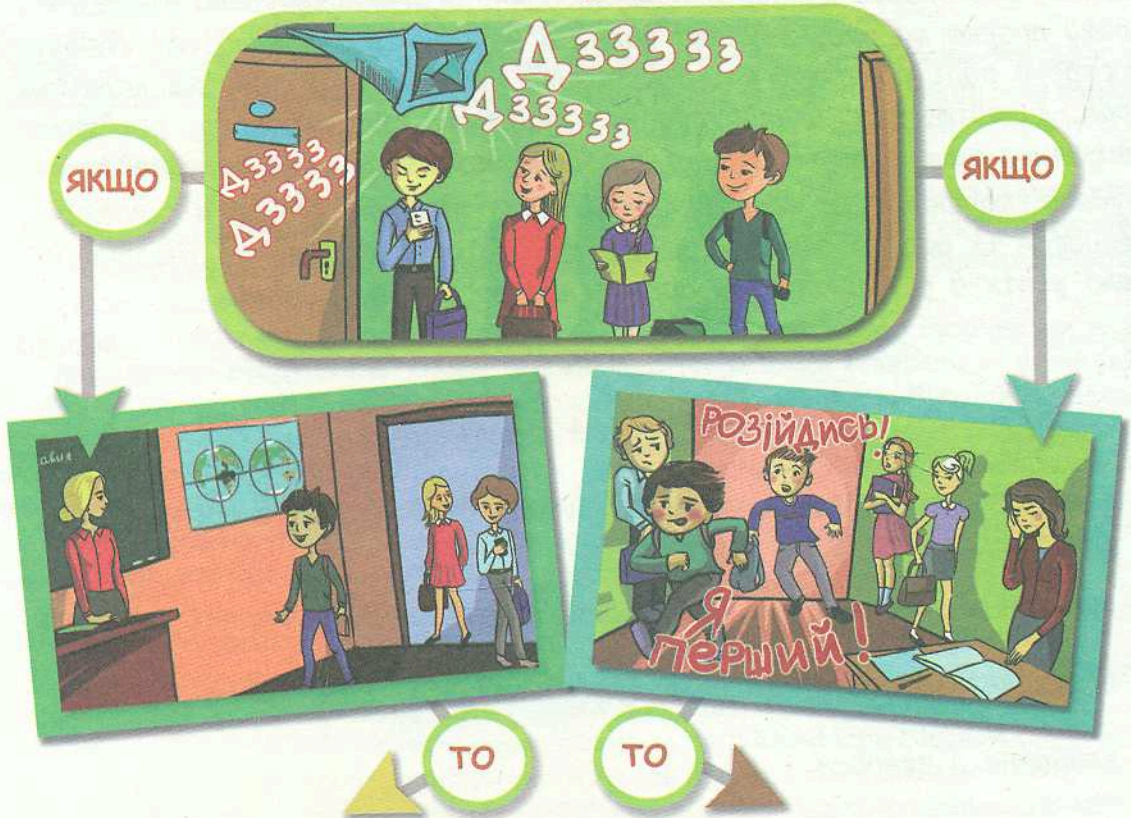
В оповіданні американського письменника-фантаста Рея Бредбері «І грянув грім» іде мова про фірму, що організовує подорожі на 60 мільйонів років в минуле. Усі відвідувачі минулого мають пересуватися тільки спеціально прокладеною стежкою, бо лише один необережний крок може порушити історію майбутнього. Один зі службовців фірми це описує так: «Припустимо, ми випадково вбили тут мишу. Це означає, що всіх майбутніх нащадків цієї миші не буде... Ви знищите не одну, а мільйон мишей... А як з лисицями, для живлення яких потрібні були саме ці миші? Не вистачить десяти мишей – помре одна лисиця. Десятьма лисицями менше – здохне з голоду лев... І ось підсумок: через 59 мільйонів років печерна людина, одна з дюжини, що населяє весь світ, виходить на полювання за кабаном або саблезубим тигром. Але ви, роздавши одну мишу, роздали всіх тигрів у цих місцях. І печерна людина вмирає з голоду... Це смерть мільярда її нащадків. Можливо, Рим не з'явиться на своїх семи горбах...»

Цікаве припущення?



Завдання 1. Спробуй і ти побудувати ланцюжок ПОДІЯ–НАСЛІДКИ. Поділись своїми міркуваннями з однокласниками.

Ситуація 1



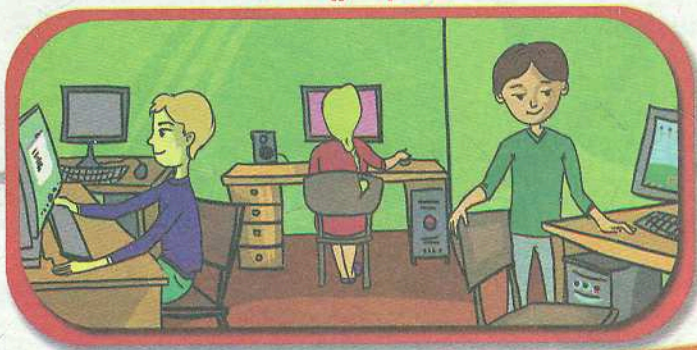
ТО

ТО



Ситуація 2

ЯКЩО



ЯКЩО



ТО

ТО



Тема 1

Ситуація 3

ЯКЩО



ЯКЩО



ТО



ТО



Українсько-англійський словничок

Клавіатура — *keyboard*
 Комп'ютер — *computer*
 Монітор — *monitor*
 Системний блок — *system unit*

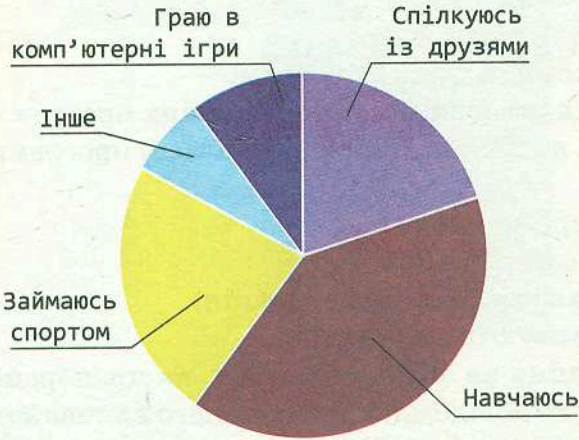
Навчання — *learning*
 Робоче місце — *workplace/work-table*
 Програмування — *programming*
 Спілкування — *communication*

У КОМП'ЮТЕРНОМУ КЛАСІ

А як ти найчастіше використовуєш комп'ютер?

Завдання 2. Створи за зразком діаграму¹, що демонструє обсяг часу, який ти витрачаєш на різні види діяльності за комп'ютером. Використовуй слова-підказки.

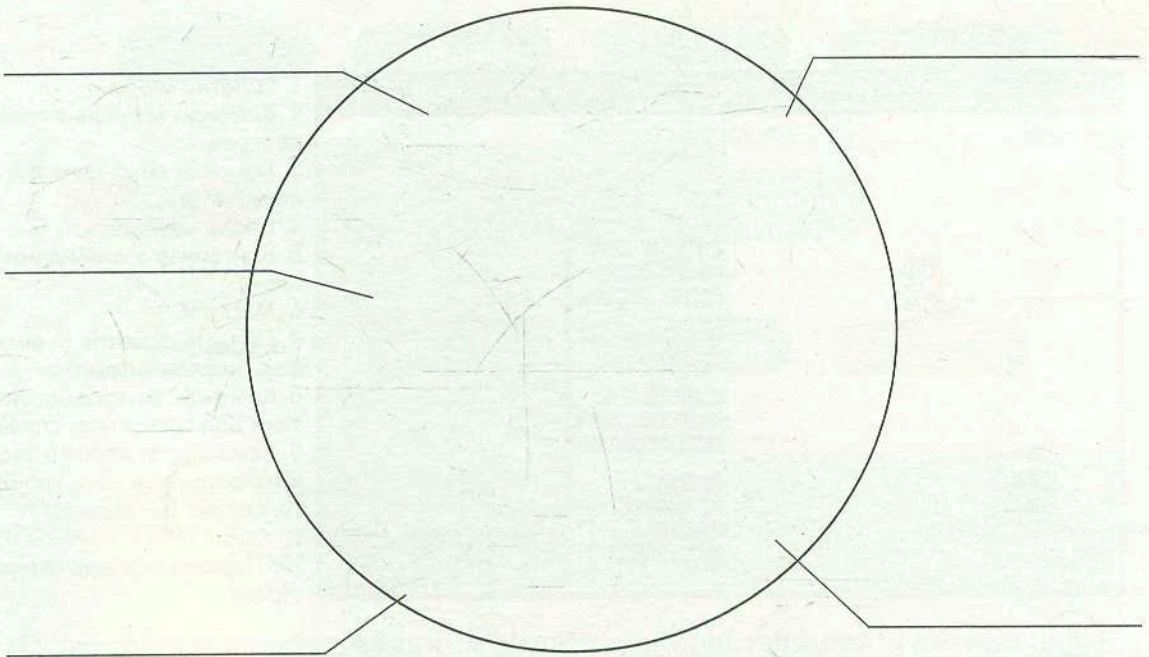
Зразок:



Слова-підказки

Спілкуюсь із друзями
Шукаю цікаві відомості
НАВЧАЮСЬ
Дивлюсь фільми
Слухаю музику
ГРАЮ В КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ
Редагую фотокартки
СТВОРЮЮ ПРОЕКТИ
Програмую

Обсяг часу, який витрачаю на різні види діяльності за комп'ютером



¹ Діаграма (англ. *chart, diagrama*) — зображення, малюнок, що графічно показує співвідношення між величинами.