

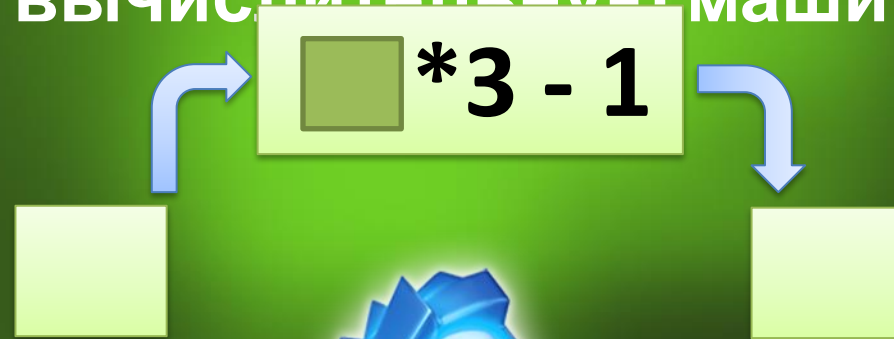


Интерактивная раскраска - тренажёр «Вычислительная машина»

Автор
Баева Наталья Владимировна
учитель начальных классов



Дорогие ребята!
Помогите Нолику
протестировать
вычислительную машину

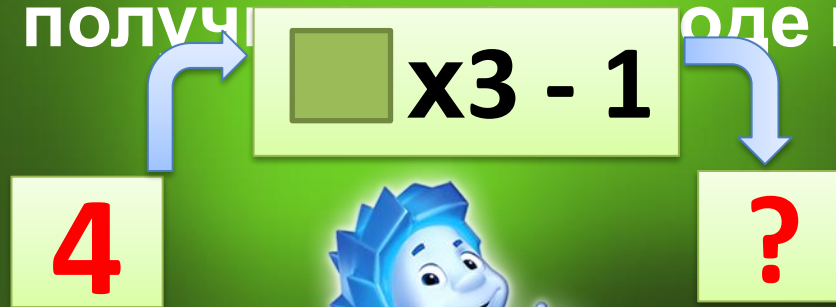


условие

Условие.

Число, которое попадает в
вычислительную машину,
известно.

Нужно найти число, которое
получится после из



старт



Далее



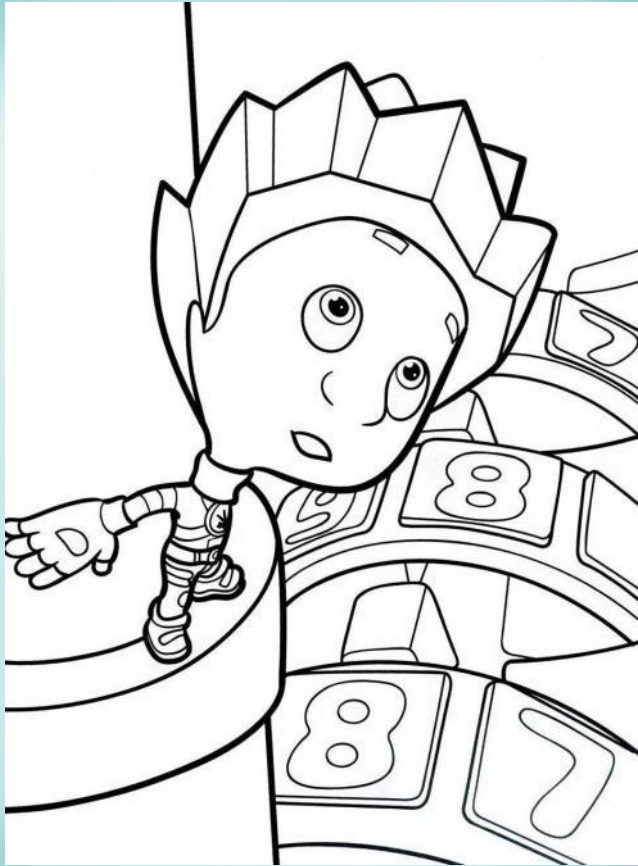
Выход

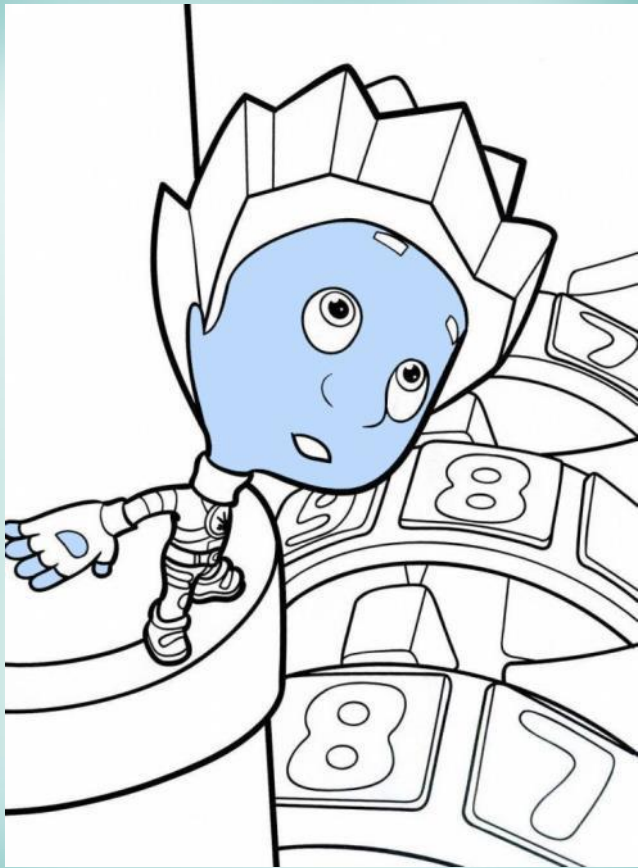


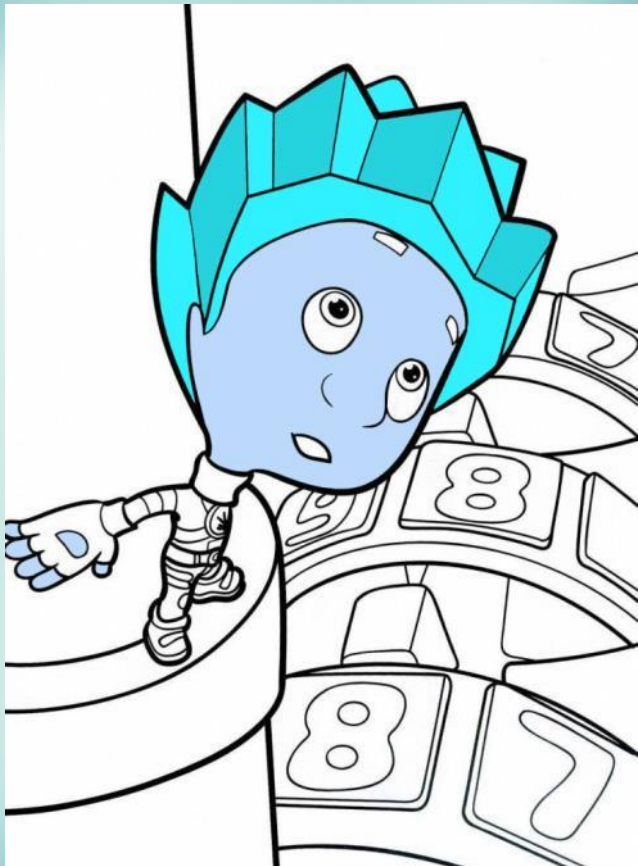
Источники
информации



К первому
слайду





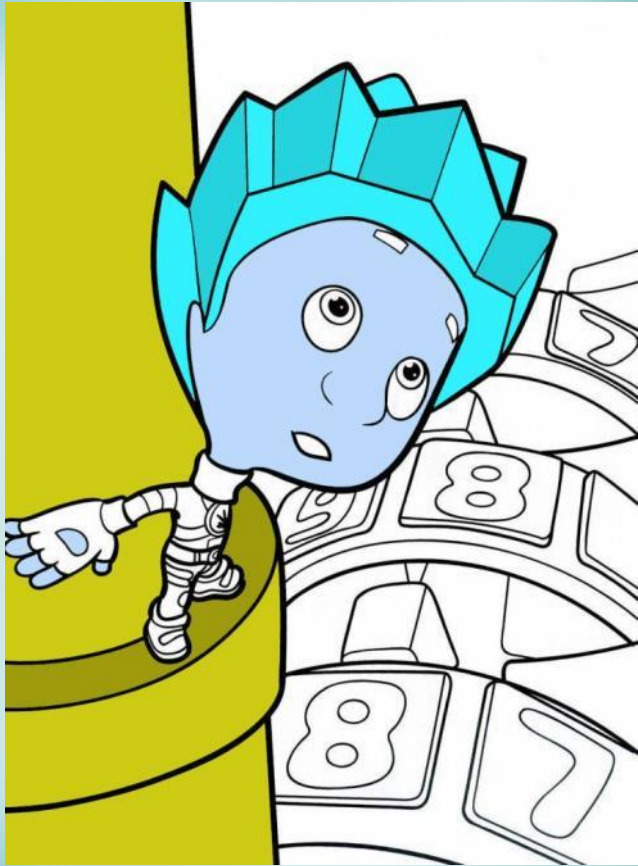


$$\square * 3 - 1$$

8 □



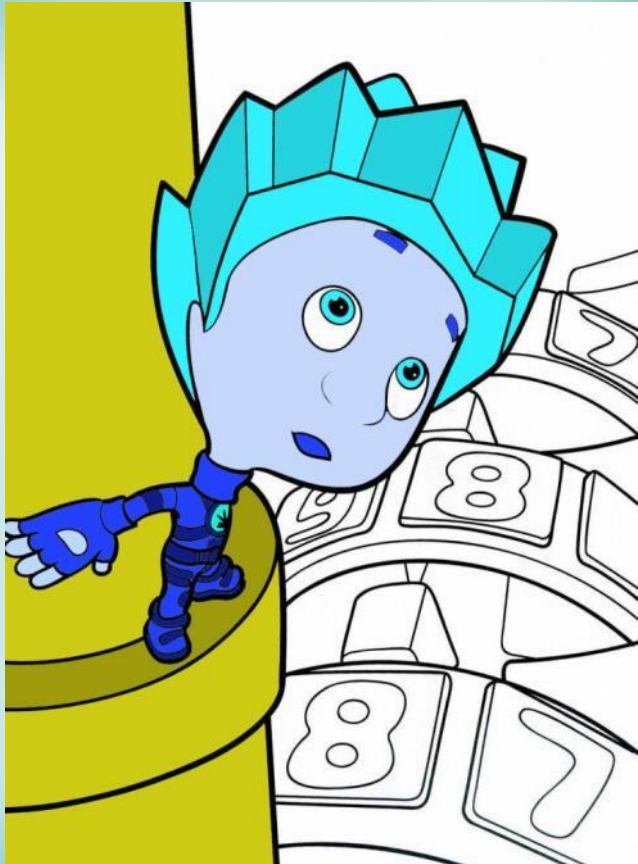
24 23 22



$$\boxed{3} * 3 - 1 = \boxed{}$$



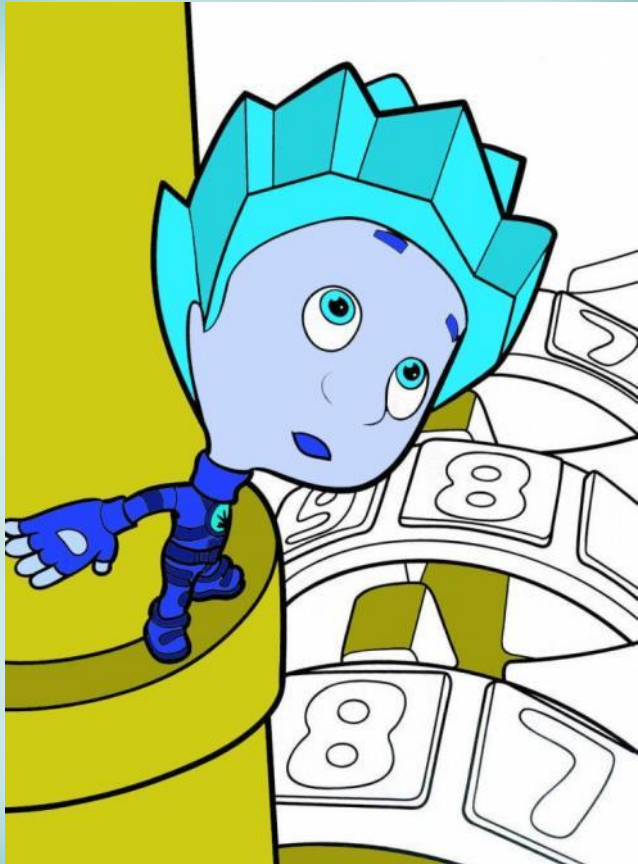
10 9 8



$$\boxed{7} \rightarrow \boxed{\quad} * 3 - 1 \rightarrow \boxed{\quad}$$



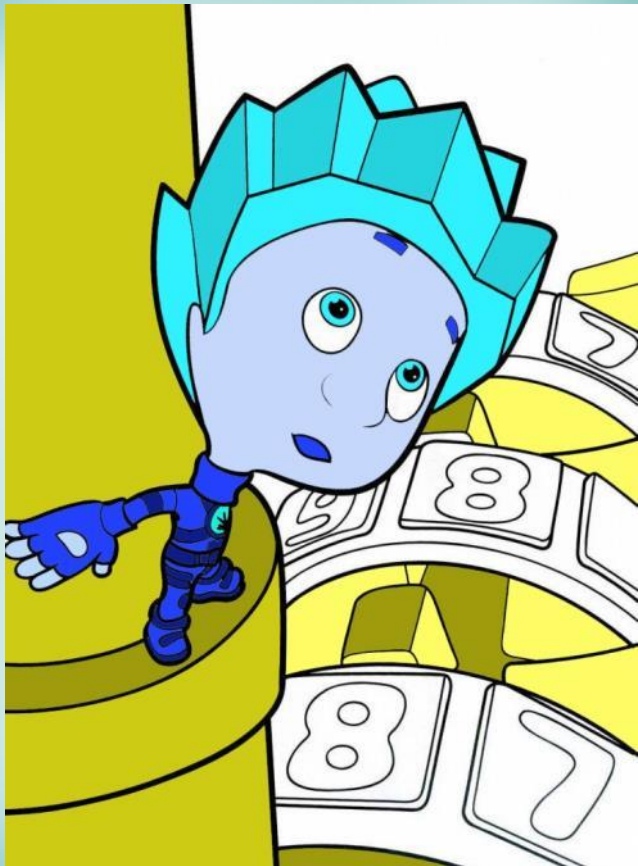
21 20 22



$$\boxed{1} \rightarrow \boxed{\square} * 3 - 1 \rightarrow \boxed{\square}$$



$$\boxed{2} \quad \boxed{3} \quad \boxed{4}$$

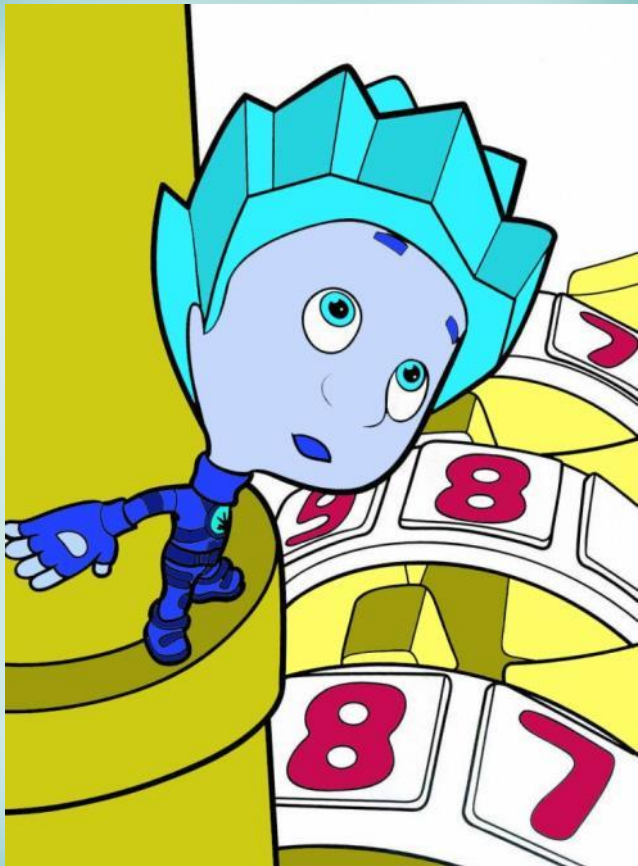


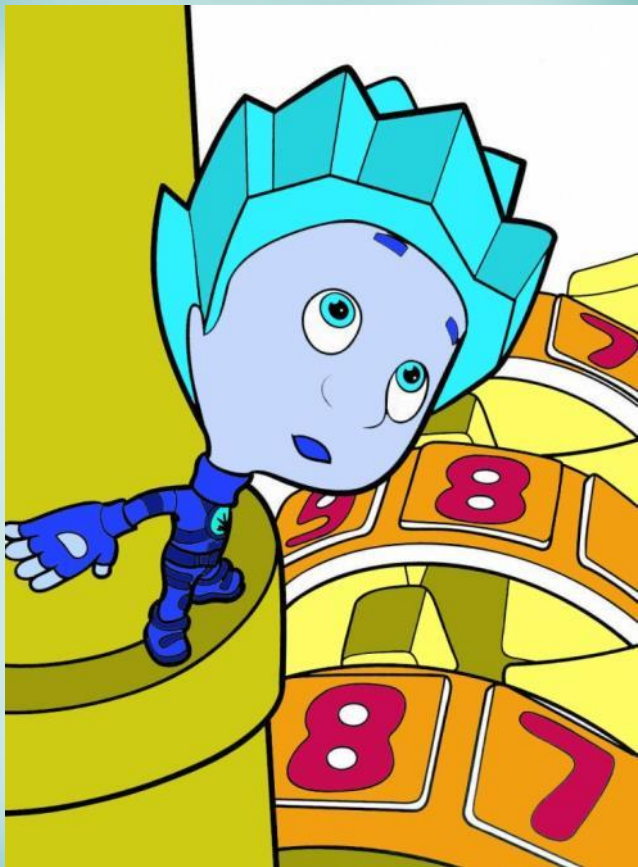
$$\square * 3 - 1$$

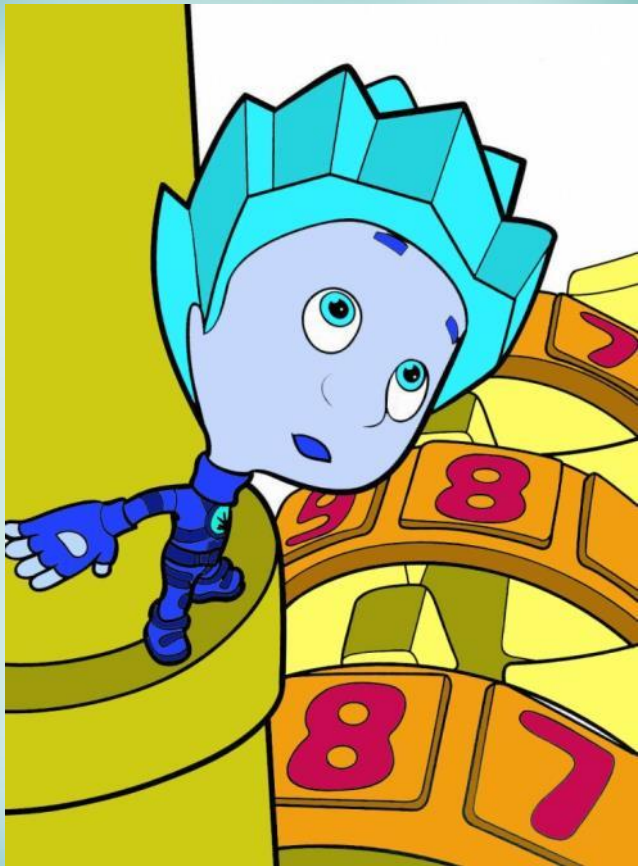
9



28 26 27







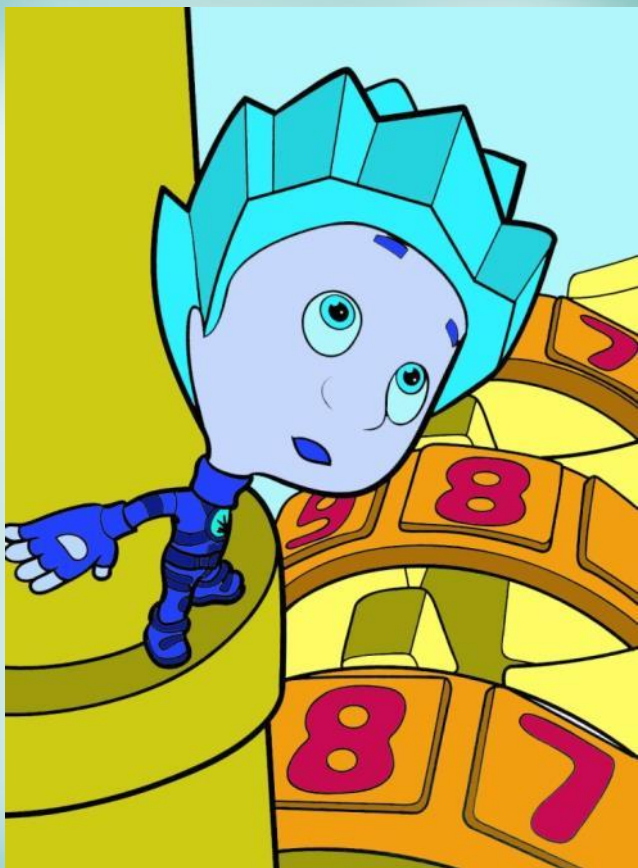
$$\boxed{10} \rightarrow \boxed{\quad} * 3 - 1 \rightarrow \boxed{\quad}$$



29

30

28



МОЛОДЕЦ



Используемые

ИСТОЧНИКИ

- Раккоаска
<http://dengivoda.at.ua/photo/78-0-2808-3?1410598067>
- Автор фона - Уверская Елена Борисовна.
- Автор отрисовок – Шушкова Галина Николаевна
- Музыка
http://fixiki.ru/mp3/Fixipelki_Tydysch.mp3
- Нолик
<http://www.fixiki.ru/bitrix/templates/.default/markup/images/fix9.png>

