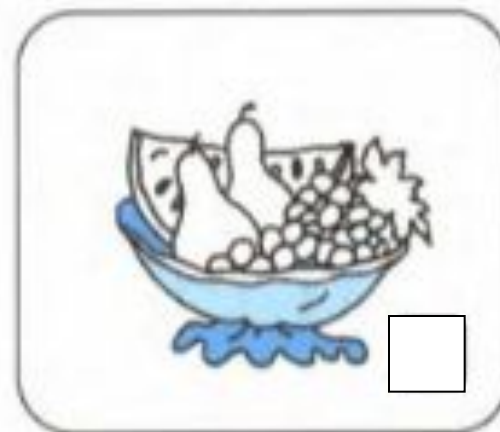
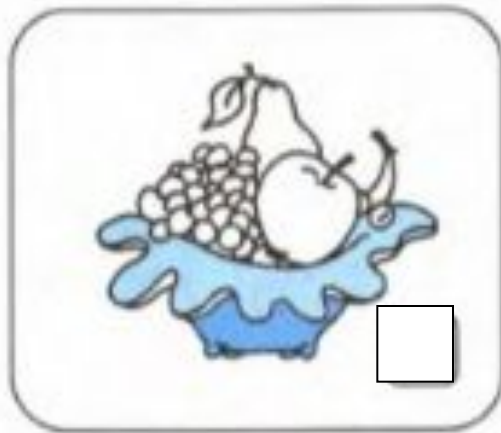


ИНФОРМАТИКА и ИКТ

Урок 27

Исполнитель Перемещайка

41 Отметь вазы, в которых больше одного яблока, красным, а вазы, в которых не больше одного яблока, — зелёным.



НЕ ВЕРНО



ИСПОЛНИТЕЛЬ перемещайка

1. Что может делать Перемещайка?

ответ

- Перемещать объекты.

2. На чём он перемещает объекты?

ответ

- На клетчатом поле.

3. Какие объекты он может перемещать?

ответ

- предметы, буквы, числа и так далее.

4. Сколько предметов находится в каждой клетке?

ответ



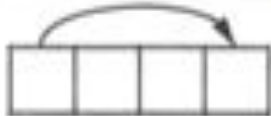
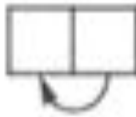

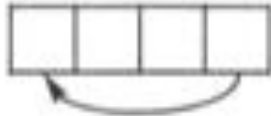
- только один предмет.

5. Сколько пустых клеток должно быть?

ответ

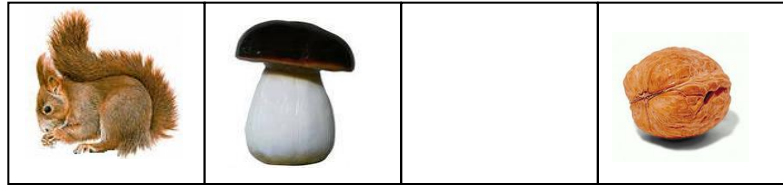
- только одна.

Набор команд Перемещайки

Команда	Графическое обозначение команды
Переместить объект на соседнюю клетку справа.	
Переместить объект вправо через клетку.	
Переместить объект вправо через две клетки.	
Переместить объект на соседнюю клетку слева.	
Переместить объект влево через клетку.	
Переместить объект влево через две клетки.	

а. Посмотри как Перемещайка пытается выполнить алгоритм «Белочка». Объясни почему он не смог выполнить команду 2.

Исходное положение объектов:

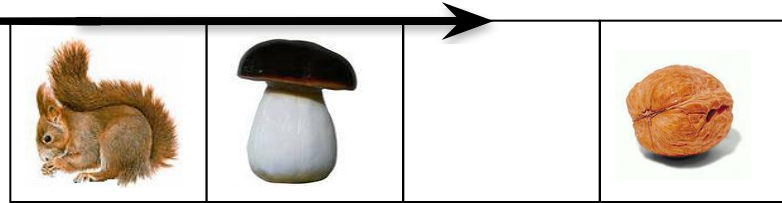


Алгоритм «Белочка»

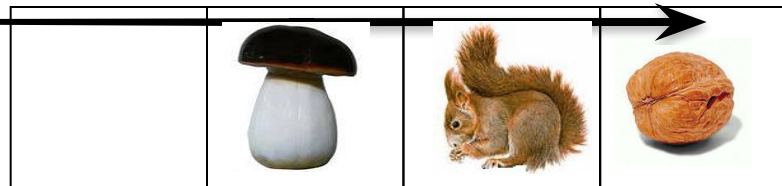
Положение объектов после выполнения команды»

Начало

1.



2.



Конец



Не могу выполнить команду

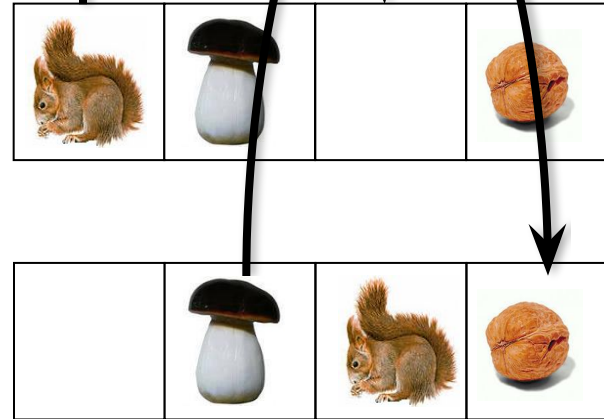
Алгоритм «Белочка»

Начало



Конец

Положение объектов
после выполнения команды»



Не могу выполнить
команду

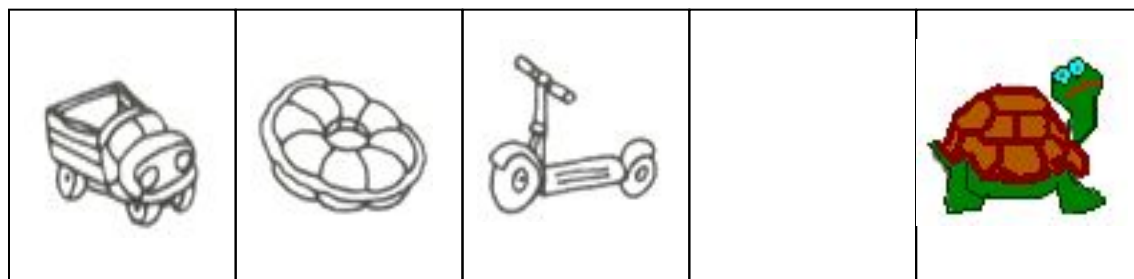
а. Объясни почему он не смог выполнить команду 2.

ответ

**объект можно переместить только
в пустую клетку.**

в. Вот положение объектов перед выполнением команды.

Раскрась объект, который будет перемещен по команде



Не могу выполнить команду

с. Леремещайка выполнил два шага алгоритма. Продолжи выполнение.

Исходное положение:



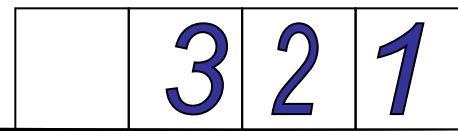
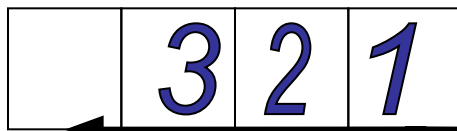
Алгоритм «Числа»

До выполнения
команды

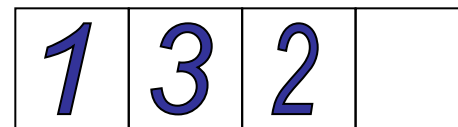
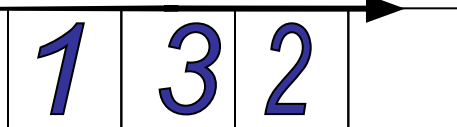
После выполнения
команды

Начало

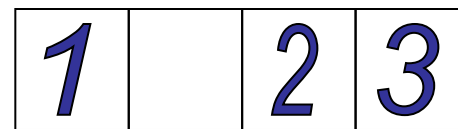
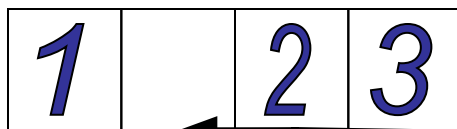
1.



2.

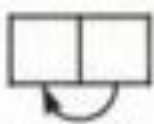


3.

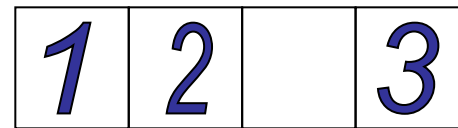


ОТВЕТ

4.



ОТВЕТ



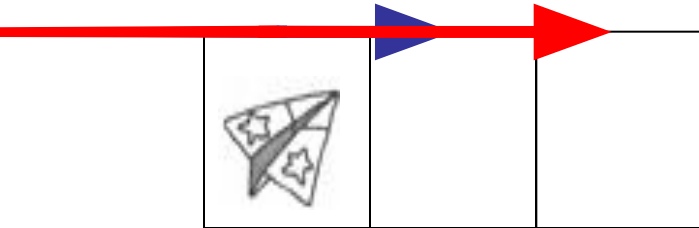
ОТВЕТ

Конец

d. Покажи стрелками команды, которые может выполнить Перемещайка.



d. Покажи стрелками команды, которые может выполнить Перемещайка.



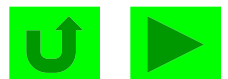
МОЛОДЕЦ!



Не могу выполнить команду

Набор команд Перемещайки

Команда	Графическое обозначение команды
Переместить объект на соседнюю клетку справа.	
Переместить объект вправо через клетку.	
Переместить объект вправо через две клетки.	
Переместить объект на соседнюю клетку слева.	
Переместить объект влево через клетку.	
Переместить объект влево через две клетки.	



d. Покажи стрелками команды, которые может выолнитьПеремещайка.

Набор команд Перемещайки

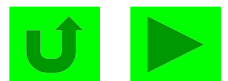


Команда	Графическое обозначение команды
Переместить объект на соседнюю клетку справа.	
Переместить объект вправо через клетку.	
Переместить объект вправо через две клетки.	
Переместить объект на соседнюю клетку слева.	
Переместить объект влево через клетку.	
Переместить объект влево через две клетки.	

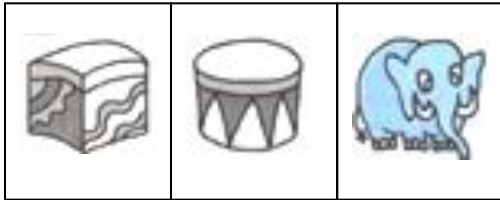
МОЛОДЕЦ!



Не могу выполнить команду



d. Покажи стрелками команды, которые может выполнить Перемещайка.



Набор команд Перемещайки

Команда	Графическое обозначение команды
Переместить объект на соседнюю клетку справа.	
Переместить объект вправо через клетку.	
Переместить объект вправо через две клетки.	
Переместить объект на соседнюю клетку слева.	
Переместить объект влево через клетку.	
Переместить объект влево через две клетки.	






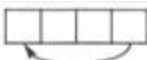
Не могу выполнить команду



d. Покажи стрелками команды, которые может выполнить Перемещайка.



Набор команд Перемещайки

Команда	Графическое обозначение команды
Переместить объект на соседнюю клетку справа.	
Переместить объект вправо через клетку.	
Переместить объект вправо через две клетки.	
Переместить объект на соседнюю клетку слева.	
Переместить объект влево через клетку.	
Переместить объект влево через две клетки.	

Не могу выполнить команду



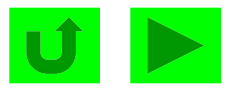
d. Покажи стрелками команды, которые может выполнить Перемещайка.



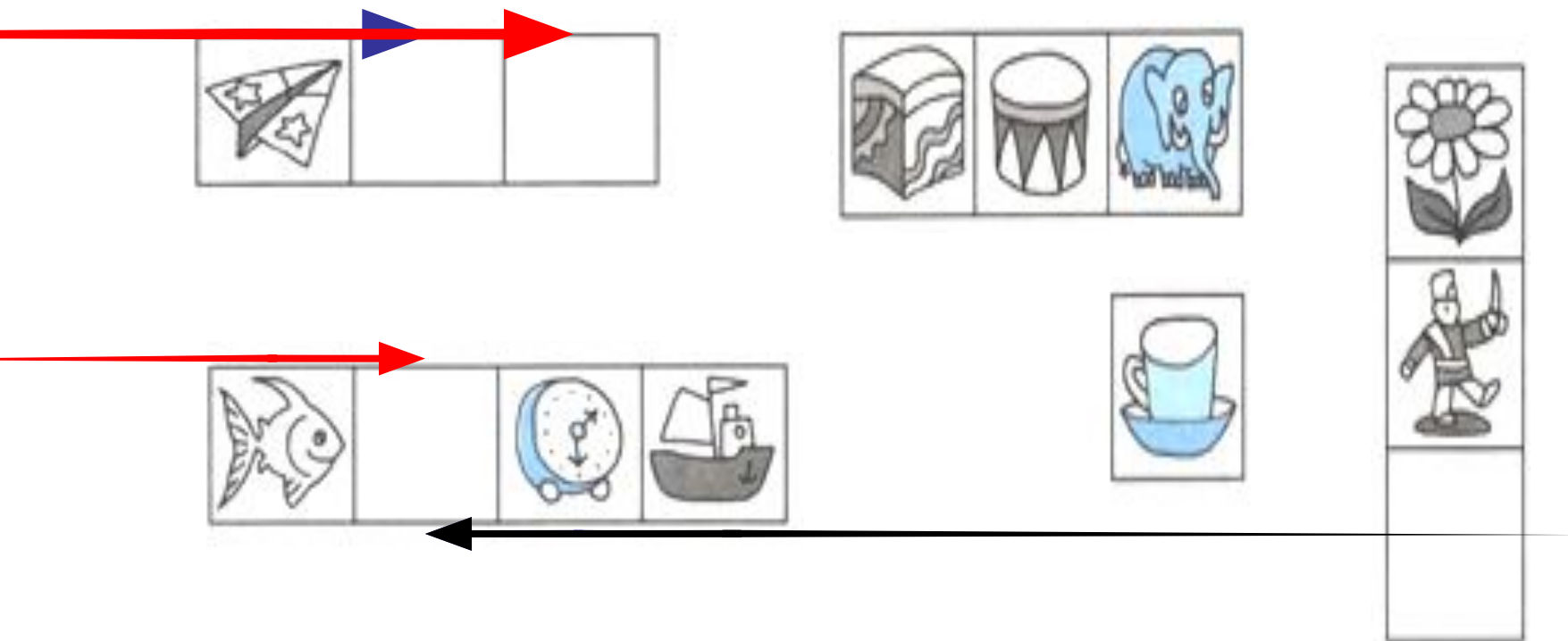
Набор команд Перемещайки

Команда	Графическое обозначение команды
Переместить объект на соседнюю клетку справа.	
Переместить объект вправо через клетку.	
Переместить объект вправо через две клетки.	
Переместить объект на соседнюю клетку слева.	
Переместить объект влево через клетку.	
Переместить объект влево через две клетки.	

Не могу выполнить команду



Проверь верно ли ты выполнил задание



ответ

Физминутка



Перемещайка составляет равенства.

а. Выполни алгоритм. Записывай результат выполнения каждой команды.

Исходное положение: 1.

	7	3	4	+	=
--	---	---	---	---	---

записываем:

1.

4	7	3		+	=
---	---	---	--	---	---

2.

--	--	--	--	--	--

3.

--	--	--	--	--	--

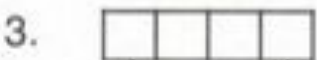
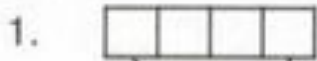
4.

--	--	--	--	--	--

5.

--	--	--	--	--	--

Начало



- Какое число в первом шаге можно переместить в лево через 2 клетки?



МОЛОДЕЦ!



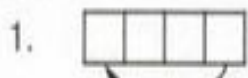


Перемещайка составляет равенства.

Исходное положение:

	7	3	4	+	=
--	---	---	---	---	---

Начало



Конец

- Какое число во 2-ом шаге можно переместить вправо через клетку?

1. **записываем:**

2.

4		3	7	+	=
---	--	---	---	---	---

3.

--	--	--	--	--	--

4.

--	--	--	--	--	--

5.

--	--	--	--	--	--



МОЛОДЕЦ!



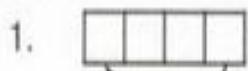


Перемещайка составляет равенства.

Исходное положение:

	7	3	4	+	=
--	---	---	---	---	---

Начало



Конец

- Какое число в 3-ем шаге можно переместить влево через 2 клетки?

1.

4	7	3		+	=
---	---	---	--	---	---

2. **записываем:**

3.

4	+	3	7		=
---	---	---	---	--	---

4.

--	--	--	--	--	--

5.

--	--	--	--	--	--



МОЛОДЕЦ!



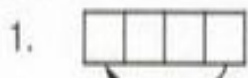


Перемещайка составляет равенства.

Исходное положение:

	7	3	4	+	=
--	---	---	---	---	---

Начало



Конец

- Какое число в 4-ом шаге можно переместить на соседнюю клетку справа?

1.

4	7	3		+	=
---	---	---	--	---	---

2.

4		3	7	+	=
---	--	---	---	---	---

3.

4	7	3	7	+	=
---	---	---	---	---	---

записываем:

4.

4	+	3		7	=
---	---	---	--	---	---

5.

--	--	--	--	--	--



МОЛОДЕЦ!



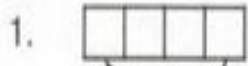


Перемещайка составляет равенства.

Исходное положение:

	7	3	4	+	=
--	---	---	---	---	---

Начало



Конец

- Какое число в 5-ом шаге можно переместить влево через клетку ?

1.

4	7	3		+	=
---	---	---	--	---	---

2.

4		3	7	+	=
---	--	---	---	---	---

3.

4	+	3	7		=
---	---	---	---	--	---

4.

4	+	3	7		=
---	---	---	---	--	---

записываем:

5.

4	+	3	=	7	
---	---	---	---	---	--



МОЛОДЕЦ!





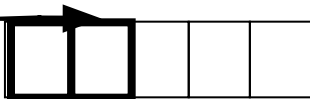
в. Восстанови алгоритм по результатам выполнения команд.

Исходное положение:

8	3		=	x	24
---	---	--	---	---	----

Начало

1.



8		3	=	x	24
---	--	---	---	---	----

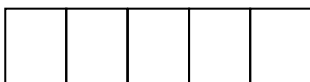
-Выбери откуда переместилась 3. воспользовался Перемещайка?

2.



8	x	3	=		24
---	---	---	---	--	----

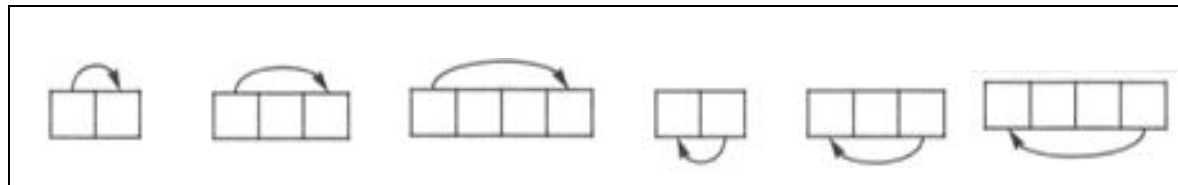
3.



8	x	3	=	24	
---	---	---	---	----	--

Конец

НЕВЕРНО!





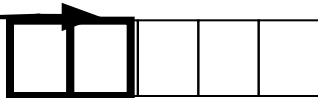
в. Восстанови алгоритм по результатам выполнения команд.

Исходное положение:

8	3		=	x	24
---	---	--	---	---	----

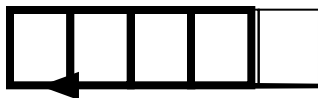
Начало

1.



8		3	=	x	24
---	--	---	---	---	----

2.



8	x	3	=		24
---	---	---	---	--	----

- Выбери какой командой переместился знак умножить
Покажи от куда воспользовался перемещайка?

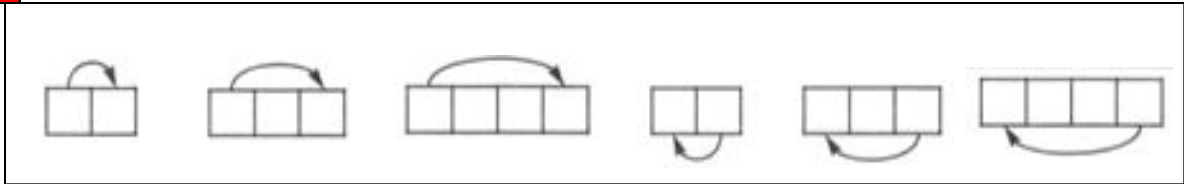
3.



8	x	3	=	24	
---	---	---	---	----	--

Конец

НЕВЕРНО!





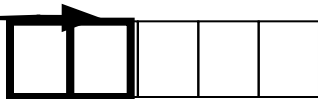
в. Восстанови алгоритм по результатам выполнения команд.

Исходное положение:

8 3 = x 24

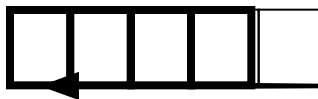
Начало

1.



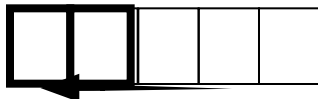
8 = 3 x 24

2.



8 x 3 = 24

3.

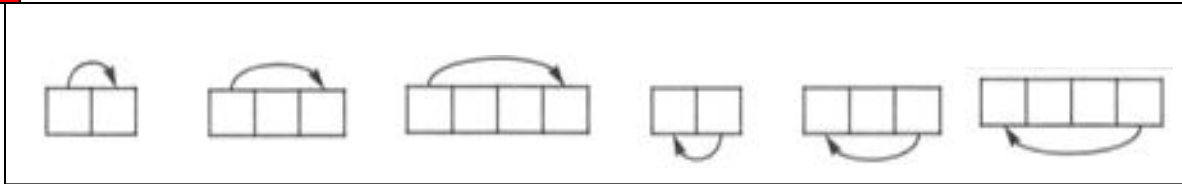


8 x 3 = 24

-Выбери какой командой
Покажи от куда
переместилось
воспользовался
число 24
Перемещайка?

Конец

НЕВЕРНО!





44 Ваня собирается выполнять домашнее задание по математике. Помоги ему подготовить рабочее место. **Исходное положение:**



Дана таблица выполнения алгоритма «Подготовка к выполнению домашнего задания по математике».

Восстанови алгоритм. Заполни пропуски в таблице.

Шаг алгоритма	Результат выполнения шага		
	На столе	В верхнем ящике	На полке
Начало			
1. Взять учебник математики.			
2.			
3. Перенести тетрадь по математике из ящика на стол.			
4.			
5.			
6. Прочитать, что задано.			
7. Открыть учебник на нужном задании.			
8.			
Конец			

