

# ИНФОРМАТИКА

4

ИНФОРМАТИКА  
В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

часть 1

*Алгоритмы и исполнители*

УЧЕБНИК  
БАУСС

# РАЗДЕЛ 1



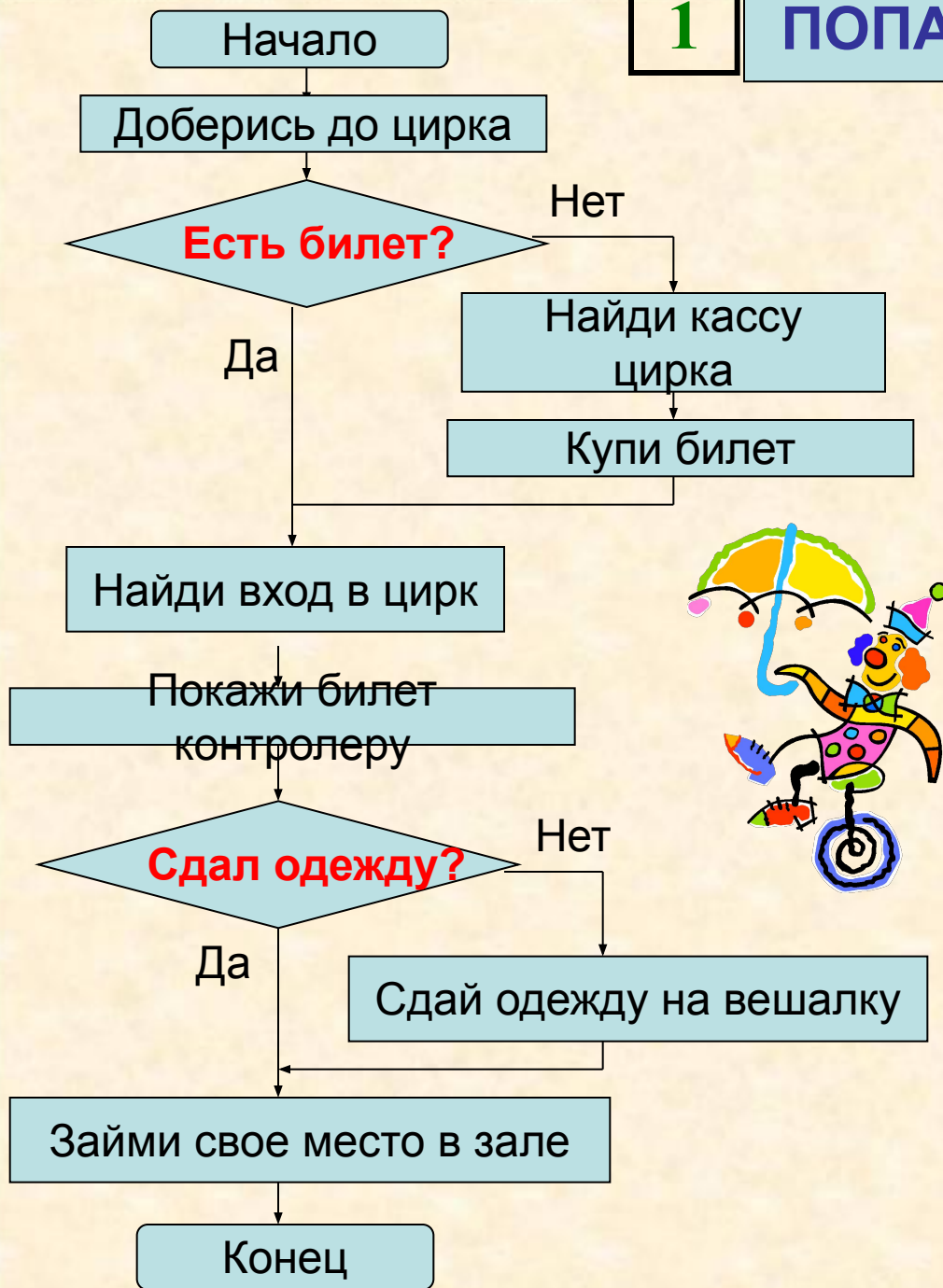
# Алгоритм, как план действий, приводящий к заданной цели. Структуры алгоритмов

## *Цели урока:*

- знать понятия «алгоритм», «схема алгоритма», «ветвление», «цикл»;
- уметь составлять и выполнять алгоритмы.

1

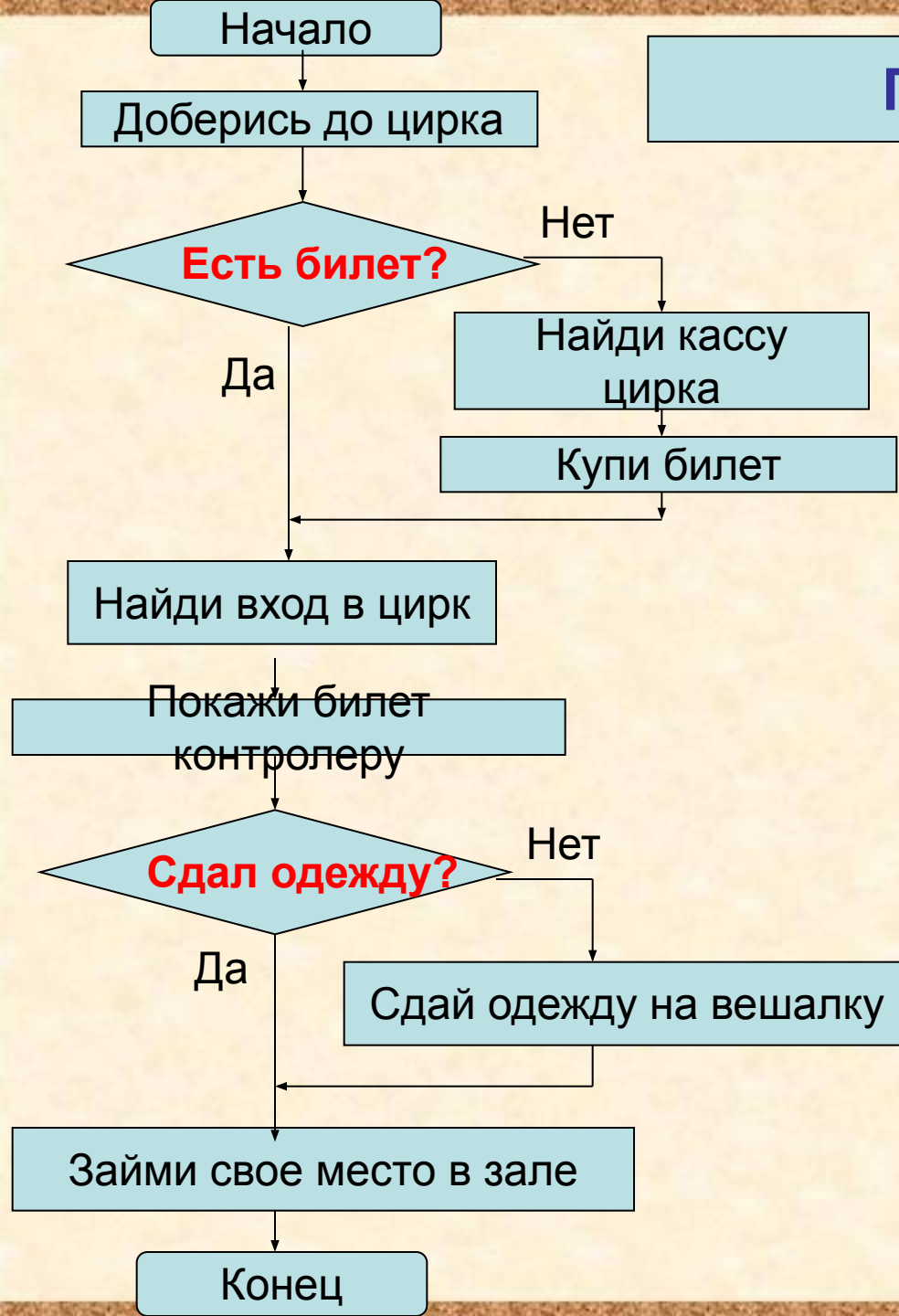
# ПОПАДИ НА ПРЕДСТАВЛЕНИЕ



# ПОПАДИ НА ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

1. Начало
2. Доберись до цирка
3. **ЕСЛИ** нет билета  
**ТО** 4. Найди кассу цирка  
5. Купи билет
6. Найди вход в цирк
7. Покажи билет контролеру
8. **ЕСЛИ** \_\_\_\_\_  
**ТО** 9. Сдай одежду на вешалку  
**одежду не сдал**
10. Займи свое место в зале
11. Конец





# Прочти алгоритм





2

Какие команды алгоритма «**Попади на представление**» описаны здесь более подробно?

Впиши названия алгоритмов и пропущенных в них команд

### Купи билет

---

1. Начало
  2. Узнай, сколько стоит билет
  3. Отдай деньги кассиру
  4. **Получи билет**
- 
5. ЕСЛИ дал денег больше  
ТО 6. Получи сдачу
  1. Конец

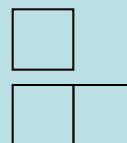
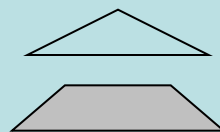
### Займи свое место

---

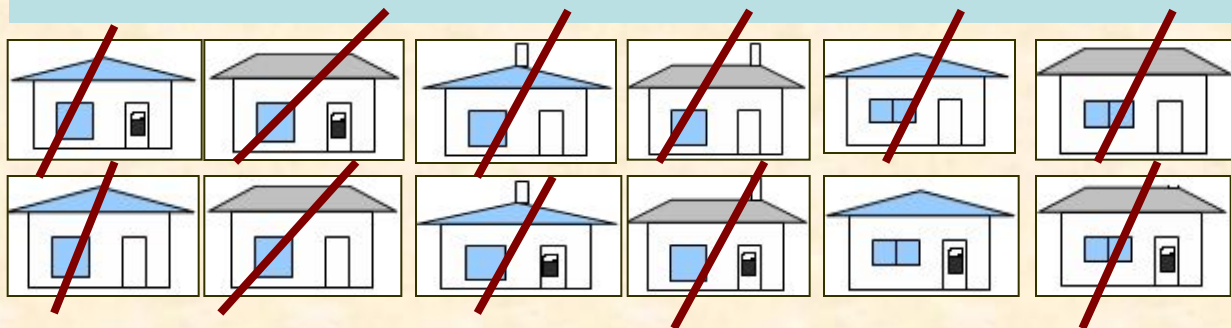
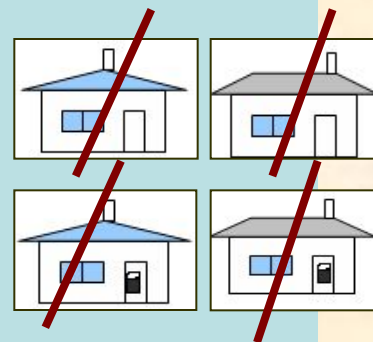
1. Начало
2. Войди в зал
3. ~~Найди свой ряд~~
4. Найди свое место
5. Сядь
6. Конец



1. Начало
2. Возьми простой карандаш
3. **ЕСЛИ** первая буква твоего имени гласная  
**ТО** 4. Вычеркни все домики с крышей  
**ИНАЧЕ** 5. Вычеркни все домики с крышей
6. **ЕСЛИ** у тебя брат **ИЛИ** сестра  
**ТО** 7. Вычеркни все домики с окном  
**ИНАЧЕ** 8. Вычеркни все домики с окном
9. **ЕСЛИ** ты родился весной **ИЛИ** летом  
**ТО** 10. Вычеркни все домики с трубой  
**ИНАЧЕ** 11. Вычеркни все домики без трубы
12. **ЕСЛИ** у тебя есть собака  
**ТО** 13. Вычеркни все домики с замком  
**ИНАЧЕ** 14. Вычеркни все домики без замка
15. Конец



Наталия, брат,  
весна, нет собаки





# *Домашнее задание*

**№ 3, 4, 5, 7 (стр.3)**

# *Источники*

1. Информатика в играх и задачах. 4 класс: Методические рекомендации для учителя. – авт.- сост. А. В.. Горячев, К. И. Горина. - М.: Баласс, 2009. – 128 с.
2. Информатика в играх и задачах. 4-й класс. Учебник в 2-х частях, часть 1. - М.:Баласс, 2010, 64с.
3. <http://officeimg.vo.msecnd.net/en-us/images/MH900351611.jpg> - цирк
4. <http://officeimg.vo.msecnd.net/en-us/images/MH900237800.jpg> - клоун с зонтиком
5. <http://officeimg.vo.msecnd.net/en-us/images/MH900290868.jpg> - дрессировщик
6. <http://officeimg.vo.msecnd.net/en-us/images/MH900292132.jpg> - ученица за компьютером
7. <http://officeimg.vo.msecnd.net/en-us/images/MH900232452.jpg> - мальчик
8. Иллюстрации из ученика «информатика в играх и задачах. 4-й класс. Часть 1. - М.:Баласс, 2010, 64с.