



Информатика 3 класс

Тематический блок
**. Алгоритмы. Свойства,
способы записи**



*Ну-ка, дети, поднимитесь
и друг другу улыбнитесь.
Слышите звенит звонок?
Начинаем наш урок!*





ТЕМА УРОКА:

Способы подачи алгоритмов

Задачи урока:



- **Научиться составлять алгоритмы из повседневной жизни и учебной деятельности в словестной форме**
- **Развивать логическое мышление**
- **Воспитывать усидчивость, умение слушать других, бережное отношение к школьному имуществу.**

Правила безпечної роботи з комп'ютером



Проверка домашнего задания



| | | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|---|---|
| | | | 1 | | | | |
| | 2 | | | | | 3 | 4 |
| | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

- 1) Кто исполняет команды
- 2) Назови исполнителей «Ученик», «Спортсмен», «Водитель» одним словом.
- 3) Исполнитель в программе Scratch.
- 4) Электронный исполнитель алгоритмов
- 5) Что могут исполнять все эти исполнители?



Картинная галерея

Верю-не верю

Удивляй

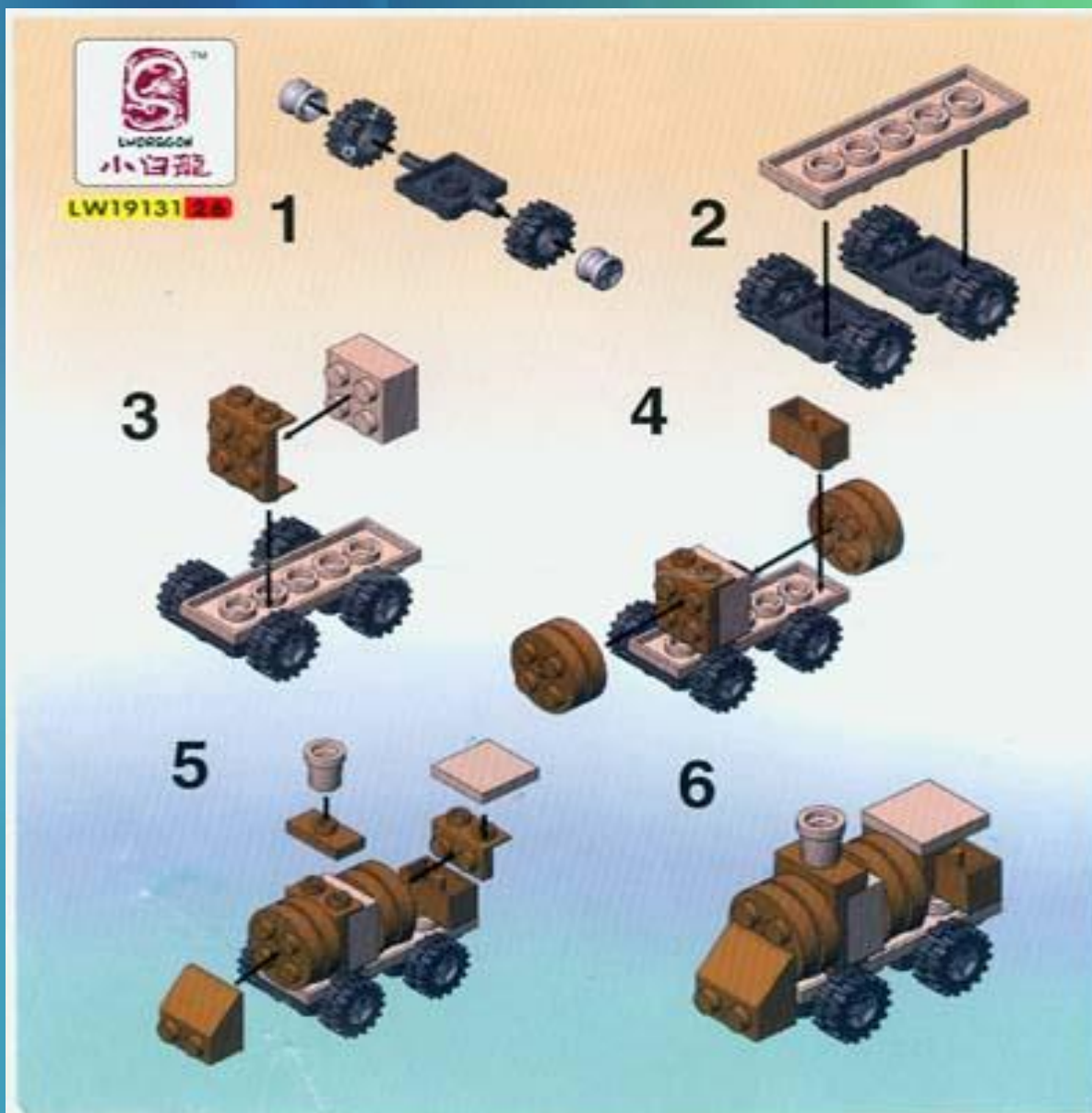
Разминка

- Отрезать ломтик хлеба
- Отрезать ломтик сыра
- Отрезать ломтик колбасы
- На хлеб положить колбасу, а сверху сыр.
- ГОТОВО



далее

Разминка

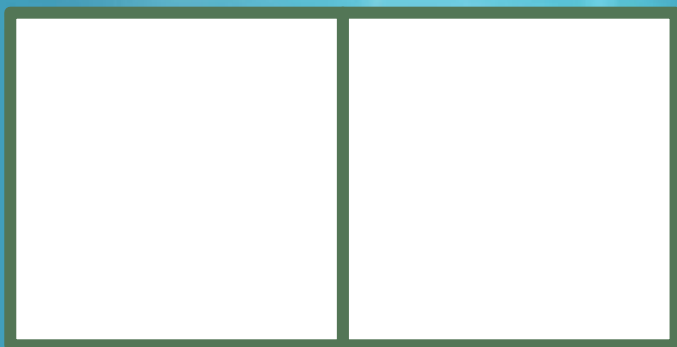


далее

Разминка

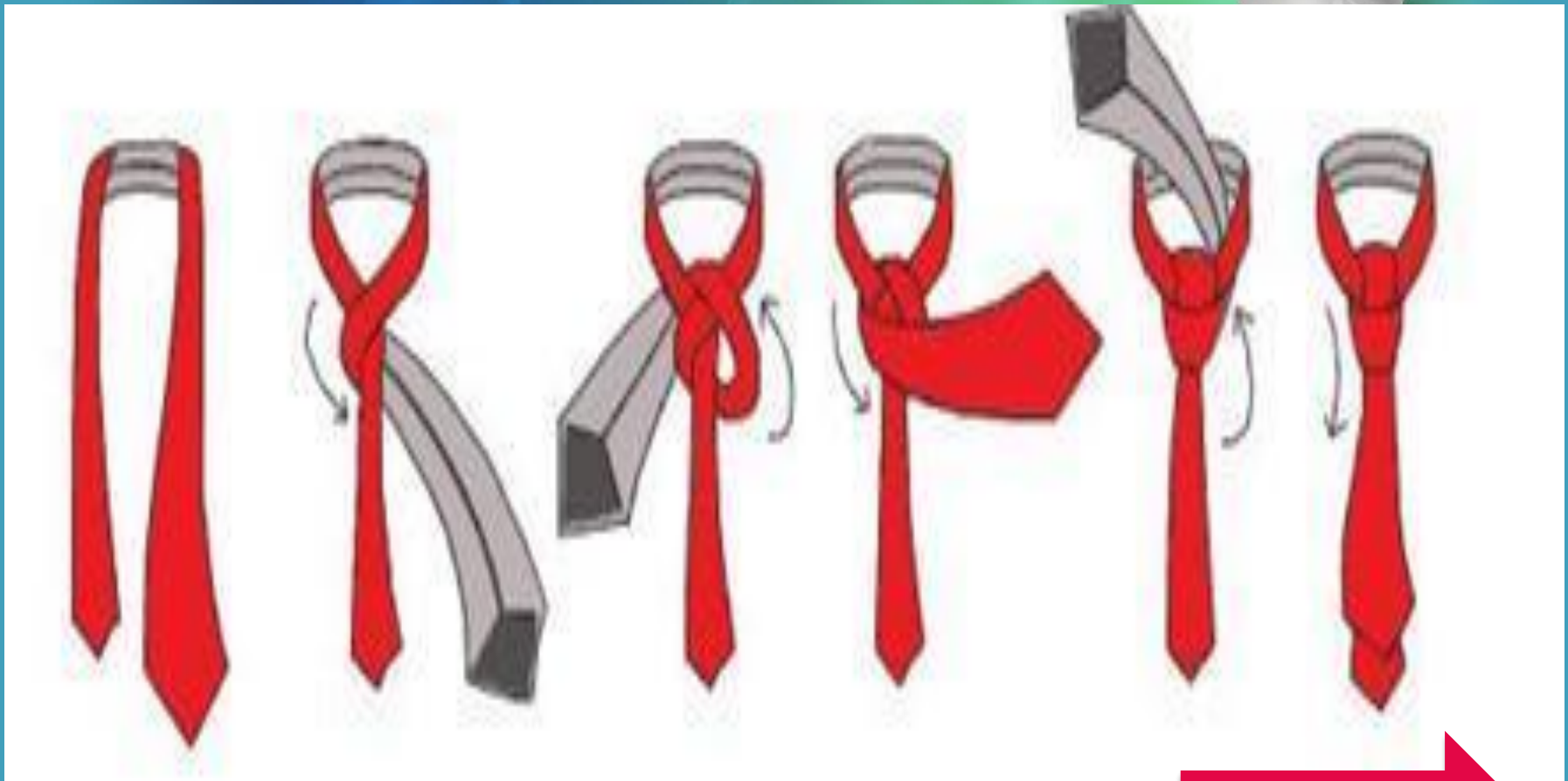


З → З ↓ З ← З ↑ З ← З ↓ З →



далее

Разминка



далее

Верю-не верю



- Верите ли вы, что на упаковке вермишели быстрого приготовления есть алгоритм?
- Верите ли вы, что кулинарная книга это множество алгоритмов?
- Верите ли вы, что не все исполнители команд могут исполнять алгоритмы?
- Верите ли вы, алгоритм можно нарисовать?
- Верите ли вы, что последовательность специальных знаков может быть алгоритмом?

далее

УДИВЛЯЙ

- Катя маме помогала,
Посыпала стол мукой,
Скалкой тесто раскатала
И похлопала рукой,
Густо смазала вареньем,
В печку посадила.
Мама после целый день
Нашу кухню мыла...



далее

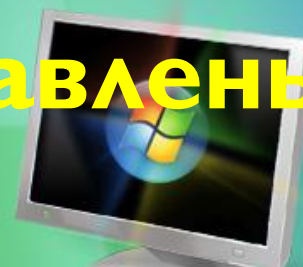
Объяснение нового материала



Алгоритмы могут быть представлены различными способами:

- В виде картинок, *пошаговых инструкций*,
- На специальном языке (*программы*)
- В словестной форме, *на понятном нам языке.*

Каким способом представлены алгоритмы?



- В виде картинок
- На специальном языке
- В словестной форме

РАЗБОР СЛОВА ПО СОСТАВУ

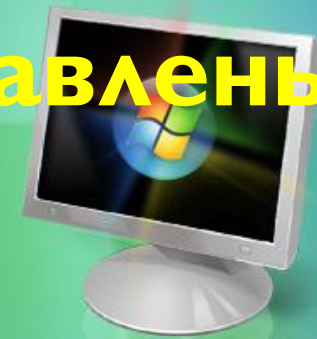
АЙРИС ПРЕСС



| | | | |
|---|---|--|-----------------------------------|
| 1 | Измени форму слова, укажи окончание | | поездка (поездку, поездкой) |
| 2 | Определи часть слова без окончания, укажи основу | | поездка |
| 3 | Подбери однокоренные слова, укажи их общую часть — корень | | поездка (поезд, переезд, езда) |
| 4 | Определи часть основы перед корнем, укажи приставку | | поездка |
| 5 | Определи часть основы после корня, укажи суффикс | | поездка |

OZON.RU

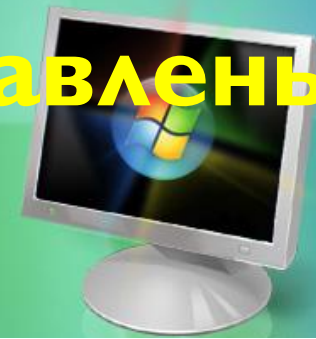
Каким способом представлены алгоритмы?



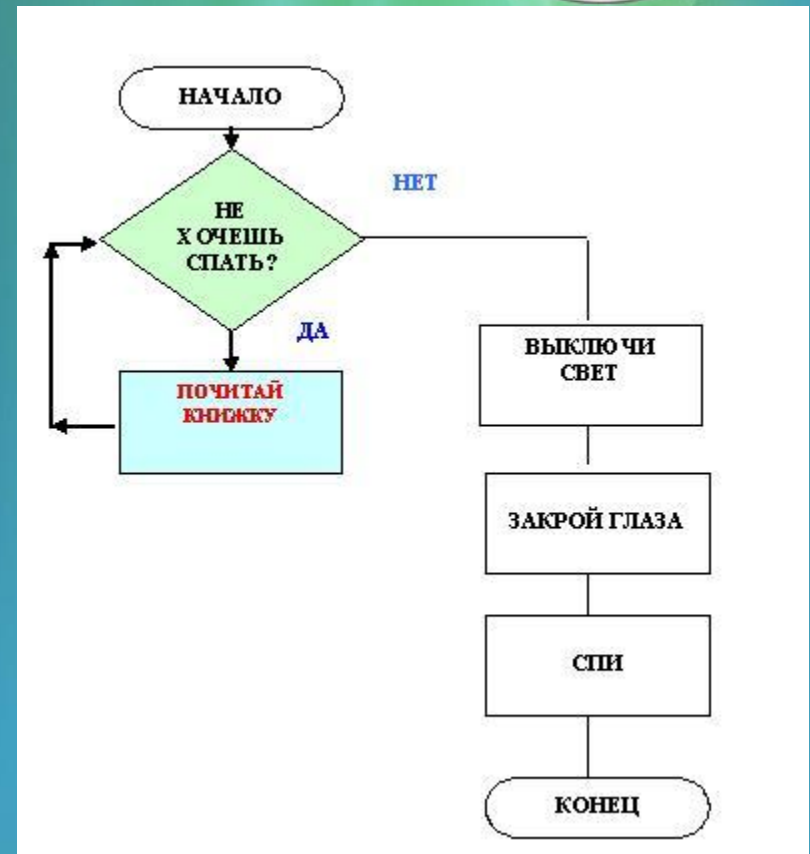
- В виде картинок
- На специальном языке
- В словестной форме



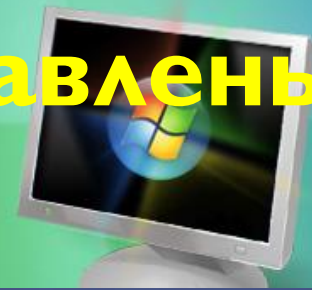
Каким способом представлены алгоритмы?



- В виде картинок
- На специальном языке
- В словестной форме



Каким способом представлены алгоритмы?



- В виде картинок
- На специальном языке
- В словестной форме

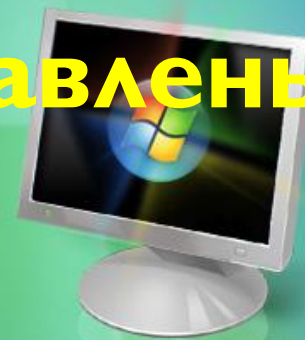
ФОНЕТИЧЕСКИЙ РАЗБОР СЛОВА

- 1 Прочитай слово.
- 2 Поставь ударение.
- 3 Определи количество слогов.
- 4 Определи количество букв.
- 5 Определи количество звуков.
- 6 Сколько гласных?
- 7 Сколько согласных?

ПАЛЬ †о / 2 слога; 6 букв; 5 звуков;
2 гласных; 3 согласных

п [п] — согл., тв., глух.
а [а] — гл., 1 ряда, безуд.
л [л'] — согл., мягк, звонк.
ь — мягкий знак
т [т] — согл., тв., глух.
о [о] — гл., 1 ряда, уд.

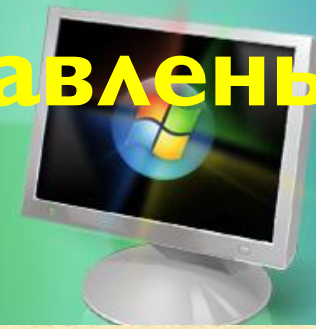
Каким способом представлены алгоритмы?



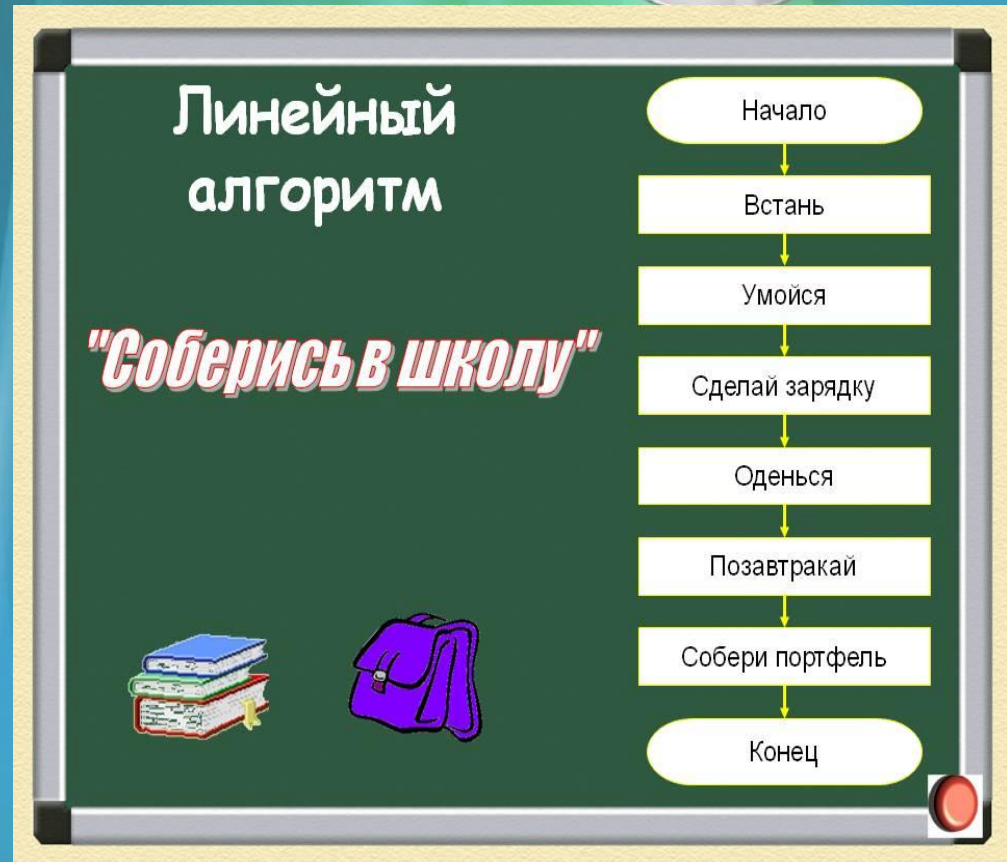
- В виде картинок
- На специальном языке
- В словестной форме



Каким способом представлены алгоритмы?



- В виде картинок
- На специальном языке
- В словестной форме





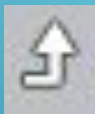
**Алгоритм, в
котором действия
идут одно за
другим называют
ЛИНЕЙНЫМ**

Физкультминутка



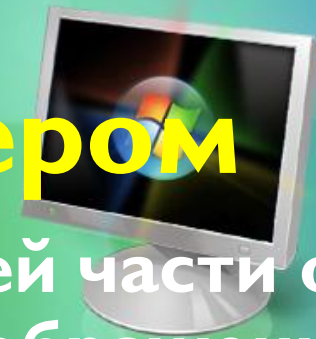
- Раз-подняться, потянуться
- Два-согнуться, разогнуться
- Три-в ладоши три хлопка
- Головою три кивка
- На четыре руки шире
- Пять руками помахать
- Шесть-за парту тихо сесть

Работа за компьютером



- Выполните словестный алгоритм
- Запустите программу Scratch
- Щелкните по объекту Сцена в правой нижней части окна
- Перейдите во вкладку фоны
- Нажмите кнопку импорт.
- Просмотрите содержимое папок, что бы вернуться в предыдущую папку

Работа за компьютером



- В правой нижней части окна щелкните по изображению кота.
- Превратите кота в рыбку. Для этого щелкните по вкладке костюмы и выберите кнопку импорт.
- Просмотрите содержимое папок и найдите костюм рыбы.
- Также превратите в рыбу костюм 2.
- Лишние костюмы удалите.



Работа за компьютером



- Щелкните по вкладке спрайт.
- С помощью мыши перетаскивайте блоки
- Из группы контроль
 - **Когда клавиша пробел нажата**
- Из группы движение
 - **Иди 10 шагов**
- Из группы внешность
 - **Следующий костюм**
- Добавьте команду
 - **если край оттолкнуться** из группы движение.
- Нажмите пробел, просмотрите выполнение скрипта.

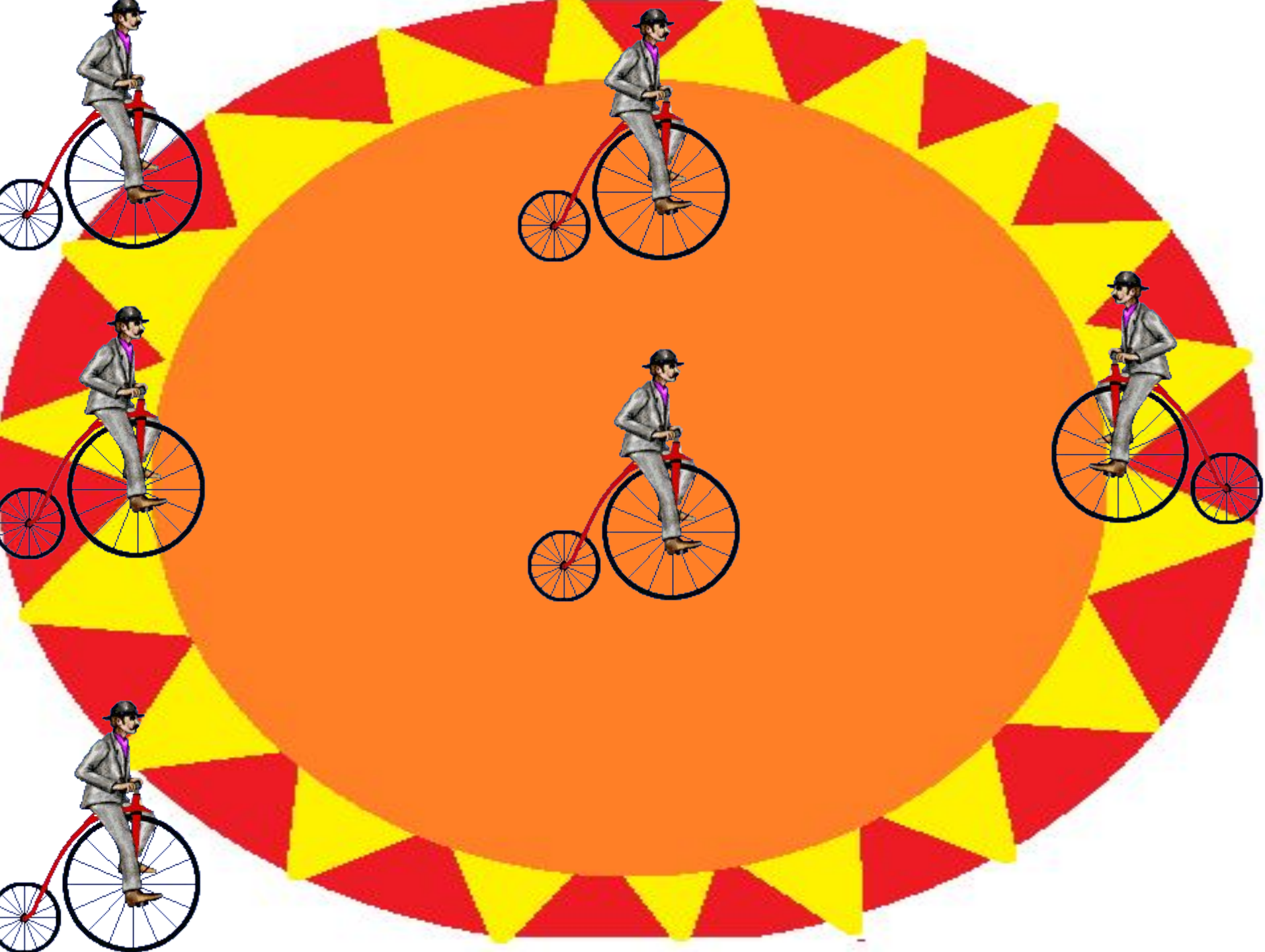


Гимнастика для глаз



На арене
внимание
Следите за ним
всегда следите!
глазами







Конец

Неоконченное предложение



- **Сегодня я узнал, что алгоритмы могут
быть.....**
- **Я научился составлять
.....**
- **..... блюда – это словестный
алгоритм.**

Домашнее задание



Прием «Кубик»

- ❖ **Красный** – составить словестный алгоритм приготовления салата из помидоров.
- ❖ **Зеленый** – составить словестный алгоритм для рыжего Кота. И отправить его бегать по футбольному полю.
- ❖ **Синий** – составить словестный алгоритм решения примера $(3+2)*5$