



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





Картинная галерея

Верю-не верю

Удивляй

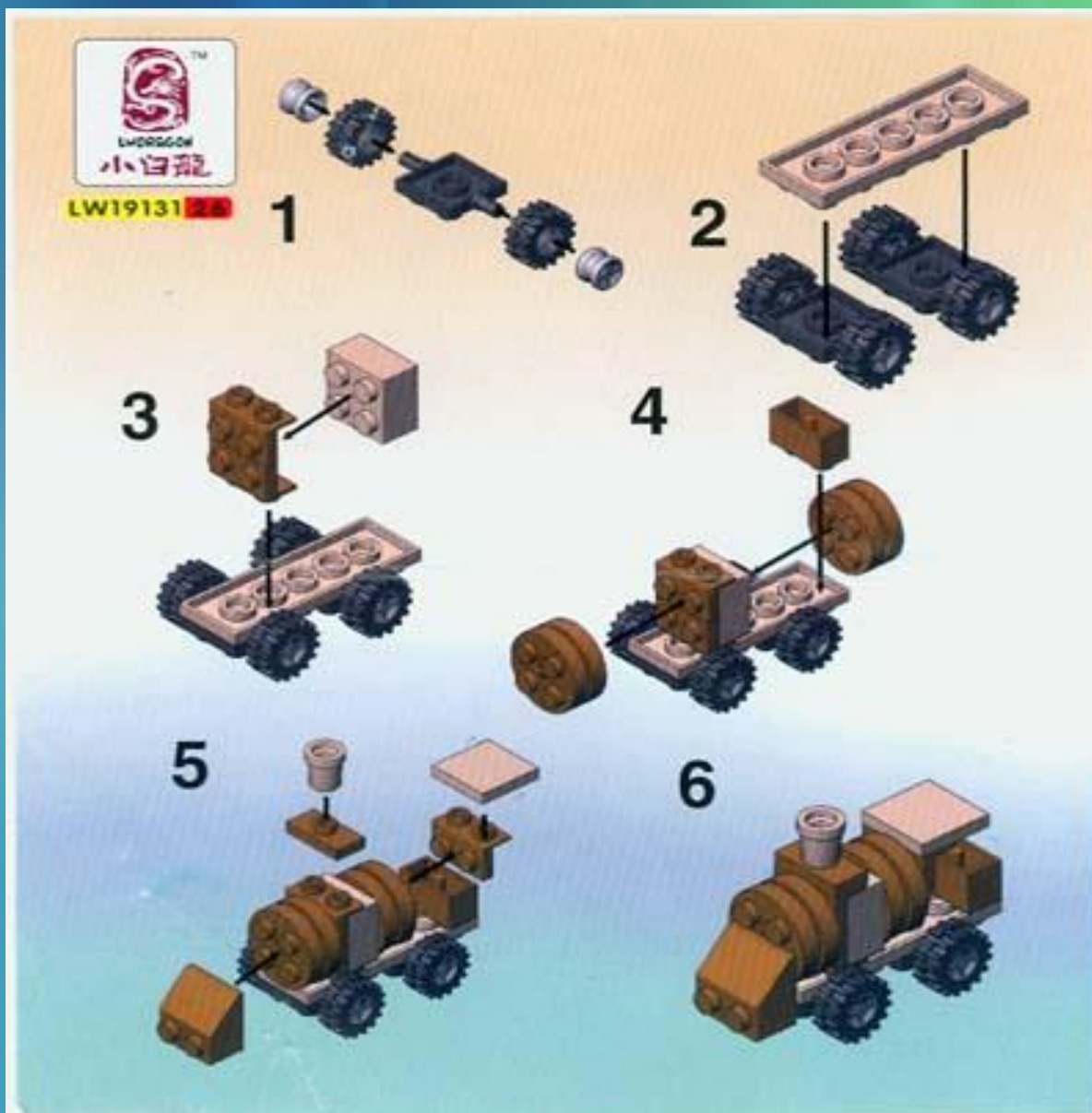
Разминка

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



далее

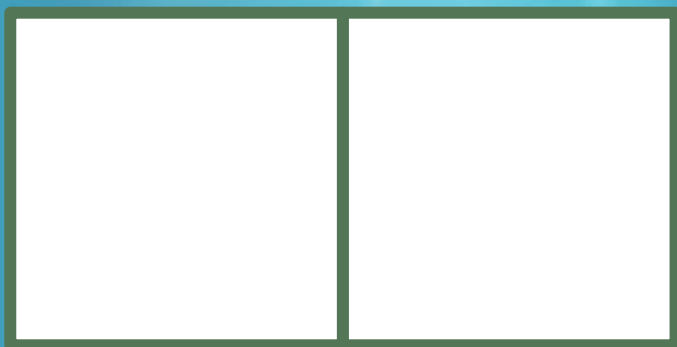
Разминка



Разминка

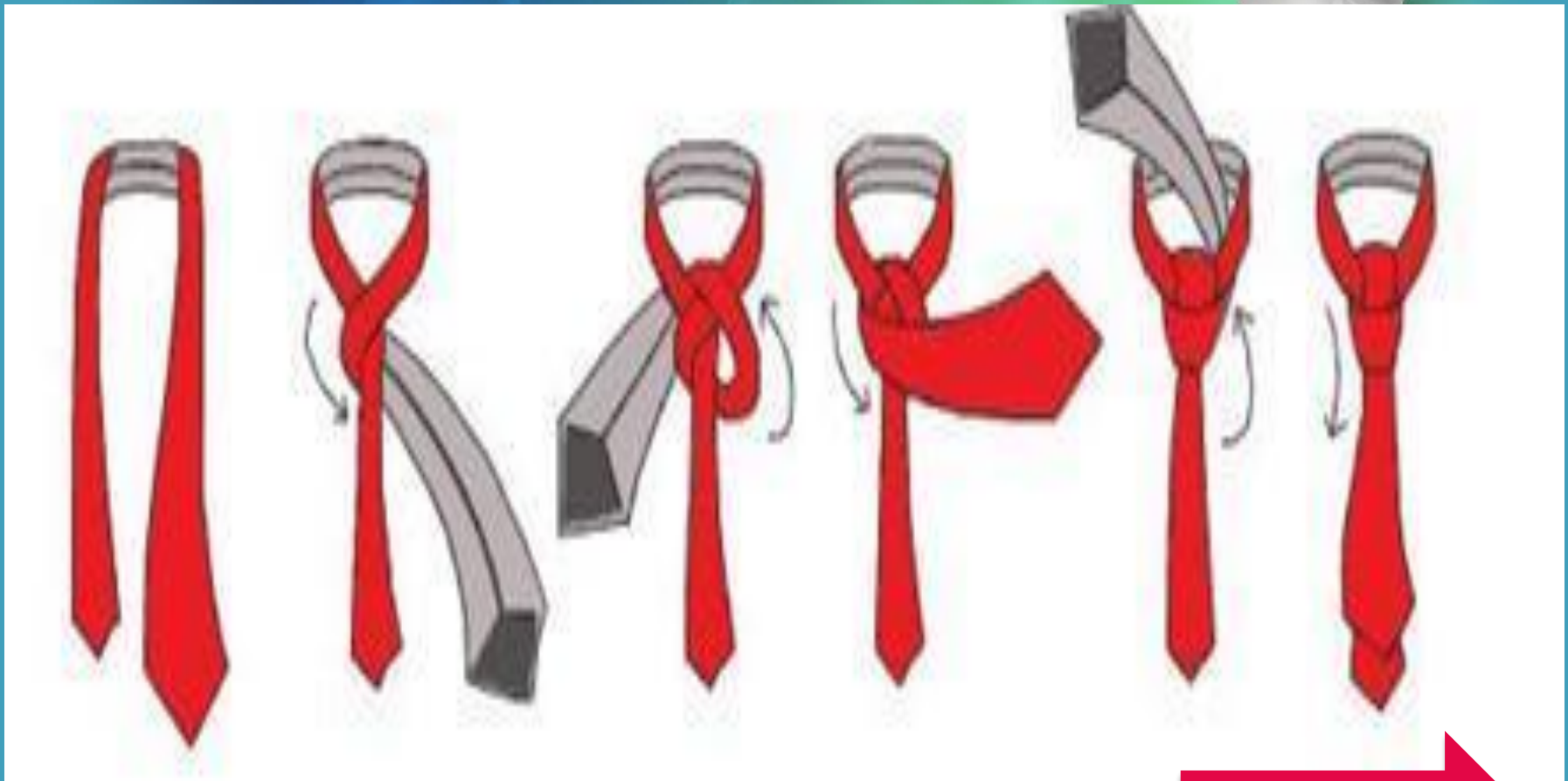


З → З ↓ З ← З ↑ З ← З ↓ З →



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

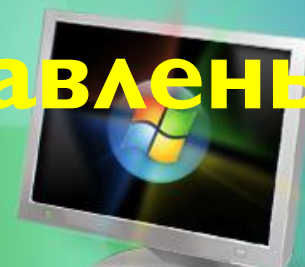
Объяснение нового материала



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

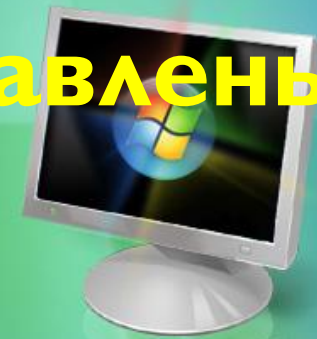
АЙРИС ПРЕСС



1	Измени форму слова, укажи окончание	□	поездк <u>а</u> (поездку, поездкой)
2	Определи часть слова без окончания, укажи основу	└	поездк <u>а</u>
3	Подбери однокоренные слова, укажи их общую часть — корень	∪	поездк <u>а</u> (поезд, переезд, езда)
4	Определи часть основы перед корнем, укажи приставку	└	п <u>о</u> ездк <u>а</u>
5	Определи часть основы после корня, укажи суффикс	∧	п <u>о</u> езд <u>к</u> а

OZON.RU

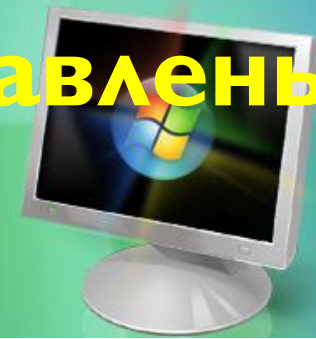
Каким способом представлены алгоритмы?



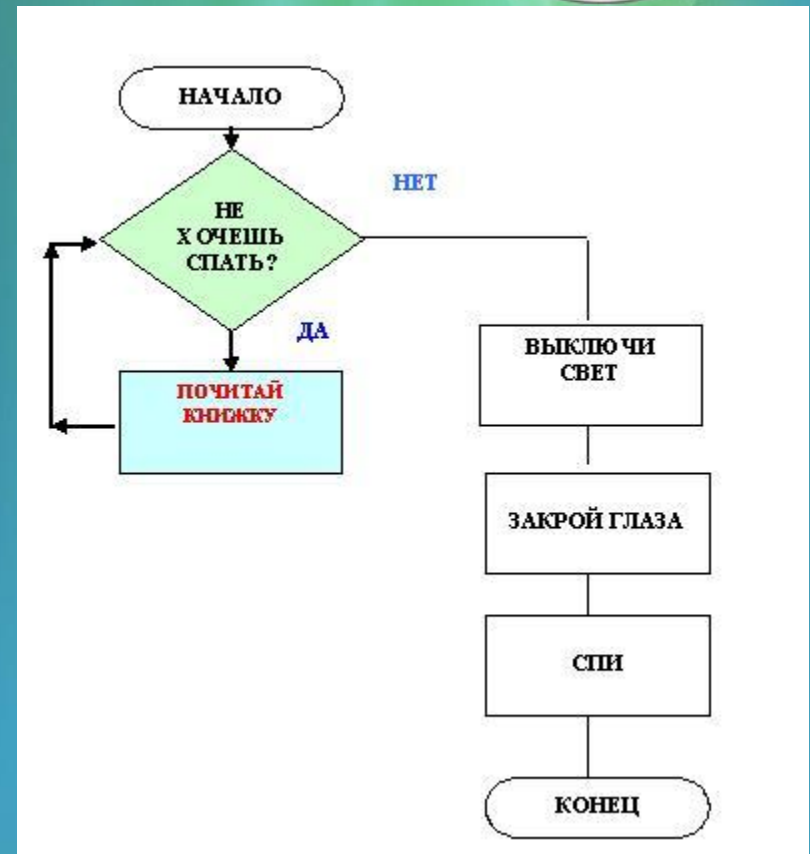
- В виде картинок
- На специальном языке
- В словестной форме



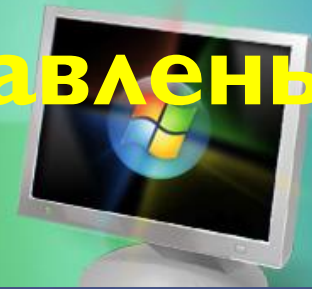
Каким способом представлены алгоритмы?



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



Каким способом представлены алгоритмы?



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

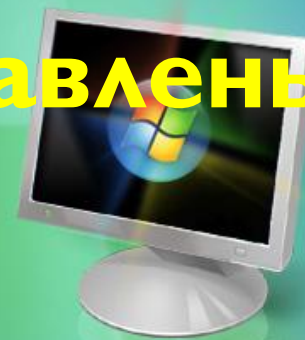
ФОНЕТИЧЕСКИЙ РАЗБОР СЛОВА

- 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.

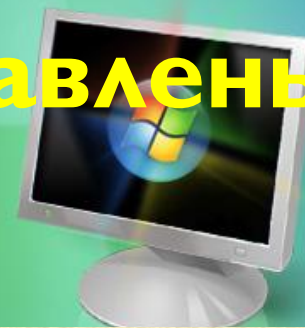
Каким способом представлены алгоритмы?



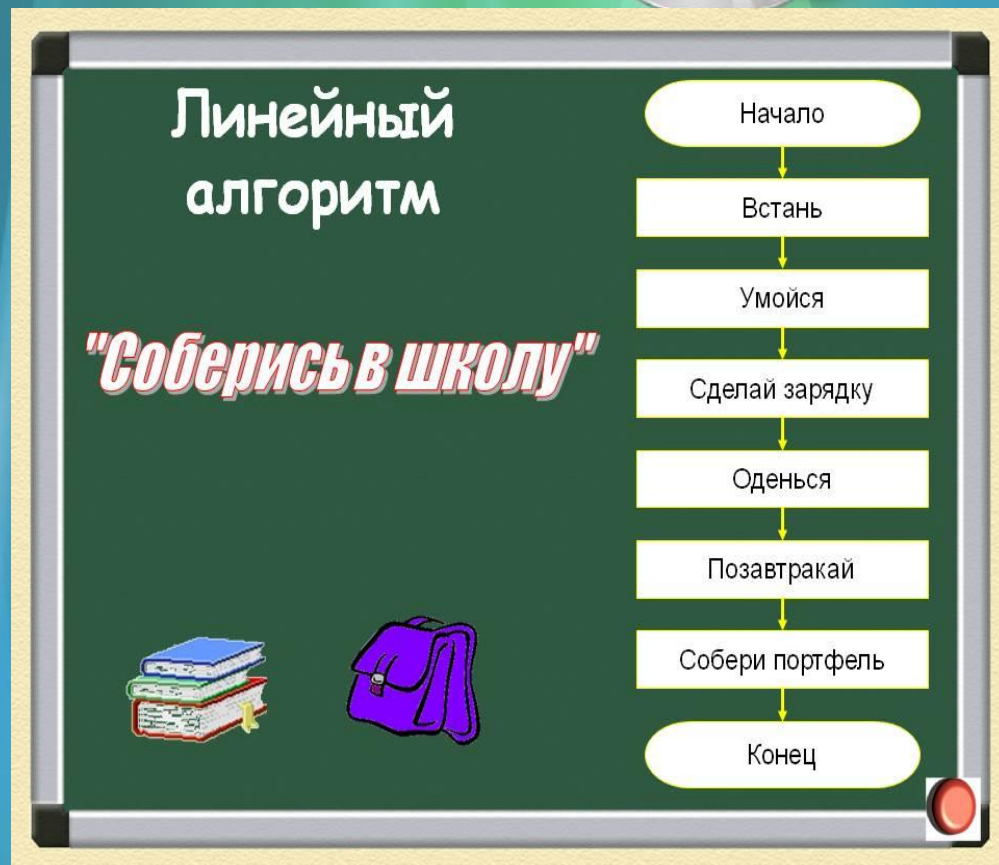
- В виде картинок
- На специальном языке
- В словестной форме



Каким способом представлены алгоритмы?



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





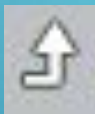
**Алгоритм, в
котором действия
идут одно за
другим называют
ЛИНЕЙНЫМ**

Физкультминутка



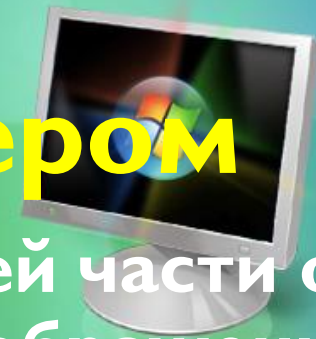
- Раз-подняться, потянуться
- Два-согнуться, разогнуться
- Три-в ладоши три хлопка
- Головою три кивка
- На четыре руки шире
- Пять руками помахать
- Шесть-за парту тихо сесть

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



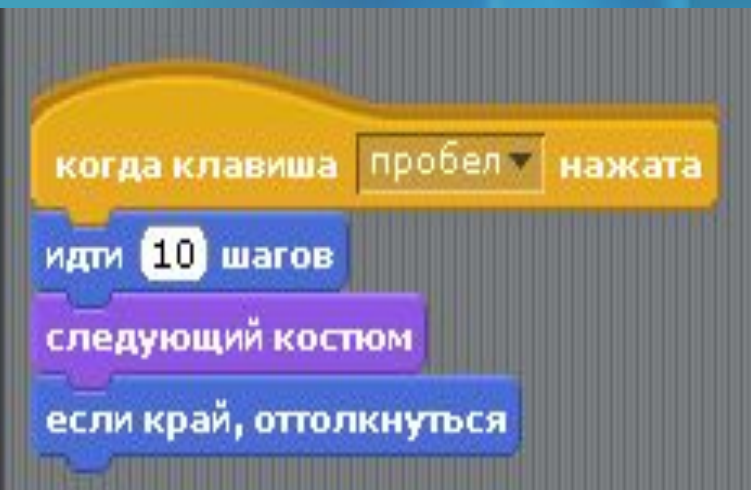
- В правой нижней части окна щелкните по изображению кота.
- Превратите кота в рыбку. Для этого щелкните по вкладке костюмы и выберите кнопку импорт.
- Просмотрите содержимое папок и найдите костюм рыбы.
- Также превратите в рыбу костюм 2.
- Лишние костюмы удалите.



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.

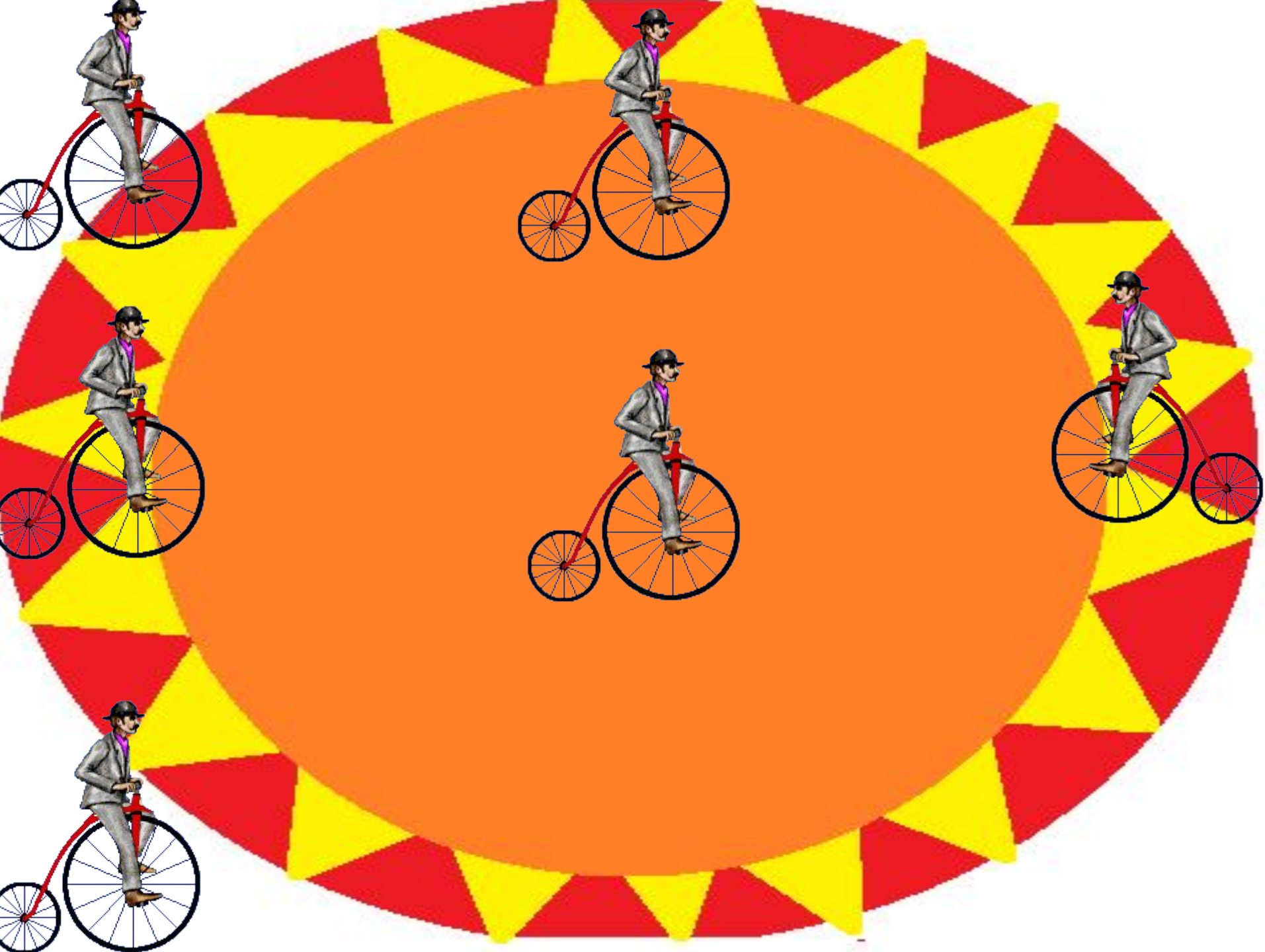


Гимнастика для глаз



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 $(3+2)*5$