



# 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

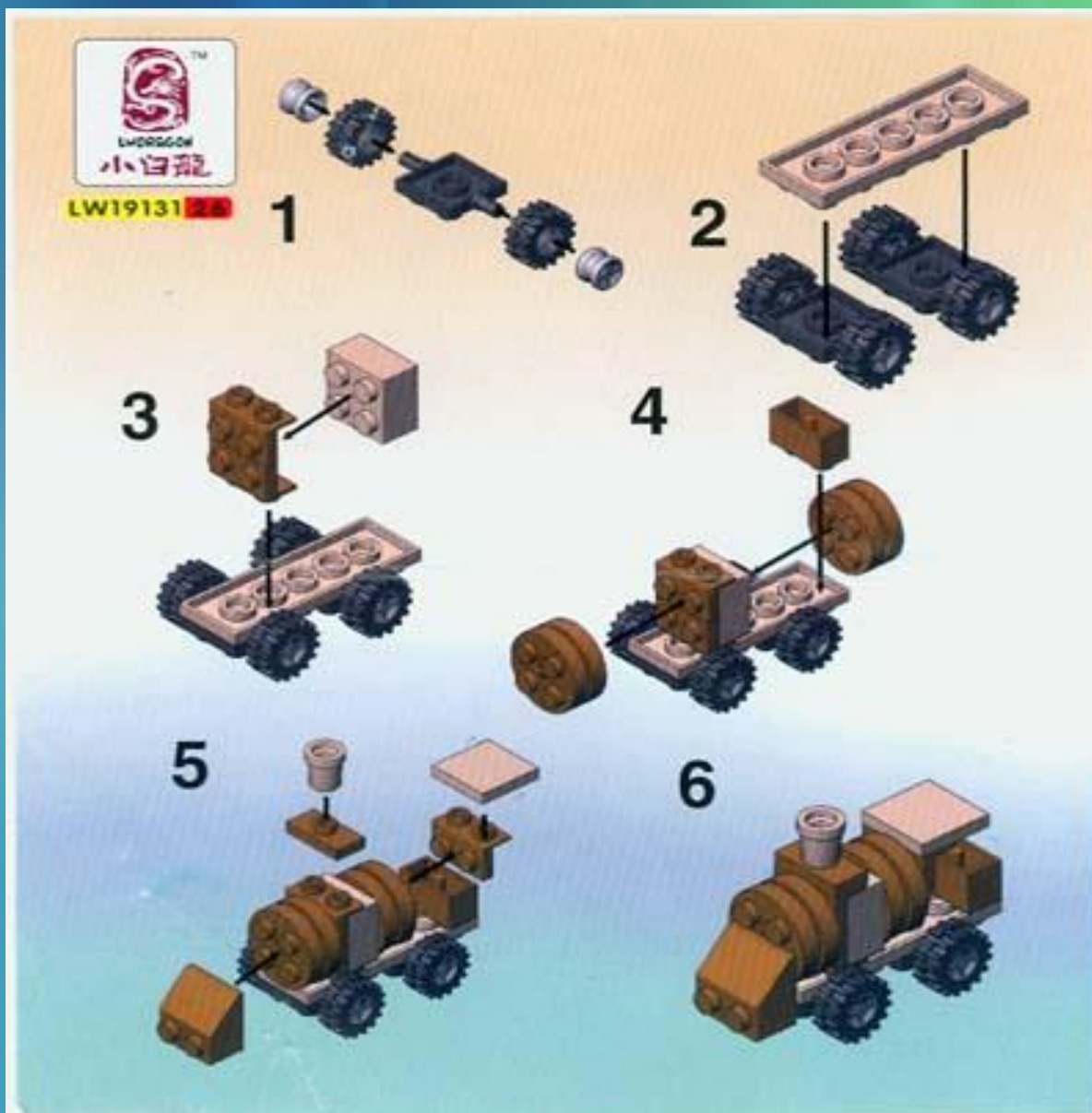
- Отрезать ломтик хлеба
- Отрезать ломтик сыра
- Отрезать ломтик колбасы
- На хлеб положить колбасу, а сверху сыр.
- ГОТОВО



далее



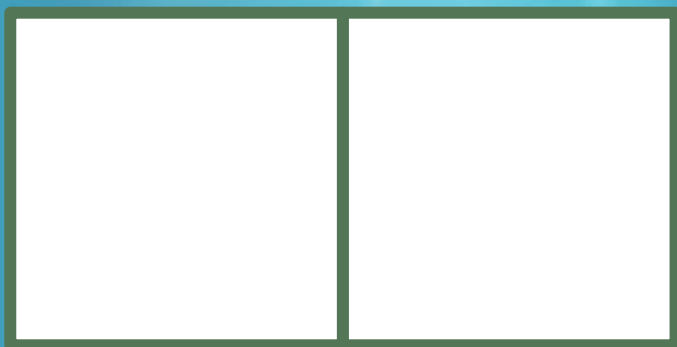
# Разминка



# Разминка

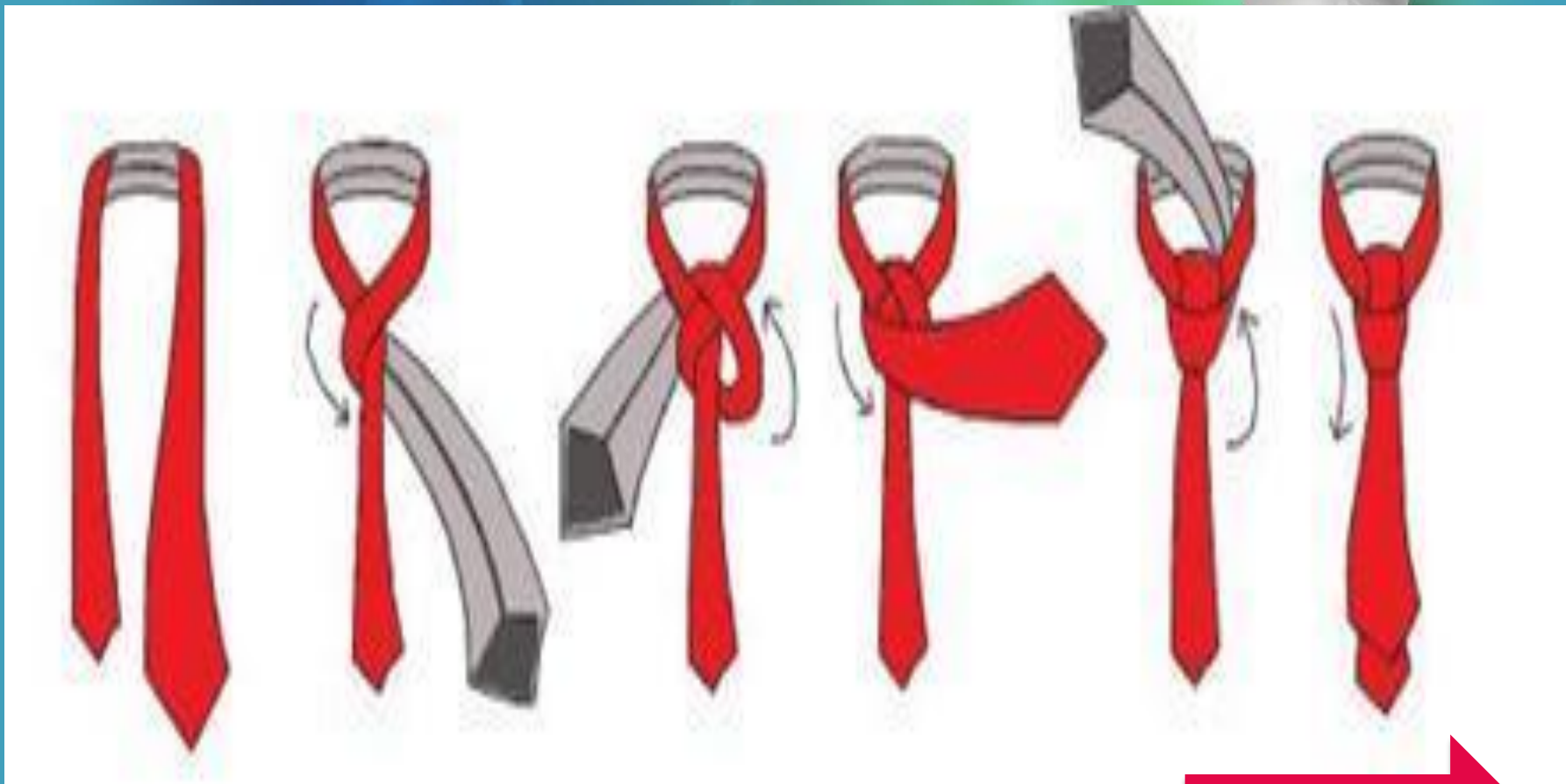


З → З ↓ З ← З    ↑ З ← З ↓ З →



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

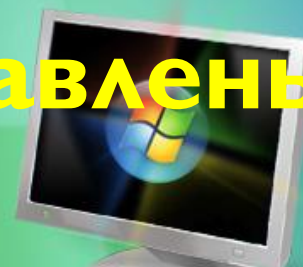
# Объяснение нового материала



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

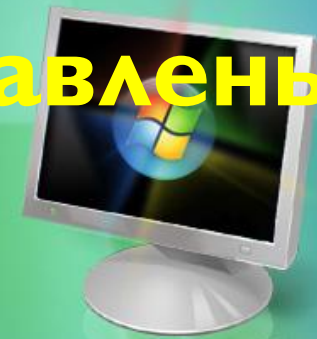
АЙРИС ПРЕСС



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?

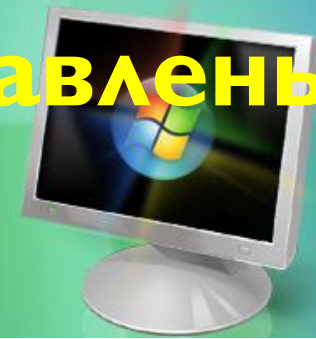


- В виде картинок
- На специальном языке
- В словестной форме

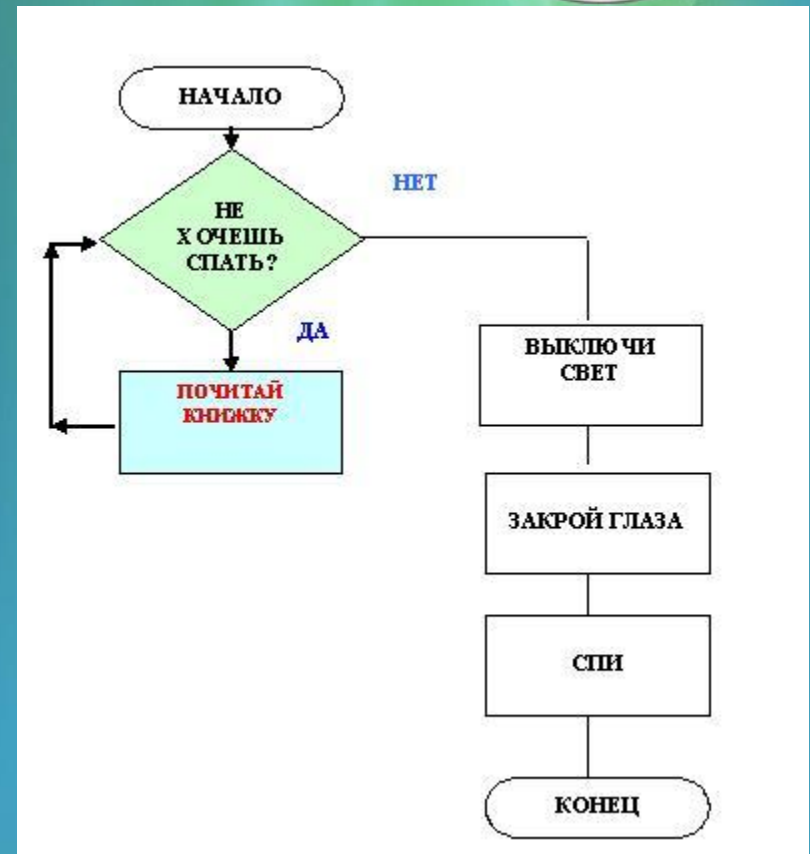




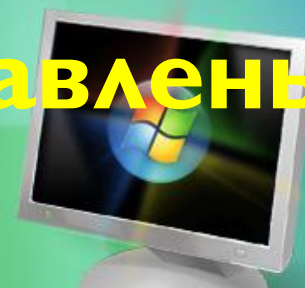
# Каким способом представлены алгоритмы?



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



# Каким способом представлены алгоритмы?



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

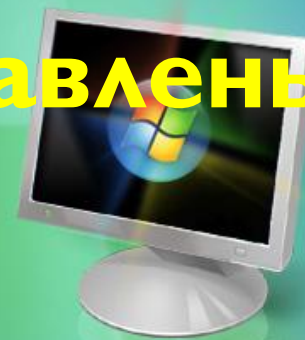
**ФОНЕТИЧЕСКИЙ РАЗБОР СЛОВА**

- 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.

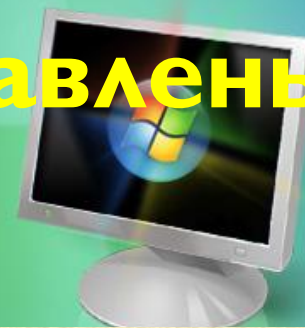
# Каким способом представлены алгоритмы?



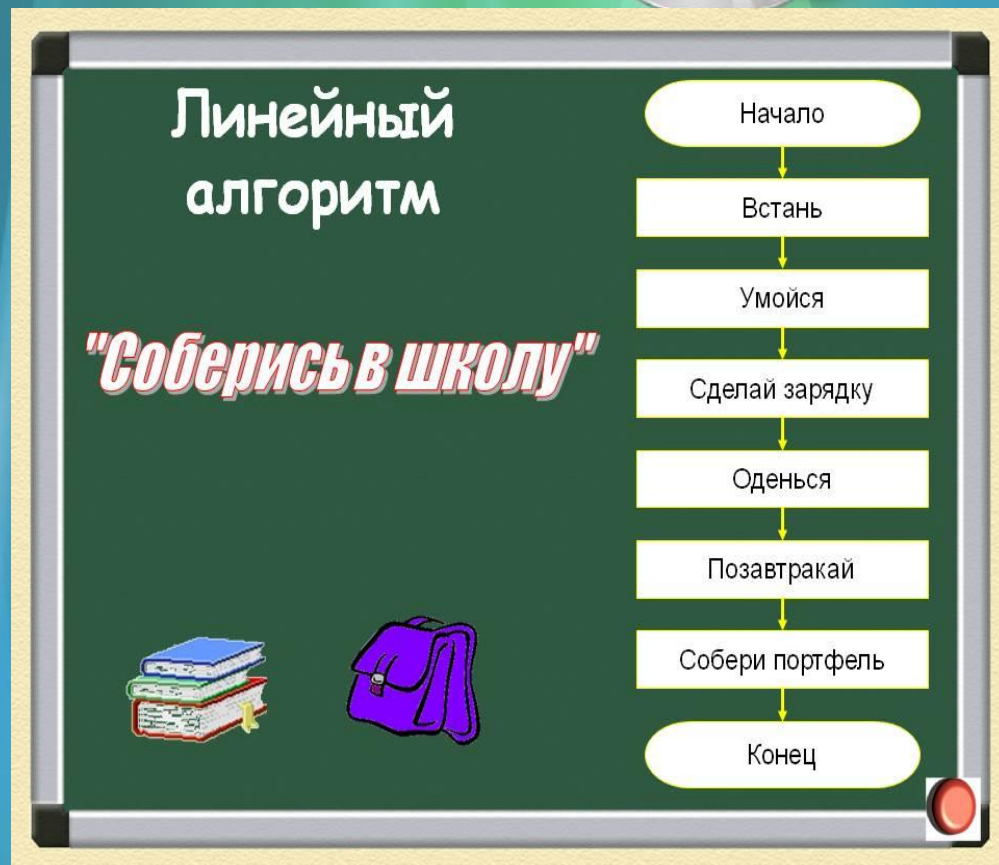
- В виде картинок
- На специальном языке
- В словестной форме



# Каким способом представлены алгоритмы?



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





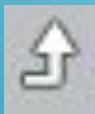
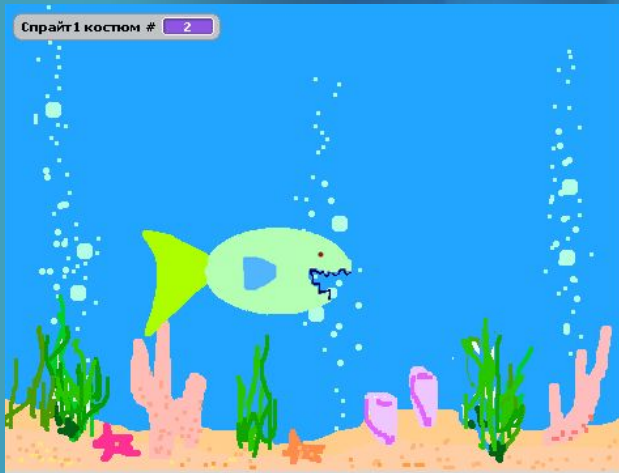
**Алгоритм, в  
котором действия  
идут одно за  
другим называют  
ЛИНЕЙНЫМ**

# 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.

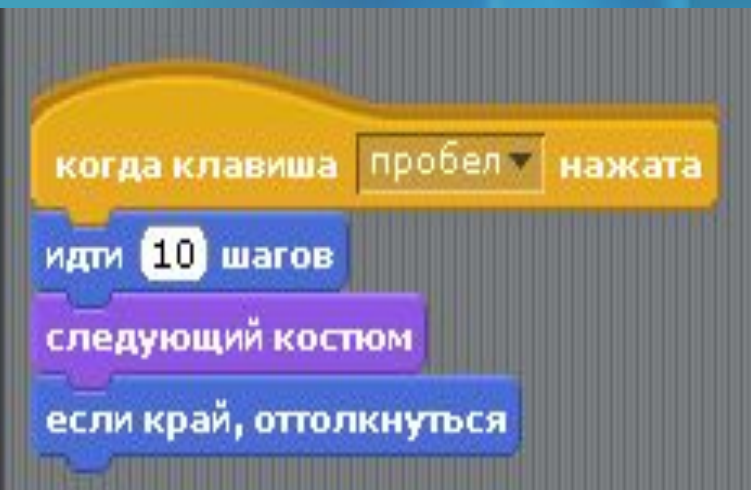




# Работа за компьютером



- 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.

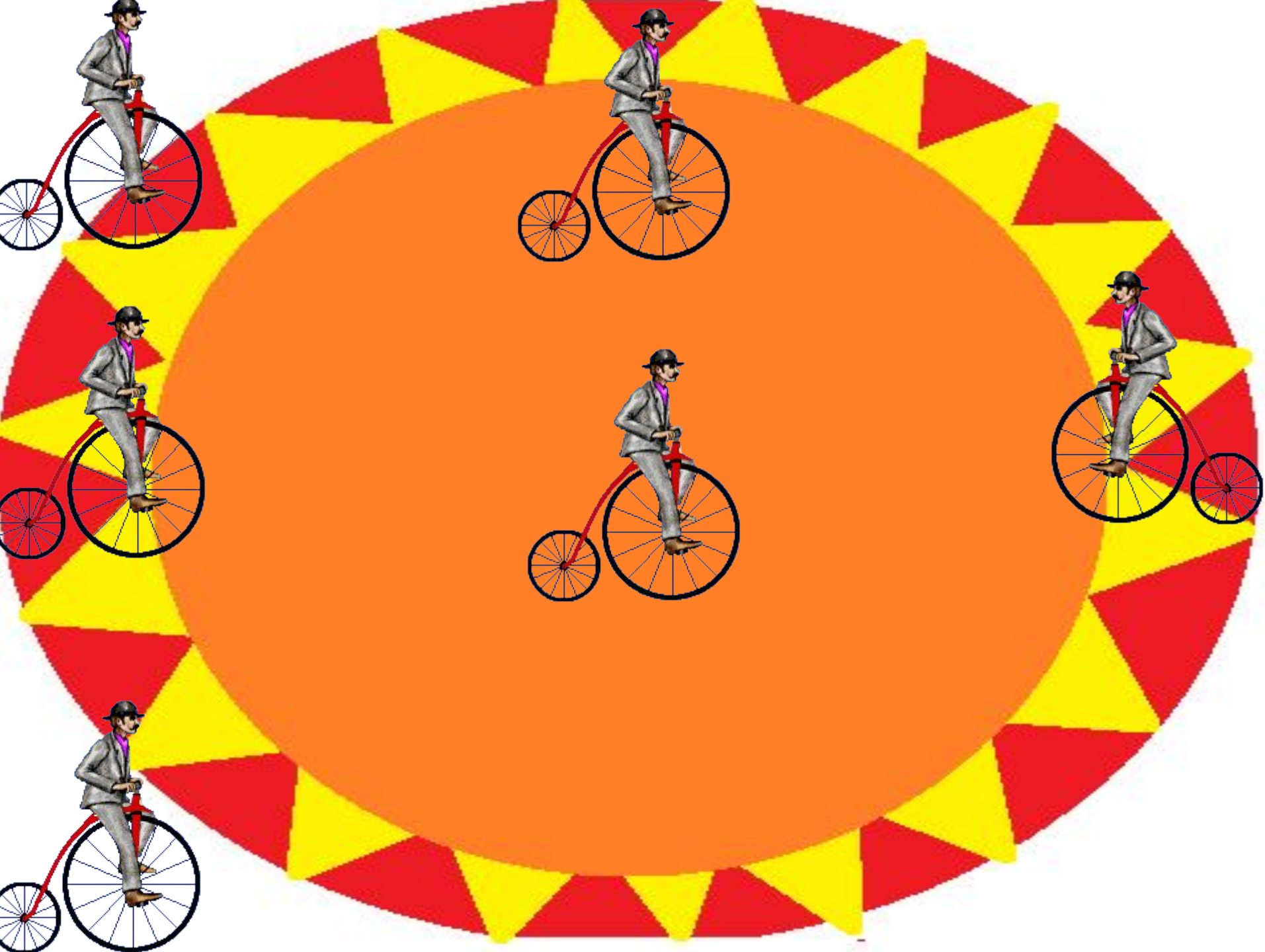


# Гимнастика для глаз



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  $(3+2)*5$