

# ИНФОРМАТИКА

3

ИНФОРМАТИКА  
В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

часть 2



Разработана учителем информатики  
МОУ «СОШ №20» г. Новомосковска  
Тульской области  
Госеловой Галиной Васильевной

# ОСНОВЫ ЛОГИКИ

# *Аналогичная закономерность.*

**Презентация к уроку информатики в 3 классе  
по программе А.В.Горячева**

**(IV четверть 4 урок)**



# Проверка домашнего задания

18

Впиши числа на пустых карточках.  
Придумай похожее правило и впиши в клетки  
второй ряд чисел, начиная с числа 3.

The image shows a sequence of ten cartoon characters, each holding a sign with a number. Below each character is a box containing a number. The numbers on the signs are: 5, 8, 10, 13, 15, 18, 20, 23, 25, 28. The numbers in the boxes are: 3, 6, 8, 11, 13, 16, 18, 20, 23, 26.

5	8	10	13	15	18	20	23	25	28
3	6	8	11	13	16	18	20	23	26

**20**

Заполни пустые клетки таблицы с числами. Раскрась по такому же правилу четыремя цветными карандашами все окна в доме.

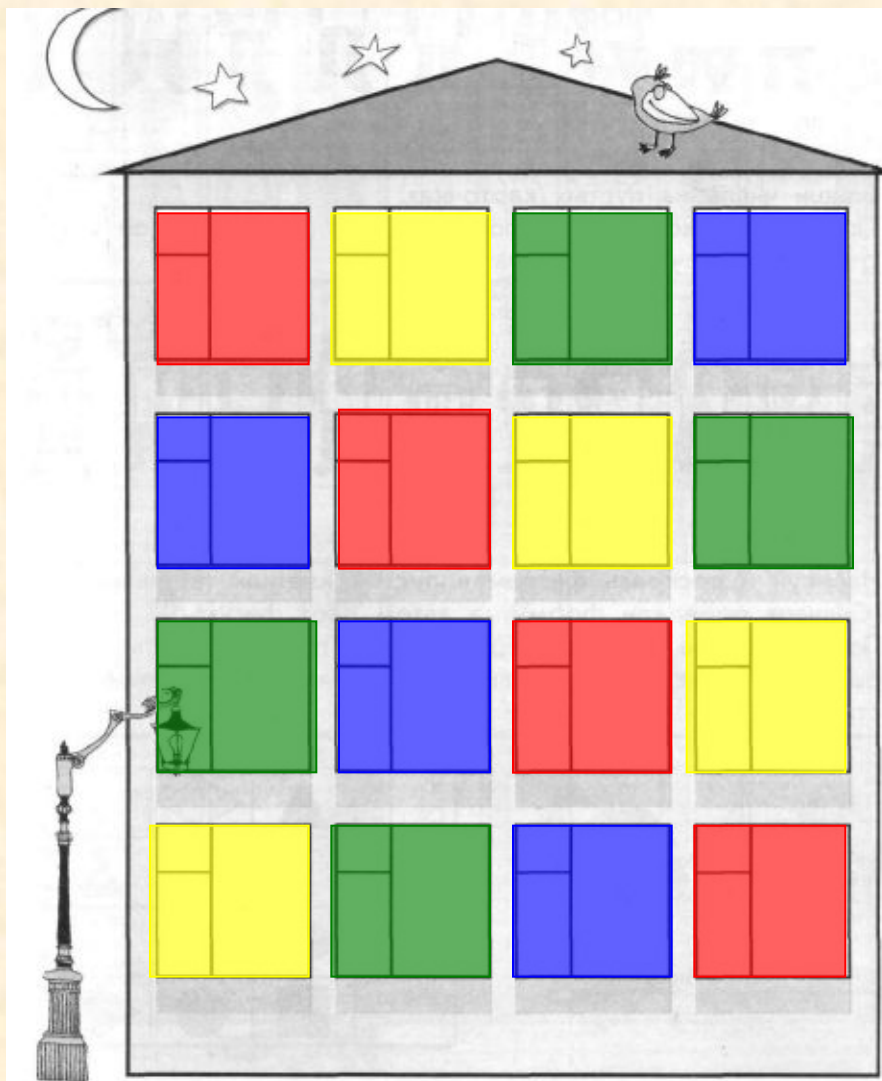
1	2	3	4
4	1	2	3
3	4	1	2
2	3	4	1

1 - красный

2 - жёлтый

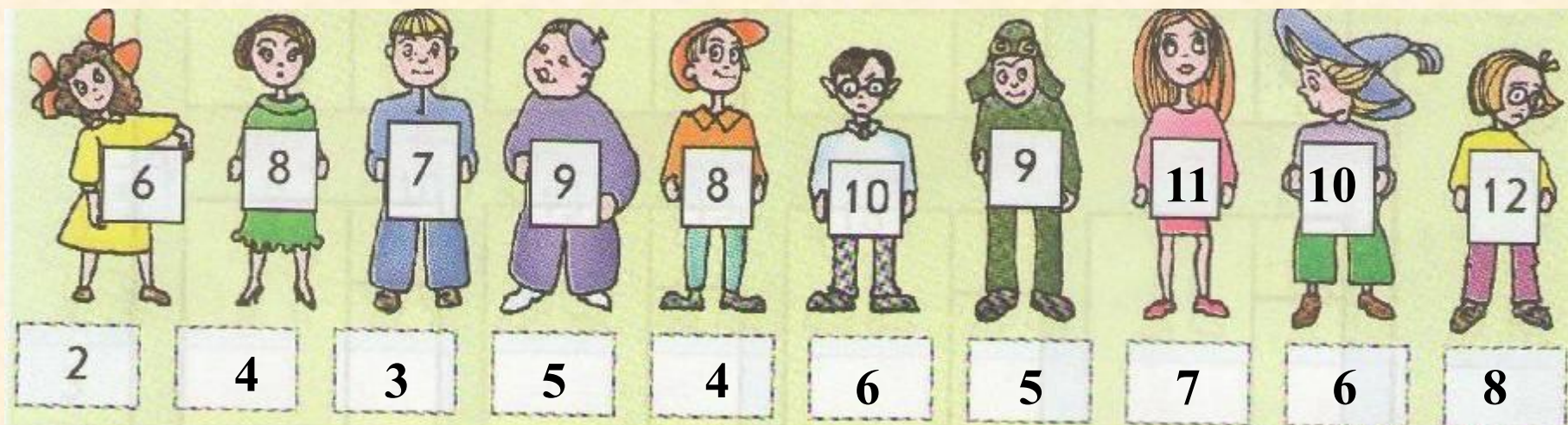
3 - зелёный

4 - синий



22

Впиши числа на пустых карточках.  
Придумай похожее правило и впиши в клетки  
второй ряд чисел, начиная с числа 2.



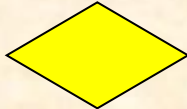
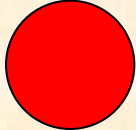


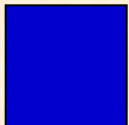




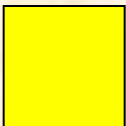



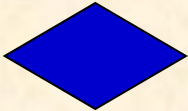




# Такое же или похожее правило

23

















Нарисуй и раскрась фигуры в пустых клетках  
таблицы.

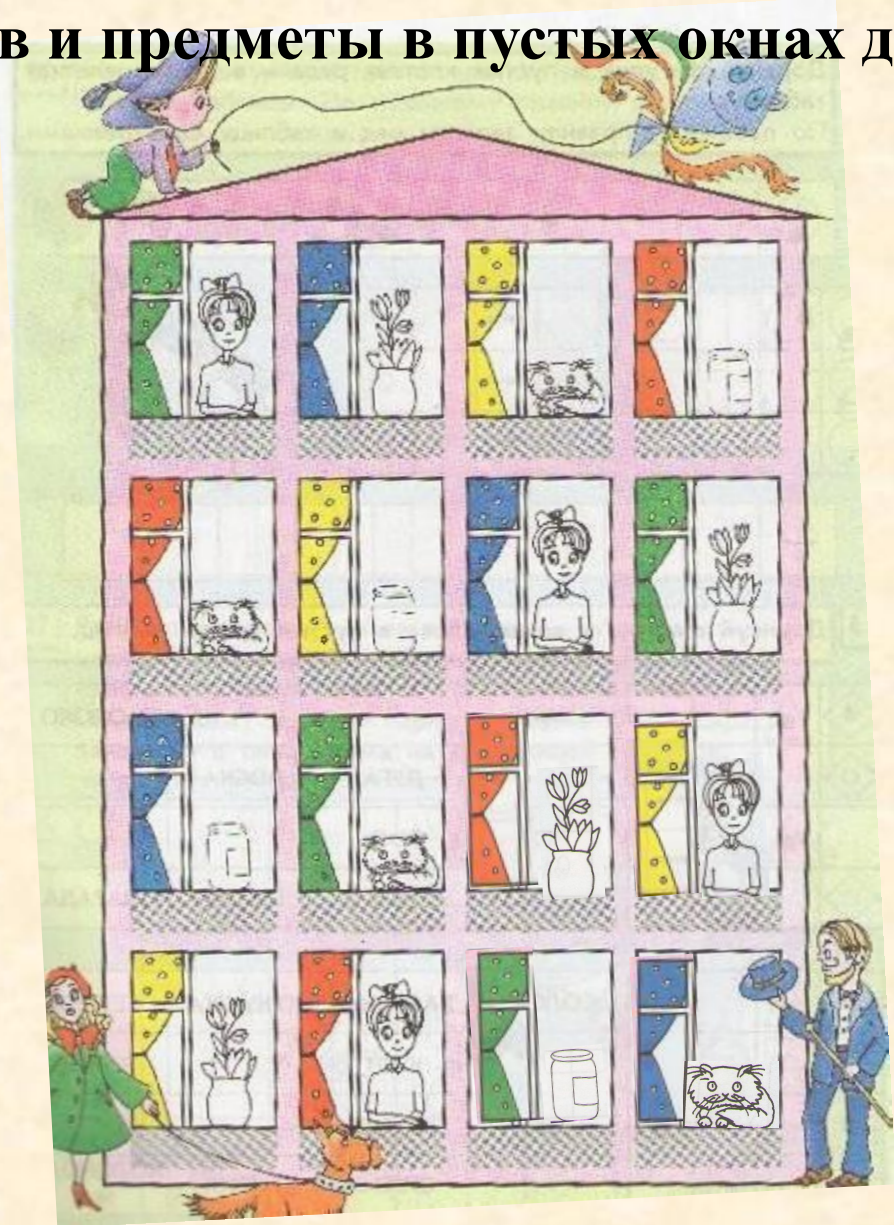
			
			
			
			



23

По правилу размещения фигур в клетках таблицы дорисуй существ и предметы в пустых окнах дома.

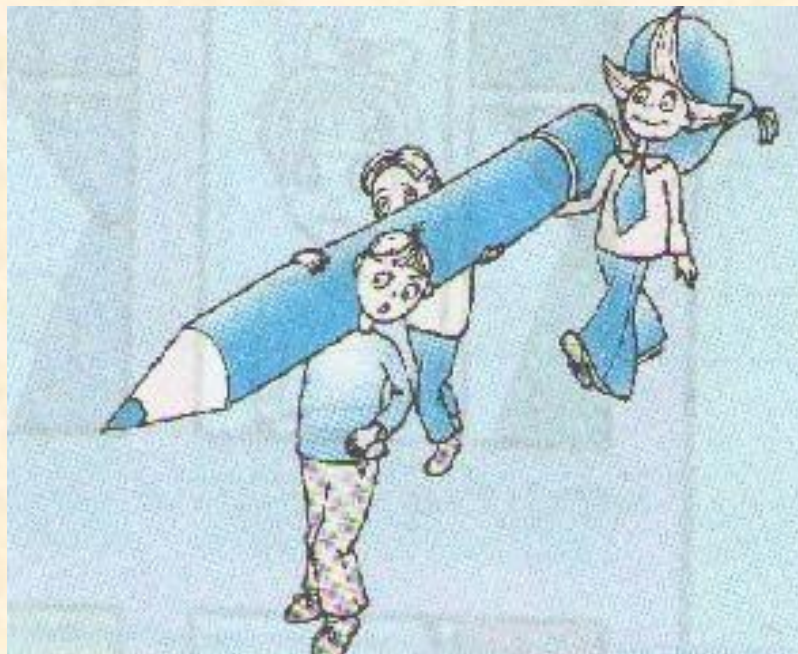
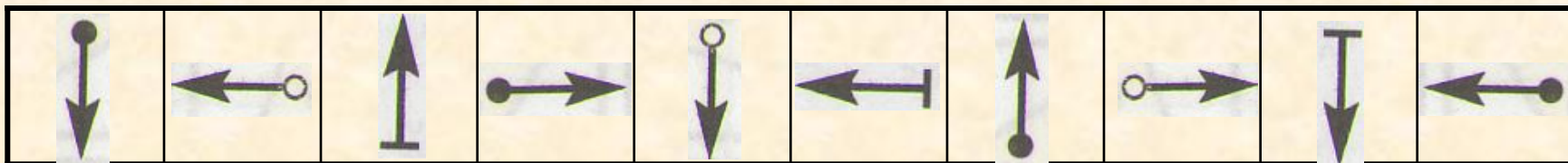
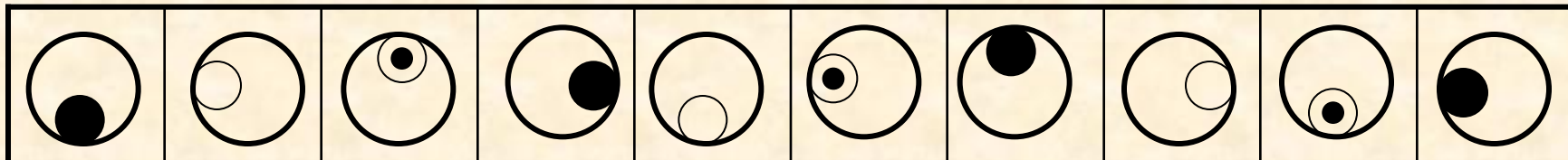




24

Дорисуй фигуры в пустых клетках ряда.

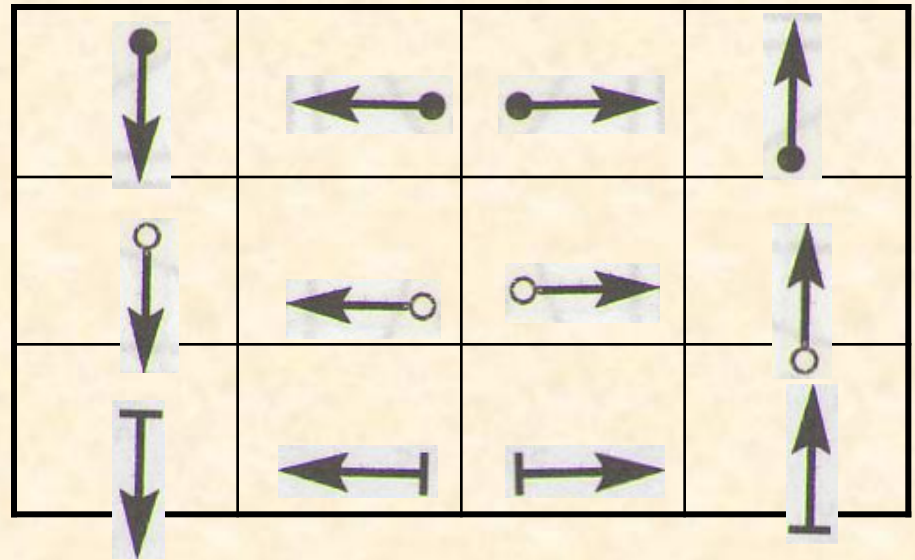
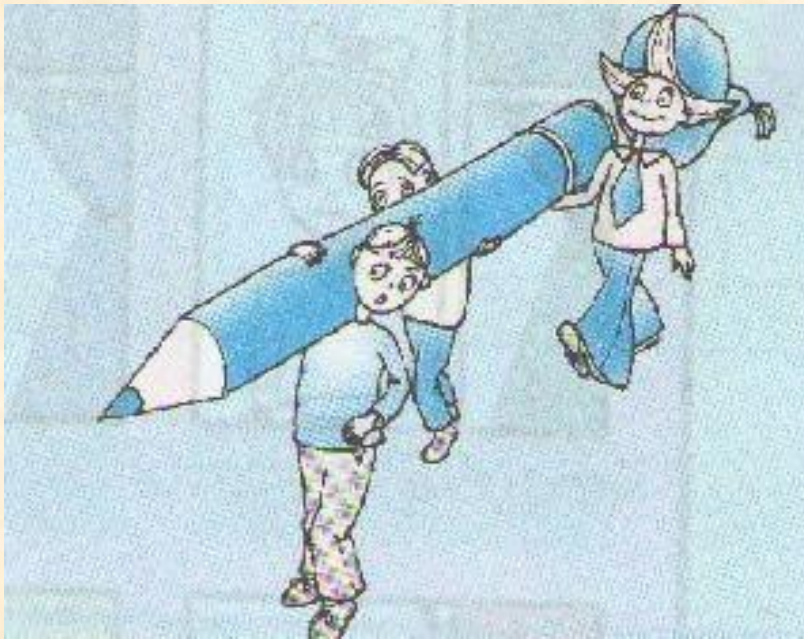
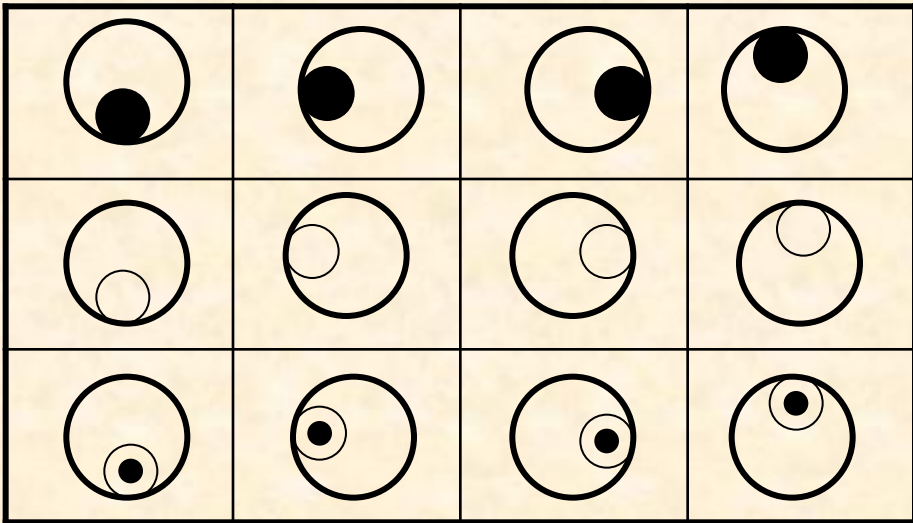
По похожему правилу заполни ряд со стрелками.





24

Дорисуй фигуры в пустых клетках таблицы.  
По похожему правилу таблицу со стрелками.



25






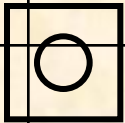
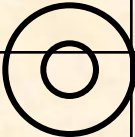
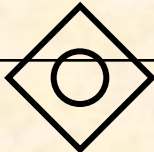

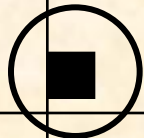






Дорисуй фигуры и впиши слова в пустые клетки таблиц.


МАК	<i>МОЗГ</i>	<i>МАСКА</i>	МОЛОКО
<i>ДОМ</i>			<i>ДОРОГА</i>
	ДУГА	<del>ДОСКА</del>	<i>СОБАКА</i>
<i>ШУМ</i>	<i>ШУБА</i>		
<i>СОК</i>	<i>СОЦ</i>		



25

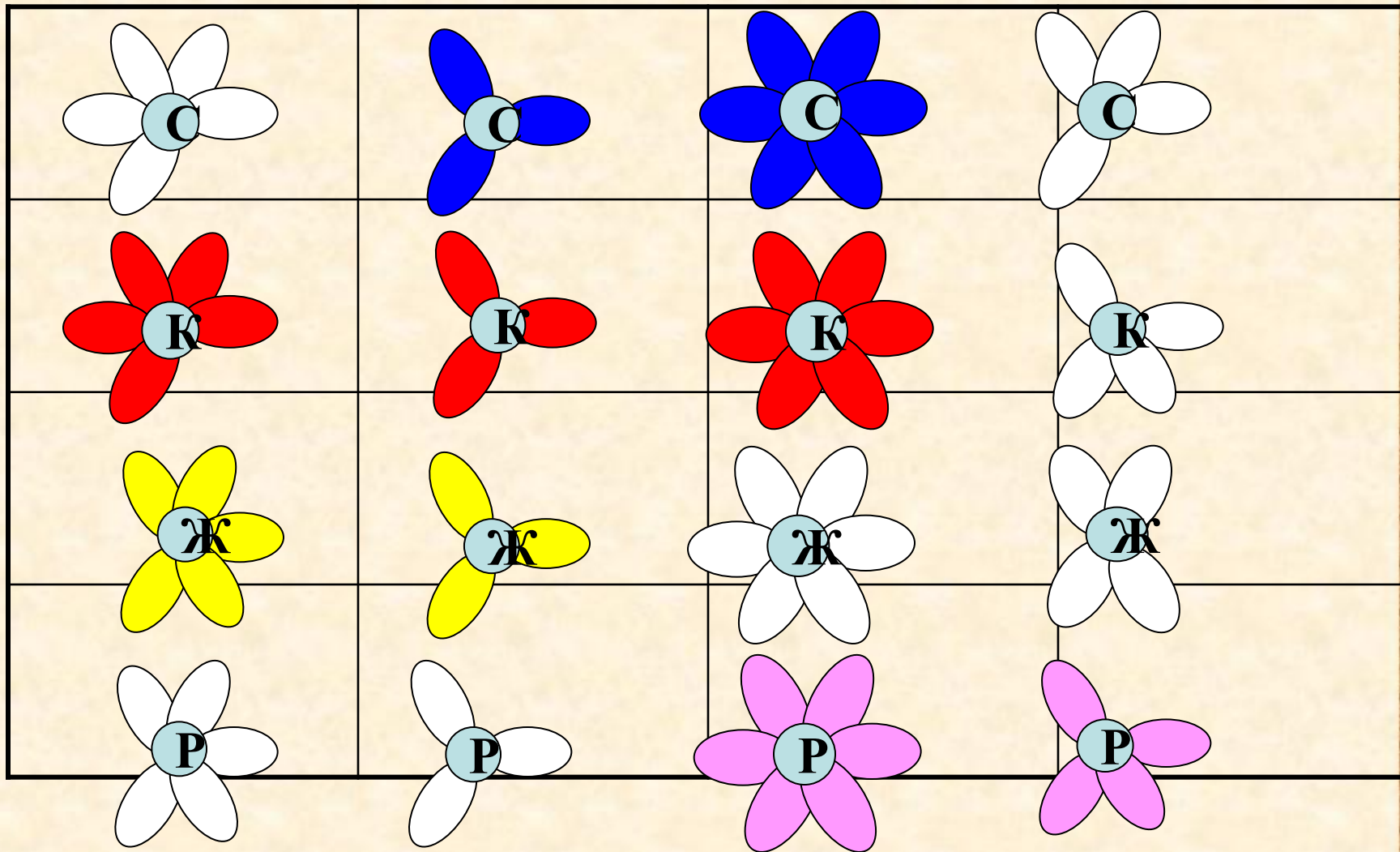
Дорисуй фигуры и впиши слова в пустые клетки таблиц.

СОЛОВЕЙ	ЛАСТОЧКА	КУКУШКА	ТЕТЕРЕВ
ЛЕОПАРД	КРОТ	<i>ТИГР</i>	СЛОН
КЛЁН	ТОПОЛЬ	<i>СОСНА</i>	ЛИПА
<i>РОЗА</i>	СИРЕНЬ	ЛИЛИЯ	КОЛОКОЛЬЧИК

**27**

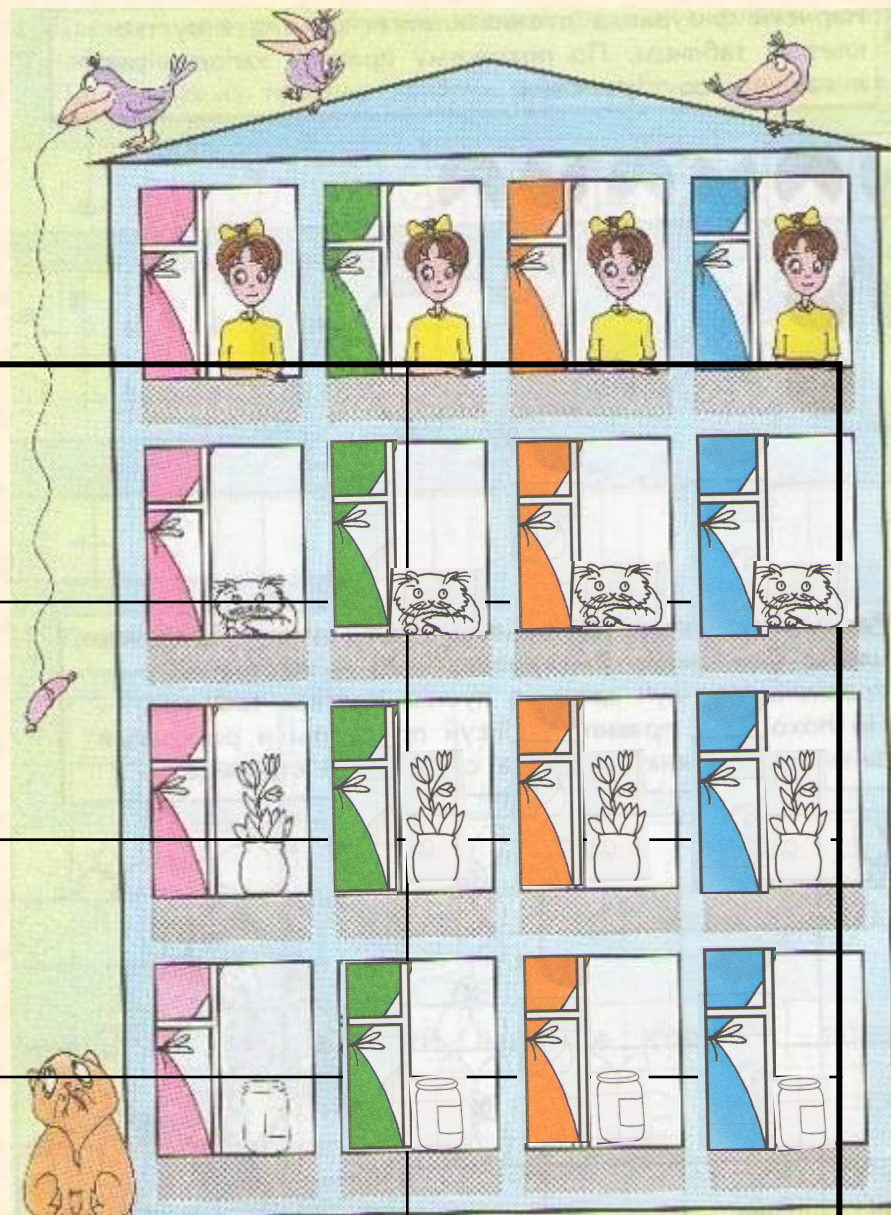
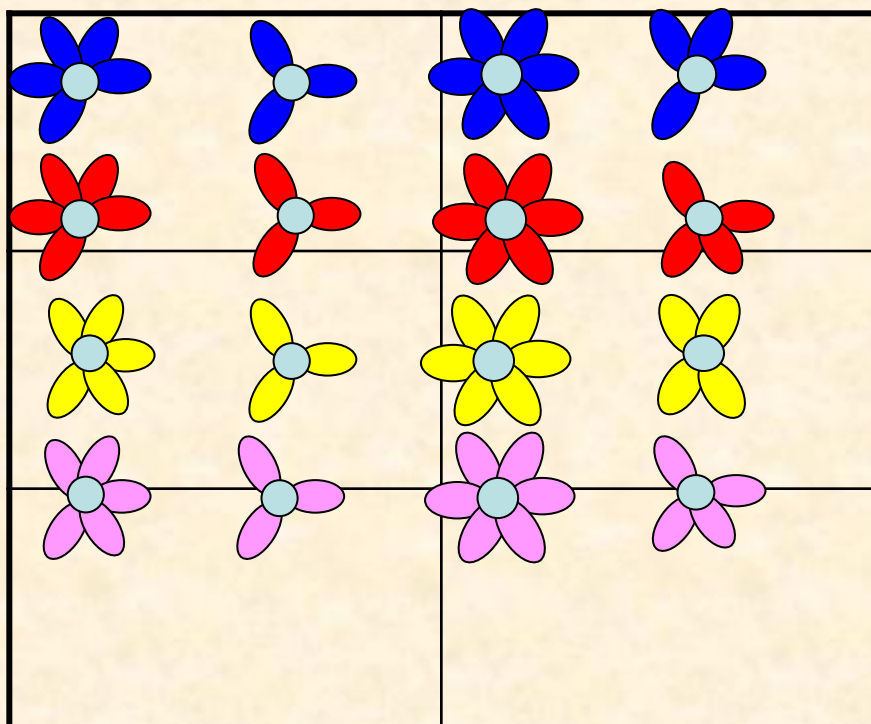
Раскрась лепестки цветов в таблице. Буквы обозначают цвета: С-синий, Р-розовый, Ж-жёлтый, К-красный. Нарисуй цветы в пустых клетках таблицы.





27

По похожему правилу нарисуй предметы и занавески в окнах дома.



# *Домашнее задание*

**№ 26, 28 (стр.43)**



# *Источники:*

1. Информатика в играх и задачах. 3 класс: Методические рекомендации для учителя. – авт.-сост. А. В.. Горячев, К. И. Горина. - М.: Баласс, 2009. – 128 с.
2. Информатика в играх и задачах. 3-й класс. Учебник в 2-х частях, часть 2 -56 с. М.:Баласс, 2010.



*Презентацию подготовила*

**Поспелова Г.В.**

*Учитель информатики МОУ  
«СОШ № 20»*

*г. Новомосковск*

*Тульская область, 2011 г.*

**Желаю всем приятного просмотра!!!**