

# ИНФОРМАТИКА

3

ИНФОРМАТИКА  
В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

часть 2



# ОСНОВЫ ЛОГИКИ

Издание для учителя информатики  
МБОУ «СШ № 20» г. Ново-Московского  
Тулуской области  
Тел.: 700 100 100 100

# *Контрольная работа №4*

## *"Аналогия и закономерность"*

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

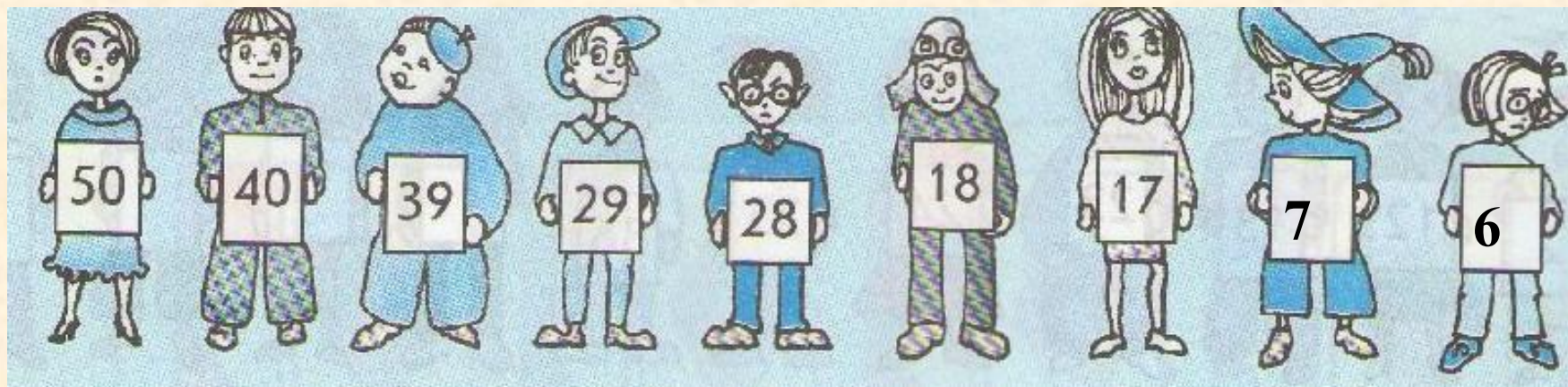
**(IV четверть 6 урок)**



# Проверка домашнего задания

30

По какому правилу числа следуют друг за другом?  
Заполни пустые карточки.



-10

-1

-10

-1

-10

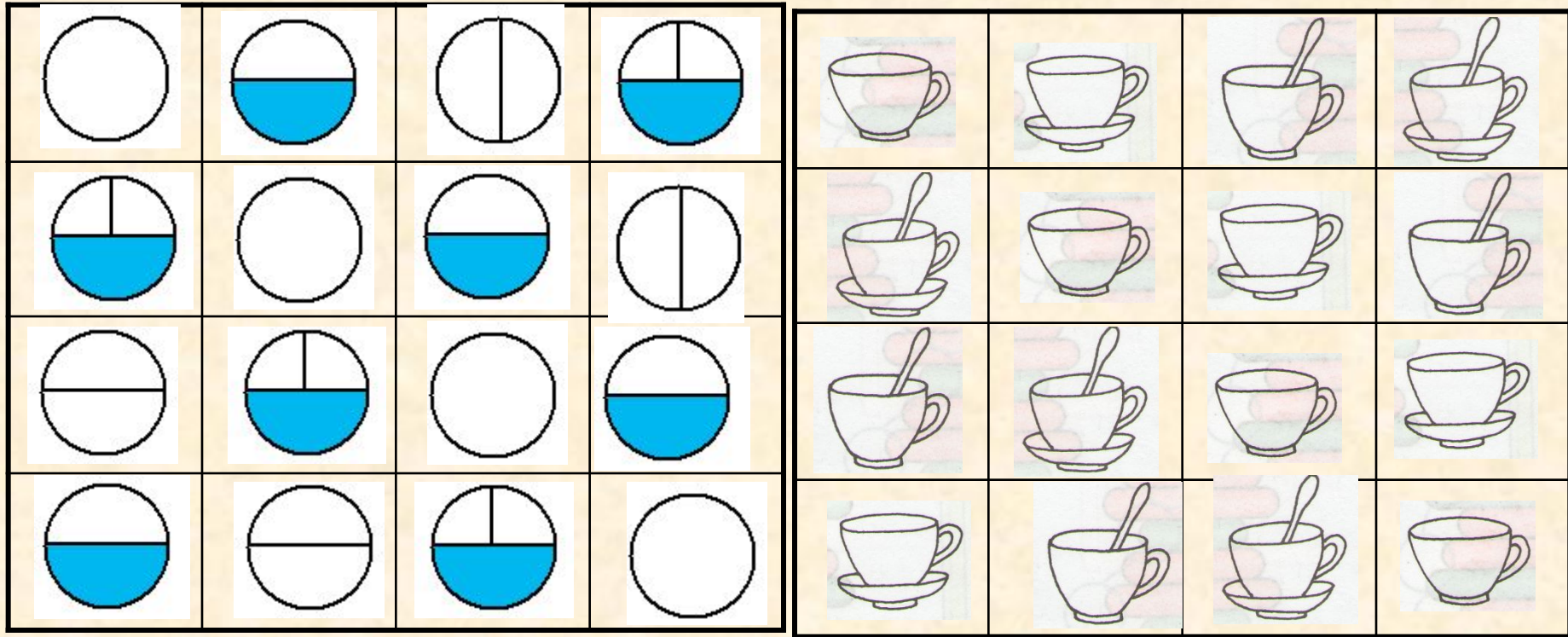
-1

-10

-1

**33**

Нарисуй фигуры в пустых клетках таблицы.  
Нарисуй по такому же правилу чашки.





# Кто выигрывает

34

Прочитай правила игры и рассмотри рисунки. Запиши секреты, которые нужно знать, чтобы выиграть. Закрась кольца четвёртой пирамиды.

## ИГРА

### «НЕ БОЛЬШЕ ДВУХ КОЛЕЦ»

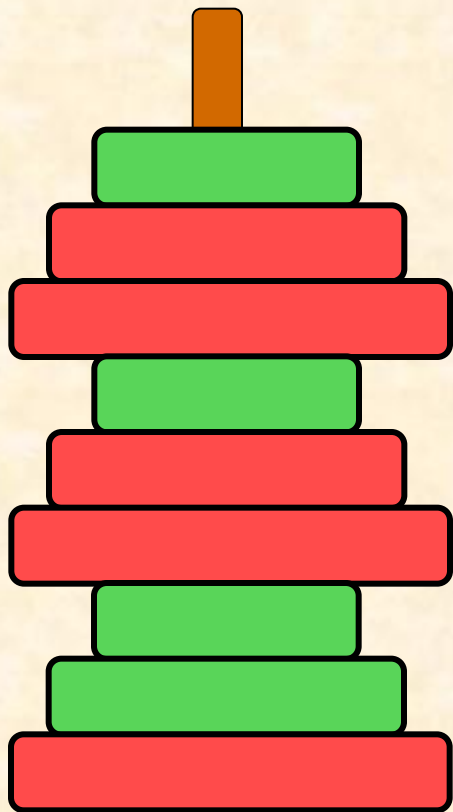
Два цветных карандаша по очереди закрашивают **одно** или **два** кольца пирамидки, начиная с верхнего. Выигрывает карандаш, который закрасит нижнее кольцо.

### Первая игра



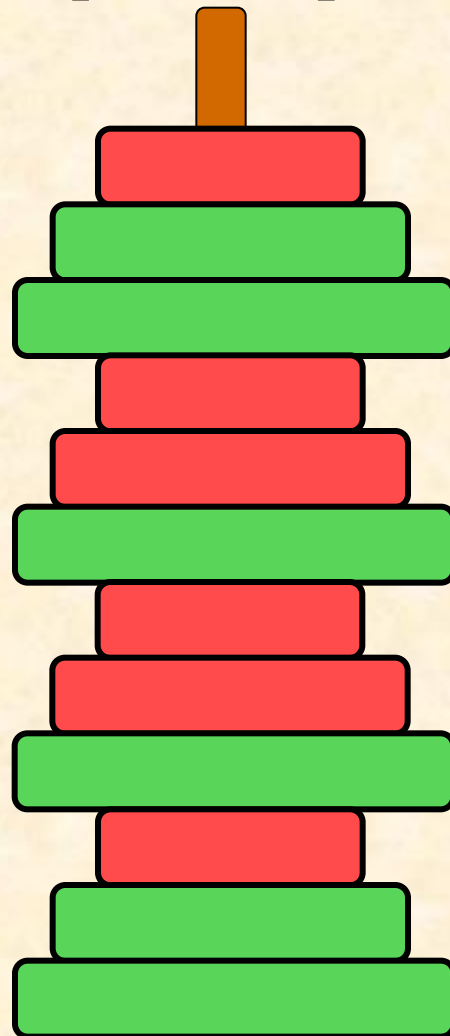
Выиграл красный  
карандаш

## Вторая игра



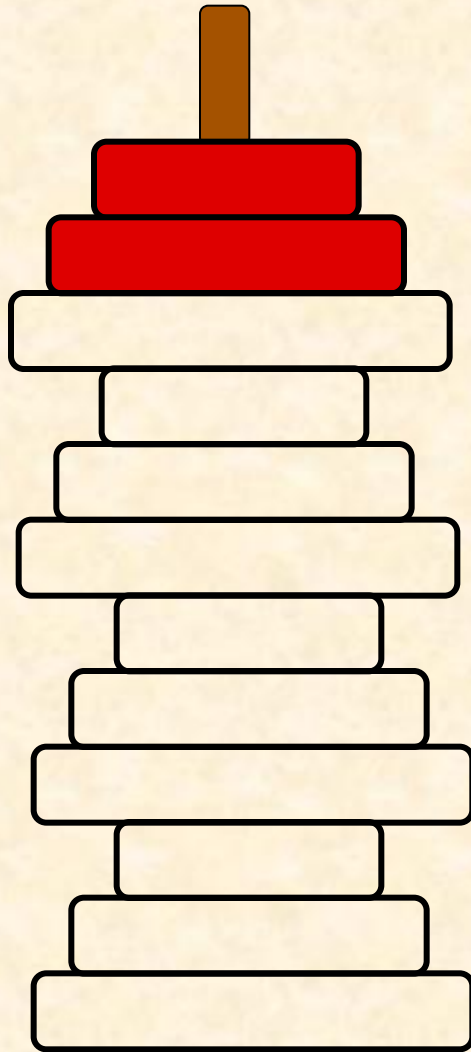
Выиграл красный  
карандаш

## Третья игра



Выиграл зелёный  
карандаш

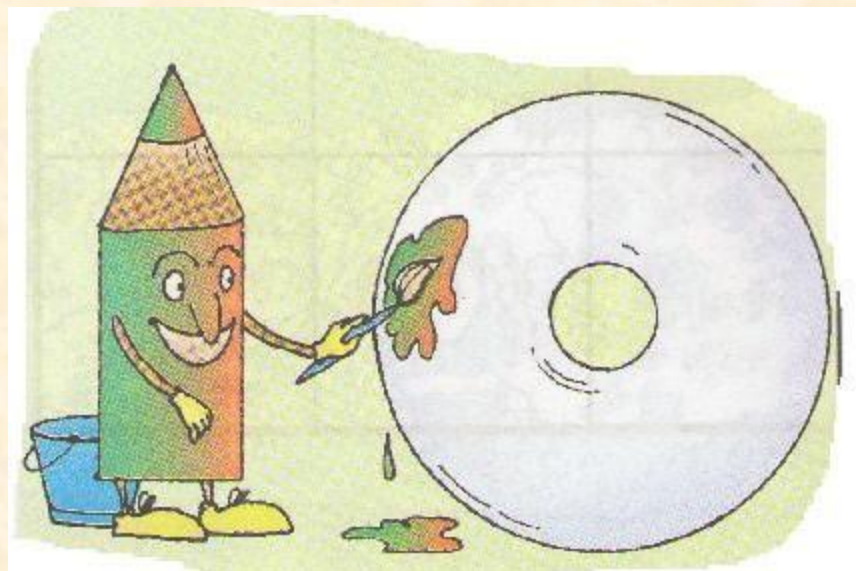
## Четвёртая игра



Выиграл зелёный  
карандаш

## Секреты выигрыша:

- в начале игры выбери *второй* ход;
- дополняй каждый ход другого игрока до *трёх* предметов.





**35** Рассмотрим рисунки. Запиши ещё два секрета выигрыша. Закрась бусинки на третьей и четвёртой нитках.

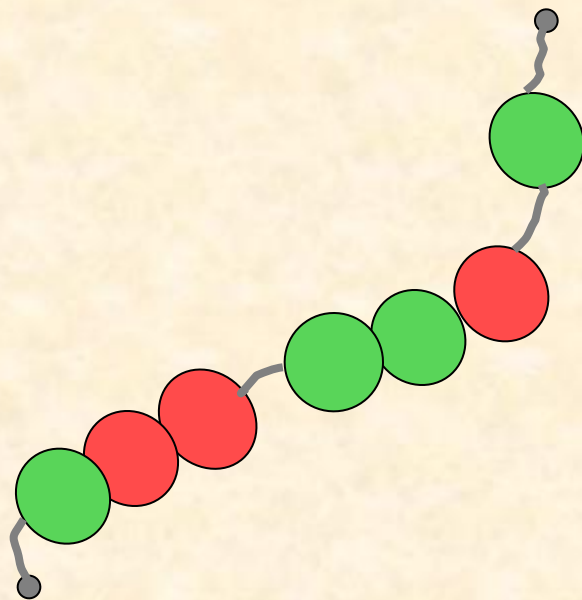
### ИГРА

#### «НЕ БОЛЬШЕ ДВУХ БУСИН»

Два цветных карандаша по очереди закрашивают **одну** или **две** бусины, начиная с верхней.

Выигрывает карандаш, который закрасит нижнюю бусину.

#### Первая игра

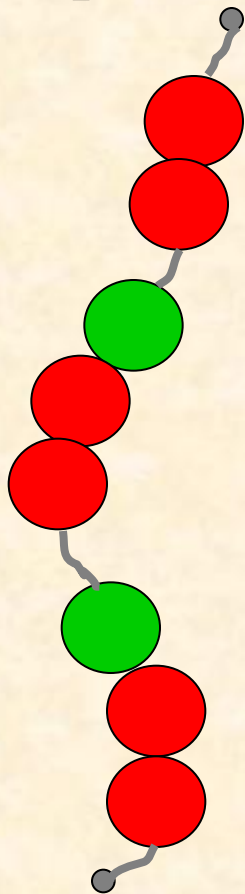


Выиграл зелёный карандаш

- Раздели предметы на группы по три.
- Если есть «лишние» предметы, то выбери в начале игры первый ход и закрась лишние предметы.

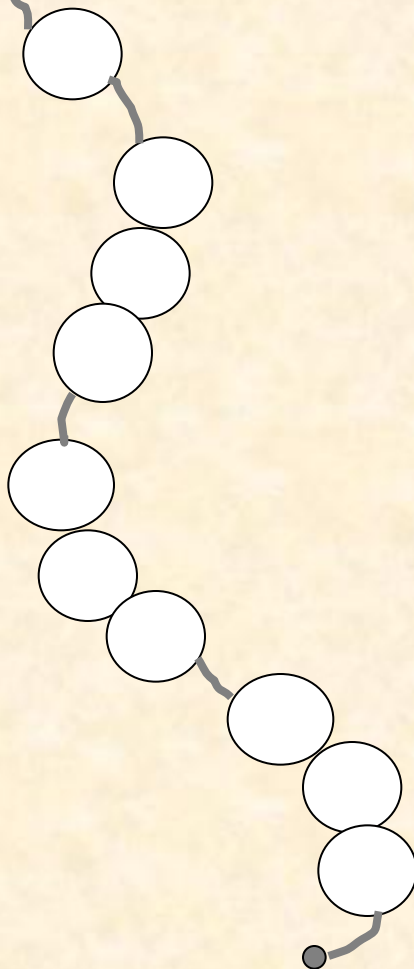


## Вторая игра



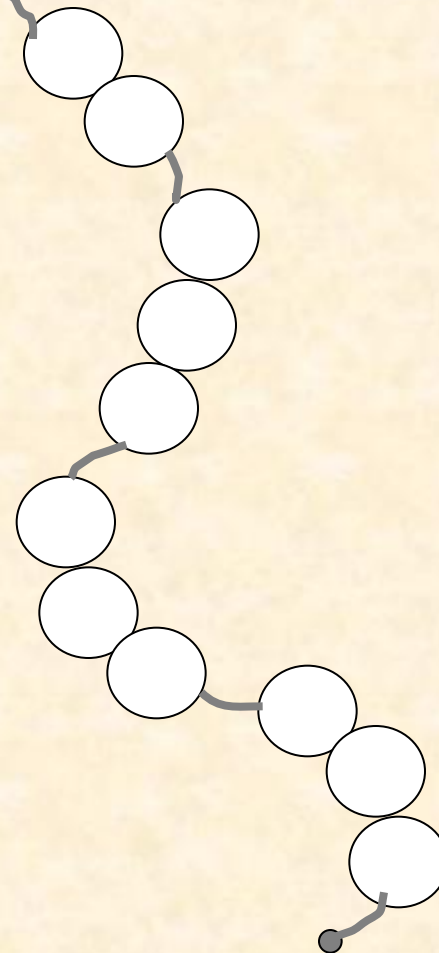
Выиграл красный  
карандаш

## Третья игра



Выиграл красный  
карандаш

## Четвёртая игра



Выиграл зелёный  
карандаш

# *Домашнее задание*

**№ 36 (стр.50)**



# *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!!!**