



Информатика 3 класс

Тематический блок
Алгоритмы и исполнители



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



**ТЕМА:
АЛГОРИТМЫ И
ИСПОЛНИТЕЛИ**

Цель урока

- Повторить правила техники безопасности при работе к компьютерном классе.
- Повторить понятия **команда, исполнитель, система команд исполнителя, алгоритм.** Познакомиться с понятием среда исполнителя, научиться отличать простую последовательность от алгоритма. Познакомиться с исполнителем Садовник.
- Развивать память, внимание, усидчивость, логическое мышление.
- Воспитывать бережное отношение к своему здоровью и школьному имуществу



Инструктаж по технике безопасности



Вспомним изученное



- ***Команда***
 - ***Исполнитель***
 - ***Система команд исполнителя***
- Приказ, указание выполнить действие.
 - Объект, который выполняет команды.
 - Все команды которые может выполнить исполнитель

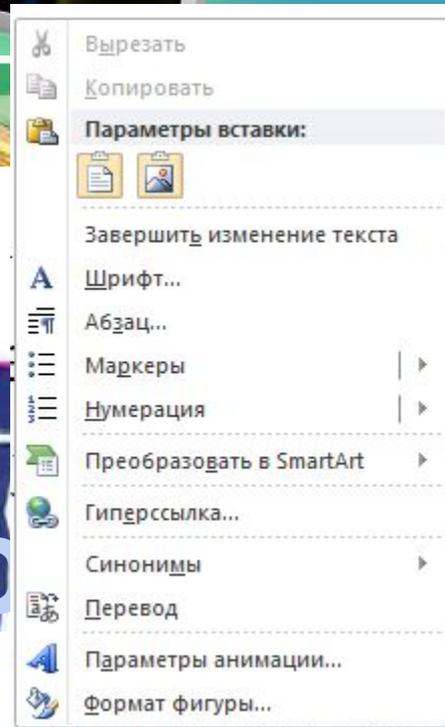
Исполнители



Команды можно давать различными способами.



Световыми мышью
Или выбором команд в меню
Жестами



Исполнитель не понимает и не
может выполнить команду,
не входящую в его систему
команд

Включи
музыку
шагов



Каждый исполнитель работает

Scratch 1.4 of 30-Jun-09

SCRATCH

File Редактировать Опубликовать помощь

движение контроль
внешность сенсоры
звук операторы
перо переменные

Спрайт1
x: 0 y: 0 направление:

скрипты костюмы звуки

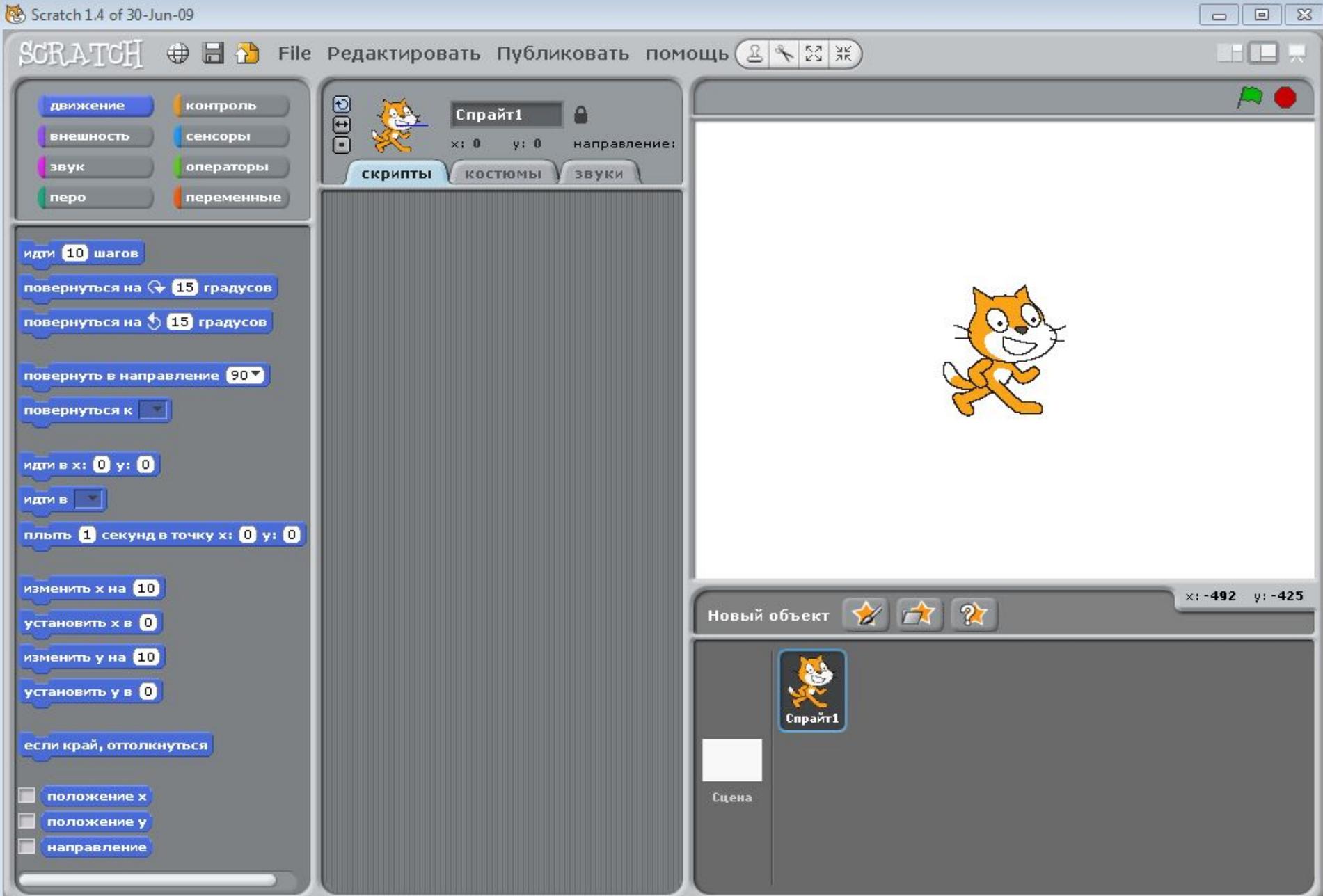
идти 10 шагов
повернуться на 15 градусов
повернуться на 15 градусов
повернуть в направление 90
повернуться к
идти в x: 0 y: 0
идти в
плель 1 секунд в точку x: 0 y: 0
изменить x на 10
установить x в 0
изменить y на 10
установить y в 0
если край, оттолкнуться
 положение x
 положение y
 направление

Новый объект

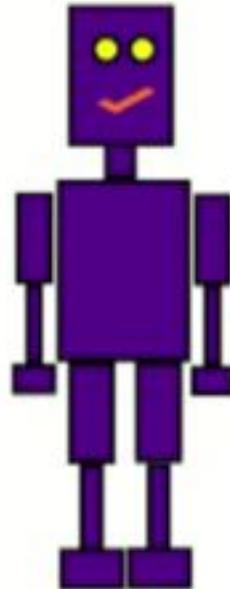
Сцена

Спрайт1

x: -492 y: -425



Физкультминутка



Что такое алгоритм?



Набор команд ведущих к достижению результата называется -

АЛГОРИТМ

Понедельник

Вторник

Среда

Четверг

Пятница

Суббота

Воскресенье

Результата нет!

Перечисление дней

недели – не

алгоритм.

Подойди к доске

Возьми мел

Нарисуй

солнышко

Результат –

рисунок на доске.

Такая

последовательно

сть алгоритм.



Сходинки до інформатики +



Версія 4.14.16

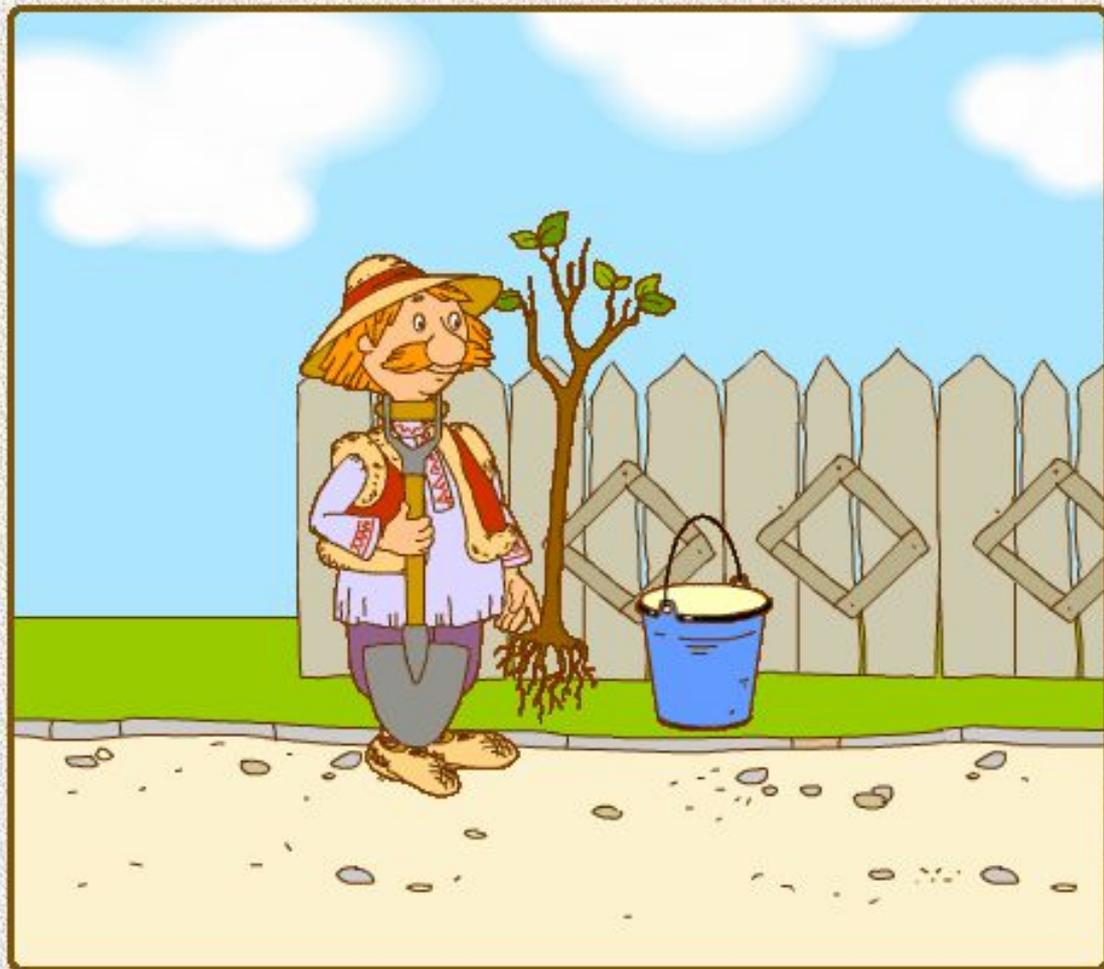
Комплекс навчально-розвивальних ігрових програм

1-2 клас

3-4 класи

5-6 класи

Куди податись вояку
Туристичні маршрути
Курчата
Телевізор
Мешканці лісу
Поштовий голуб: Україна
Поштовий голуб: Європа
Ведмедик-поліглот
Ханойська вежа
Тетравекс
Явища природи
Магазин
Розкидайка
Цифертон
Виконавець "Садівник"
Виконавець "Навантажувач"
Виконавець "Кенгуру"
Виконавець "Восьминіжка"
Музичний редактор "Мелодія"



Домашнее задание



- С 110 – 113 читать отвечать на вопросы.
Скачать изучать программу Scratch