

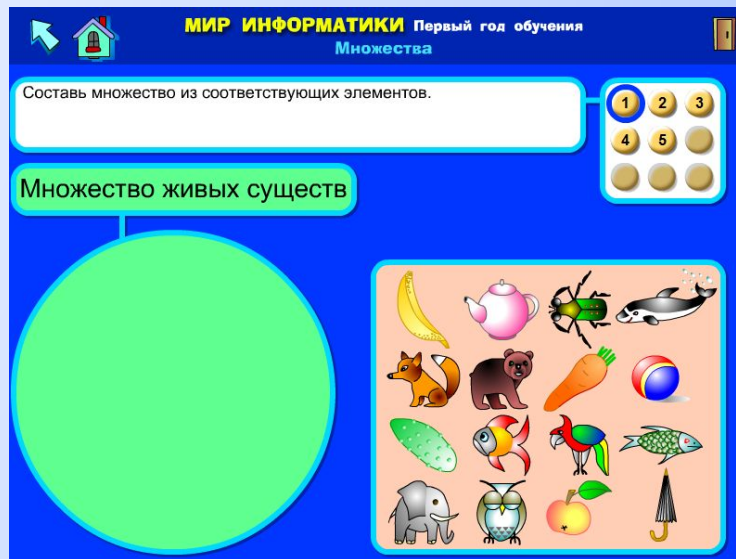


Учитель информатики МОУ
СОШ №4 г.Екатеринбурга с
углубленным изучением
отдельных предметов

**Краснощекова Алла
Геннадьевна**

Использование мультимедиа
- курса *«Мир информатики»*
на уроках по программе А.
В.Горячева *«Информатика в
играх и задачах»*

- Множество.



- Объединение и пересечение множеств.



МИР ИНФОРМАТИКИ Второй год обучения
Отношения между множествами

Определи отношение между этими множествами.

Множество съедобных грибов

Множество грибов

Выбери!

- Сравнение множеств

МИР ИНФОРМАТИКИ Третий год обучения
Множества

Определи, какие два множества здесь объединены, и найди лишний элемент.

1 2 3
4 5 6

- Высказывание.
Понятия "истина" и
"ложь"

МИР ИНФОРМАТИКИ Первый год обучения
Истинность и ложность суждений

Помоги мышке добраться до сыра - отметь верные и неверные утверждения.

Лодка по небу плывёт.	<input type="button" value="Верно"/>	Волк живёт в лесу.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>
Мыши едят кошек.	<input type="button" value="Верно"/>	Клубника растёт на дереве.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>
Крокодил живёт в море.	<input type="button" value="Верно"/>	Курица - не птица.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>
Лошади едят овес и сено.	<input type="button" value="Верно"/>	Москва - столица России.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>

- Высказывания со словами "НЕ", "И", "ИЛИ".

МИР ИНФОРМАТИКИ Третий год обучения
Слова - кванторы

Помоги ежику добраться до гриба - отметь верные и неверные утверждения.


Все компьютеры - приборы.	<input type="button" value="Верно"/>	Кое-где в лесу растут грибы.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>
Не все приборы - компьютеры.	<input type="button" value="Верно"/>	Клубника всегда растёт на дереве.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>
Все программы - игры.	<input type="button" value="Верно"/>	Никакие дочери не старше своих мам.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>
Не все игры - программы.	<input type="button" value="Верно"/>	Некоторые мальчики играют в хоккей.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>

- Отрицание высказывания.


МИР ИНФОРМАТИКИ Четвертый год обучения
Информационное моделирование

1 2 3 4

Перенеси в белое поле картинки, которые не соответствуют описанию предмета.



Это птица.




- Правило "Если-то".
Схема рассуждений.

МИР ИНФОРМАТИКИ Четвертый год обучения
Суждения и логические операции

1 2 3

Перенеси правильные ответы в белое поле.



1. Если слово АПЕЛЬСИН состоит из 8 букв, то выбери яблоко, иначе - грушу.



- Общие свойства объектов.

 **МИР ИНФОРМАТИКИ** Первый год обучения
Сопоставление 

1 2 3 4

Дополни пары недостающими элементами и создай новую пару.



- Координатная сетка

МИР ИНФОРМАТИКИ Третий год обучения
Координаты

1 2

Собери фигуру, используя заданные координаты.

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

ПРОВЕРИТЬ

Д2	Г5	З10	Г7	Ж7
Е2	Д5	И10	З7	Д8
Г3	Е5	Ж2	В8	Е8
Д3	Ж5	Ж3	Г8	Ж8
Е3	З5	Ж4	З8	Д9
В4	И5	В6	В9	И8
Г4	Е9	Г6	Г9	К8
Д4	Ж9	Д6	В10	Б9
Е4	З9	Е6	Г10	К9
З4	И9	Ж6	Д10	А10
Б5	Е10	З6	Д7	Б10
В5	Ж10	В7	Е7	К10

- Аналогия.
Закономерность.

МИР ИНФОРМАТИКИ Второй год обучения
Обобщение

1 2 3 4 5 6 7

Продолжи цветовой ряд.

--	--	--	--

● Алгоритмы

МИР ИНФОРМАТИКИ Третий год обучения
Исполнитель

Задание 3

На одной из закрытых клеток находится груз. Помести груз на его место и проведи транспортер к выходу!

Game board details: A 10x10 grid with a transporter at (6,1), a load at (6,2), a goal at (6,6), and a wall at (6,5). The transporter is facing right.

МИР ИНФОРМАТИКИ Первый год обучения
Исполнитель транспортер

ПОЗДРАВЛЯЕМ! Задание выполнено.

1 2 3
4 5 6

Вперед
Вперед
Вперед
Вперед

Вперед Назад

Game board details: A 10x10 grid with a transporter at (6,8) facing right and a goal at (6,9). The transporter is on a path of brown cells.

МИР ИНФОРМАТИКИ Второй год обучения
Исполнитель транспортер

Попробуй еще раз. Установи все ящики на место.

1 2 3
4 5 6

Налево
Вперед
Вперед
Вперед
Направо
Разгрузить

Вперед Назад Налево Направо Загрузить Разгрузить

Game board details: A 10x10 grid with a transporter at (2,2) facing right. There are boxes at (2,3), (2,4), (2,5), (3,3), (3,4), (3,5), (4,3), (4,4), (4,5), (5,3), (5,4), (5,5), and (6,5). The transporter is on a path of brown cells.



Пример урока по теме "Алгоритм"

(*делай – раз, делай – два*)" 3 класс

1. Обсуждение. "Что такое алгоритм? Где мы с ним встречаемся?"
2. Просмотр через проектор презентации "Алгоритм" (*Мир информатики. Второй год обучения*) с комментарием учителя.
3. Выполнение 1 и 2 задания в рабочей тетради. Составление алгоритма для различных исполнителей.
4. Составление алгоритма с помощью блок-схемы. Просмотр презентации "Способы записи алгоритма" (*Мир информатики. Второй год обучения*).
5. Выполнение двух заданий в тетрадях на построение алгоритма с помощью блок-схемы.
6. Гимнастика для рук (*Мир информатики. Второй год обучения*).
7. Задание на компьютере "Работа с мышью" (*Мир информатики. Третий год обучения*).

