

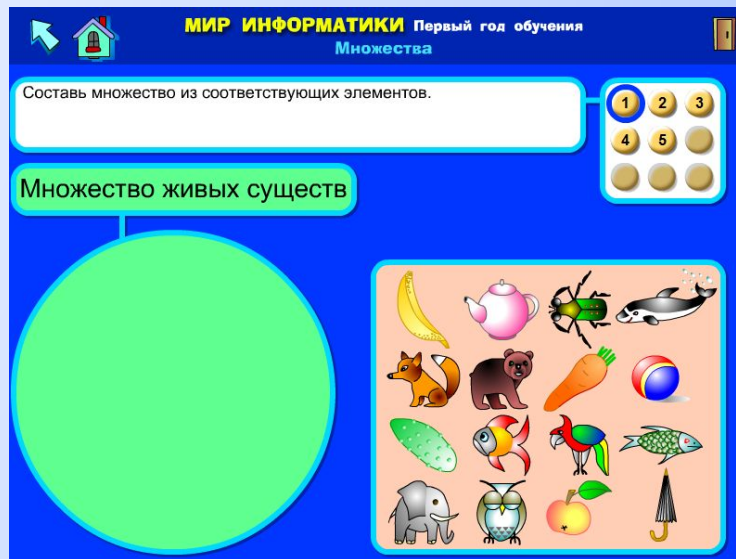


Учитель информатики МОУ
СОШ №4 г.Екатеринбурга с
углубленным изучением
отдельных предметов

**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.


		
		



Кодирование.

МИР ИНФОРМАТИКИ Четвертый год обучения
Кодирование как способ обработки информации

1 2 3 4 Раскодируй и впиши в пустые клеточки текст высказывания мистера Холмса.




ƒ ǎ ƒ ƒ ƒ ǎ ƒ ƒ ƒ ǎ ƒ,
ƒ ƒ ƒ ƒ ƒ ǎ!

Мистер Холмс частенько говорил:

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □,
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ !

Ключ:






ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ǎ	ƒ	ƒ	ƒ
ƒ	ǎ	ƒ	ǎ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ	ƒ
ƒ	ǎ	ƒ	ǎ	ƒ	ƒ	ǎ	ƒ	ǎ	ƒ



МИР ИНФОРМАТИКИ Третий год обучения
Пиктограммы

1 2 3 Перетащи пиктограммы в нужные места.

Вместо на ходу
Он надел .
Вместо
Чатынул себе на .
Вот какой рассеянный
С улицы Бассейной!

- 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!

Navigation icons: Home, Back, Forward, Stop, Play, Refresh.

МИР ИНФОРМАТИКИ Первый год обучения
Исполнитель транспортер

ПОЗДРАВЛЯЕМ! Задание выполнено.

Navigation icons: Home, Back, Forward, Stop, Play, Refresh.

Numbered buttons: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Directional buttons: Вперед (4 times).

Bottom bar: Вперед Назад

МИР ИНФОРМАТИКИ Второй год обучения
Исполнитель транспортер

Попробуй еще раз. Установи все ящики на место.

Navigation icons: Home, Back, Forward, Stop, Play, Refresh.

Numbered buttons: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Directional buttons: Налево, Вперед (3 times), Направо, Разгрузить.

Bottom bar: Вперед Назад Налево Направо Загрузить Разгрузить



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*).

