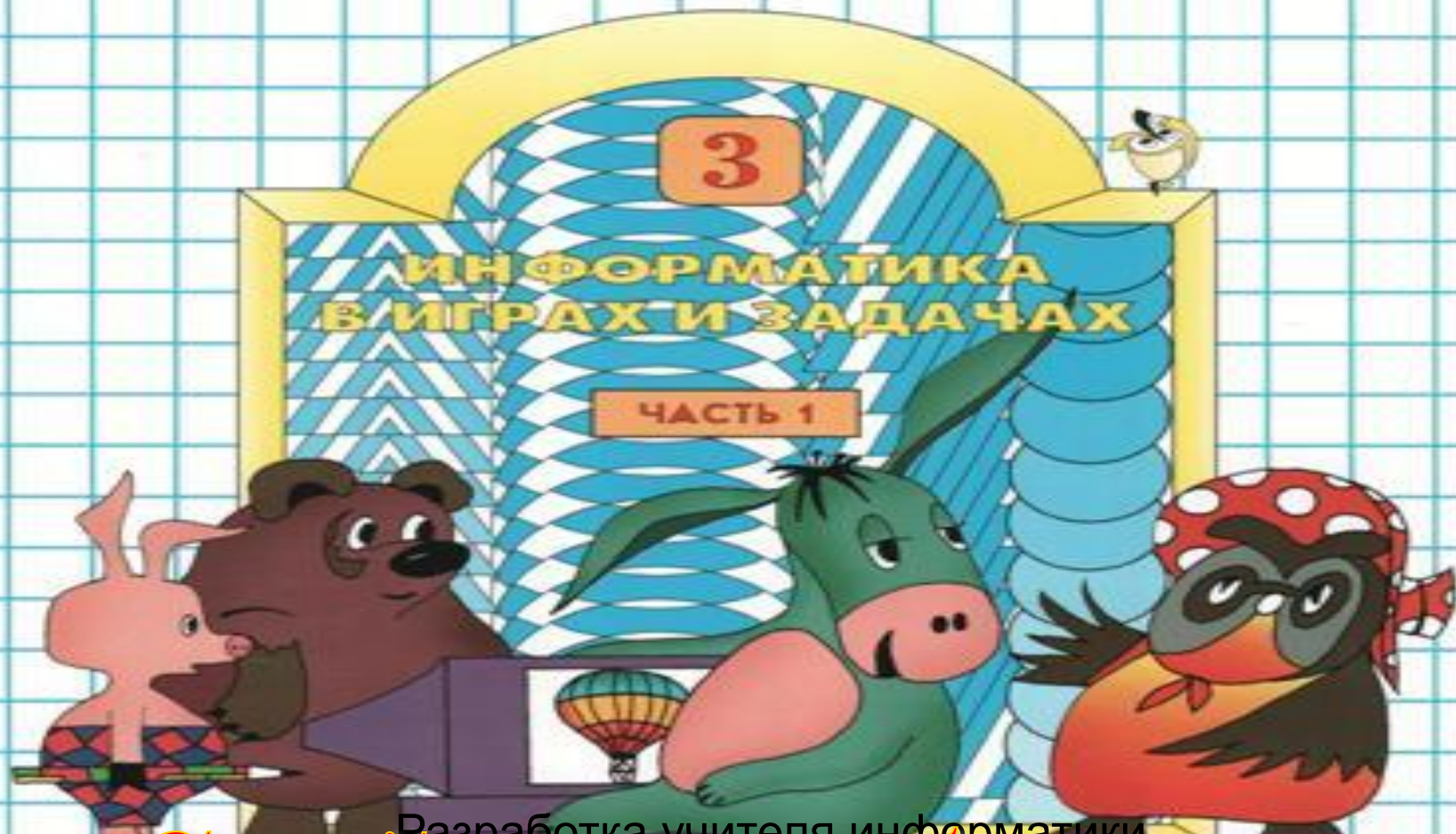


ИНФОРМАТИКА



Разработка учителя информатики
МОУ «СОШ №20» г. Новомосковск
Тульской области
Поспеловой Галины Васильевны

Свойства объектов



**Презентация к уроку информатики в 3 классе
по программе А.В.Горячева
(II четверть)**

*Общие свойства
группы объектов.
Особенные свойства
объектов подгруппы*

Цели урока:

- уметь описывать общие свойства (составные части и действия) объектов группы и особенные свойства объектов подгруппы.

Проверка домашнего задания

14

Реши кроссворд

1. Насекомое

2. Часть дерева

3. Водоём

4. Жилище животного



12

Впиши в таблицу слова на нужную букву.

БУКВА	РАСТЕНИЕ	ЗВЕРЬ	ПТИЦА	ГОРОД	РЕКА	ИМЯ
О	осина	олень	орёл	Орёл	Ока	Оля
С	сирень	собака	сокол	Сочи	Сена	Соня
Л	липа	лев	лебедь	Львов	Лена	Лида
К	клён	кошка	коршун	Киев	Кама	Коля
А	астра	антилопа	аист	Анапа	Ангара	Антон
В	вишня	волк	ворон	Венёв	Волга	Валя
М	малина	медведь	марабу	Минск	Москва	Маша
Д	дуб	дельфин	дятел	Донской	Дон	Дима

16

Отгадай и нарисуй первый предмет или существо.
Запиши ещё одно его название.
Загадай и нарисуй второй предмет или существо.
Запиши его название.

ТИГР



Зверь

Хищный зверь

Полосатый зверь

Герой сказки

«Маугли»

Человек

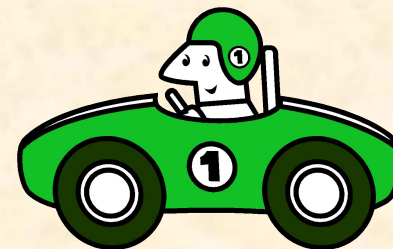
Водитель

Спортсмен

Любит быструю

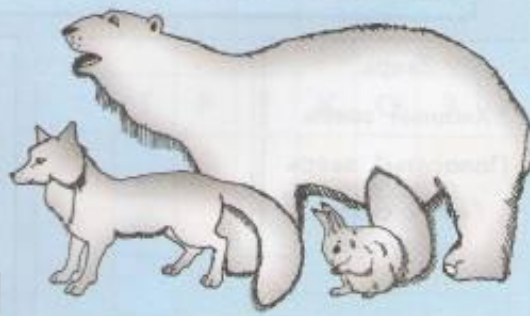
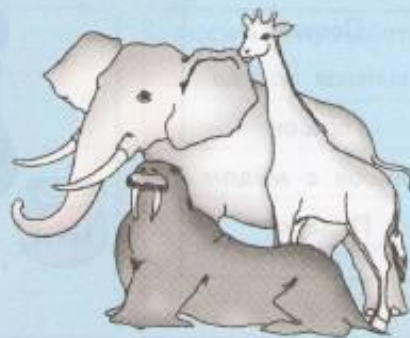
езду

ГОНЩИК



17

Рассмотри зверей и «рассели» их по вольерам.



Что есть у любого?

Что умеет любой?

18

Рассмотри рисунки. Впиши в таблицы общие названия и ответы на вопросы.



ПТИЦА	
СОСТАВ (что у любой есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что любая умеет?)
Крылья	Махать крыльями
Перья	Ходить
Клюв	Клевать
Хвост	Смотреть
Лапы	Откладывать яйца

Что ещё есть?

Что ещё умеет?

Рассмотри рисунки и заполни таблицы.



ЗДАНИЕ

СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Крыша	Строить
Стены	Входить
Дверь	Выходить

ШКОЛА		МАГАЗИН		ТЕАТР	
СОСТАВ (что ещё есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что ещё можно делать?)	СОСТАВ (что ещё есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что ещё можно делать?)	СОСТАВ (что ещё есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что ещё можно делать?)
Классы	Учить	Товары	Покупать	Сцена	Выступать
		Витрины	Продавать	Кулисы	Репетировать
Парты	Учиться	Касса		Занавес	Смотреть
Учительская		Прилавок		Гримёрная	спектакль

МАГАЗИН «ОДЕЖДА»		МАГАЗИН «ПРОДУКТЫ»	
СОСТАВ (что ещё есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что ещё можно делать?)	СОСТАВ (что ещё есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что ещё можно делать?)
Примерочная	Мерить	Весы	Взвешивать
Зеркало	Смотреться в зеркало	Холодильники	Хранить продукты
Манекен			

22

Прочитай описание ковбоя. Составь по этому образцу ещё четыре описания.



...	- это...	у которого ещё есть...	и который ещё может...
Ковбой	человек	лассо, пистолет	пасти и охранять коров
Пароход	транспорт	труба, палуба	плавать, перевозить
Дятел	птица	крепкий клюв	долбить дерево
Слон	животное	хобот, бивни	носить брёвна
Милиционер	человек	свисток, жезл	задерживать нарушителей

24**Составь устно пять описаний.**

...	- это...	у которого ещё есть...	и который ещё может...
Велосипед	птица	портфель и дневник	взлетать и приземляться
Школьник	животное	крылья и шасси	срывать листья с деревьев
Пингвин	транспорт	длинная шея	ходить в школу
Самолёт	человек	педали	плавать
Жираф	транспорт	лапы-ласты	ехать по тропинке

Составь 10 предложений. В каждом предложении используй по одному слову из каждого мешка.



1. Рыбак
2. Черепаха
3. Стул
4. Грузовик
5. Дворник
6. Пожарная машина
7. Верблюд
8. Шкаф
9. Скрипач
10. Ёж



1. Человек
2. Животное
3. Мебель
4. Машина



1. Панцирь
2. Ноты и скрипка
3. Кузов
4. Горб
5. Полки
6. Удочка
7. Шланг и лестница
8. Иголки
9. Спинка
10. Метла и лопата



1. Сидеть
2. Убирать улицу
3. Хранить вещи
4. Играть в оркестре
5. Прятаться
6. Тушить пожар
7. Вozить грузы
8. Питаться колючками
9. Сворачиваться клубком
10. Насаживать наживку

Домашнее задание

№ 18, 20, 21, 23 (стр. 41)

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 1 – 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!!!