

# *Контрольная работа №4*

## *"Состав и признаки объектов"*

Презентация к уроку информатики в 4 классе  
по программе А.В.Горячева

(IV четверть 6 урок)

# *Проверка домашнего задания*

**20**

Придумай и нарисуй Слономуху.

Сделать *слономуху* просто: нужно взять слона, присоединить к брюху ещё пару ног и прицепить на спину крылья.

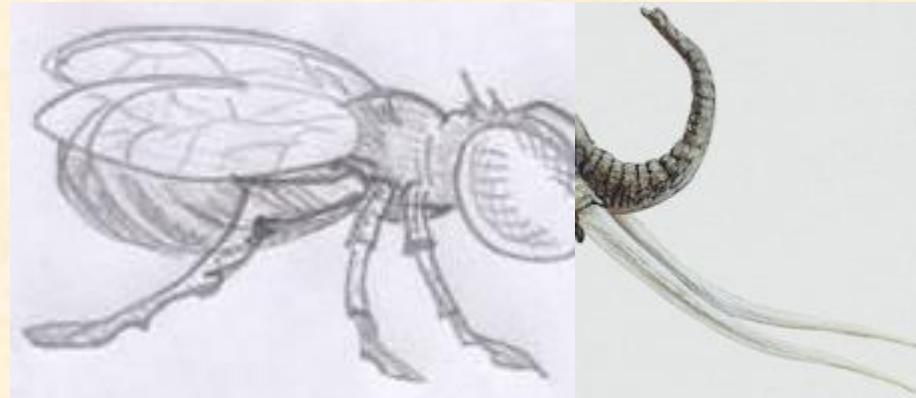


СЛОНОМУХА	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
туловище, <b>ноги, крылья,</b> голова, хобот, бивни, глаза	<i>летать,</i> ходить, <i>жужжать,</i> набирать воду хоботом

20

## Придумай и нарисуй Мухослона.

Сделать *мухослона* просто: нужно взять муху и присоединить к голове хобот и бивни.



### МУХОСЛОН

СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
туловище, лапы, крылья, голова, глаза, <i>хобот,</i> <i>бивни</i>	летать, ползать, жужжать, <i>набирать воду</i> <i>хоботом,</i> <i>драться бивнями</i>

**Из мухи сделали слона.  
Она была теперь одна,  
Она, огромная, как слон,  
Не пролезала в двери,  
Не долетала до окон,  
Её боялись звери.**

**Но мухе нравился простор.  
Летая над долиной,  
Она вела со всеми спор –  
Ну, прям герой былинный!**

**25**

**Каким предметам или существам могут принадлежать эти признаки? Раздели их на две группы и впиши в таблицы. Запиши общие имена.**

ВОЗРАСТ  
ЦВЕТ  
ВКУС  
ПОРОДА  
ФОРМА  
ОКРАС

Фрукт (овощ)

ПРИЗНАКИ

ЦВЕТ

ВКУС

ФОРМА



Животное

ПРИЗНАКИ

ВОЗРАСТ

ПОРОДА

ОКРАС



27

## Запиши название обратного алгоритма и допиши его команды

### НАБЕРИ В ЛЕСУ ГРИБОВ

1. Начало
2. Возьми пустую корзину
3. Приди в лес
4. ПОВТОРЯЙ 2 часа или пока корзина не наполнится
  5. ЕСЛИ нашёлся гриб  
ТО 6. Положи гриб в корзину
  7. Приди домой
  8. Поставь корзину с грибами на место
  9. Конец

### ОТНЕСИ ГРИБЫ В ЛЕС

1. Начало
2. Возьми корзину с грибами
3. Приди в лес из дома
4. ПОВТОРЯЙ пока корзина не опускает  
не опускает
5. Выложи грибы из корзины
6. Приди домой
7. Поставь корзину
8. Конец



# *Домашнее задание*

**№ 26 (стр.50)**

# *Источники*

- 1.Информатика в играх и задачах. 4 класс: Методические рекомендации для учителя. – авт.- сост. А. В.. Горячев, К. И. Горина. - М.: Баласс, 2009. – 128 с.
- 2.Информатика в играх и задачах. 4-й класс. Учебник в 2-х частях, часть 1-64с., часть 2 -80с. М.:Баласс, 2010
- 3.[http://samlib.ru/m/muratow\\_s\\_w/flyelephant.shtml](http://samlib.ru/m/muratow_s_w/flyelephant.shtml) - слономуха
- 4.[http://st.free-lance.ru/users/BrZavr/upload/f\\_4b32374d4a680.jpg](http://st.free-lance.ru/users/BrZavr/upload/f_4b32374d4a680.jpg) -муха
- 5.[http://pix.com.ua/db/animals/wild/prehistoric\\_world/b-684025.jpg](http://pix.com.ua/db/animals/wild/prehistoric_world/b-684025.jpg) - слон
- 6.<http://s002.radikal.ru/i199/1002/78/272735f09fe6.jpg> - груша
- 7.[http://3dwp.ru/albums/Animal/thumb\\_Animal\\_041.JPG](http://3dwp.ru/albums/Animal/thumb_Animal_041.JPG) - собака



**Презентацию подготовила  
Поспелова Г.В.**

**Учитель информатики МОУ  
«СОШ № 20»**

**г. Новомосковск**

**Тульская область, 2011 г.**

**Желаю всем приятного просмотра!!!**