

# ИНФОРМАТИКА



*Отличительные признаки и*

Разработка учителя информатики

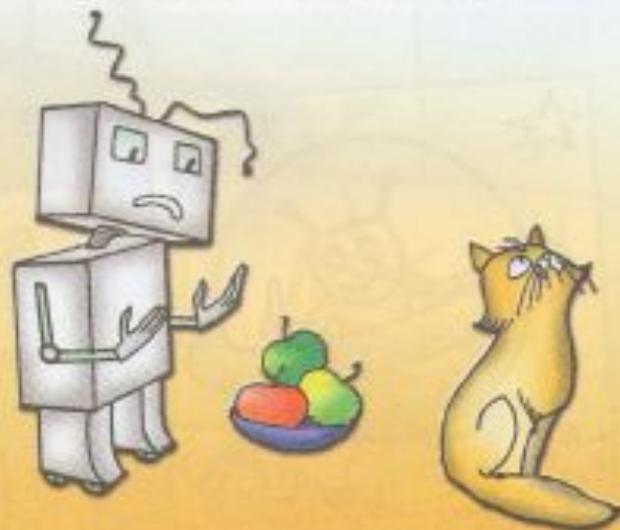
МОУ «СОШ №20» г. Новомосковск

Тульской области

Поспеловой Галины Васильевны

*составные части предметов*

## РАЗДЕЛ 1



**Презентация к уроку информатики в 3 классе  
по программе А.В.Горячева**

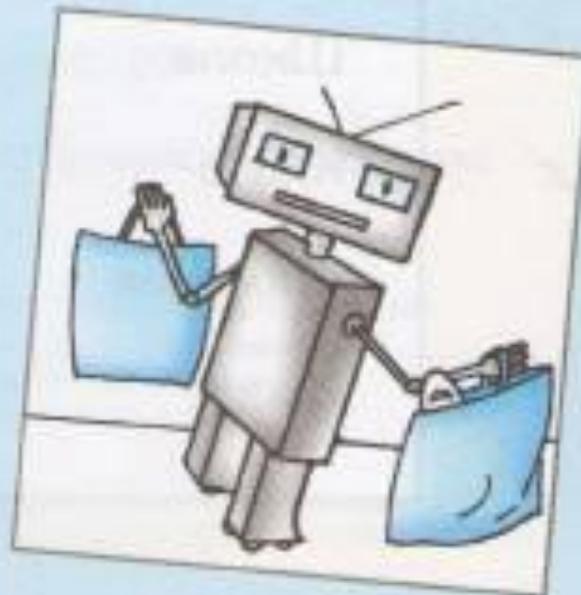
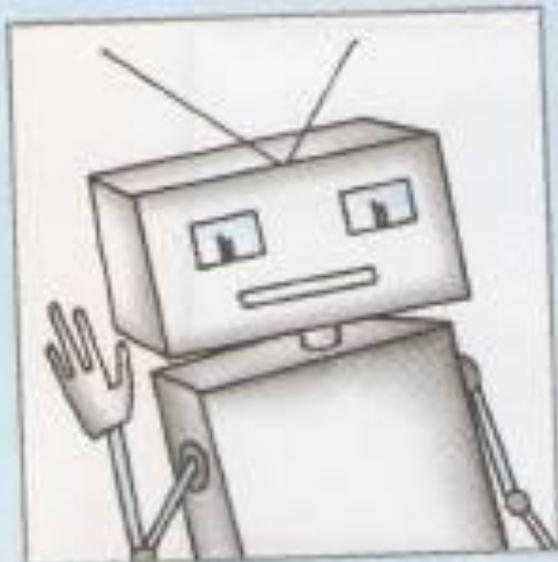
**(I четверть 1 урок)**

# *Алгоритм, как план действий, приводящих к цели*

## *Цели урока:*

- уметь выделять этапы действия;
- уметь составлять и выполнять алгоритм;
- уметь находить и исправлять ошибки в алгоритмах.

# ЗНАКОМЬТЕСЬ!



Это робот. Его зовут Боб.  
Он может запоминать и выполнять команды человека.



Это Янт. Он недавно прилетел на Землю с другой планеты и поэтому многого не умеет и не понимает. Когда Янт плохо себя чувствует, его кожа становится зелёной, а уши-локаторы опускаются вниз.

Эти герои помогут вам понять и выполнить многие задания в тетрадях «Информатика в играх и задачах»

# *Делай - раз, делай - два*

## *Цели урока:*

- выделять этапы (шаги) действия;
- определять правильный порядок выполнения шагов;
- знать понятия «алгоритм действия», «команда алгоритма»;
- составлять и выполнять алгоритмы;
- находить и исправлять ошибки в алгоритмах.

# *Игра "РОБОТ"*

**Выполнить действие:**

**Войти в дверь в классе**

1

# Пронумеруй рисунки по порядку и составь задания для Боба: запиши команды алгоритма «Посади дерево»

**ПОСАДИ ДЕРЕВО**

1. Начало
2. Принеси лопату, лейку и саженец
3. Выкопай ямку
4. Поставь саженец в ямку
5. Засыпь ямку землёй
6. Налей воды в лейку
7. Полей саженец
8. Отнеси лопату и лейку домой
9. Конец

2. Принеси лопату, лейку и саженец

3. Выкопай ямку

4. Поставь саженец в ямку

5. Засыпь ямку землёй

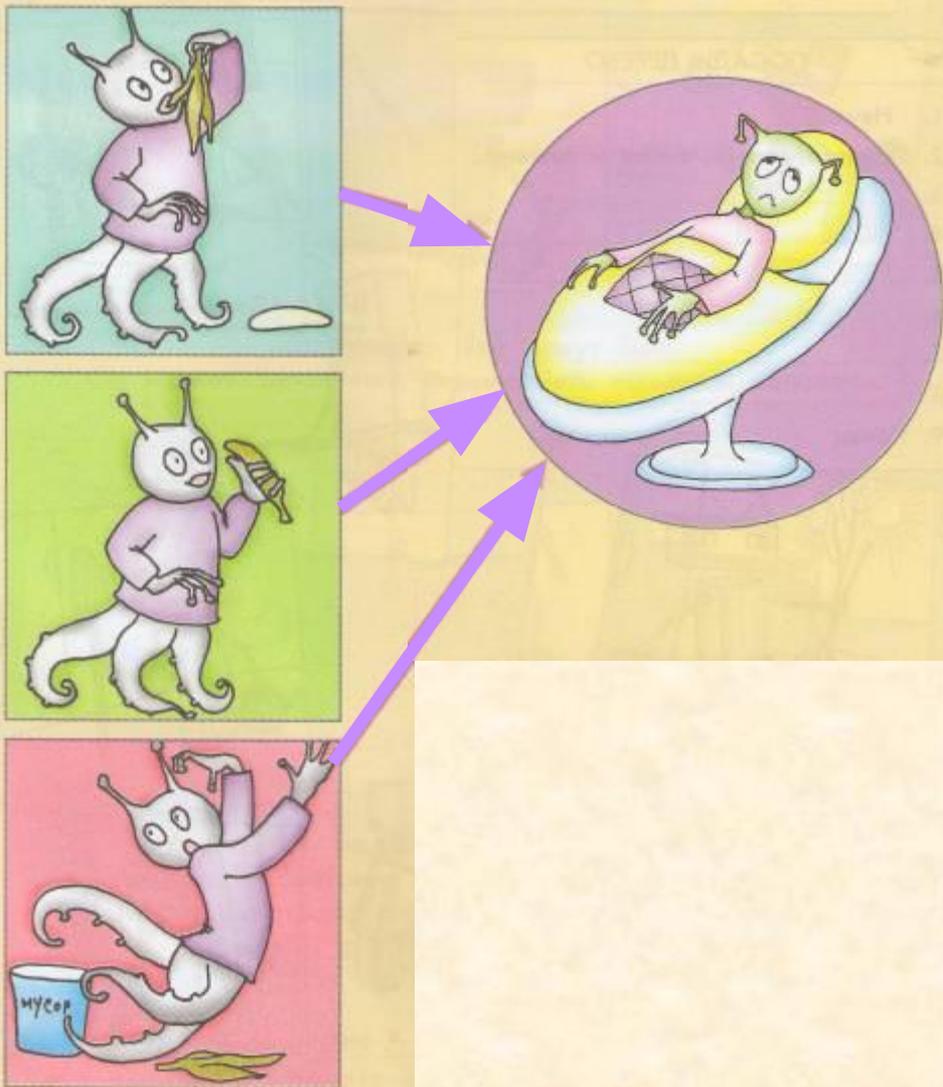
6. Налей воды в лейку

7. Полей саженец

8. Отнеси лопату и лейку домой

2

Почему заболел Янт? Найди на рисунках ошибки в его действиях. Объясни ему, как нужно есть банан: допиши алгоритм



## СЪЕШЬ БАНАН

1. Начало
2. Вымой руки
3. Возьми банан
4. Вымой банан
5. Очисти банан
6. Съешь очищенный банан
7. Выброси кожуру в урну
8. Конец

4

Выполни задание по алгоритму.

## РАСКРАСЬ РИСУНКИ

1. Начало
2. Возьми цветные карандаши
3. Найди рисунки, где Золушка собирается на бал
4. Раскрась найденные рисунки
5. Убери карандаши
6. Возьми ручку
7. Пронумеруй раскрашенные рисунки
8. Конец

3



1



2



# *Домашнее задание*

**№ 3 (стр.5)**

# *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 МБОУ  
«СОШ № 20»*

*г. Новомосковск*

*Тульская область, 2011 г.*

**Желаю всем приятного просмотра!!!**