

# ИНФОРМАТИКА

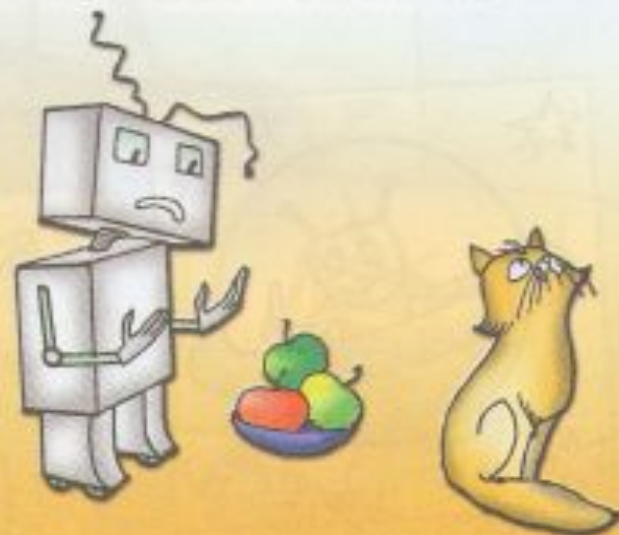


## Описание действий

## и процессов

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

## РАЗДЕЛ 1



**Презентация к уроку информатики в 3 классе  
по программе А.В.Горячева  
(I четверть 2 урок)**

# *Формы записи алгоритма*

## *Цели урока:*

- закрепить понятие «алгоритм»;
- уметь составлять и выполнять алгоритмы, используя условные знаки.

# Проверка домашнего задания

3

Опиши более подробно действие «возьми банан», если связка бананов лежит в холодильнике на кухне.

## ВОЗЬМИ БАНАН

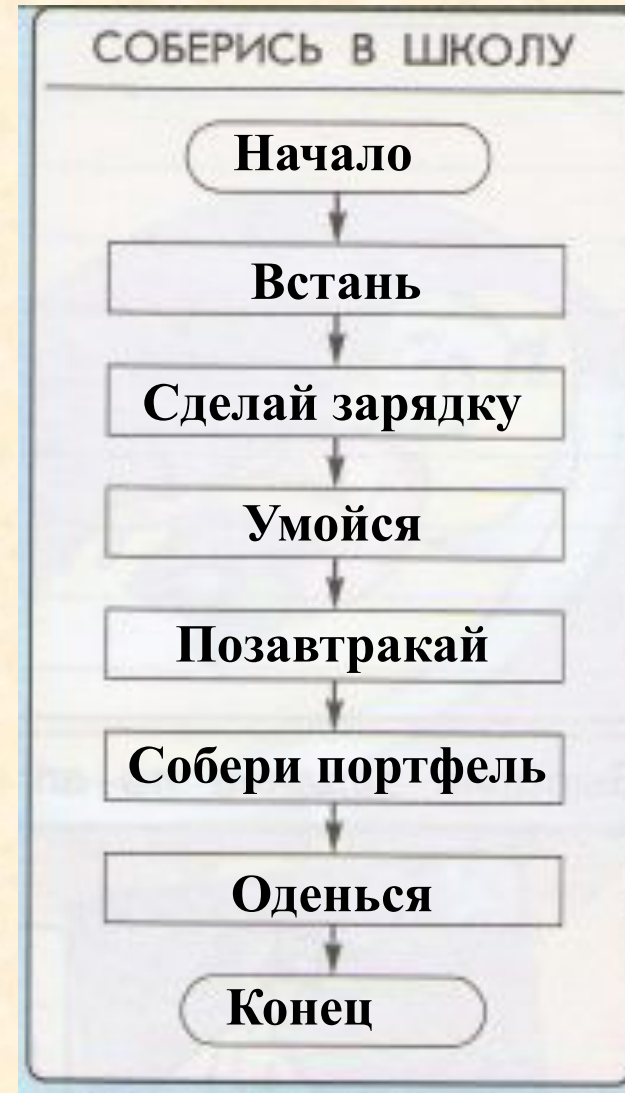
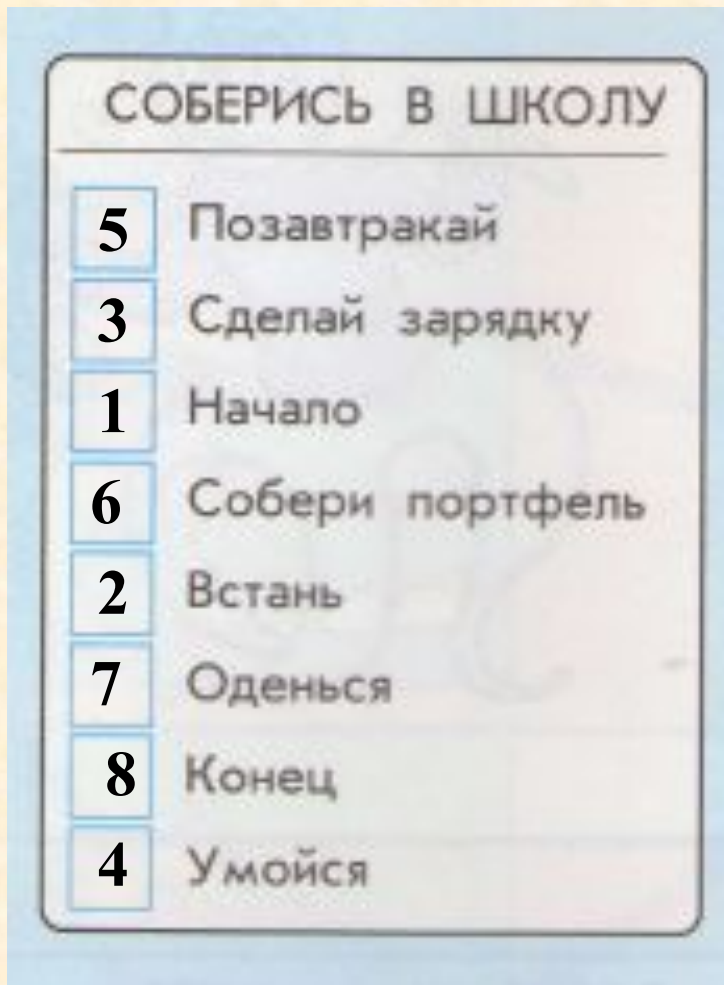
1. Начало
2. Пойди на кухню
3. Открой холодильник
4. Возьми связку бананов
5. Отдели банан от связки
6. Положи связку в холодильник
7. Закрой холодильник
8. Конец



# Стрелки вместо номеров

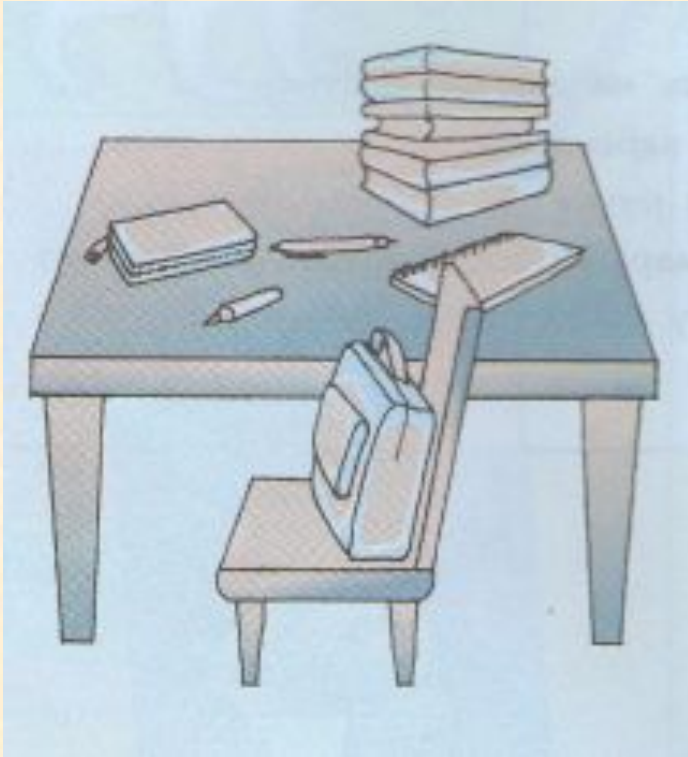
5

Пронумеруй команды алгоритма в правильном порядке. Заполни схему алгоритма.



**6**

**Опиши более подробно действие «собери портфель».**



## СОБЕРИ ПОРТФЕЛЬ

1. Начало
2. Возьми пенал
3. Открой пенал
4. Положи в пенал ручки, карандаши
5. Закрой пенал
6. Открой портфель
7. Положи в портфель пенал, тетради, учебники
8. Закрой портфель
9. Конец

7

Опиши действие вёдер из сказки «По щучьему велению». Заполни схему алгоритма.



## ПРИНЕСИТЕ ВОДЫ

Начало

Сойдите с лавки

Выйдите из дома

Подойдите к реке

Прыгните в прорубь

Наполнитесь водой

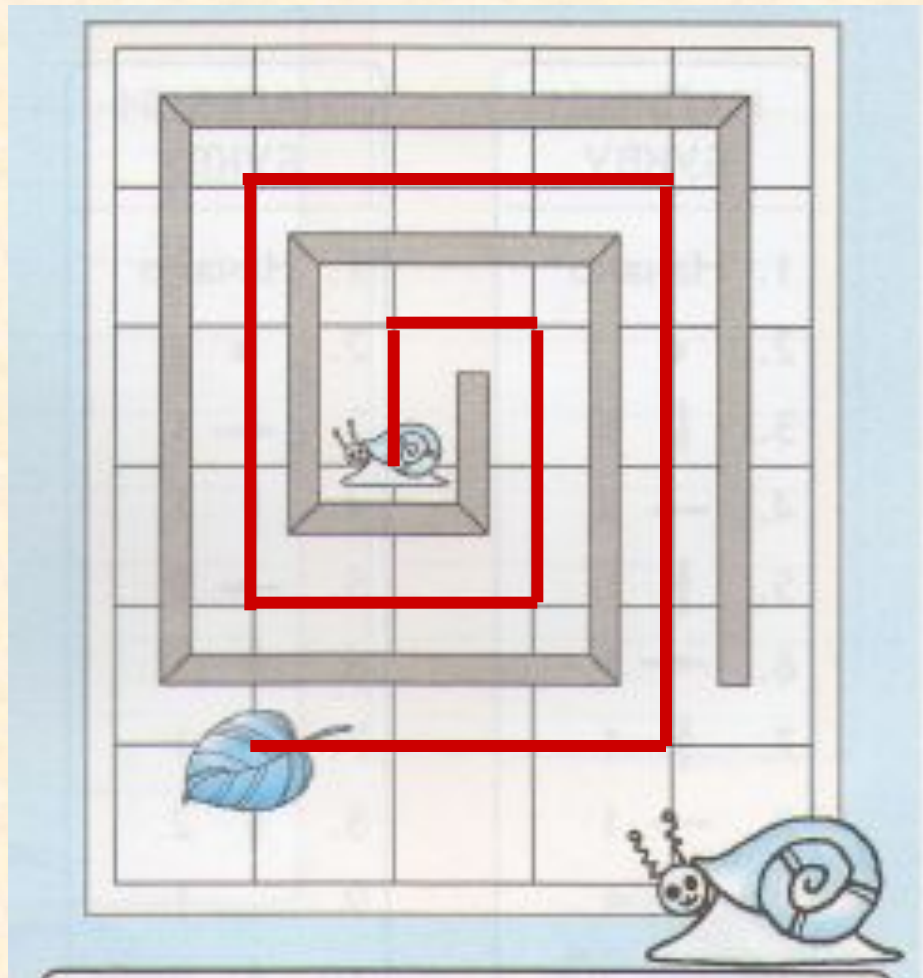
Выйдите из воды

Возвращайтесь домой

Конец

8

Помогите улитке-роботу доползти до листка. Допишите алгоритм и нарисуйте путь улитки.



### ДОПОЛЗИ ДО ЛИСТКА

1. Начало
2. Проползи 1 клетку вверх
3. Проползи 1 клетку вправо
4. Проползи **2 клетки вниз**
5. Проползи **2 клетки влево**
6. Проползи **3 клетки вверх**
7. Проползи **3 клетки вправо**
8. Проползи **4 клетки вниз**
9. Проползи **3 клетки влево**
10. Конец



Команды этих алгоритмов записаны с помощью условных знаков, например:

- – поставь карандаш в обозначенную точку,
- 1 – нарисуй линию вправо длиной в 1 клетку,
- ← 2 – нарисуй линию влево длиной в 2 клетки,
- ↑ 3 – нарисуй линию вверх длиной в 3 клетки,
- ↓ 1 – нарисуй линию вниз длиной в 1 клетку.

Выполни алгоритмы.

НАПИШИ  
БУКВУ

1. Начало

2. •
3. ↓ 3
4. → 2
5. ↑ 1
6. ← 1
7. ↑ 1
8. → 1
9. ↑ 1
10. ← 2

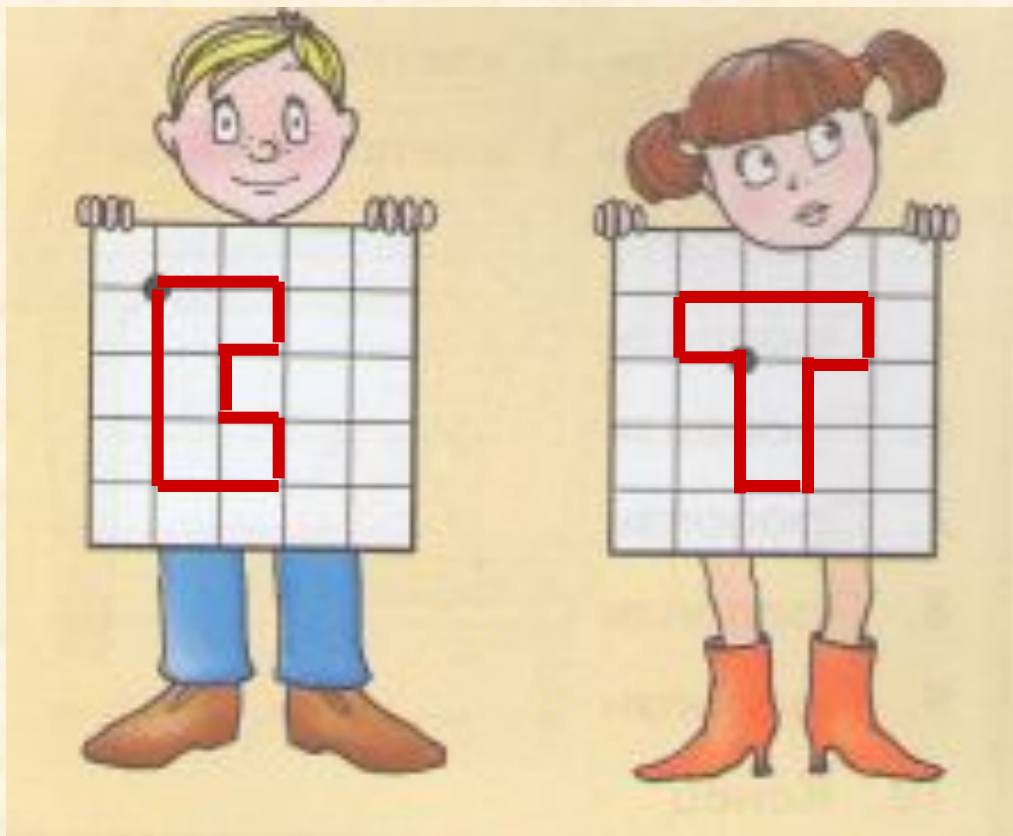
11. Конец

НАПИШИ  
БУКВУ

1. Начало

2. •
3. ← 1
4. ↑ 1
5. → 3
6. ↓ 1
7. ← 1
8. ↓ 2
9. ← 1
10. ↑ 2

11. Конец



Команды этих алгоритмов записаны с помощью условных знаков, например:

- – поставь карандаш в обозначенную точку,
- 1 – нарисуй линию вправо длиной в 1 клетку,
- ← 2 – нарисуй линию влево длиной в 2 клетки,
- ↑ 3 – нарисуй линию вверх длиной в 3 клетки,
- ↓ 1 – нарисуй линию вниз длиной в 1 клетку.

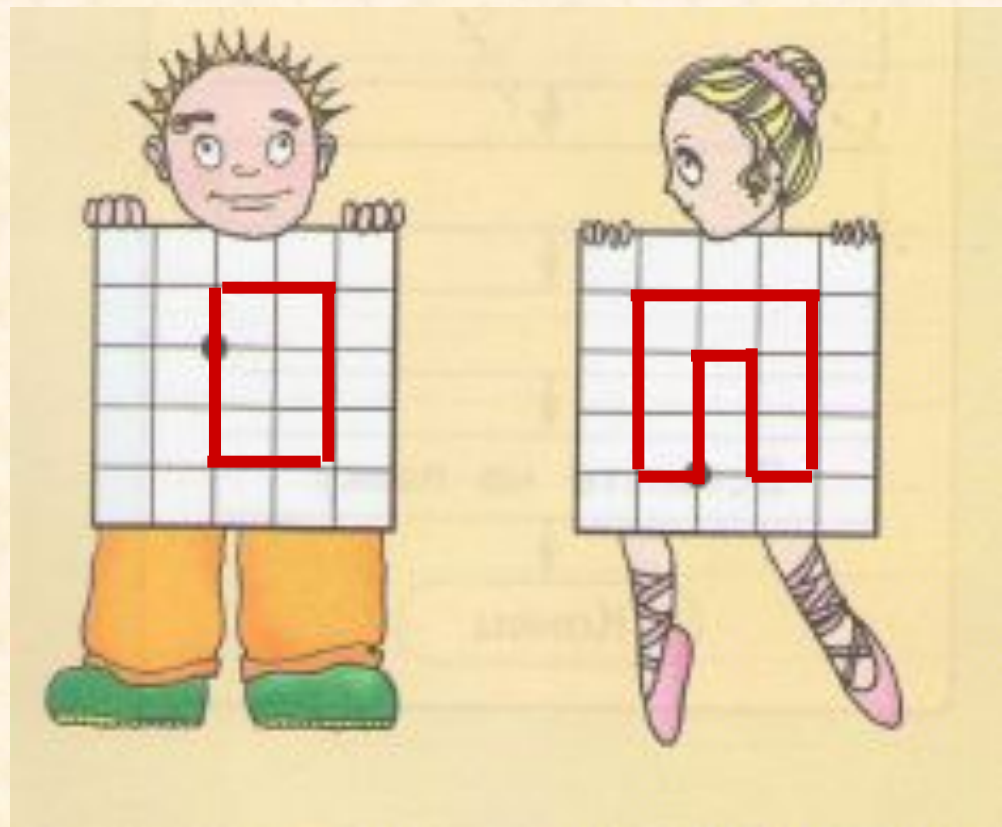
Выполни алгоритмы.

### НАПИШИ БУКВУ

1. Начало
2. •
3. ↑ 1
4. → 2
5. ↓ 3
6. ← 2
7. ↑ 2
8. Конец

### НАПИШИ БУКВУ

1. Начало
2. •
3. ↑ 2
4. → 1
5. ↓ 2
6. → 1
7. ↑ 3
8. ← 3
9. ↓ 3
10. → 1
11. Конец



# *Домашнее задание*

**№ 10 (стр.9)**

# *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*

***Желаю всем приятного просмотра!!!***