

# ИНФОРМАТИКА



## Описание действий

Разработка учителя информатики  
МОУ «СОШ №20» г. Новомосковска

Тульской области  
Поселковой Галины Васильевны

## и процессов

РАЗДЕЛ 1



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

# *Выполнение алгоритма*

## *Цели урока:*

- закрепить умение составлять и выполнять алгоритмы;
- уметь формировать условие ветвления.

# Проверка домашнего задания

10

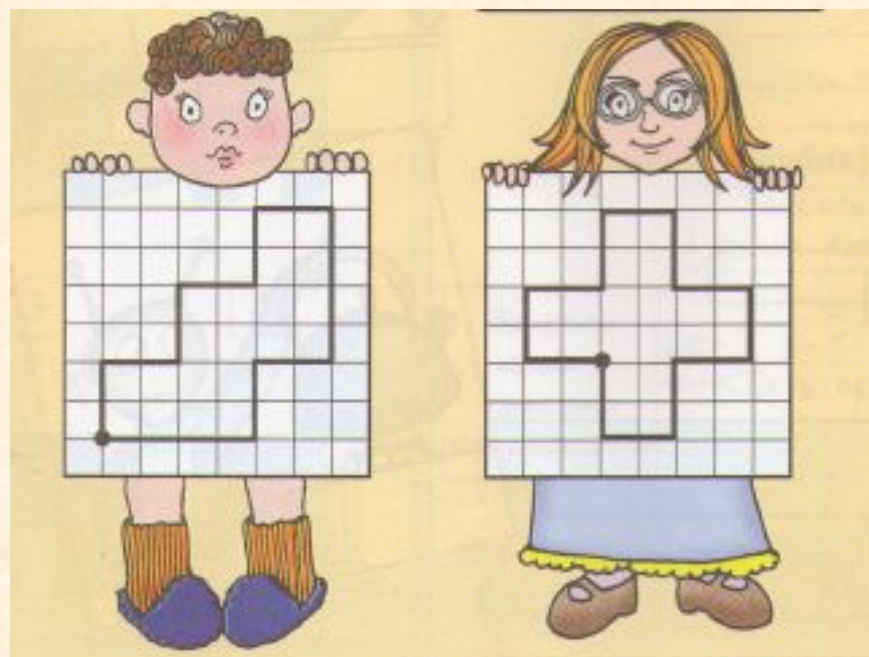
Рассмотри фигуры на рисунках. Допиши алгоритмы для рисунков.

НАРИСУЙ ФИГУРУ

1. Начало
2. ●
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_
13. Конец

НАРИСУЙ ФИГУРУ

1. Начало
2. ●
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_
15. Конец



10

Придумай и нарисуй третью фигуру. Допиши алгоритм для рисунка.



НАРИСУЙ ФИГУРУ

1. Начало

2. ●

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

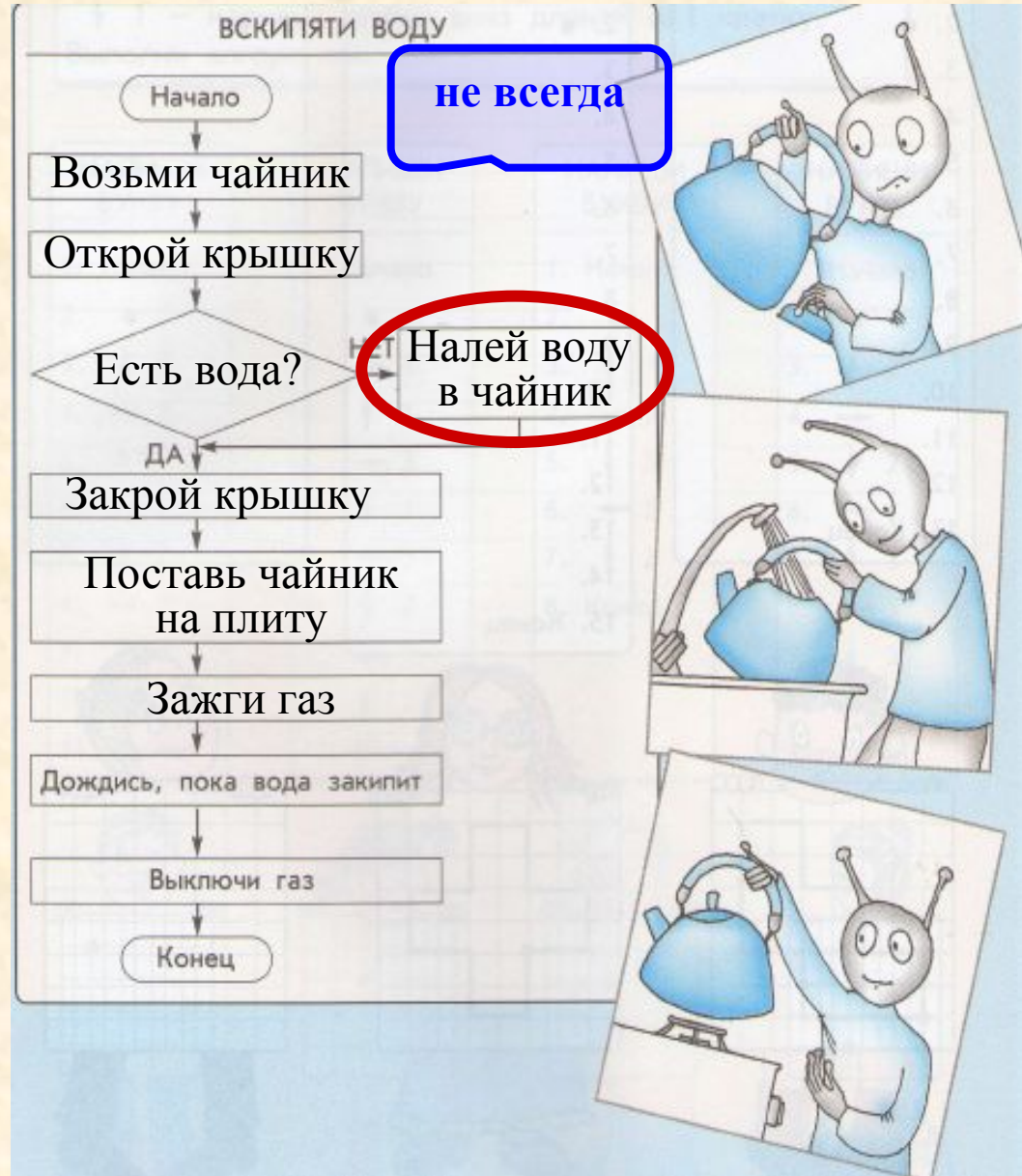
19.

20.

# Стрелка "ДА" или стрелка "НЕТ"

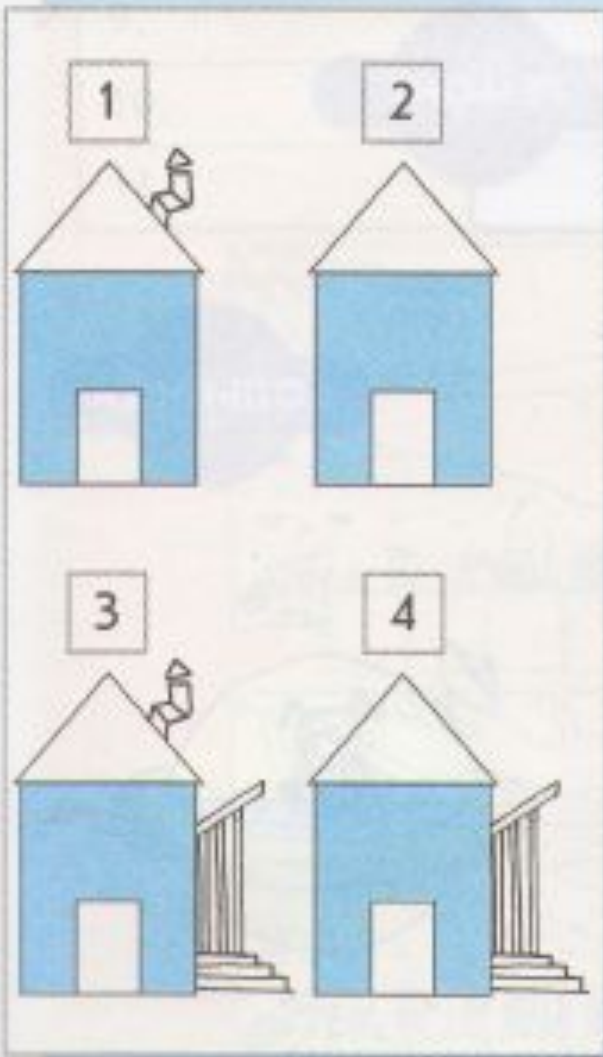
11

Рассмотри рисунки и составь алгоритм с ветвлением. Обведи команду, которая будет выполняться не всегда.



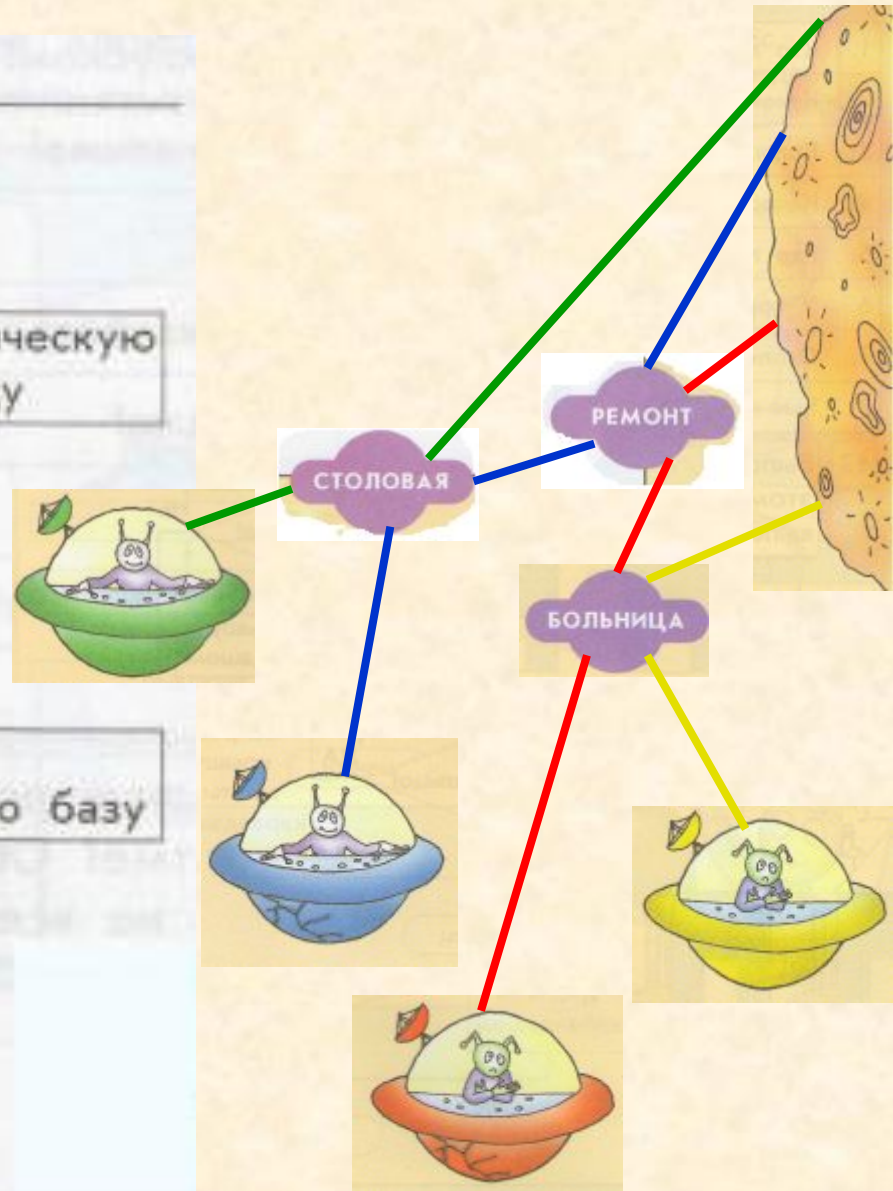
13

Выполни задание по алгоритму. Обведи на схеме команды, которые выполняются не всегда.



14

Выполни алгоритм полёта для каждого корабля.





# *Домашнее задание*

**№ 12, 15 (стр.11)**

# *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!!!**