

ИНФОРМАТИКА

3

ИНФОРМАТИКА
В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

часть 2



Разработала учитель информатики
МОУ «СОШ №20» г. Новомосковска
Тульской области
Госеловой Галина Васильевна

ОСНОВЫ ЛОГИКИ

Решение задач на закономерности

Цели урока:

- уметь располагать предметы в цепочке или в таблице, соблюдая закономерность, аналогичную заданной;
- уметь находить закономерность и восстанавливать пропущенные элементы цепочки или таблицы.

Проверка домашнего задания

18

Впиши числа на пустых карточках.
Придумай похожее правило и впиши в клетки
второй ряд чисел, начиная с числа 3.

5	8	10	13	15	18	20	23	25	28
3	6	8	11	13	16	18	21	23	26

20

Заполни пустые клетки таблицы с числами. Раскрась по такому же правилу четырьмя цветными карандашами все окна в доме.

1	2	3	4
4	1	2	3
3	4	1	2
2	3	4	1

1 - красный

2 - жёлтый

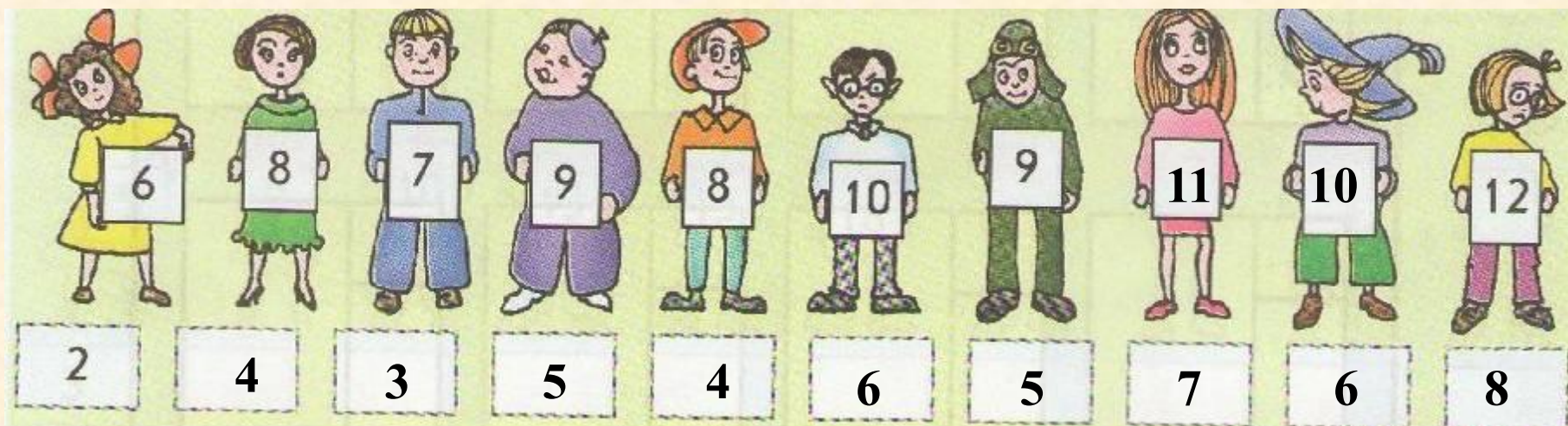
3 - зелёный

4 - синий



22



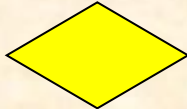
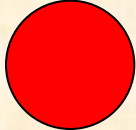
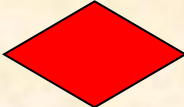
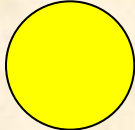
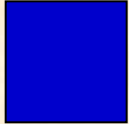

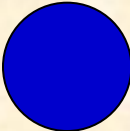


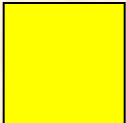

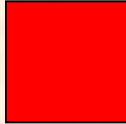

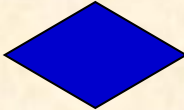
Впиши числа на пустых карточках.
Придумай похожее правило и впиши в клетки
второй ряд чисел, начиная с числа 2.



Такое же или похожее правило

23

















Нарисуй и раскрась фигуры в пустых клетках
таблицы.

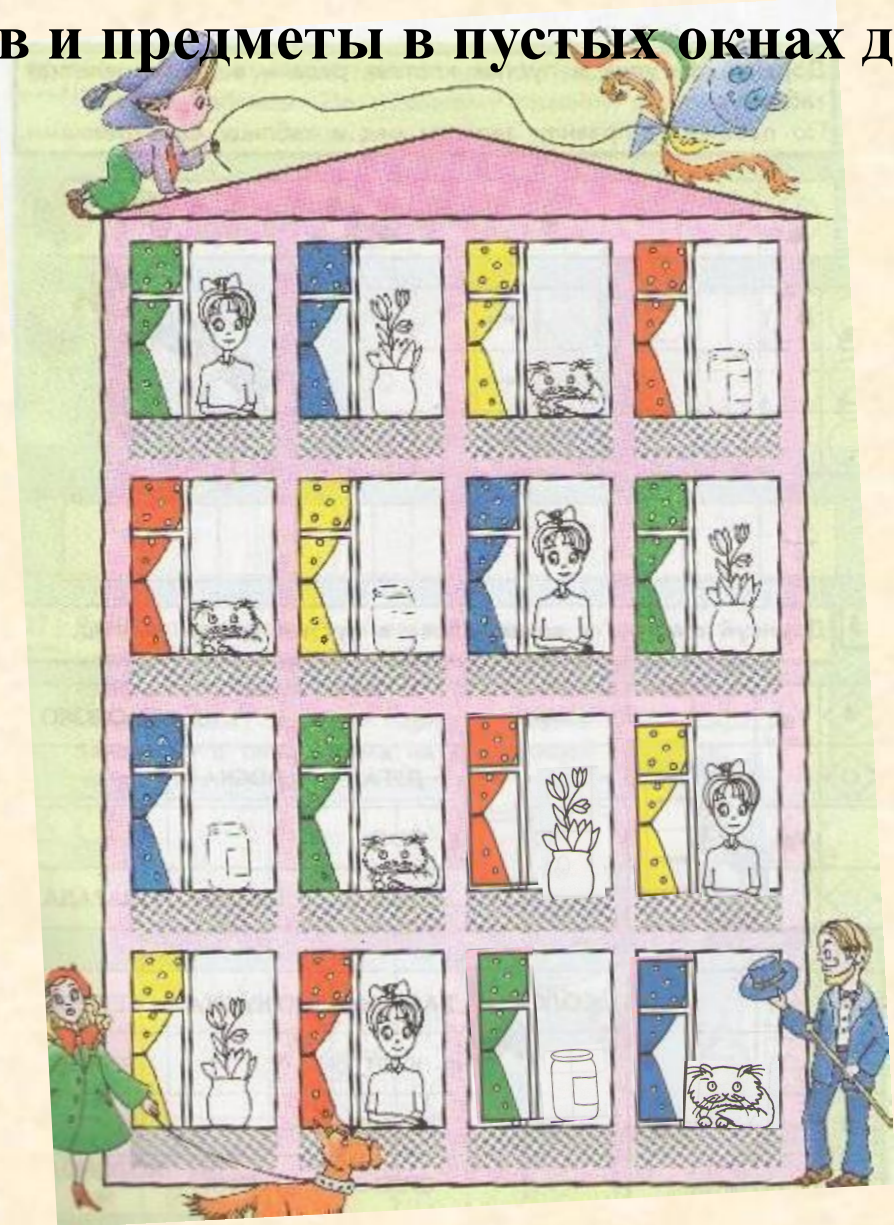
			
			
			
			



23

По правилу размещения фигур в клетках таблицы дорисуй существ и предметы в пустых окнах дома.

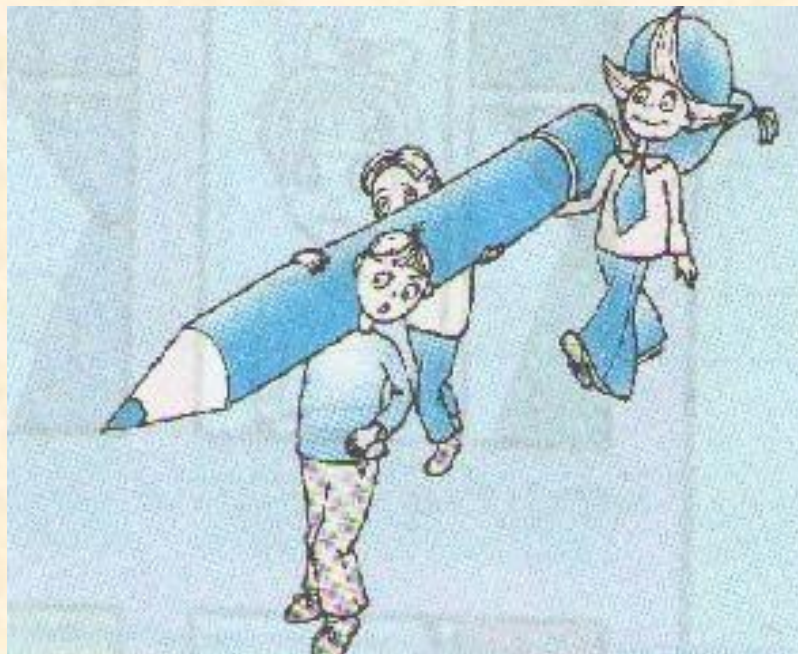
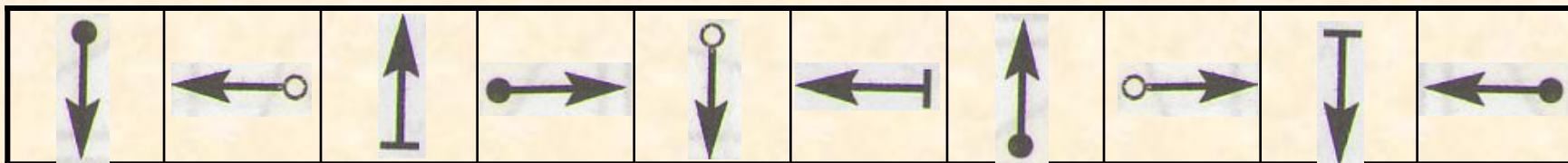
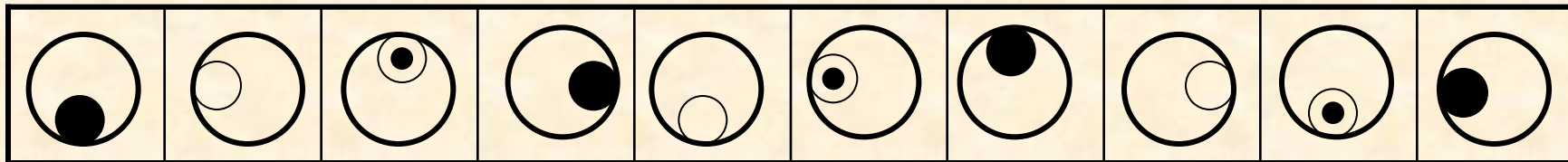
			
			
			
			



24

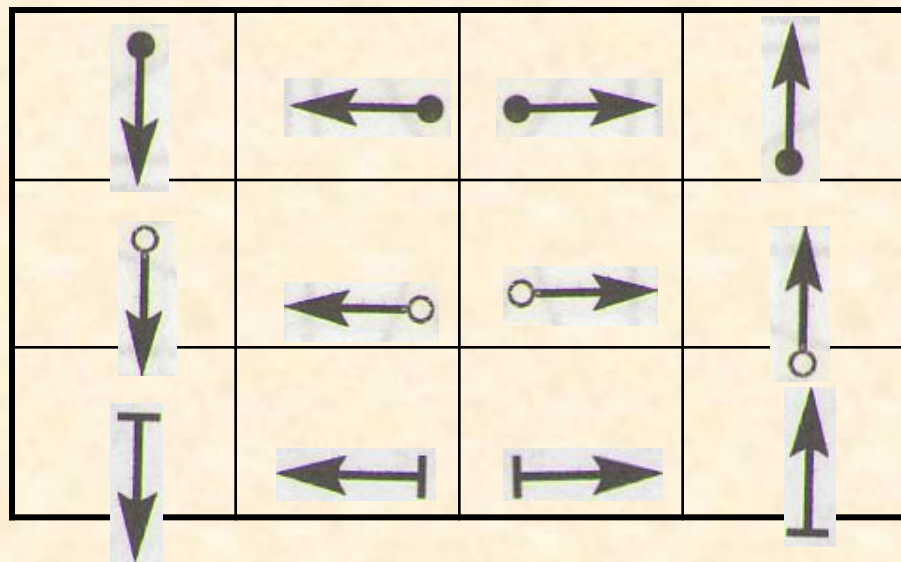
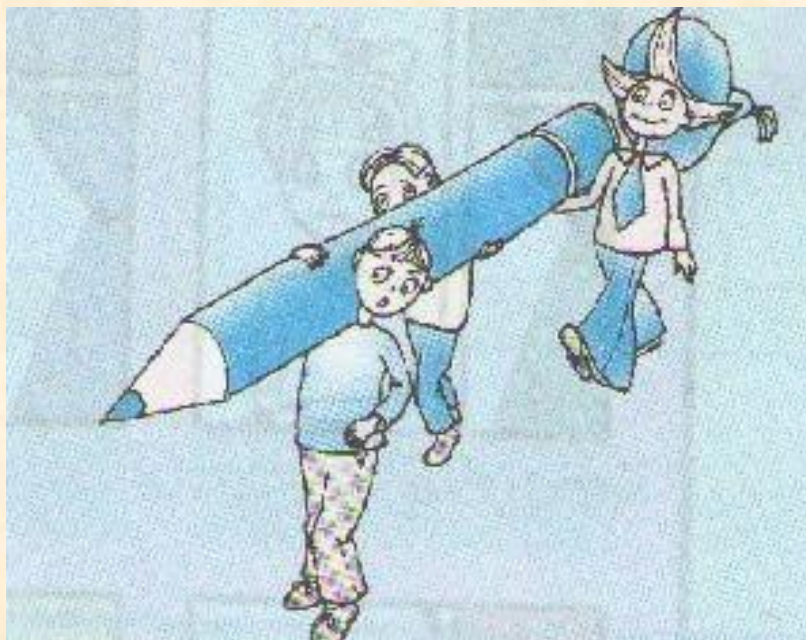
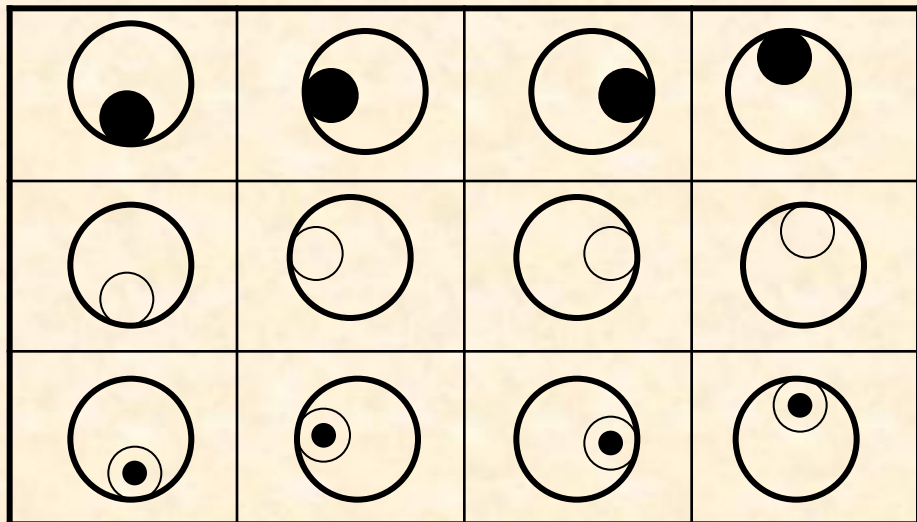
Дорисуй фигуры в пустых клетках ряда.

По похожему правилу заполни ряд со стрелками.



24

Дорисуй фигуры в пустых клетках таблицы.
По похожему правилу таблицу со стрелками.








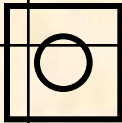
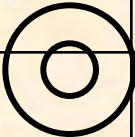
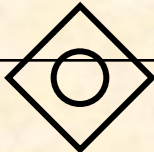

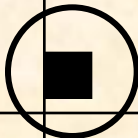






25

Дорисуй фигуры и впиши слова в пустые клетки таблиц.

МАК	<i>МОЗГ</i>	<i>МАСКА</i>	МОЛОКО
<i>ДОМ</i>			<i>ДОРОГА</i>
	ДУГА	ДОСКА	<i>СОБАКА</i>
<i>ШУМ</i>	<i>ШУБА</i>		
<i>СОК</i>	<i>СОЦ</i>		

25

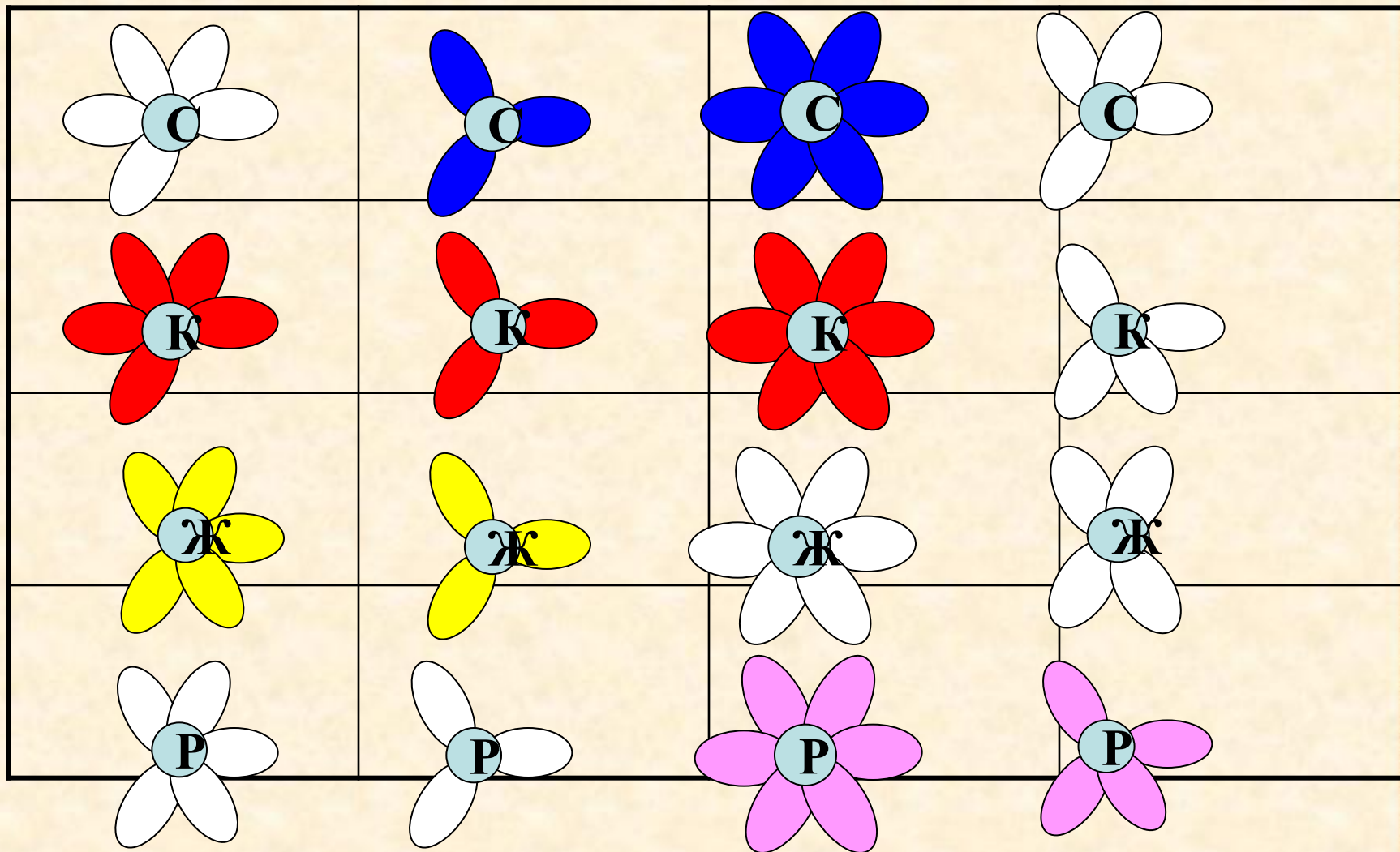
Дорисуй фигуры и впиши слова в пустые клетки таблиц.

СОЛОВЕЙ	ЛАСТОЧКА	КУКУШКА	ТЕТЕРЕВ
ЛЕОПАРД	КРОТ	<i>ТИГР</i>	СЛОН
КЛЁН	ТОПОЛЬ	<i>СОСНА</i>	ЛИПА
<i>РОЗА</i>	СИРЕНЬ	ЛИЛИЯ	КОЛОКОЛЬЧИК

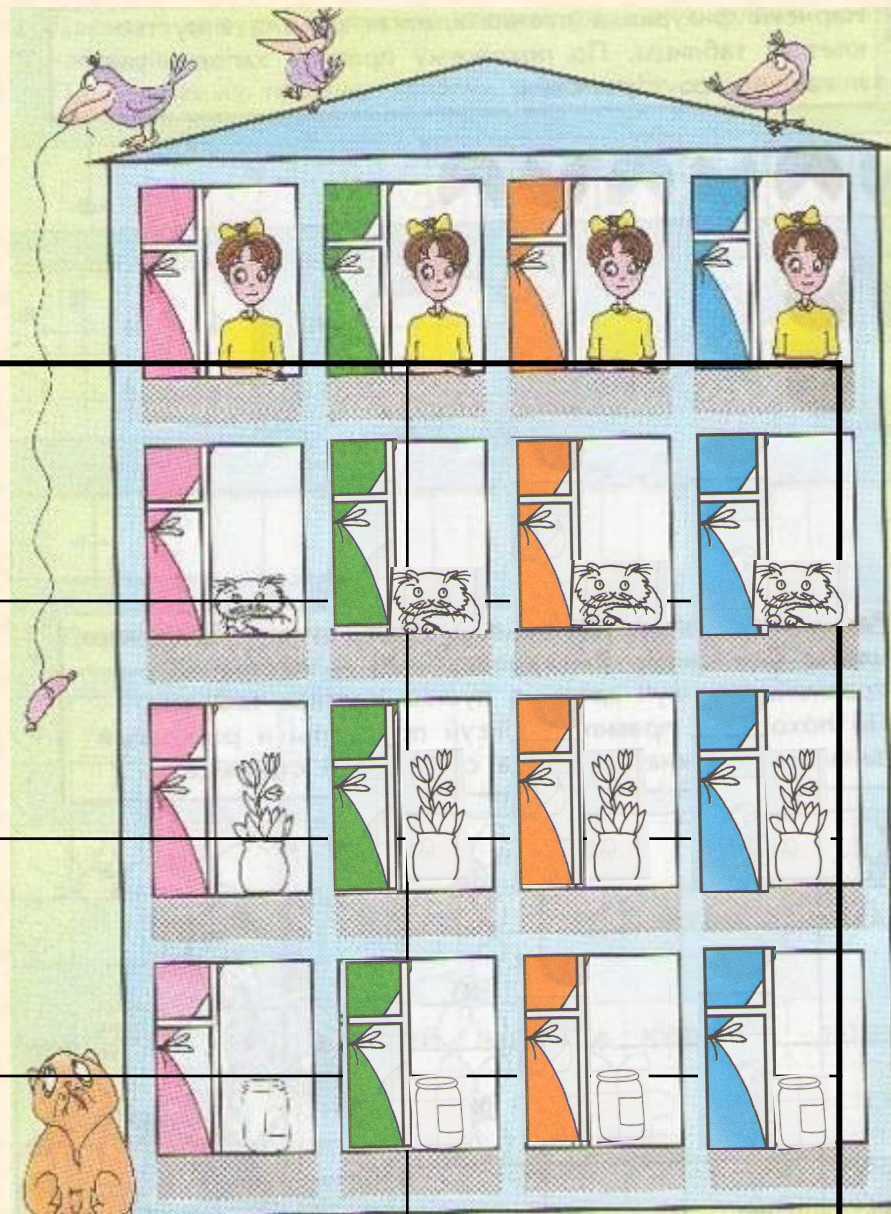
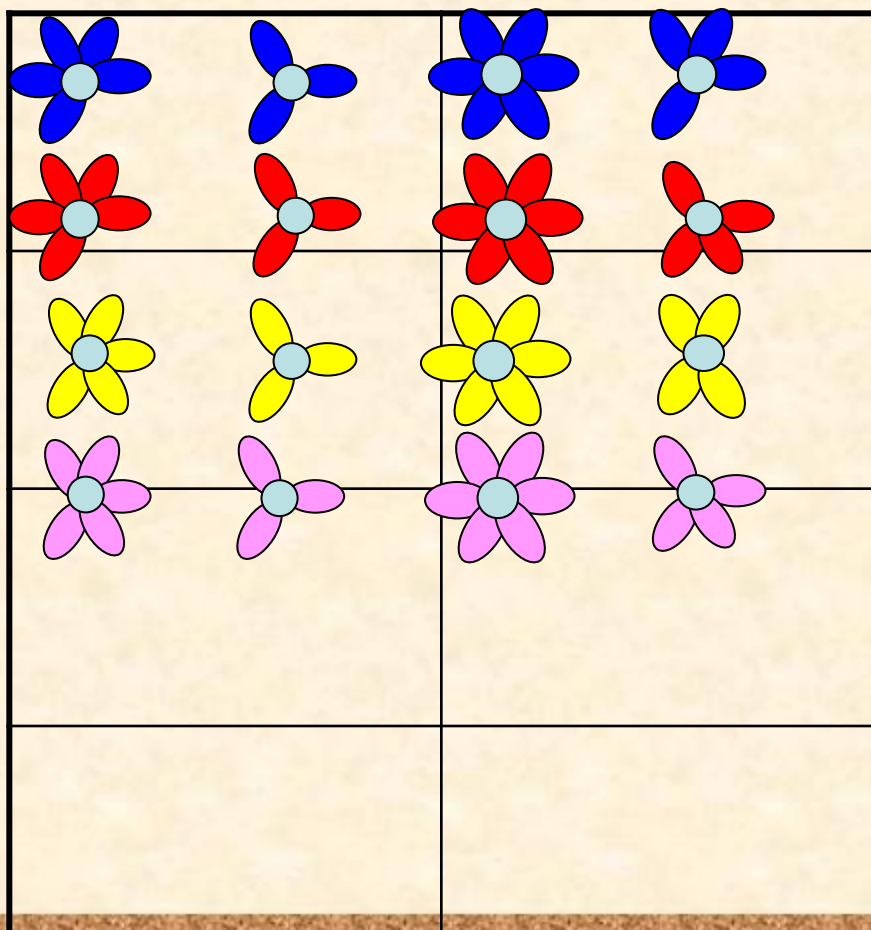
27

Раскрась лепестки цветов в таблице. Буквы обозначают цвета: С-синий, Р-розовый, Ж-жёлтый, К-красный. Нарисуй цветы в пустых клетках таблицы.



27

По похожему правилу нарисуй предметы и занавески в окнах дома.



Домашнее задание

№ 26, 28 (стр.43)

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 2 -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!!!