

ИНФОРМАТИКА

4

ИНФОРМАТИКА
В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

часть 2



Основы логики

Разработана учителем информатики
МОУ «СОШ №20» г. Новомосковского
Тулской области
Геспеловой Галиной Васильевны

Применение изучаемых приёмов фантазирования к алгоритмам, объектам

Цели урока:

- уметь соотносить действия предметов и существ с изменением значений их признаков.

Проверка домашнего задания

17

Пере
или с

едметов
ействие.

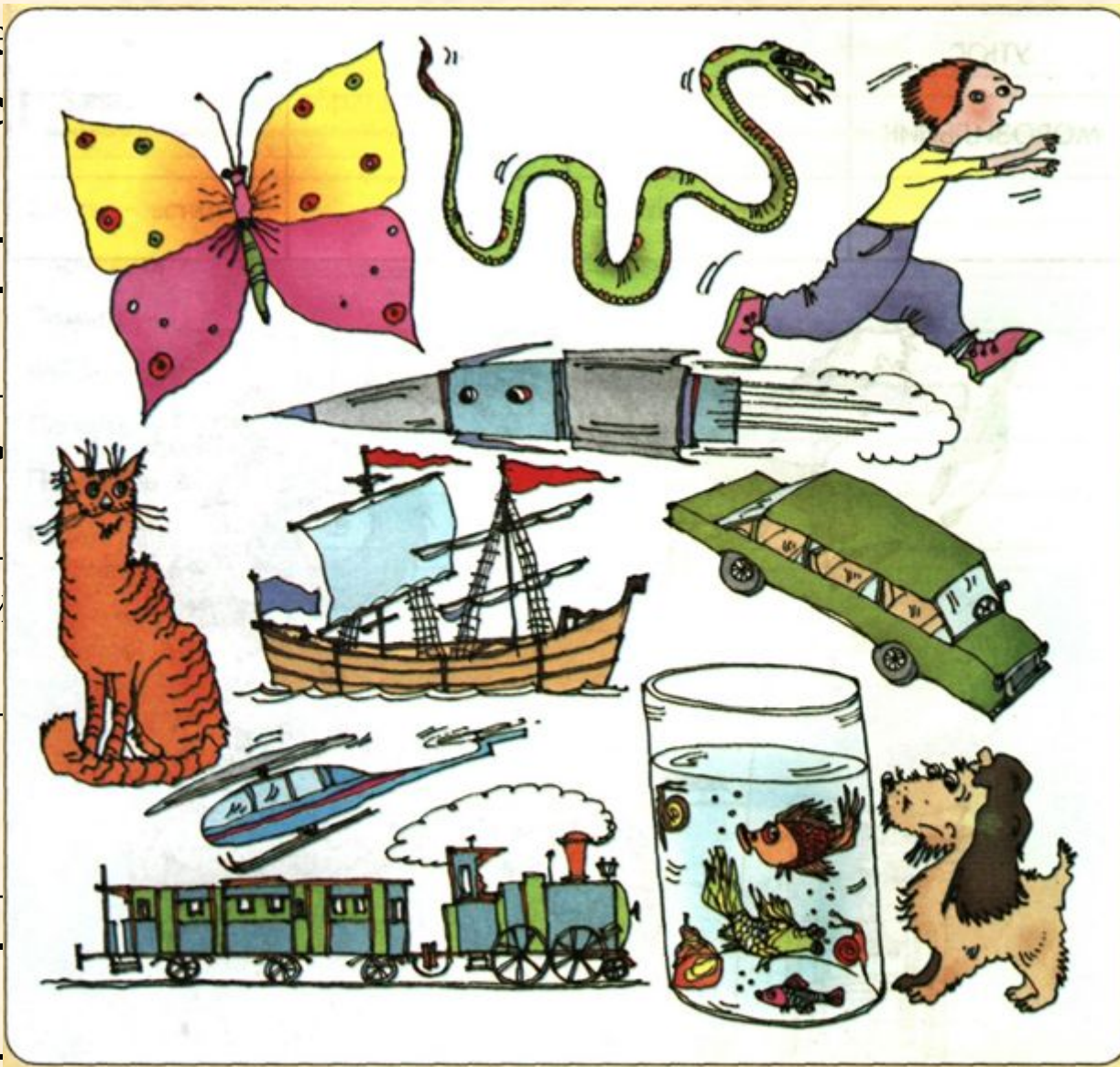
Умыться -

Проплыть

Проползти

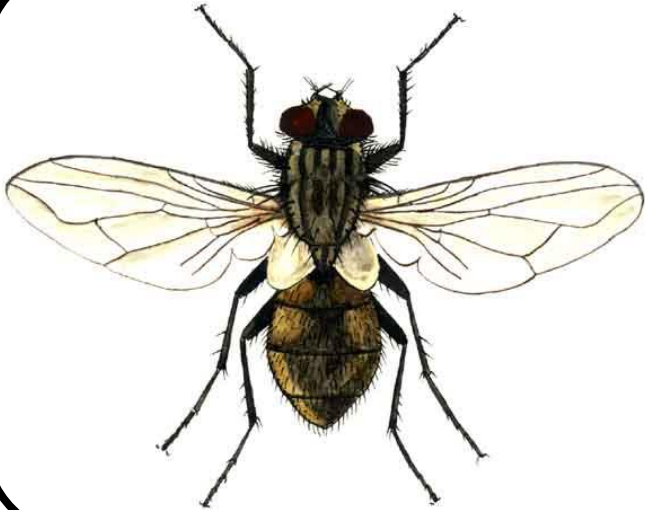
Взлететь -

Проехать -



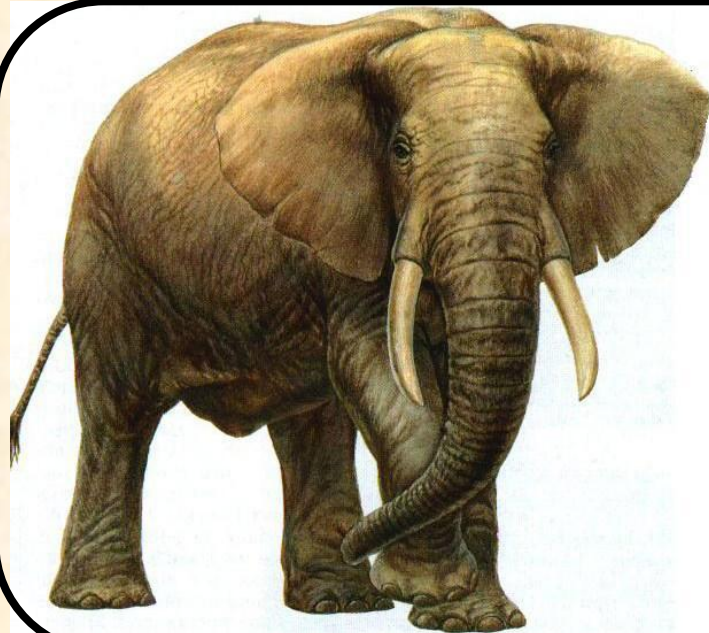
чка

шник



МУХА

СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
<i>туловище, лапы, крылья, голова, глаза</i>	<i>летать, ползать, жуужжжать</i>



СЛОН

СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
<i>туловище, ноги, хобот, голова, бивни</i>	<i>ходить, набирать воду, бегать</i>

21

Какие признаки должны быть у предметов и существ, которые (с которыми) выполняют действия?

Выбери и впиши названия признаков в каждую строку.

ДЕЙСТВИЯ	ПРИЗНАКИ
Вырасти	<i>рост, возраст, температура</i>
Согреть	<i>температура</i>
Покрасить	<i>цвет</i>
Проехать	<i>расстояние, скорость, время</i>

ЦВЕТ
ТЕМПЕРАТУРА
РАССТОЯНИЕ
РОСТ
СКОРОСТЬ
ВОЗРАСТ
ВРЕМЯ



Запиши название обратного алгоритма и допиши его команды

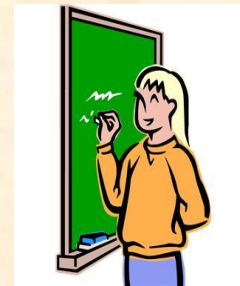
СДЕЛАЙ УБОРКУ В КЛАССЕ

1. Начало
2. Сотри с доски
3. Поставь стулья
на место
4. Подмети пол
5. Полей цветы
6. Конец



УСТРОЙ В КЛАССЕ БЕСПОРЯДОК

1. Начало
2. Высуши цветы
3. Разбросай мусор
4. Расставь стулья
5. Нарисуй на доске
6. Конец



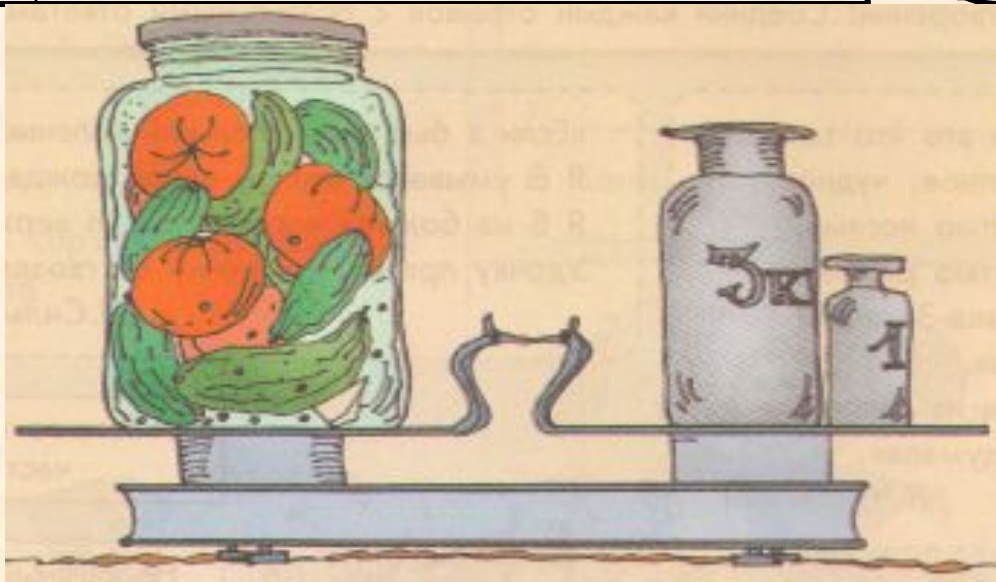
23

Какие признаки должны быть у предметов и существ, которые (с которыми) выполняют действия?

Выбери и впиши названия признаков в каждую строку.

ДЕЙСТВИЯ	ПРИЗНАКИ
Взлететь	<i>высота, скорость, вес</i>
Взвесить	<i>вес</i>
Посолить	<i>количество</i>
Охладить	<i>температура</i>

ЦВЕТ
ТЕМПЕРАТУРА
А
ВЫСОТА
КОЛИЧЕСТВО
СКОРОСТЬ
ВЕС



24

Запиши название обратного алгоритма и допиши его команды

ПОЧИСТЬ КОВЁР

1. Начало
2. Включи пылесос
3. Собери пыль с ковра
4. Выключи пылесос
5. Вытряхни пыль из пылесоса
6. Конец



ИСПАЧКАЙ КОВЁР

1. Начало
2. *Наполни пылью пылесос*
3. *Включи пылесос*
4. *Рассыпь пыль по ковру*
5. *Выключи пылесос*
6. Конец



Домашнее задание

№ 20 (стр.47)

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://www.technoplanet.ru/028/imgprods3/3254.jpg> - пылесос
4. <http://www.linkgroup.ru/products/400/19202544444aae4aad271bb.jpg> - ковер
5. <http://www.2x2tv.ru/uploads/avatar/a5e2745fafd2585f23d7af40d12f909c.jpg> - муха
6. http://evolution.powernet.ru/history/Life_16/008.jpg - слон



Презентацию подготовила

Поспелова Г.В.

*Учитель информатики МБОУ
«СОШ № 20»*

г. Новомосковск

Тульская область, 2011 г.

Желаю всем приятного просмотра!!!