

ИНФОРМАТИКА

4

ИНФОРМАТИКА
В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

часть 2

Основы логики

Разработана учителем информатики
МОУ «СОШ №20» г. Новомосковска
Тульской 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.

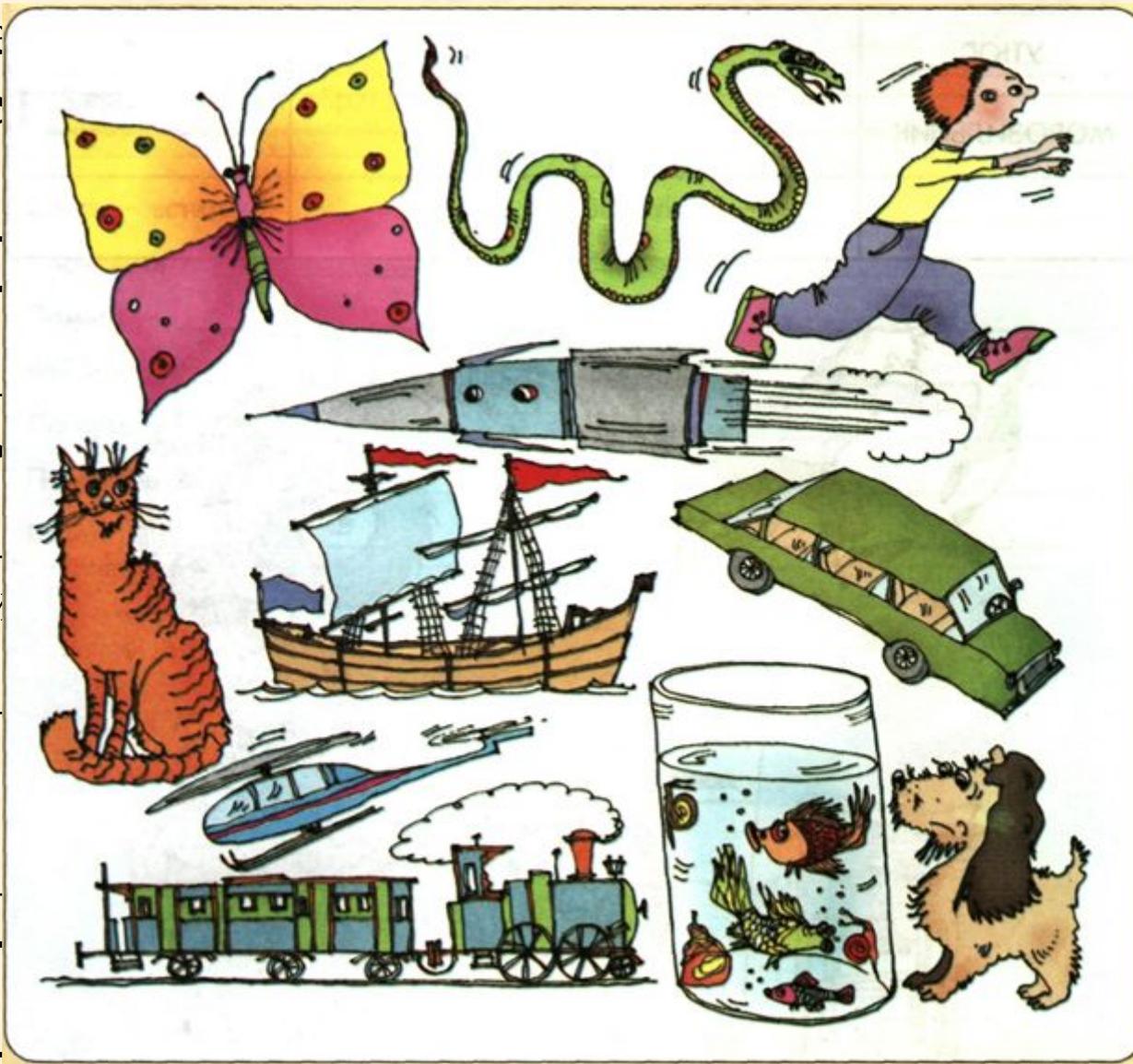
Умыться -

Проплыть

Проползти

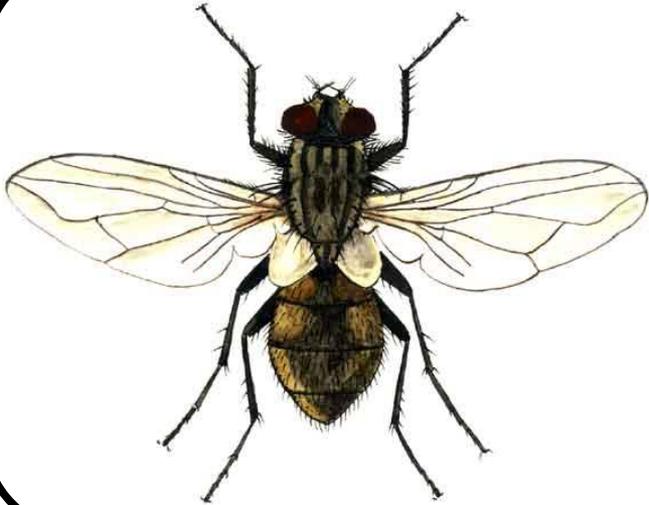
Взлететь -

Проехать -



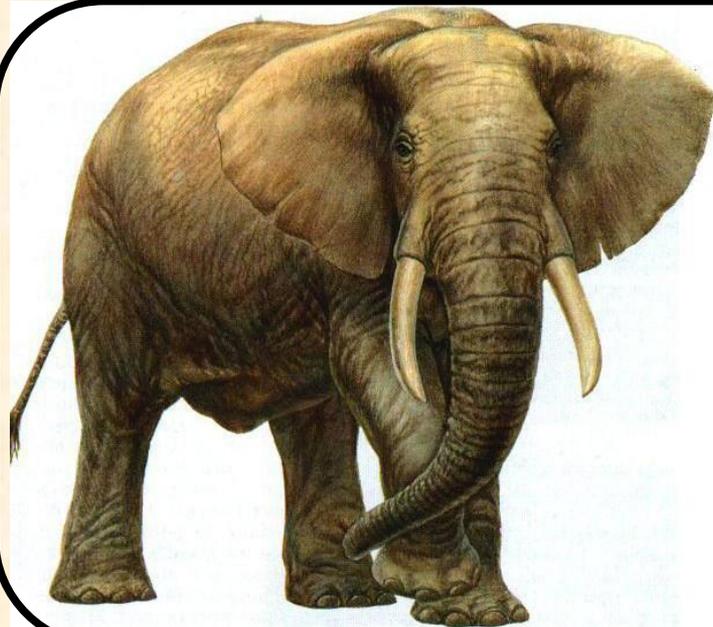
чка

шник



МУХА

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



СЛОН

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



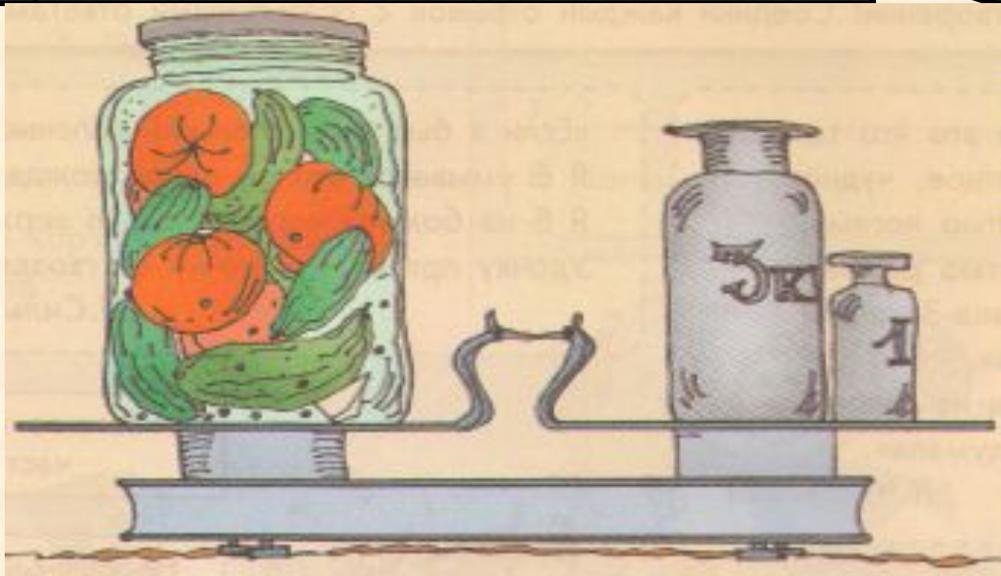
23

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!!!