

ИНФОРМАТИКА

3

ИНФОРМАТИКА
В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

часть 2



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

ОСНОВЫ ЛОГИКИ

Контрольная работа №4

"Аналогия и закономерность"

Цели урока:

- закрепить полученные представления об аналогии, о закономерности расположения объектов в цепочке и в таблице;
- закрепить умения находить закономерность и восстанавливать пропущенные элементы цепочки или таблицы.

36

Проверка домашнего задания

Прочитай правила игры и запиши секреты выигрыша.

ИГРА «НЕ БОЛЬШЕ ТРЁХ СТУПЕНЕК»

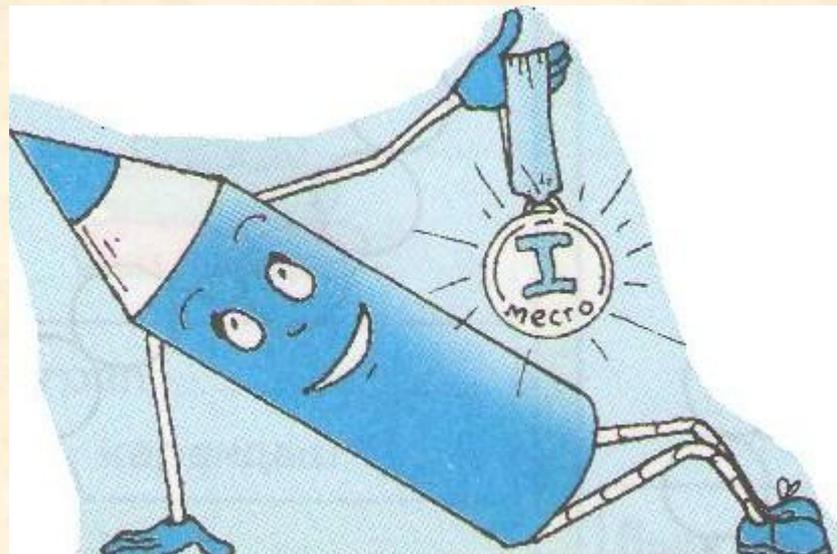
Два карандаша по очереди закрашивают **одну, две или три** ступеньки, начиная с верхней. Выигрывает карандаш, который закрасит нижнюю ступеньку.

Первая игра

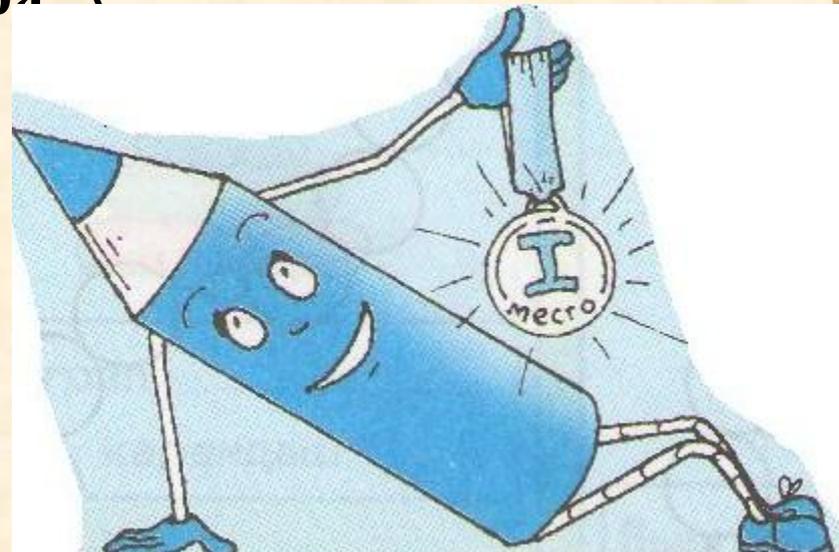
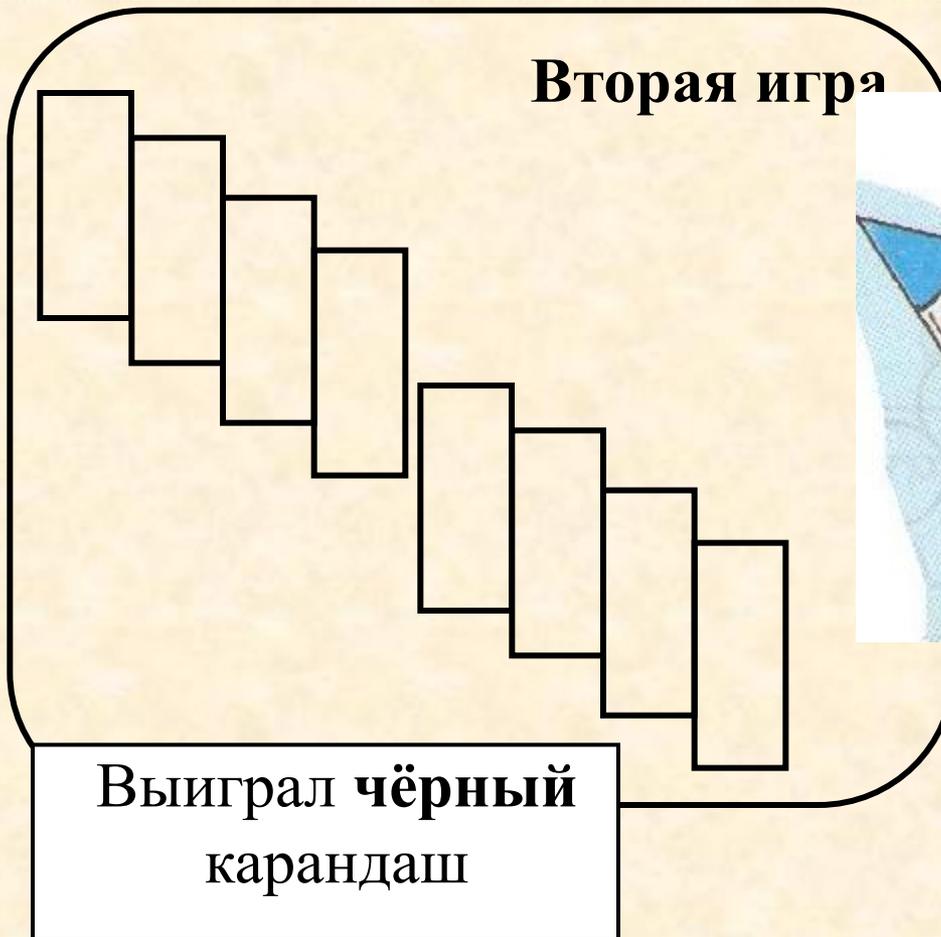


Выиграл
синий

карандаш

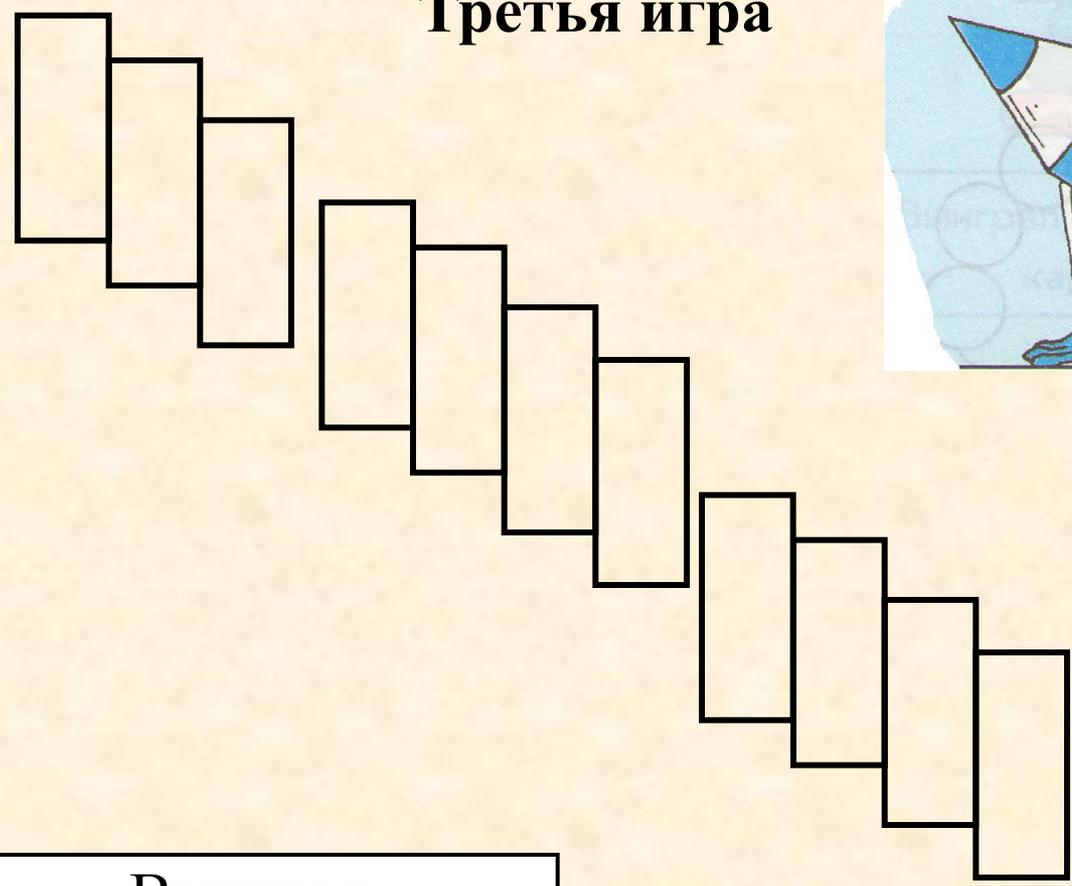
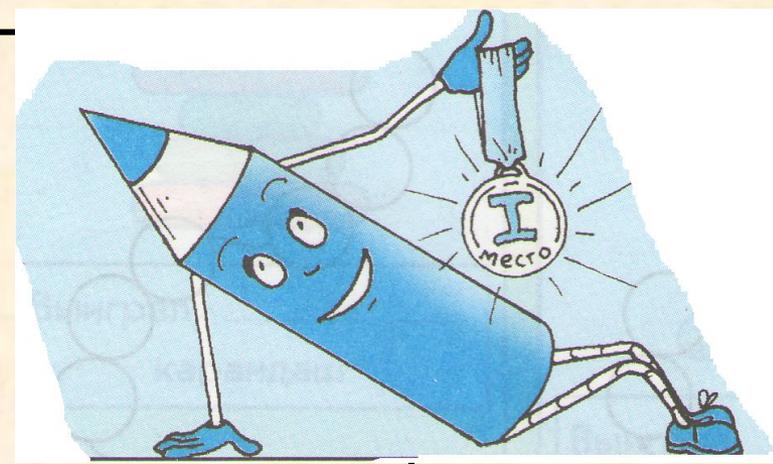


Вторая игра



- Раздели предметы на группы по четыре.
- Если есть «лишние» предметы, то выбери в начале игры первый ход и закрась лишние предметы.
- Если нет «лишних» предметов, то выбери второй ход.
- Дополняй ход другого игрока до четырёх предметов.

Третья игра



Выиграл
сиреневый
карандаш

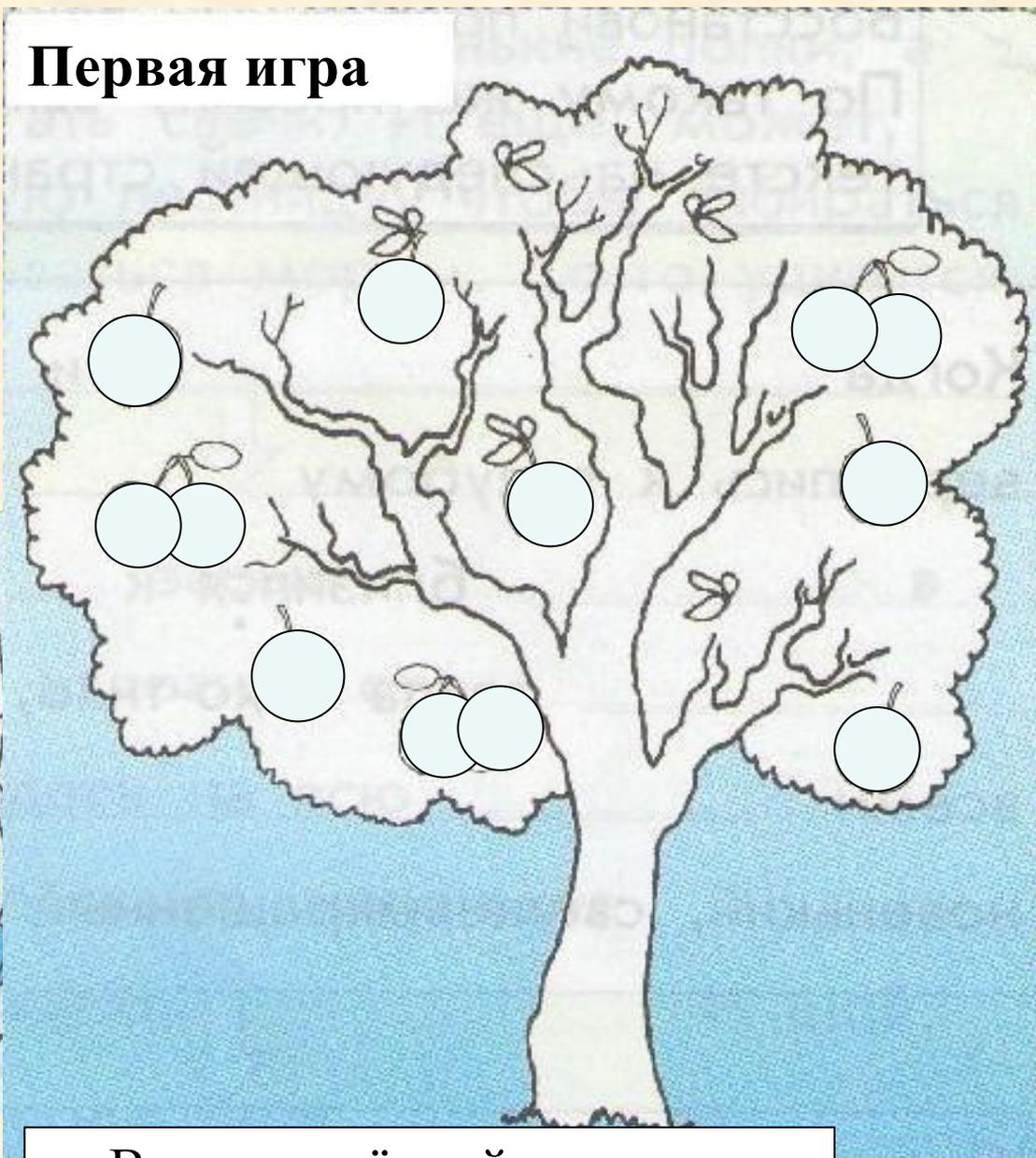
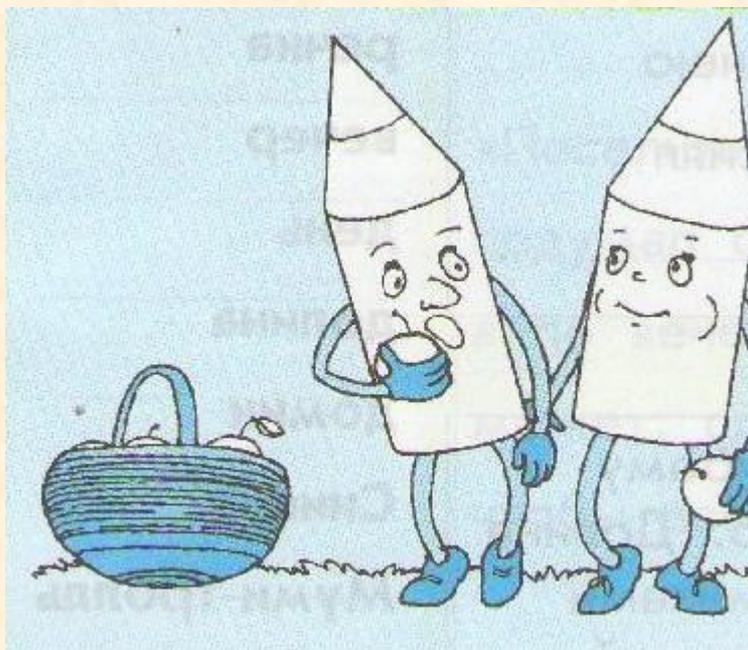
37

Прочитай правила игры и закрась яблоки на всех рисунках.

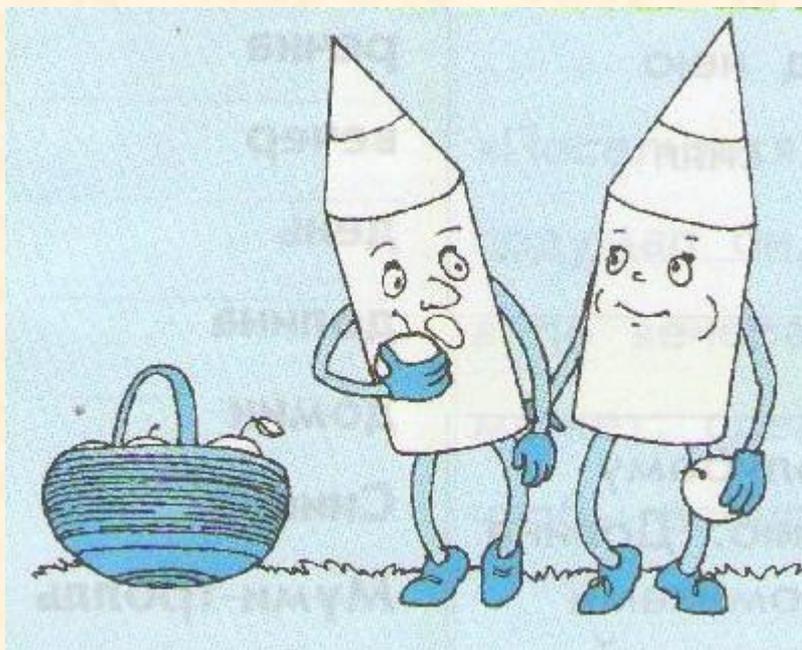
**ИГРА
«НЕ БОЛЬШЕ ТРЁХ ЯБЛОК»**

Два цветных карандаша по очереди закрашивают **одно, два** или **три** яблока. Выигрывает карандаш, который закрасит последнее яблоко на дереве.

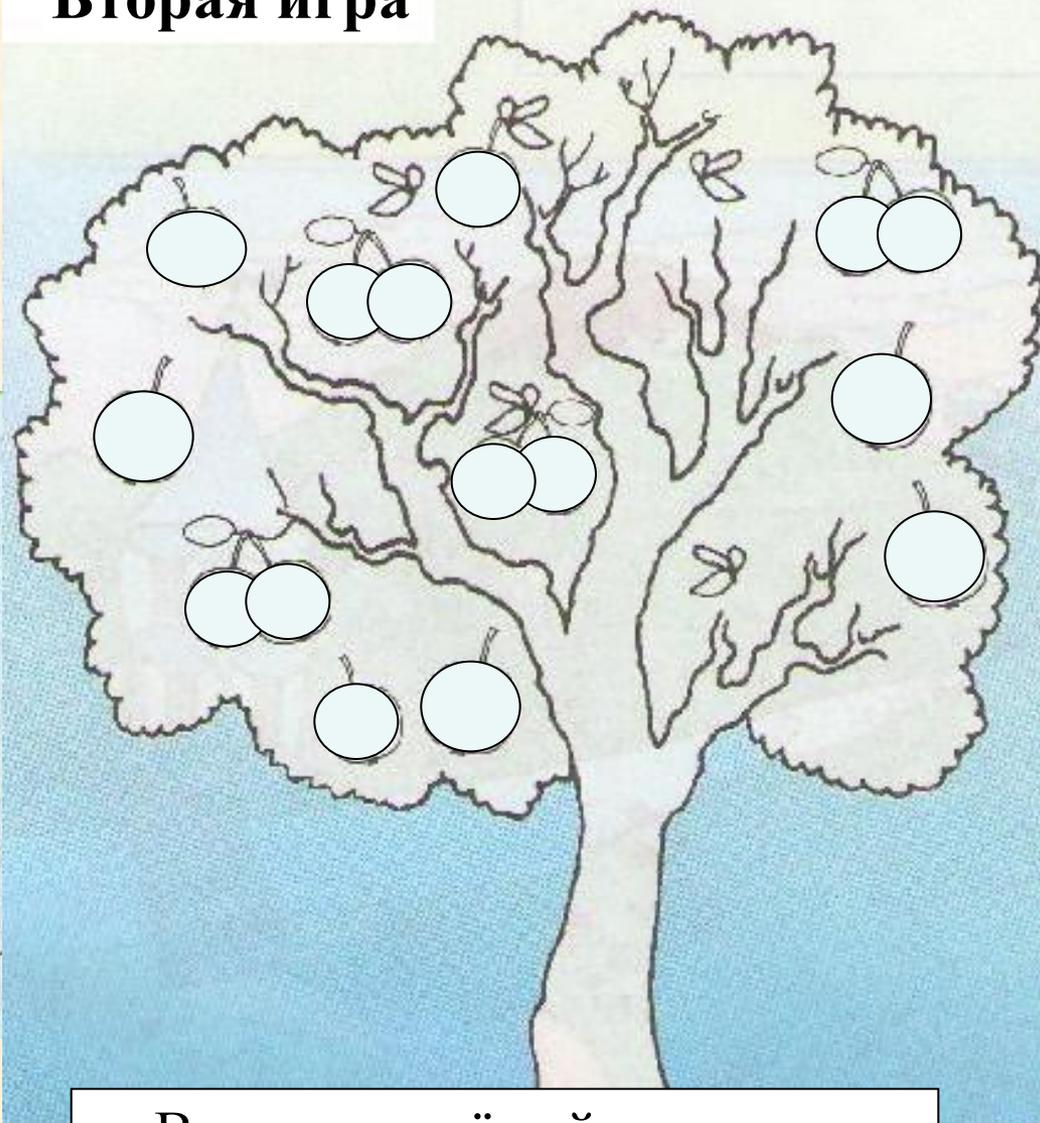
Первая игра



Выиграл жёлтый карандаш

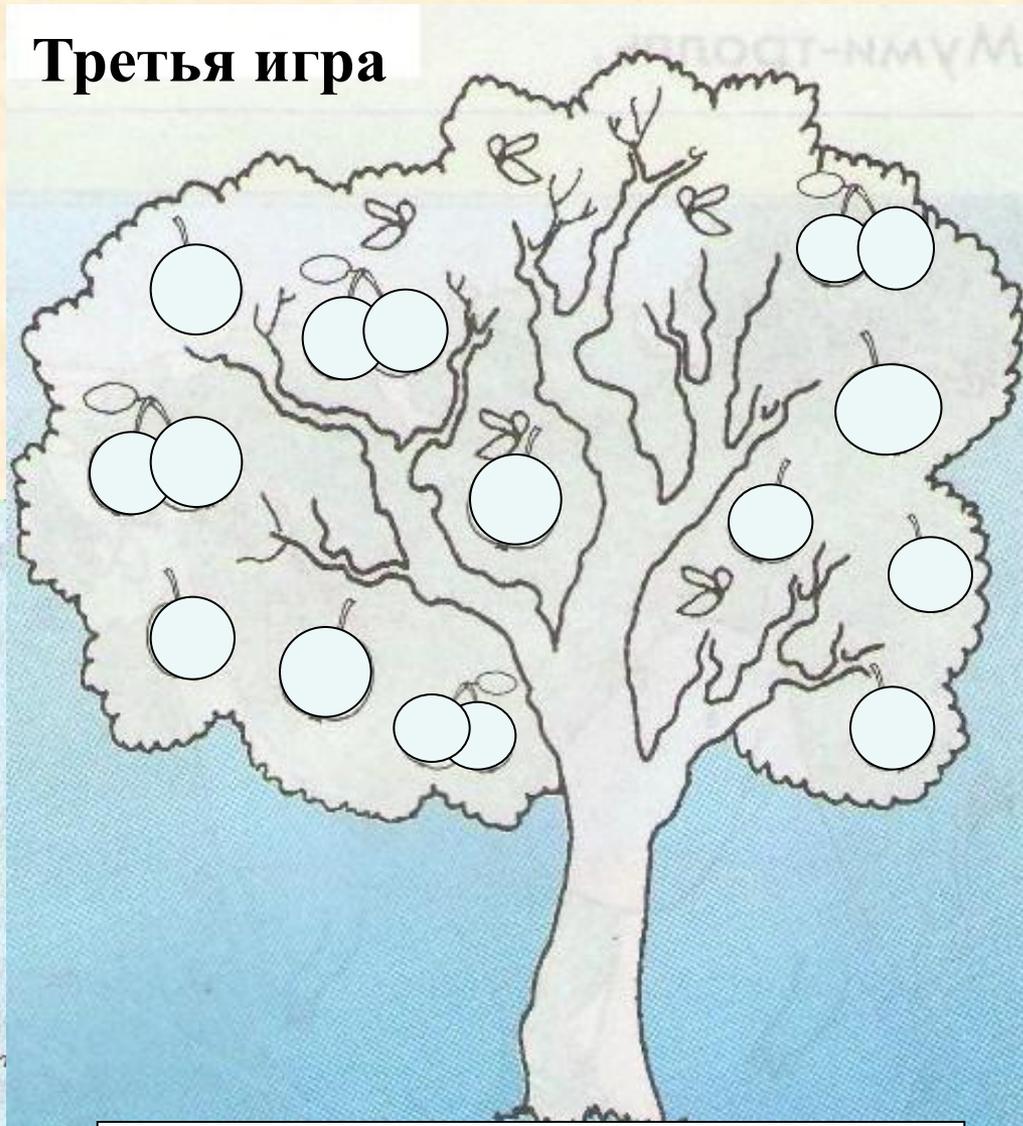
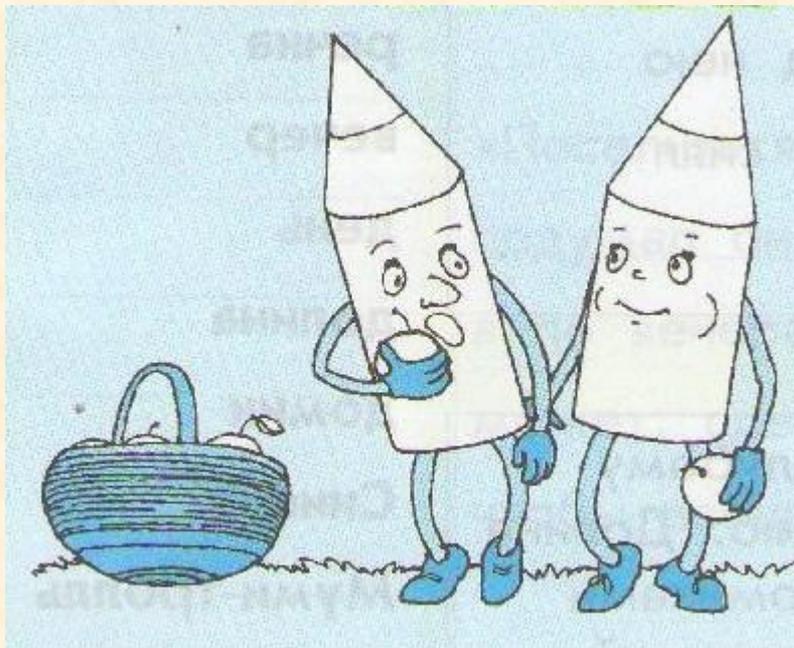


Вторая игра



Выиграл зелёный карандаш

Третья игра



Выиграл жёлтый карандаш

38

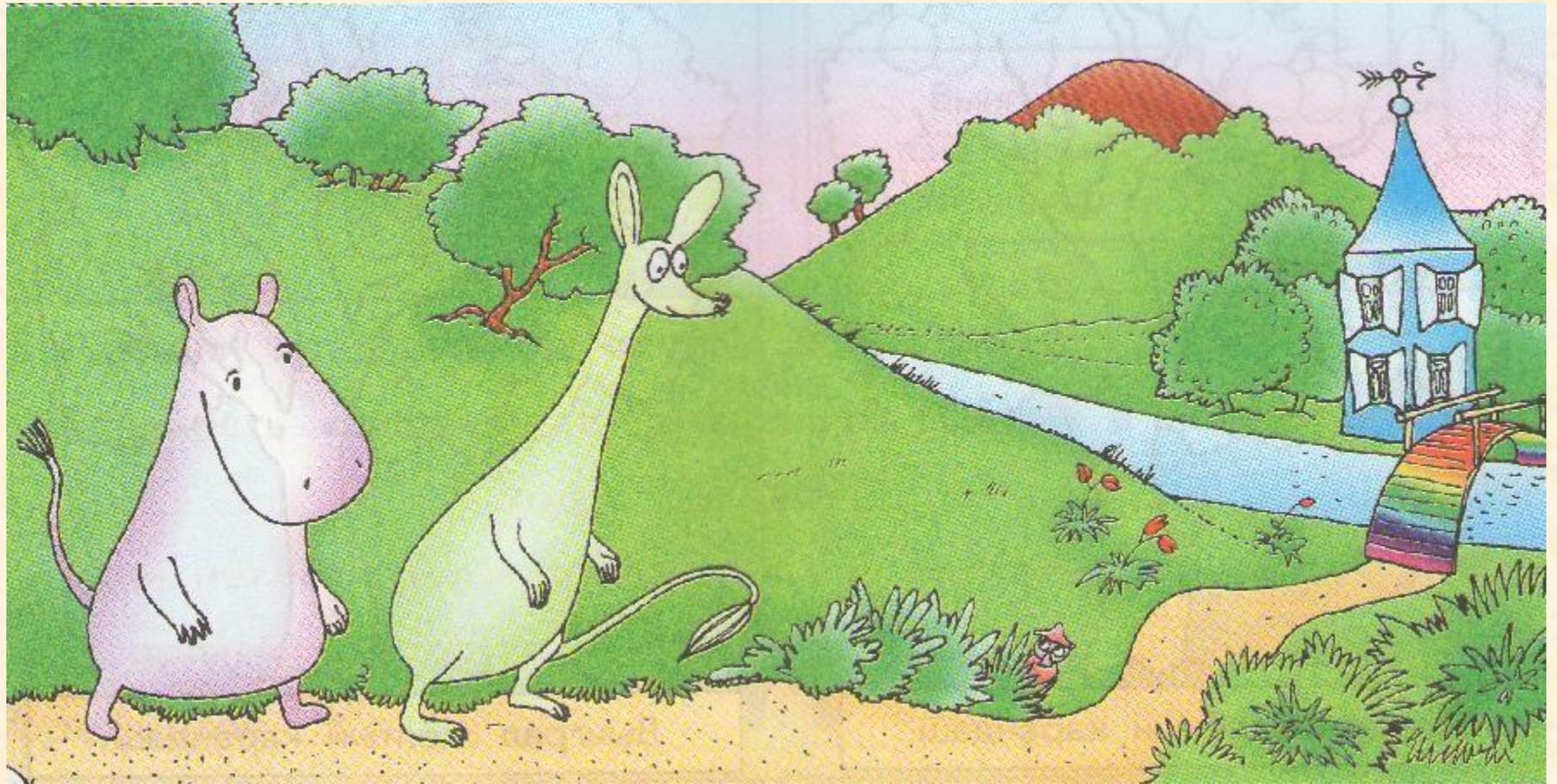
Прочитай текст и слова выписанные в столбик. По какому правилу переставлены эти слова? Восстанови правильный текст.

Когда Муми-тролль и Снифф
вернулись к голубому домику в долине,
день близился к вечеру.
речка текла тихо-тихо, а над нею всеми
цветами радуги сиял новенький,
свежевыкрашенный мост.



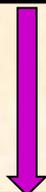
Когда мост и радуга вернулись к голубому
цвету в речке, вечер близился ко дню.
Долина текла тихо-тихо, а над нею всеми
Домиками Снифа сиял новенький,
свежевыкрашенный Муми-тролль.

мост
радуга
цвет
речка
вечер
день
долина
домик
Снифф
Муми-тролль



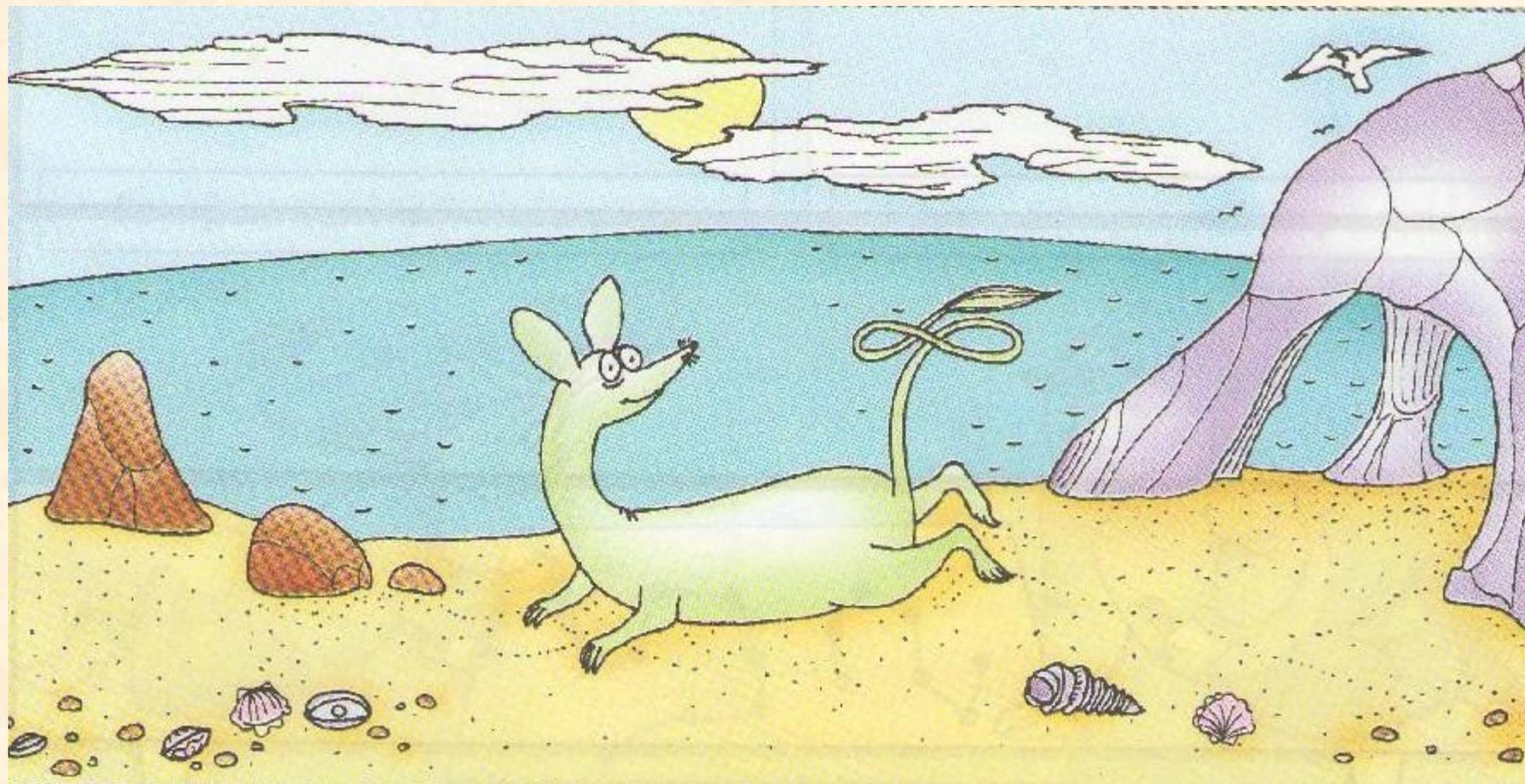
По такому же правилу выпиши и переставь слова в тексте.

Снифф зарыл лапы в песок и вздохнул от счастья. «Поселится бы здесь на всю жизнь, - подумал он. - Поставить маленькие полки, а по вечерам зажигать свечи. И ещё, может, сделать верёвочную лестницу, чтобы забираться на крышу и любоваться морем. То-то удивиться Муми-тролль».



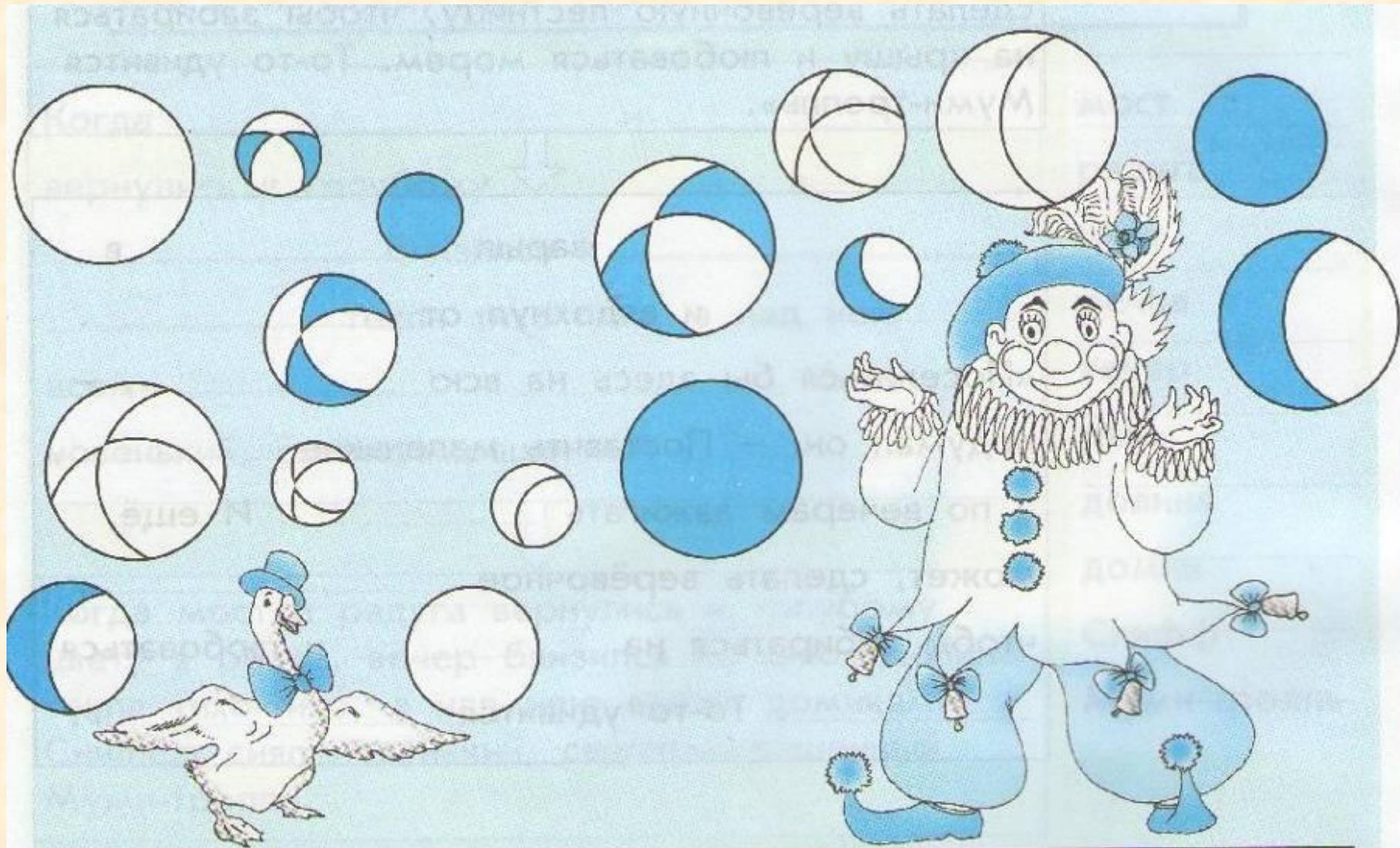
Муми-тролль зарыл море в крышу и вздохнул от лестницы. «Поселится бы здесь на всю свечу, - подумал он. - Поставить маленькие вечера, а по полкам зажигать жизнь. И ещё, может, сделать верёвочное счастье, чтобы забираться на песок и любоваться лапами. То-то удивиться Снифф».

Муми-тролль
море
крыша
лестница
свеча
вечер
полка
жизнь
счастье
песок
лапы
Снифф

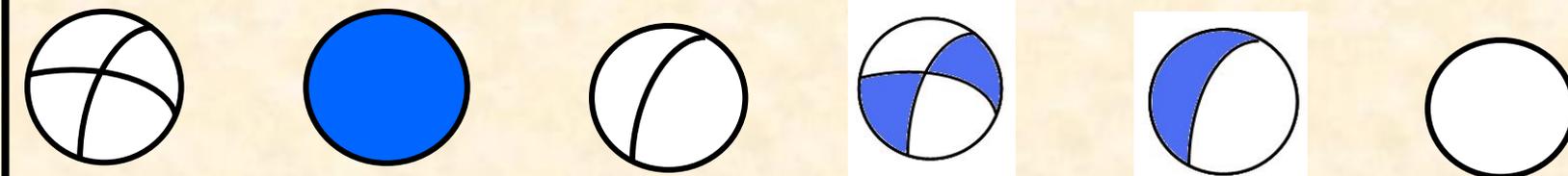
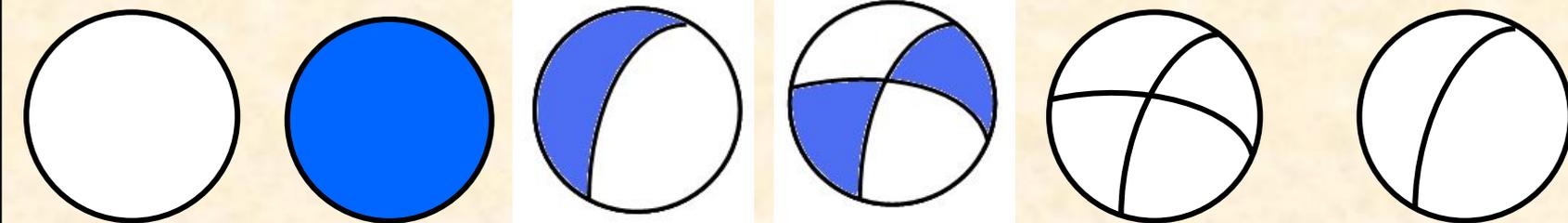
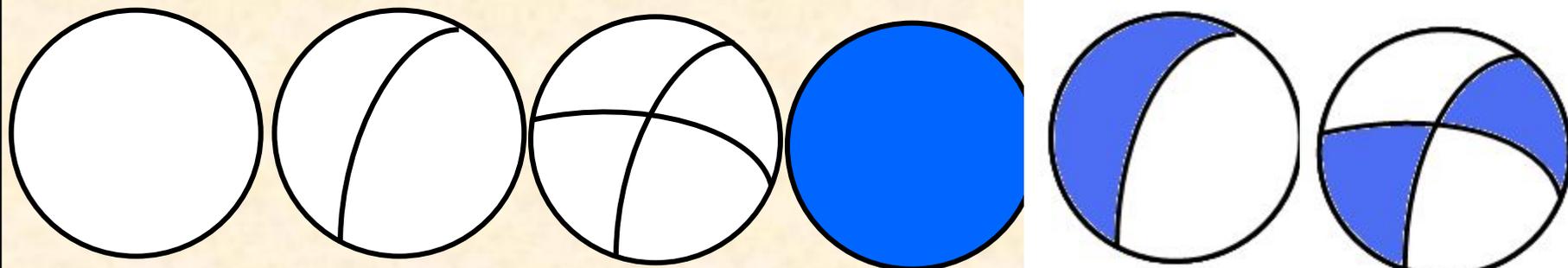


39

Раздели мячи на группы и нарисуй их на полках шкафа.
Дорисуй недостающие мячи. Сколькими способами
можно разделить мячи на три группы?

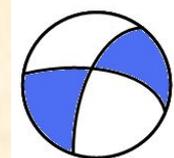
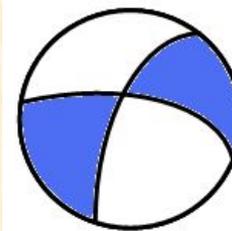
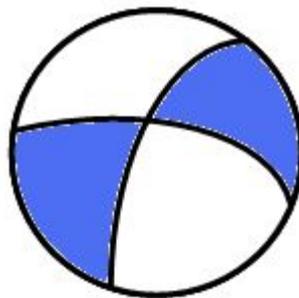
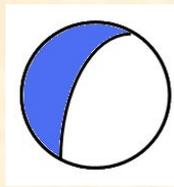
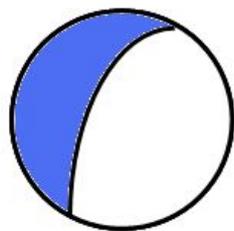
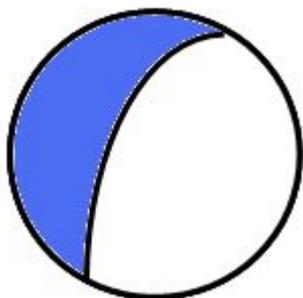
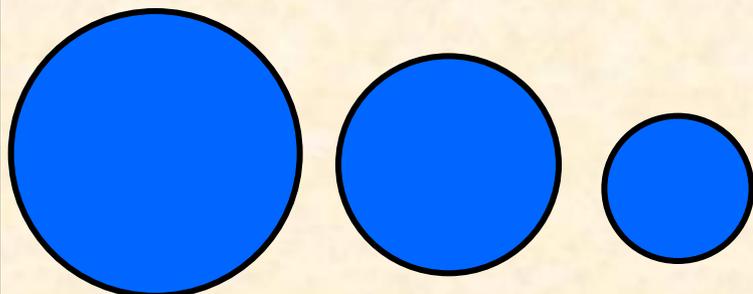
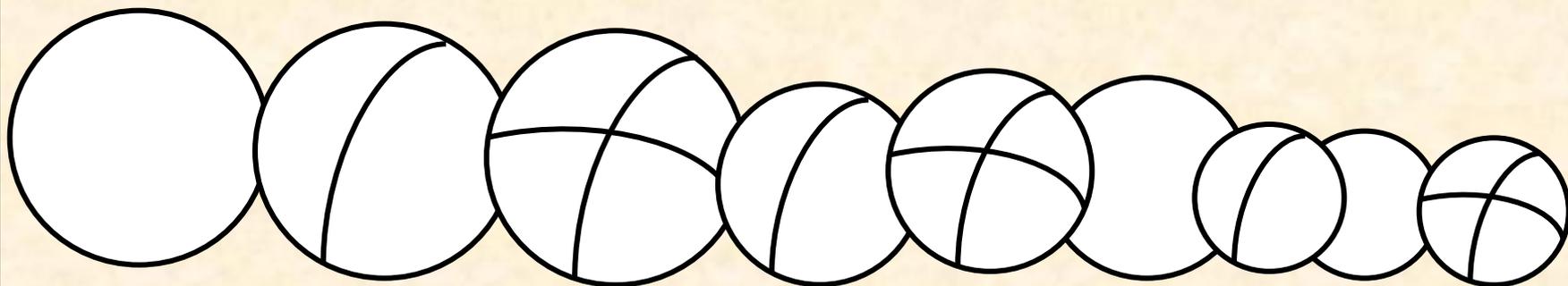


39 1 способ: большие, средние, маленькие



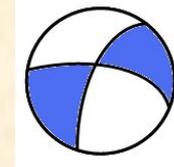
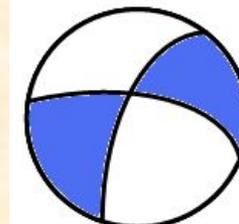
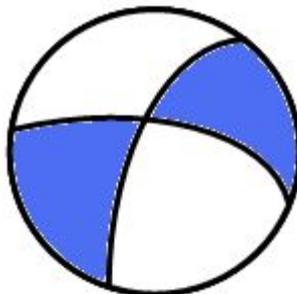
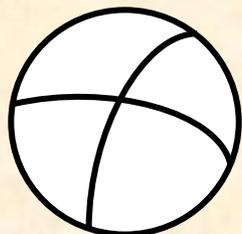
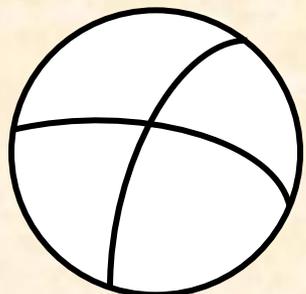
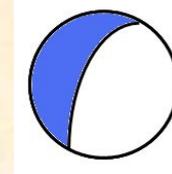
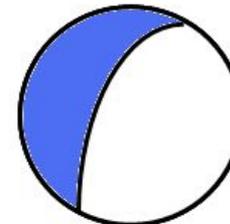
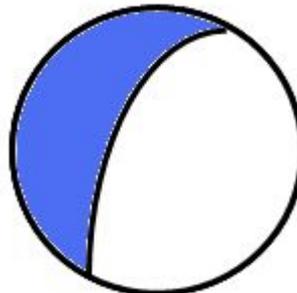
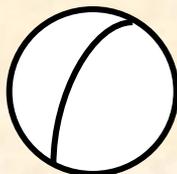
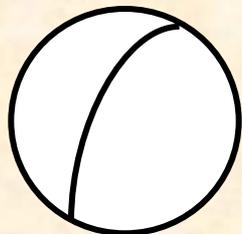
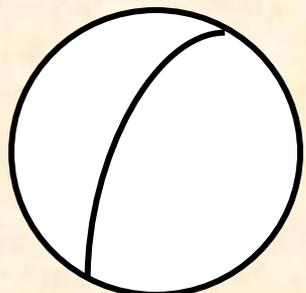
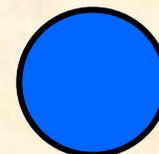
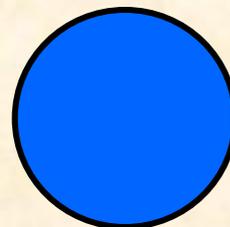
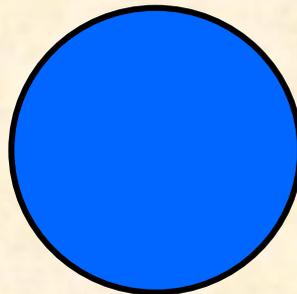
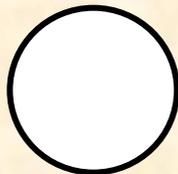
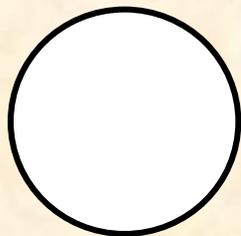
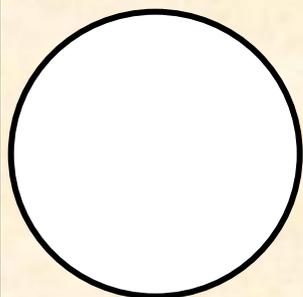
Не хватает двух мячей.

39 2 способ: белые, синие, двухцветные



39

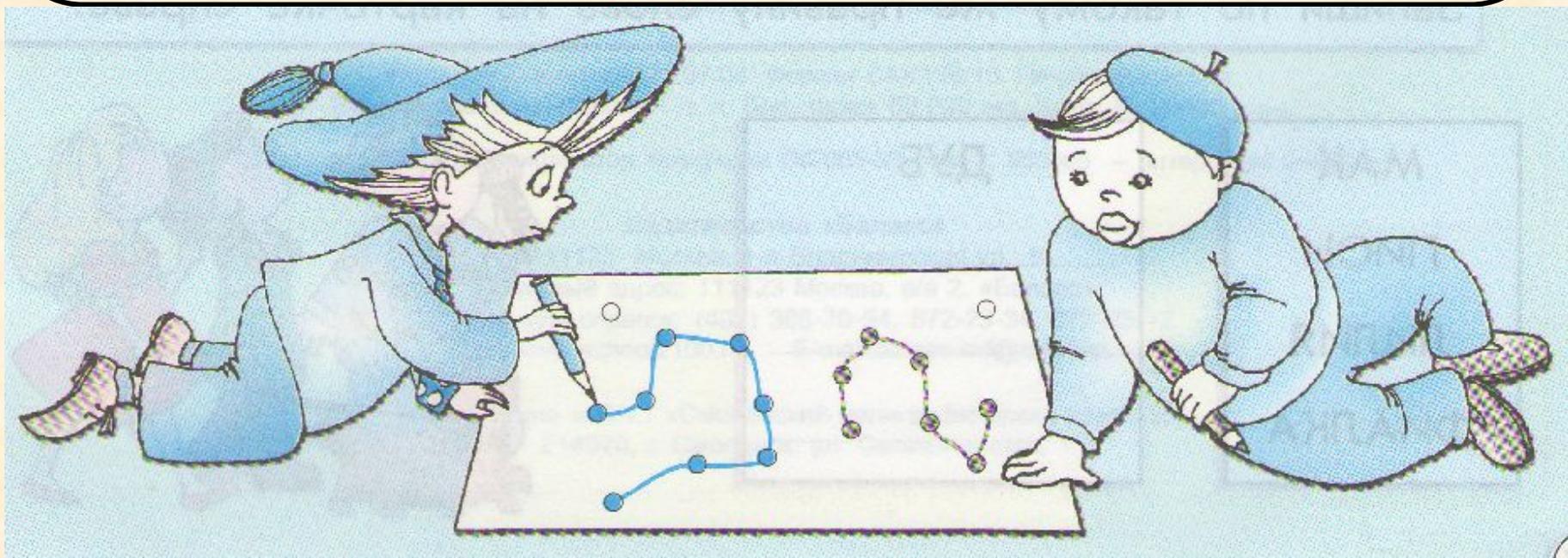
3 способ: без полос, с одной полосой, с двумя полосами



Прочитай правила игры. Закрась и соедини точки на рисунках

ИГРА «НЕ БОЛЬШЕ ТРЁХ ТОЧЕК»

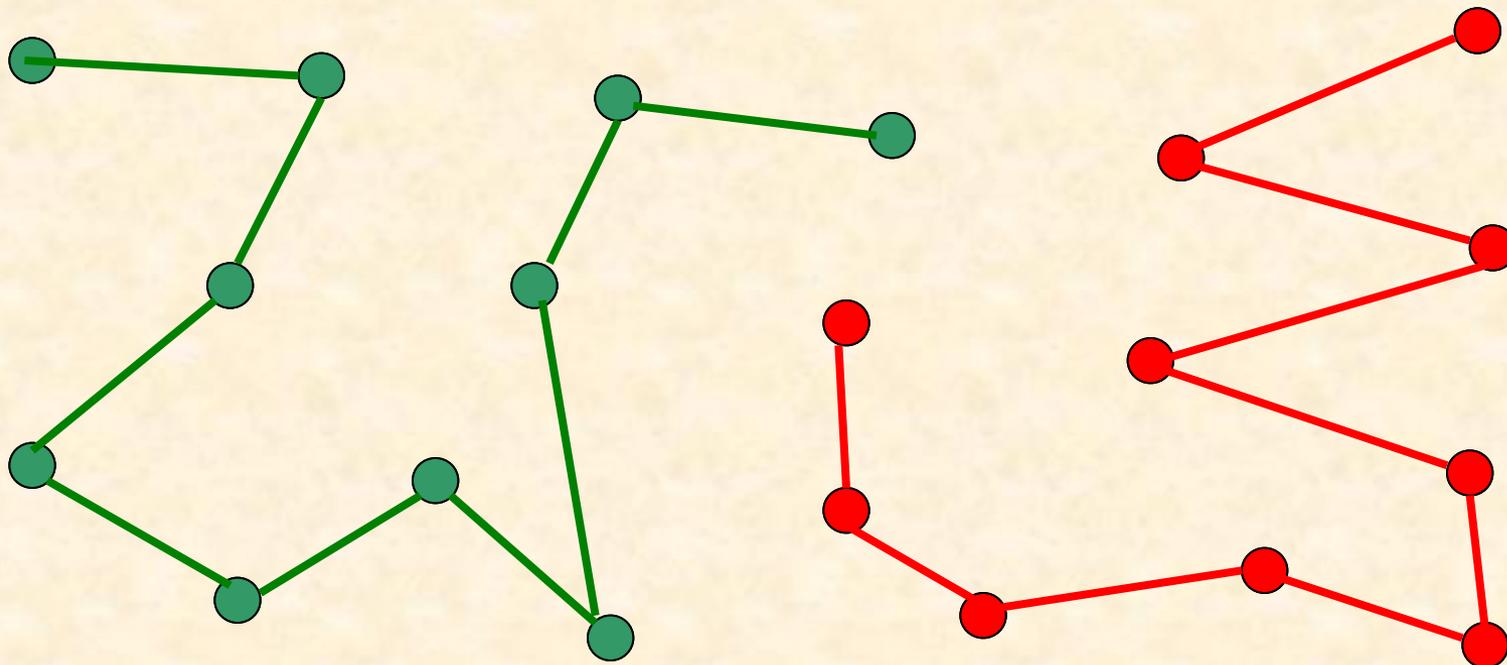
Два цветных карандаша по очереди закрашивают и присоединяют **одну, две или три** точки на рисунке. Выигрывает карандаш, который присоединит последнюю точку.



40

Закрась и соедини точки на рисунке

Первая игра

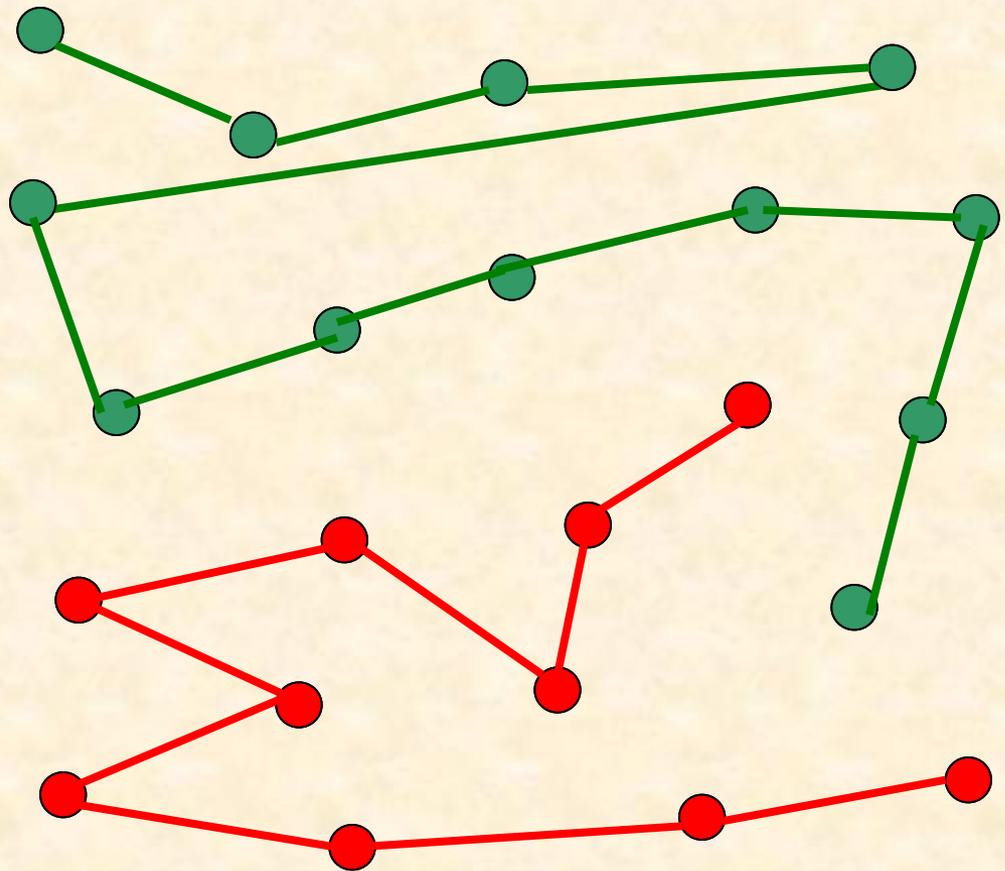


Выиграл красный карандаш

40

Закрась и соедини точки на рисунке

Вторая игра

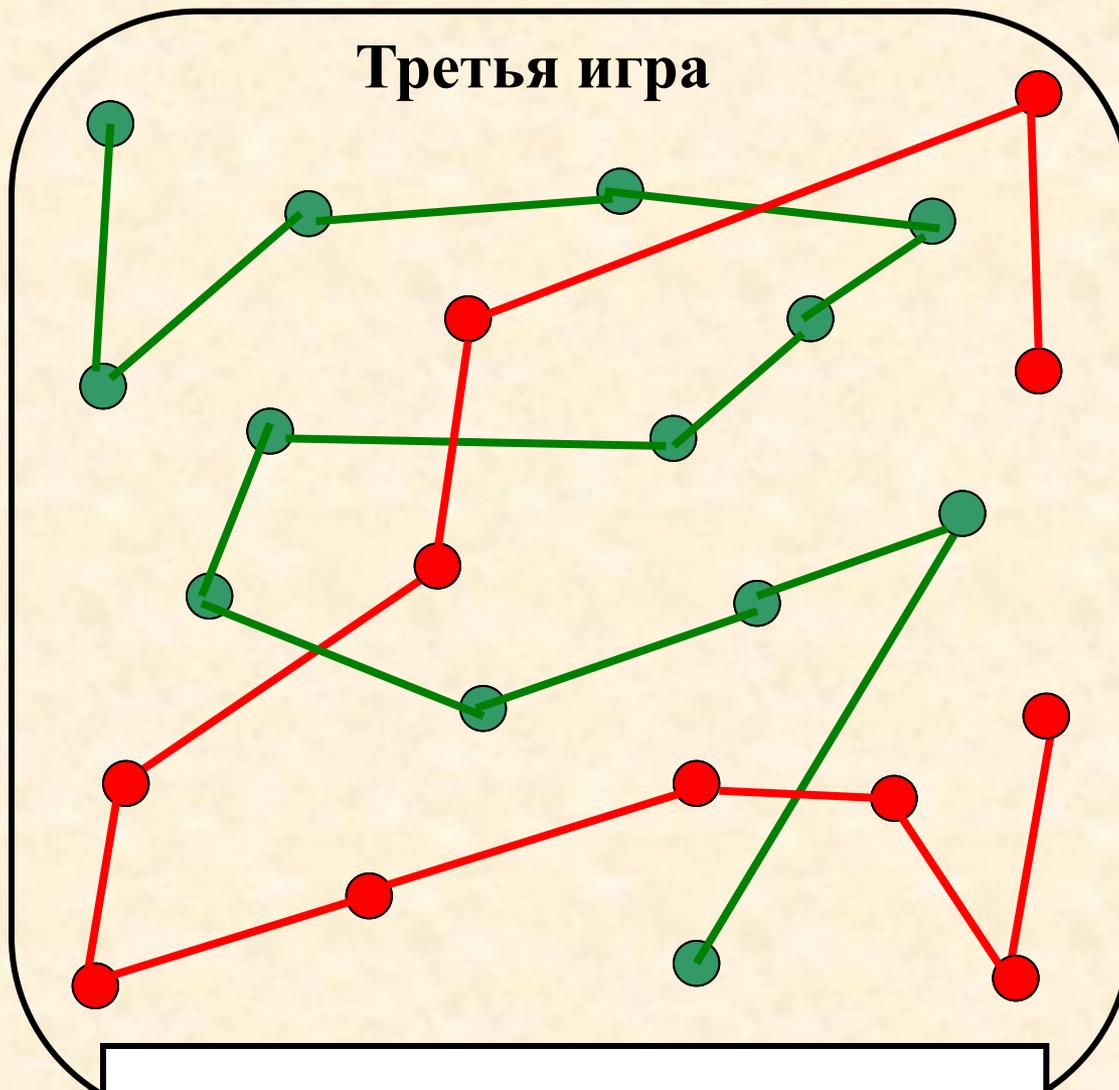


Выиграл зелёный карандаш

40

Закрась и соедини точки на рисунке

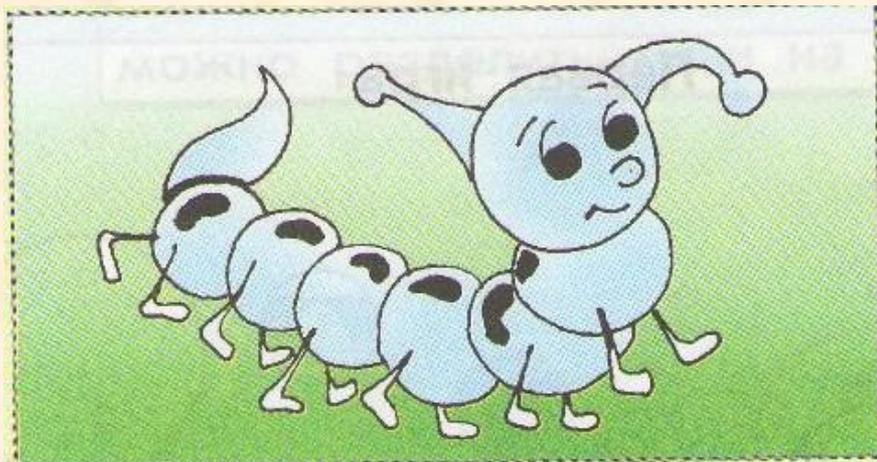
Третья игра



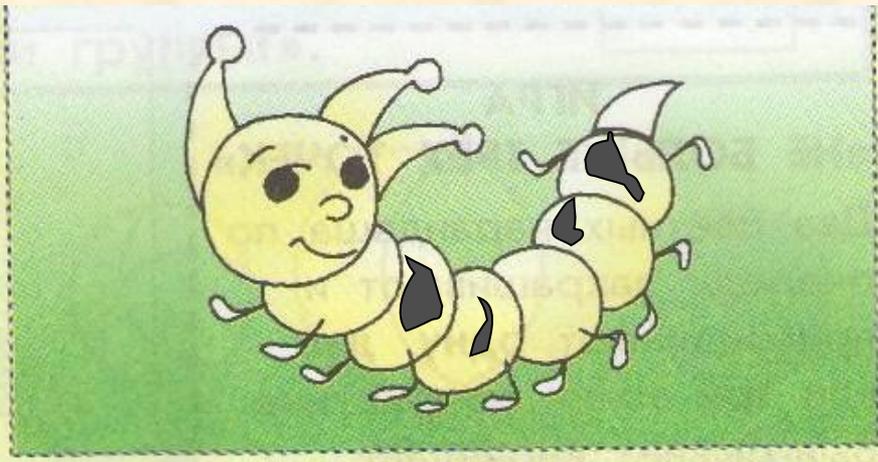
Выиграл красный карандаш

41

По какому правилу нарисованы пятнышки на спинках зверушек слева? Нарисуй пятна на спинках зверушек справа.



$$12 : 2 = 6$$

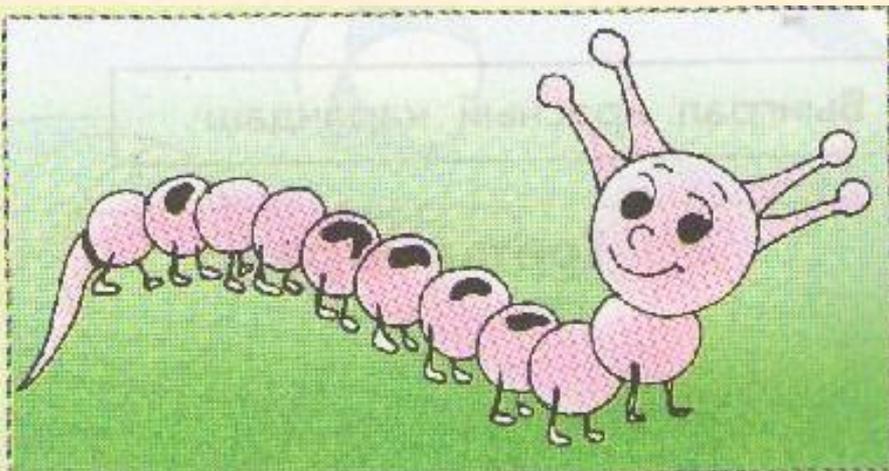


$$12 : 3 = 4$$

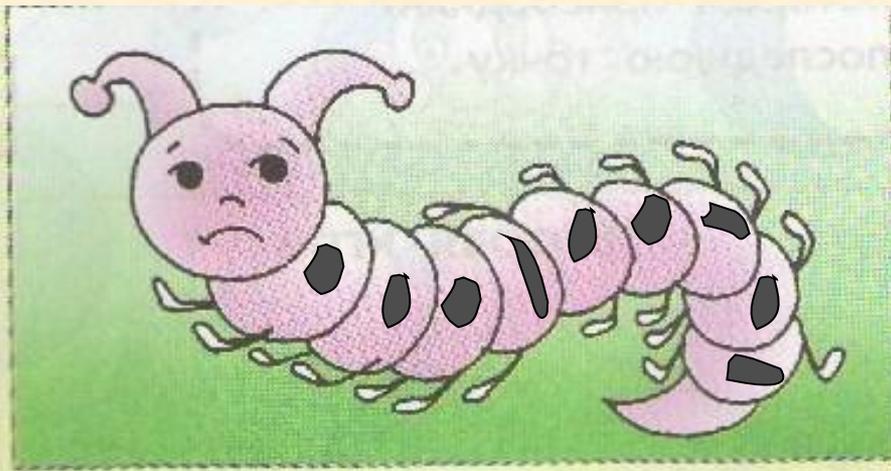
Правило: количество пятен на спинках зверушек равно количеству ножек разделить на количество рожек.

41

Нарисуй пятна на спинках зверушек справа.

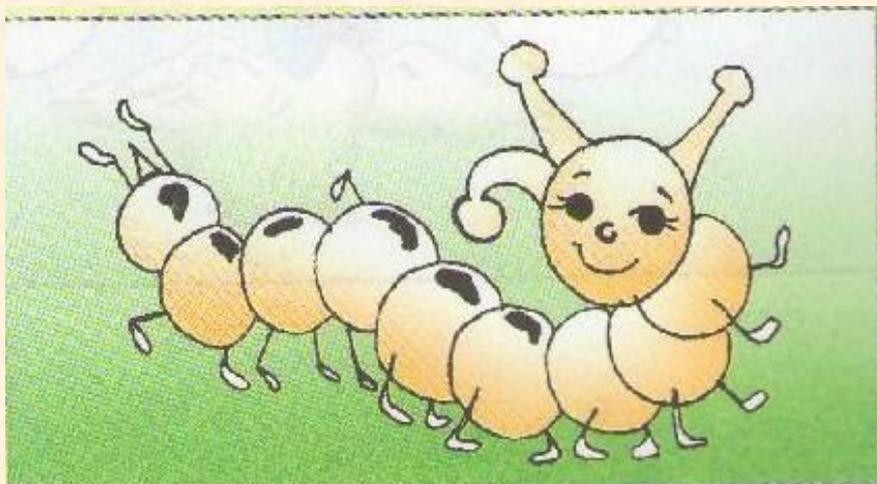


$$20 : 4 = 5$$

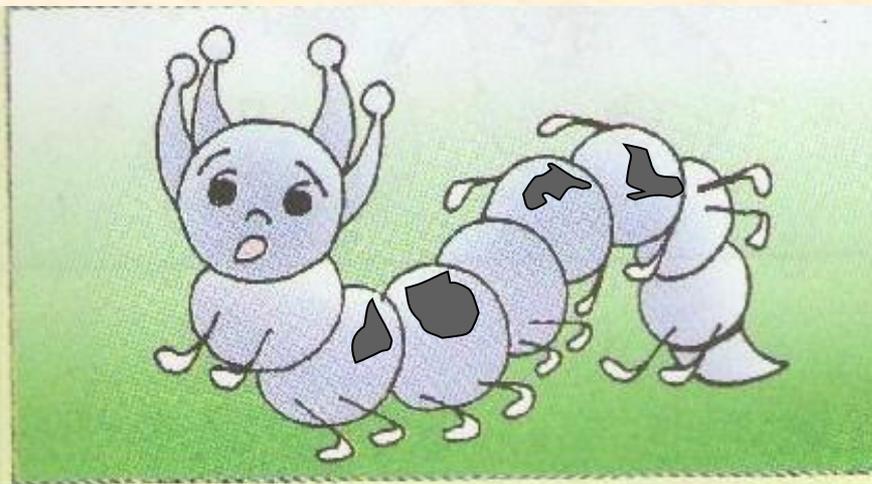


$$18 : 2 = 9$$

Правило: количество пятен на спинках зверушек равно количеству ножек разделить на количество рожек.

41**Нарисуй пятна на спинках зверушек справа.**

$$18 : 3 = 6$$



$$16 : 4 = 4$$

Правило: количество пятен на спинках зверушек равно количеству ножек разделить на количество рожек.

42

По какому правилу записаны слова на карточке слева?
Запиши по такому же правилу слова на карточке справа.

МАК
ПИОН
ЛИЛИЯ
ФИАЛКА



ДУБ
ЛИПА
СОСНА
КАШТАН

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

Желаю всем приятного просмотра!!!