

# ИНФОРМАТИКА

4

ИНФОРМАТИКА  
В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

ЧАСТЬ 1

Алгоритмы и исполнители

ЧЕБЫКОВ  
БАХАСС

РАЗДЕЛ 1



# *Алгоритмы*

## *с ветвлением и циклом*

### *Цели урока:*

- знать определение алгоритма;
- уметь составлять и выполнять алгоритмы с ветвлением и циклом.

# Проверка домашнего задания

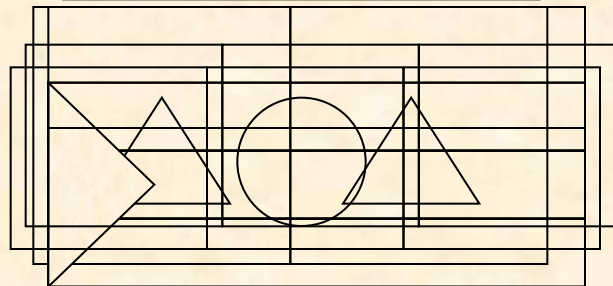
24

Раскрась флаги по алгоритму.

РАСКРАСЬ ФЛАГ ( А Б В Г )

1. Начало
2. Возьми цветные карандаши
3. ЕСЛИ есть круг или треугольник  
ТО 4. Раскрась его цветом А
5. ЕСЛИ полосы горизонтальные  
ТО 6. Раскрась верхнюю полосу цветом Б  
7. Раскрась нижнюю полосу цветом В  
ИНАЧЕ 8. Раскрась левую полосу цветом Б  
9. Раскрась правую полосу цветом В
10. ЕСЛИ есть средняя полоса  
ТО 11. Раскрась её цветом Г
12. КОНЕЦ

А	= зелёный
Б	= оранжевый
В	= синий
Г	= жёлтый



25

Команды этих алгоритмов записаны с помощью условных знаков, например:

■ - найди на карте космическую базу;

→ 1 - отступи вправо на одну клетку;

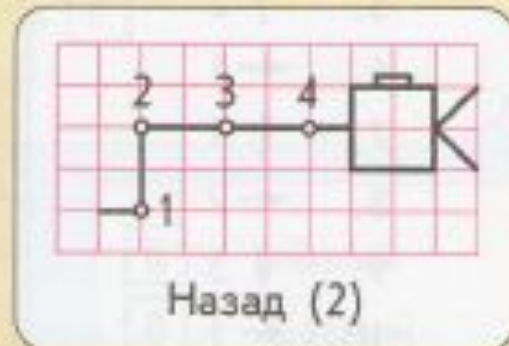
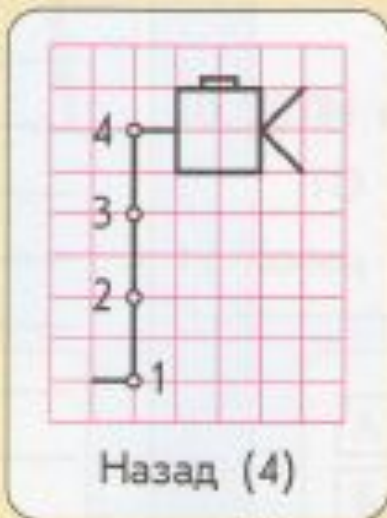
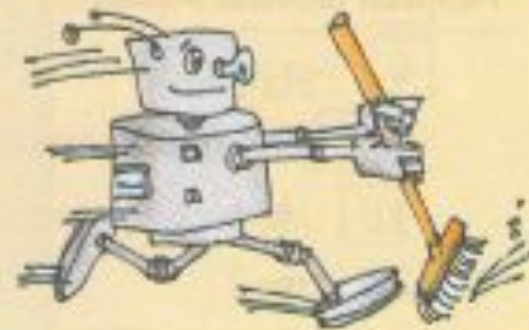
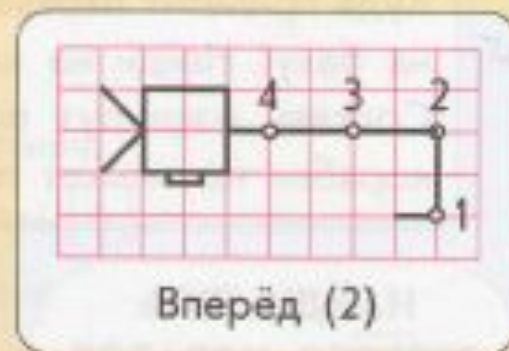
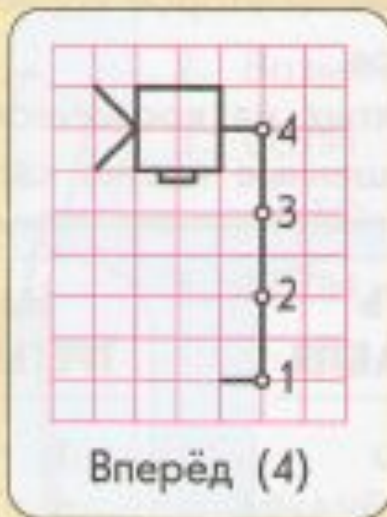
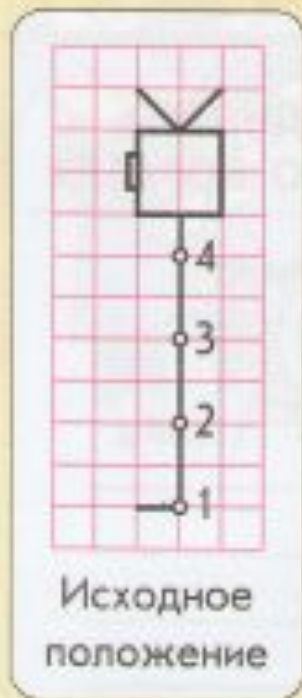
↑ 3 - отступи вверх на три клетки.

Куда прилетит первый корабль? С какой планеты второй корабль возвращается на базу? Найди на карте маршруты полётов.

Составь маршрут полёта с Планеты Запятых на космическую базу. (Путь корабля не может проходить через закрашенные клетки карты).

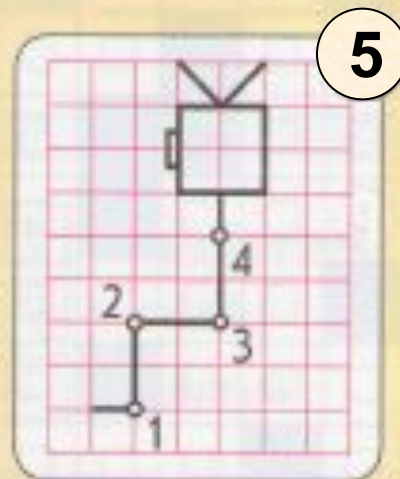
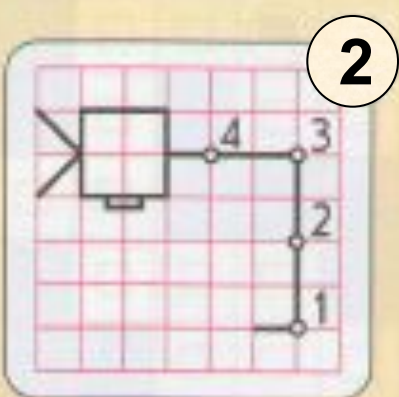
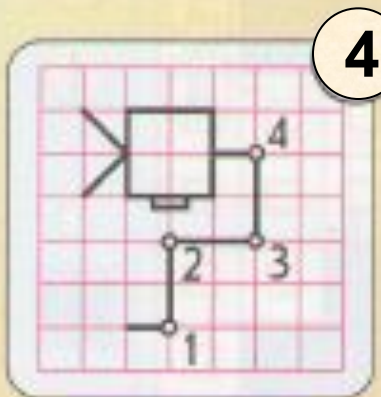
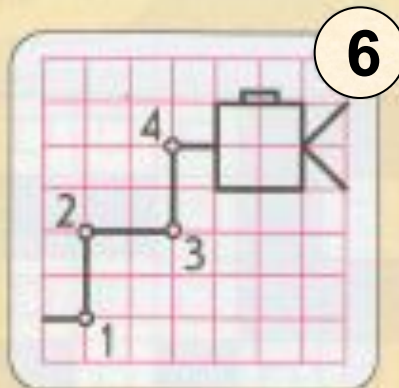
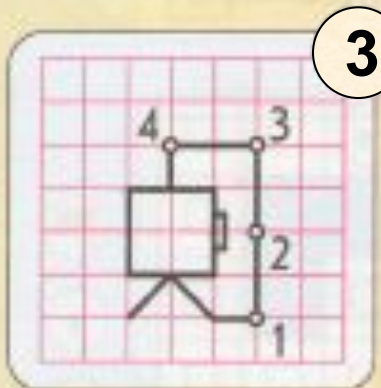


# Вертуничик



## СДЕЛАЙ ЛЕСЕНКУ

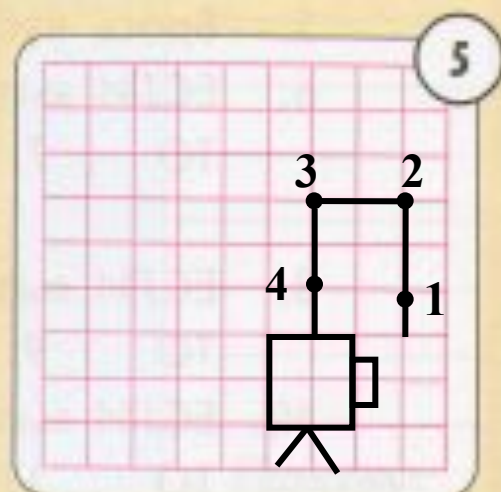
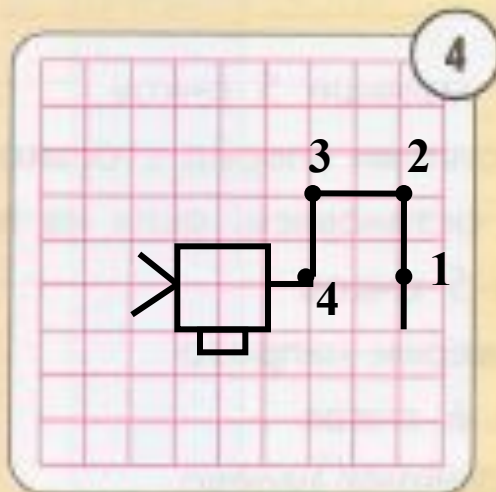
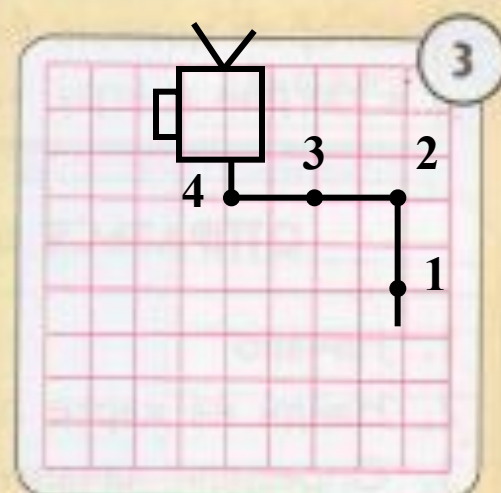
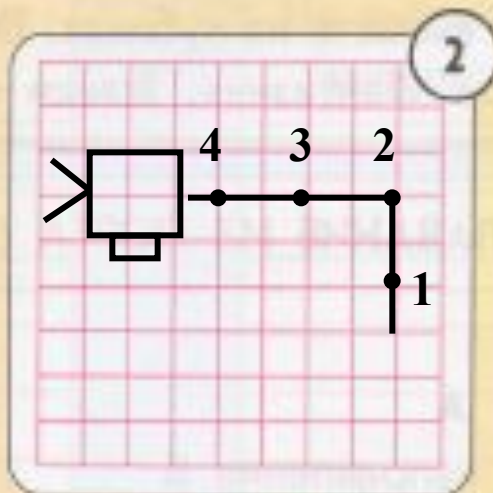
1. Начало
2. Вперёд (3)
3. Вперёд (4)
4. Назад (2)
5. Назад (4)
6. Назад (4)
7. Конец





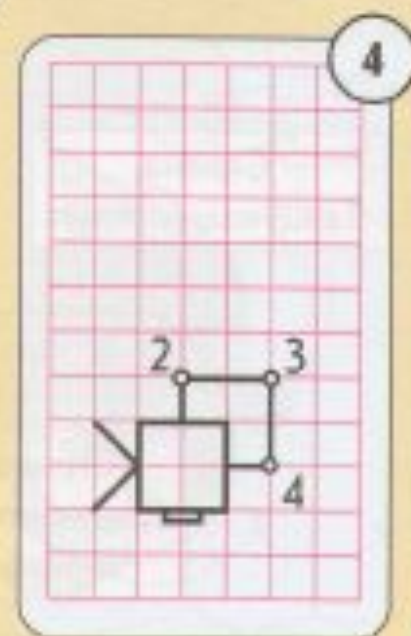
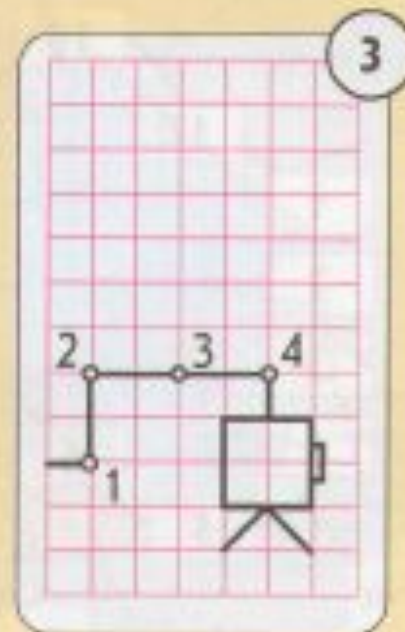
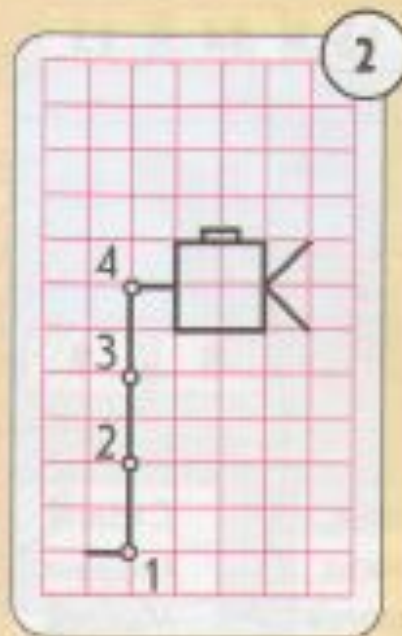
## ПОСМОТРИ, ЧТО ПОД НОГАМИ

1. Начало
2. Вперёд (2)
3. Назад (4)
4. Вперёд (3)
5. Вперёд (4)
6. Конец



## СКРУТИТЬСЯ НАЗАД

1. Начало
2. Назад (4)
3. Назад (2)
4. Назад (3)
5. Конец



# *Домашнее задание*

**№ 29 (стр. 28)**

# *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. - М.:Баласс, 2010, 64с.
3. Иллюстрации из ученика «информатика в играх и задачах. 4-й класс. Часть 1. - М.:Баласс, 2010, 64с.



*Презентацию подготовила*

**Поспелова Г.В.**

*Учитель информатики МБОУ  
«СОШ № 20»*

*г. Новомосковск*

*Тульская область*

**Желаю всем приятного просмотра!!!**