The background features a large, faint spiderweb pattern on a solid red background. A hand holding a pen is visible, with the pen tip pointing towards the center of the web.

# Урок 6. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы (обобщение)

# Цель урока:

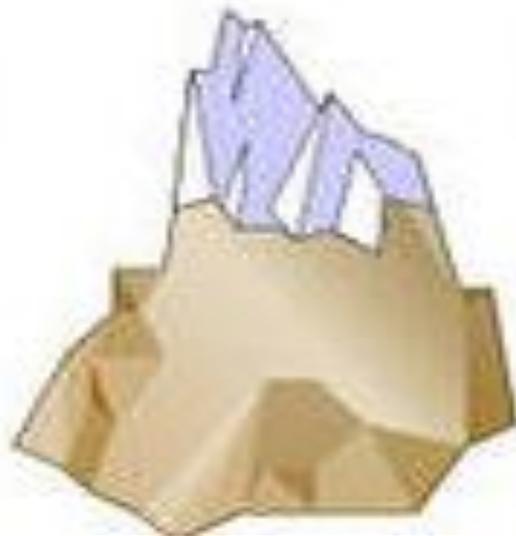
- закрепить представление об алгоритме, схеме алгоритма, ветвлениях и циклах в алгоритме
- закрепить умения составлять и выполнять линейные и нелинейные алгоритмы, записывать и читать схемы алгоритмов, используя условные знаки.

# Задачи урока:

1. Предметные: понимать запись алгоритмов, составлять линейные и нелинейные алгоритмы ( с ветвлениями и циклами)
2. Метапредметные:
  - а) познавательные УУД:
    - развитие внимания, мышления , зрительной памяти учащихся;
    - извлекать знания из различных источников(текста, рисунков, схем, условных обозначений);
  - умение ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного; у
  - б) коммуникативные УУД:
    - учить детей контролировать свою речь ( строить связной ответ) при выражении своей точки зрения по заданной тематике;
    - развивать умение высказывать свои мысли и доказывать свою точку зрения;
    - взаимодействовать друг с другом ( слушать сравнивать и оценивать ответы других)
  - в) регулятивные УУД:
    - составлять план решения учебной задачи;
    - планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
3. Личностные:
  - формирование умения рефлексивной самооценки, умения анализировать свои действия, управлять ими
  - прививать учащимся умения общения и сотрудничества, опираясь на этические нормы, уважать мнение других.

а=и

АЛ



ТМ

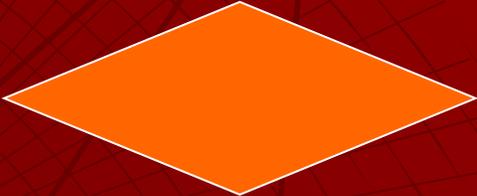
# Урок 6. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы (обобщение)

Девиз урока:

Тяжело в ученье- легко в бою!

- ◆ Что такое алгоритм?
- ◆ Из чего состоит алгоритм?
- ◆ Что такое цикл в алгоритме?
- ◆ Для кого пишут алгоритмы?
- ◆ Какие бывают алгоритмы?



<b>Название фигуры</b>	<b>Изображение</b>	<b>Обозначаемый шаг алгоритма</b>
<b>Овал</b>		<b>Начало и конец</b>
<b>Ромб</b>		<b>Принятие решения</b>
<b>Прямоугольник</b>		<b>Выполнение действия</b>

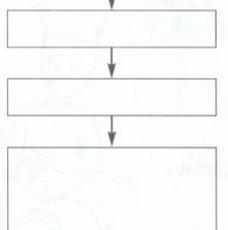
# Проверка домашнего задания

18 Найди и раскрась зверей на рисунке. Впиши название каждого зверя в таблицу. Опиши свои действия с помощью алгоритма: заполни схему, нарисуй стрелки, впиши слова «ДА» и «НЕТ». Обведи на схеме команды, которые тебе нужно было выполнить несколько раз.



ВЫПОЛНИ ЗАДАНИЕ

Начало



Конец

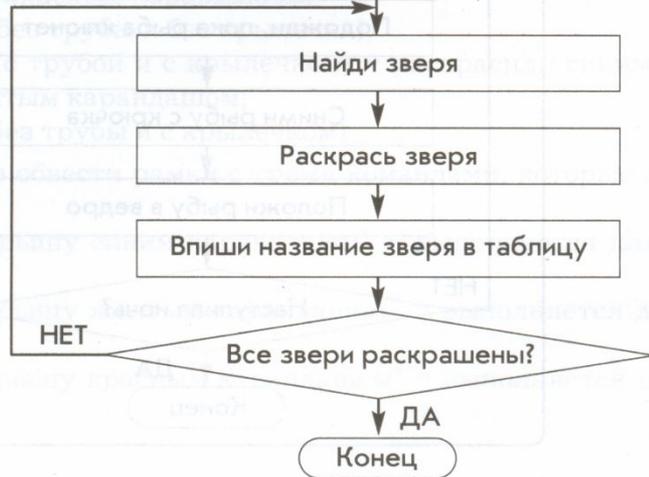
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	



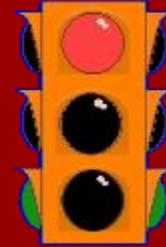
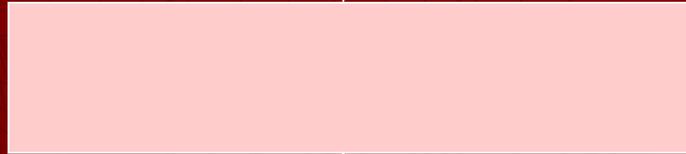
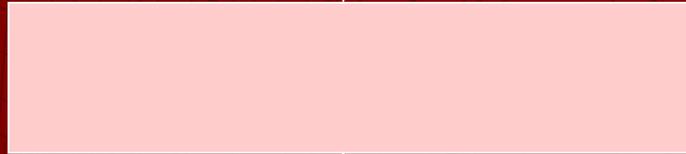
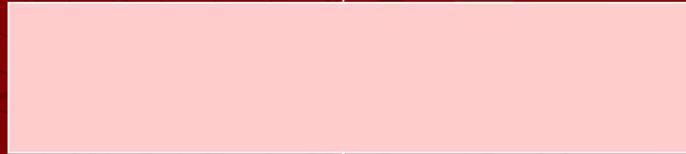
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

ВЫПОЛНИ ЗАДАНИЕ

Начало



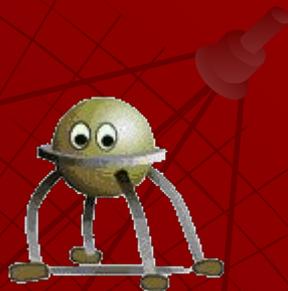
# Алгоритм действий человека при переходе через улицу



# Алгоритм действий человека при переходе через улицу

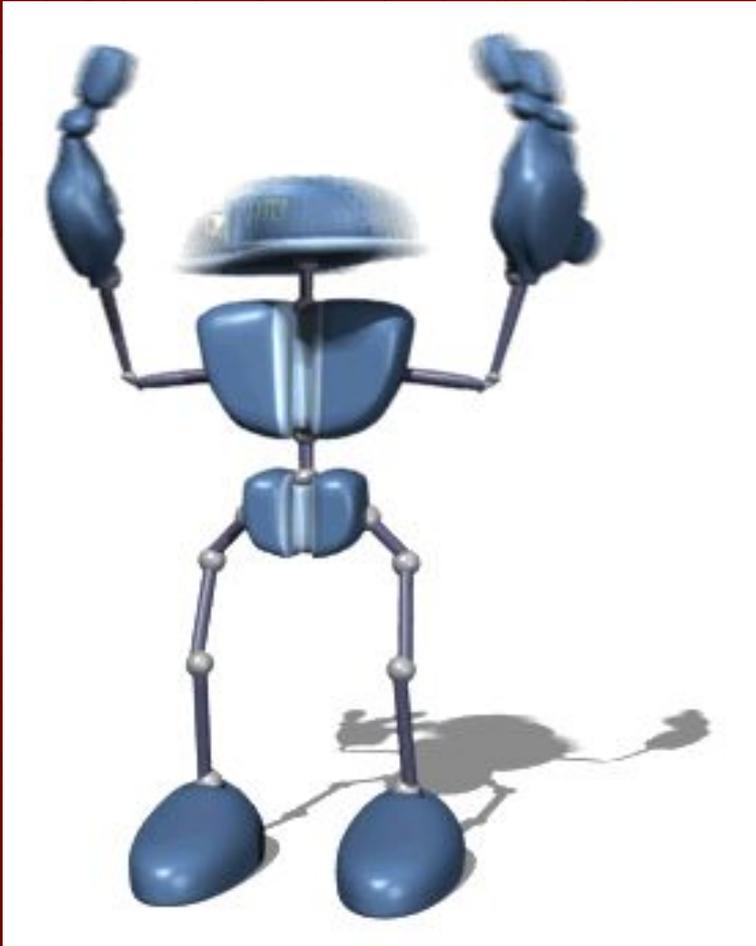


Уборка квартиры

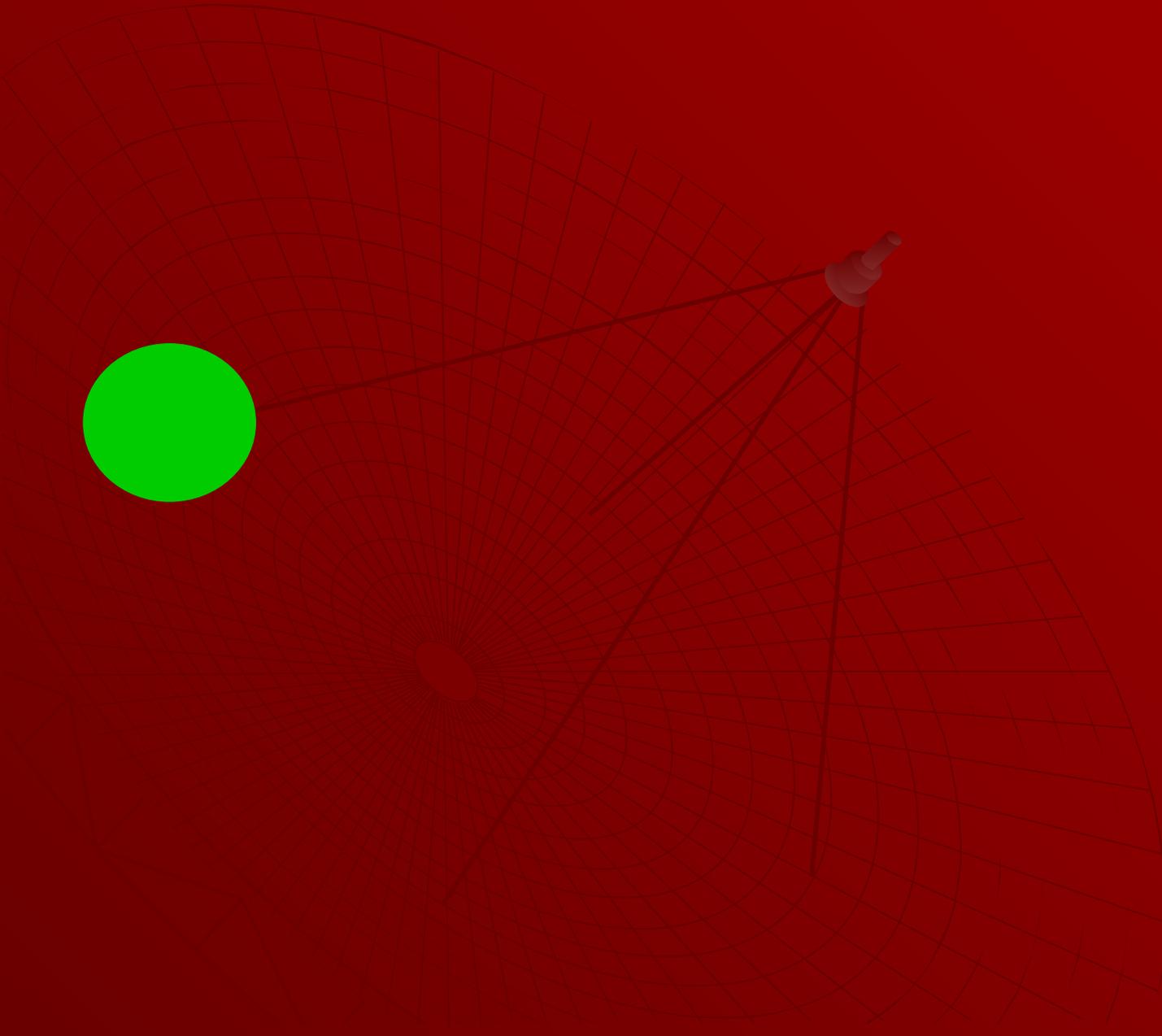


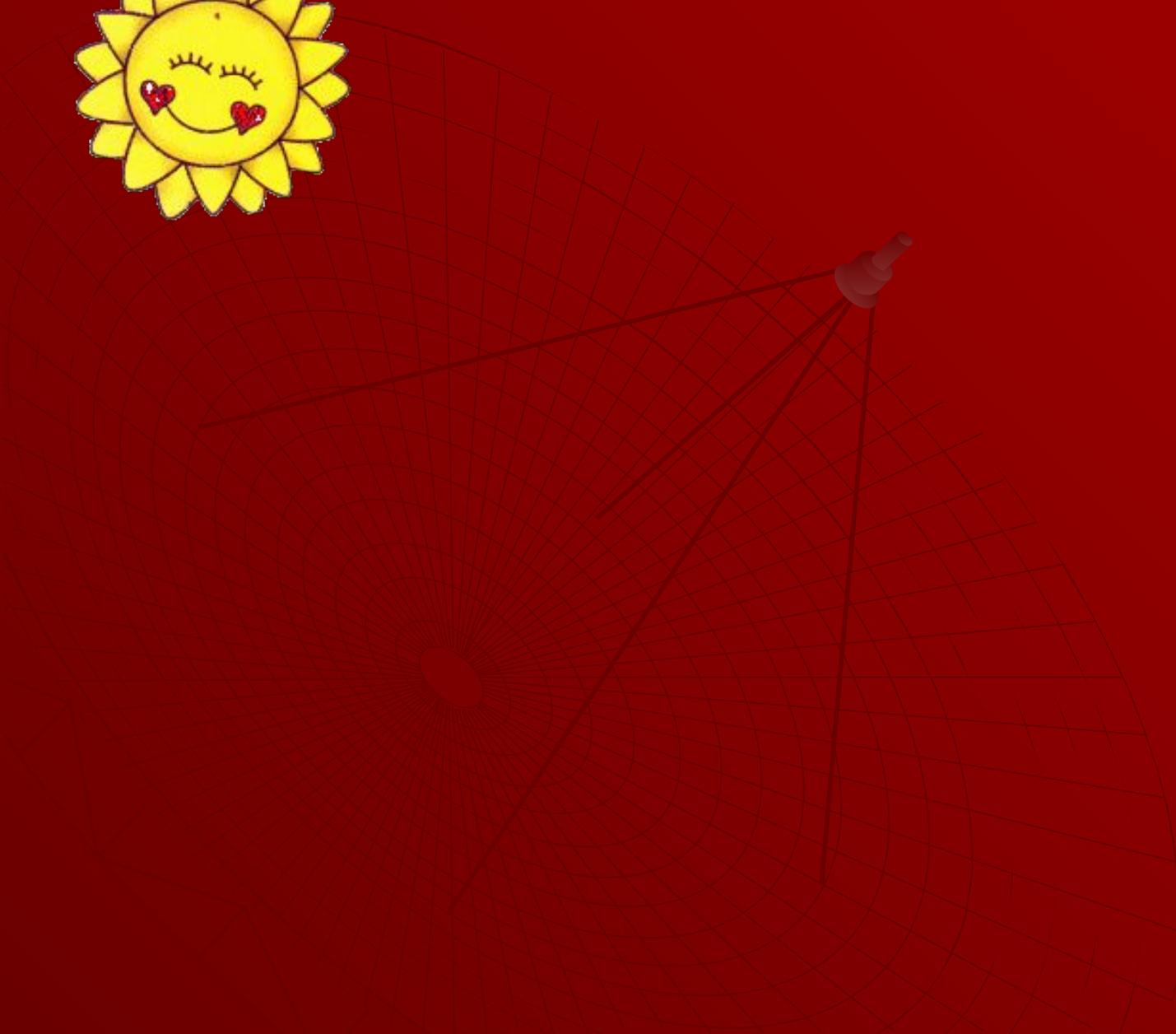
Погладь рубашку

# Физкультминутка



«Раз» – поднялись, потянулись,  
«Два» – нагнулись, разогнулись,  
«Три» - в ладоши 3 хлопка,  
головой 3 кивка,  
На «четыре» - руки шире,  
«Пять» - руками помахать,  
«Шесть» - на место тихо сесть!





# Посмотри мультфильм и расставь команды

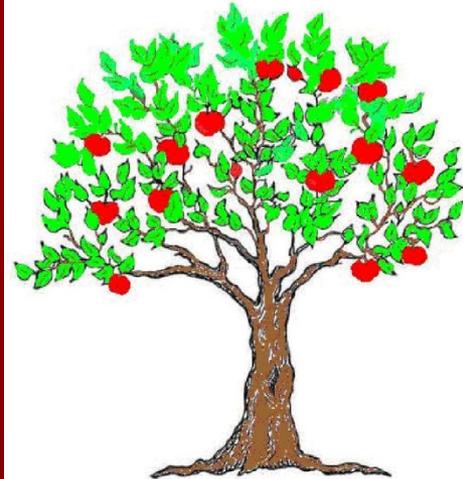
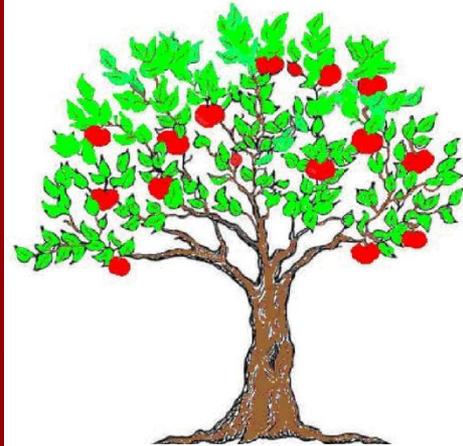
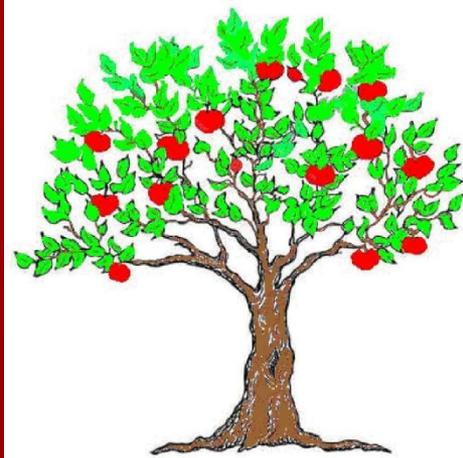
Сделай бутерброд

Завари чай

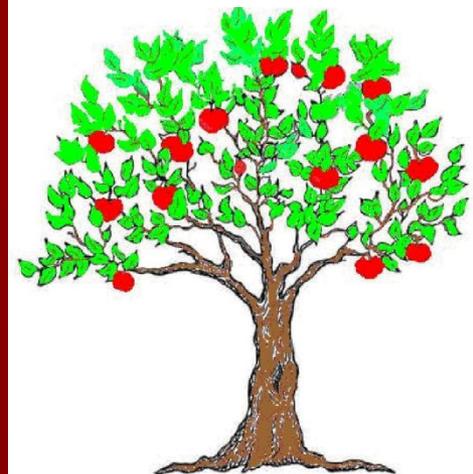
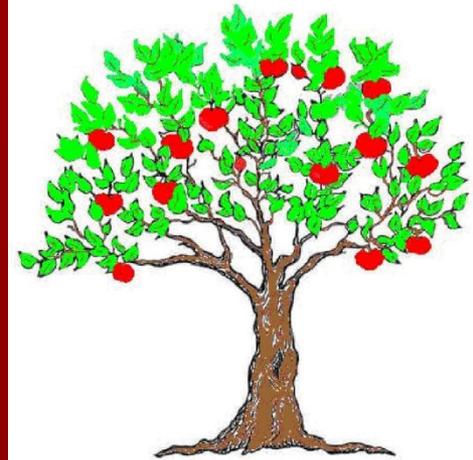
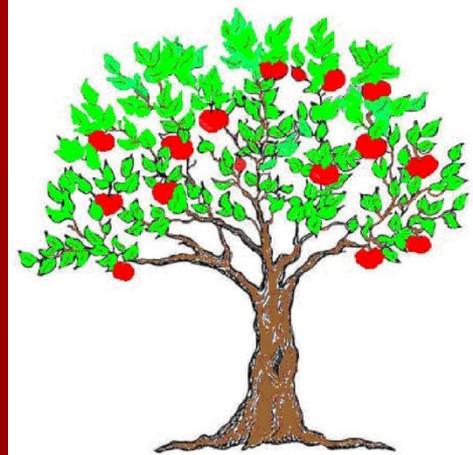
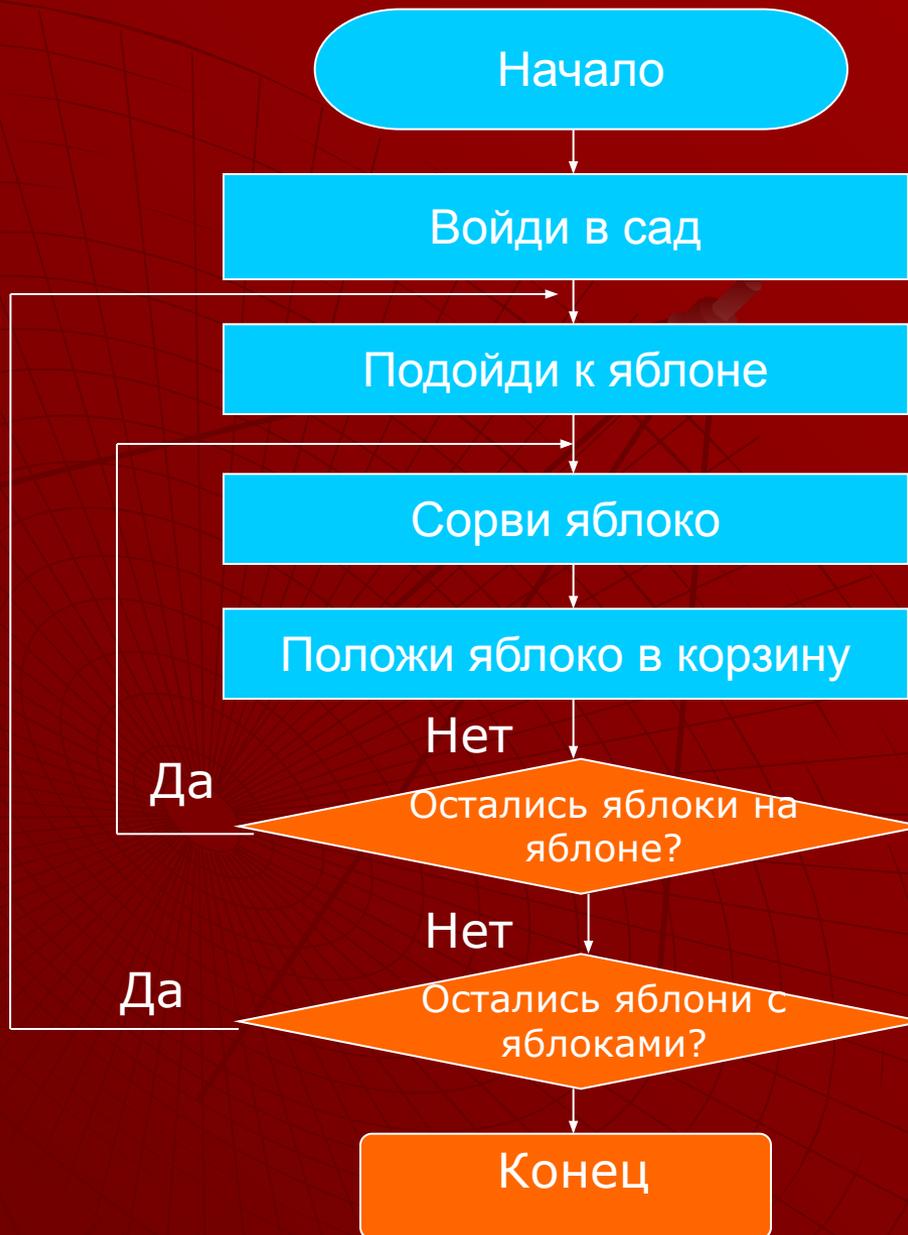
Слепи снеговика



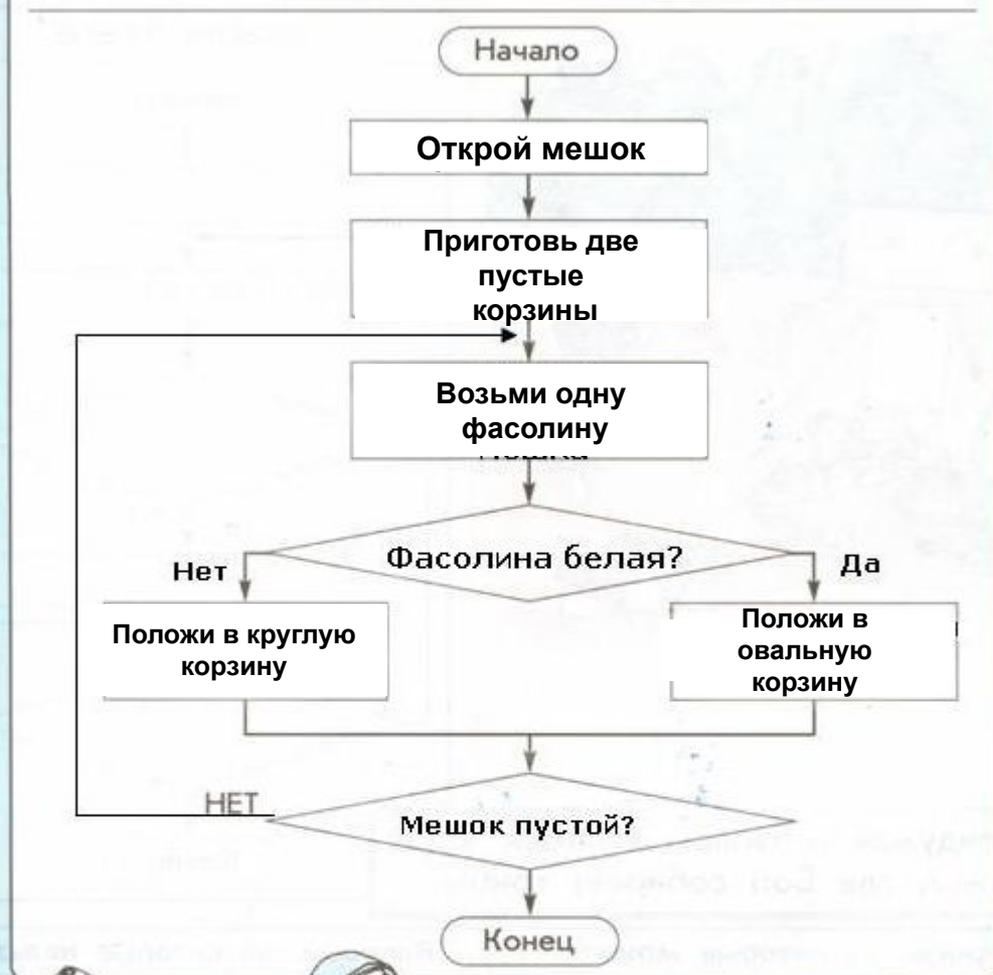
# Собери урожай



# Собери урожай



# РАЗБЕРИ ФАСОЛЬ



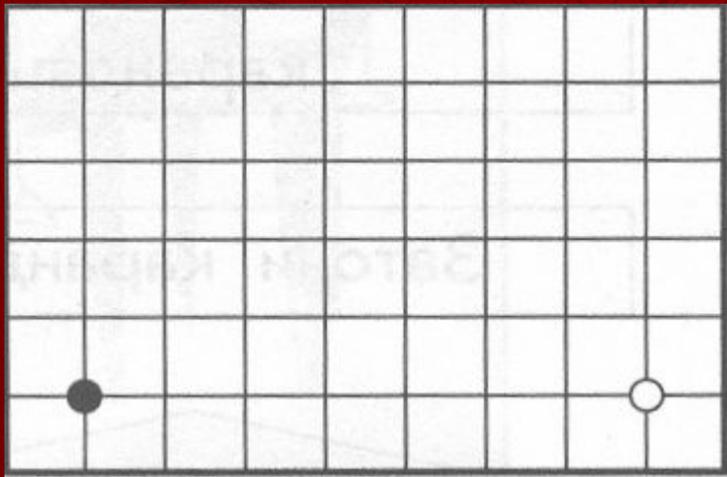
Возьми фасолину из ...

Открой ...

Приготовь две ...

# Графический диктант

Выполни алгоритм. Нарисуй путь в точку ○ .

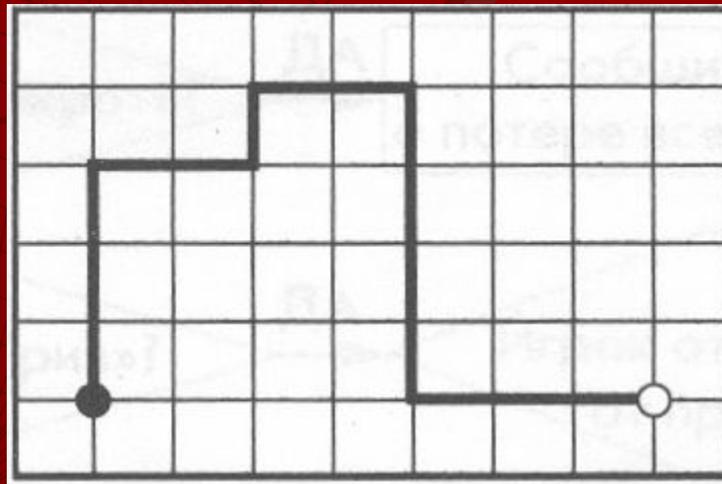


НАРИСУЙ  
ПУТЬ

1. Начало
2. ●
3. ↑ 3
4. → 2
5. ↑ 1
6. → 2
7. ↓ 4
8. → 3
9. Конец

# Графический диктант

Проверяем:



# Ханойские башни



Hanoi.exe

# Итог урока

- Какую работу мы сегодня выполняли?
- ◆ – Чему научились?
- ◆ – Кто с ней справлялся легко?
- ◆ – Кому пока было трудновато?
- ◆ – Кто или что вам помогло справиться?
- ◆ – Кто доволен сегодня своей работой?
- ◆ – Кто хотел бы что исправить? Что? Что для этого нужно сделать?
- ◆ – Какую бы отметку вы себе поставили?



Спасибо за работу!

# ИСТОЧНИКИ

- ♦ Учебник «Информатика. Информатика в играх и картинках. 3 класс». А.В. Горячева, К.И. Горина, Н.И Суворова. М.:Баласс; Школьный дом 2013г. (Образовательная система «Школа 2100»)
  - ♦ Методические рекомендации для учителя по курсу «Информатика. Информатика в играх и картинках. 3 класс». А.В. Горячева, К.И. Горина, Н.И Суворова. М.:Баласс; Школьный дом 2013г. (Образовательная система «Школа 2100»)
  - ♦ Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов. ЦОР « Алгоритмы»  
([http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/e5fdb511-4a83-4865-a2a8-90292a4dfcad/%5BNS-INF\\_3-01-01-02%5D\\_%5BIM\\_153%5D.swf](http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/e5fdb511-4a83-4865-a2a8-90292a4dfcad/%5BNS-INF_3-01-01-02%5D_%5BIM_153%5D.swf))  
[http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/273c1675-d3b9-45d1-8eaf-6be76a919a89/%5BNS-INF\\_3-01-01-02%5D\\_%5BIM\\_152%5D.swf](http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/273c1675-d3b9-45d1-8eaf-6be76a919a89/%5BNS-INF_3-01-01-02%5D_%5BIM_152%5D.swf))  
[http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/67142898-a4ef-467d-b3ab-066e9b992233/%5BNS-INF\\_2-02-04%5D\\_%5BIM\\_098%5D.swf](http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/67142898-a4ef-467d-b3ab-066e9b992233/%5BNS-INF_2-02-04%5D_%5BIM_098%5D.swf)  
[http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/854022c0-136c-4ca9-a2f6-a257f11080b7/%5BNS-INF\\_2-02-06-08%5D\\_%5BIM\\_101%5D.swf](http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/854022c0-136c-4ca9-a2f6-a257f11080b7/%5BNS-INF_2-02-06-08%5D_%5BIM_101%5D.swf)  
[http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/48135b4e-0caf-462c-983e-629fd5ea6df6/%5BNS-INF\\_2-02-06-08%5D\\_%5BIM\\_104%5D.swf](http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/48135b4e-0caf-462c-983e-629fd5ea6df6/%5BNS-INF_2-02-06-08%5D_%5BIM_104%5D.swf)
  - ♦ Картинки из Интернета: - яблоня, корзина с яблоками
  - ♦ Анимированные картинки из интернета:  
робот - [http://animacii.ucoz.ru/\\_ph/146/1/604988921.jpg](http://animacii.ucoz.ru/_ph/146/1/604988921.jpg)  
светофор –  
<http://img3.proshkolu.ru/content/media/pic/icon/1000000/686000/685711-38b9f16d.gif>
- Анимированные картинки движущихся людей из коллекции клипов