

Алгоритмы и исполнители

РАЗДЕЛ 1



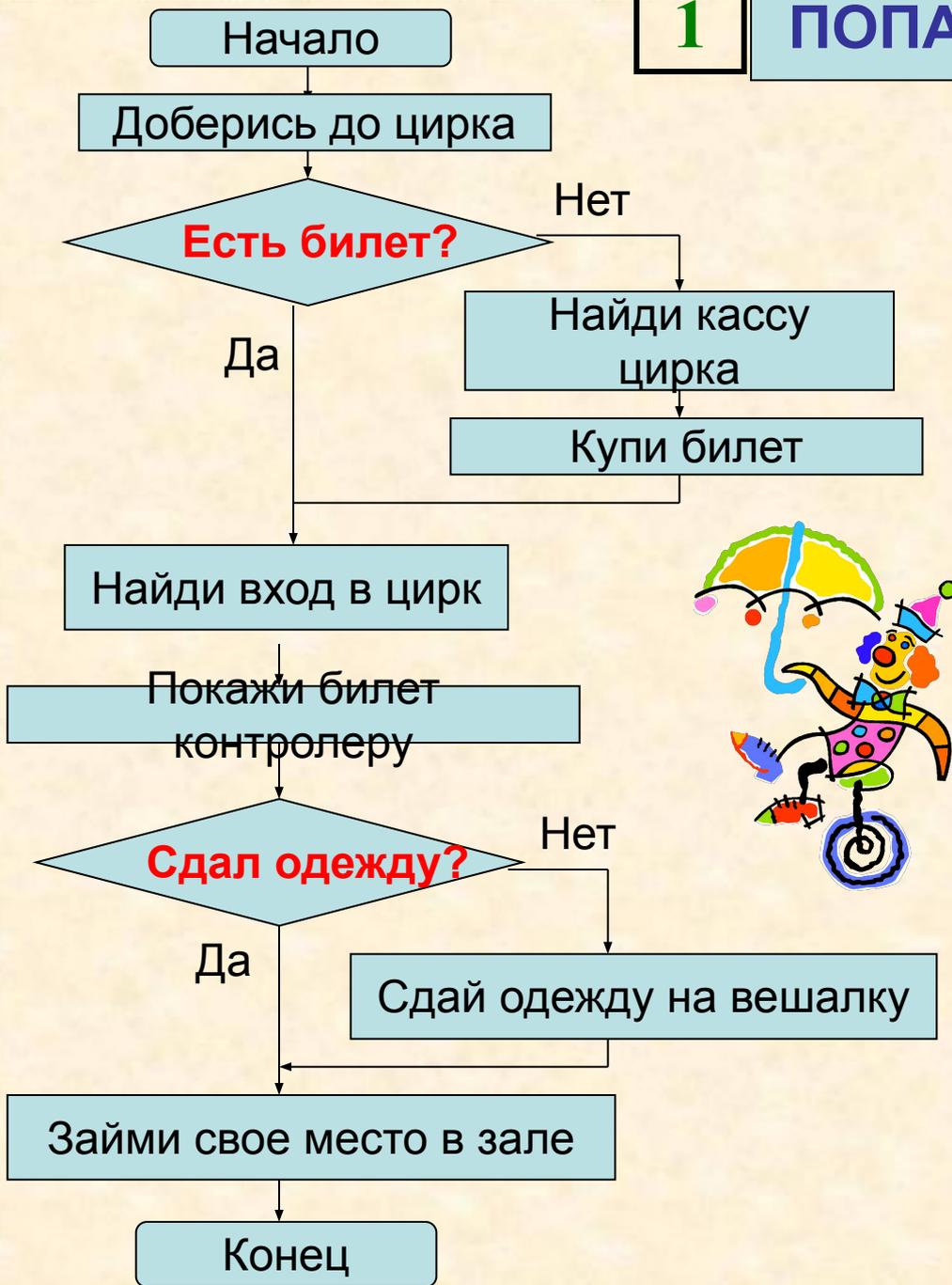
Алгоритм, как план действий, приводящий к заданной цели. Структуры алгоритмов

Цели урока:

- знать понятия «алгоритм», «схема алгоритма», «ветвление», «цикл»;
- уметь составлять и выполнять алгоритмы.

1

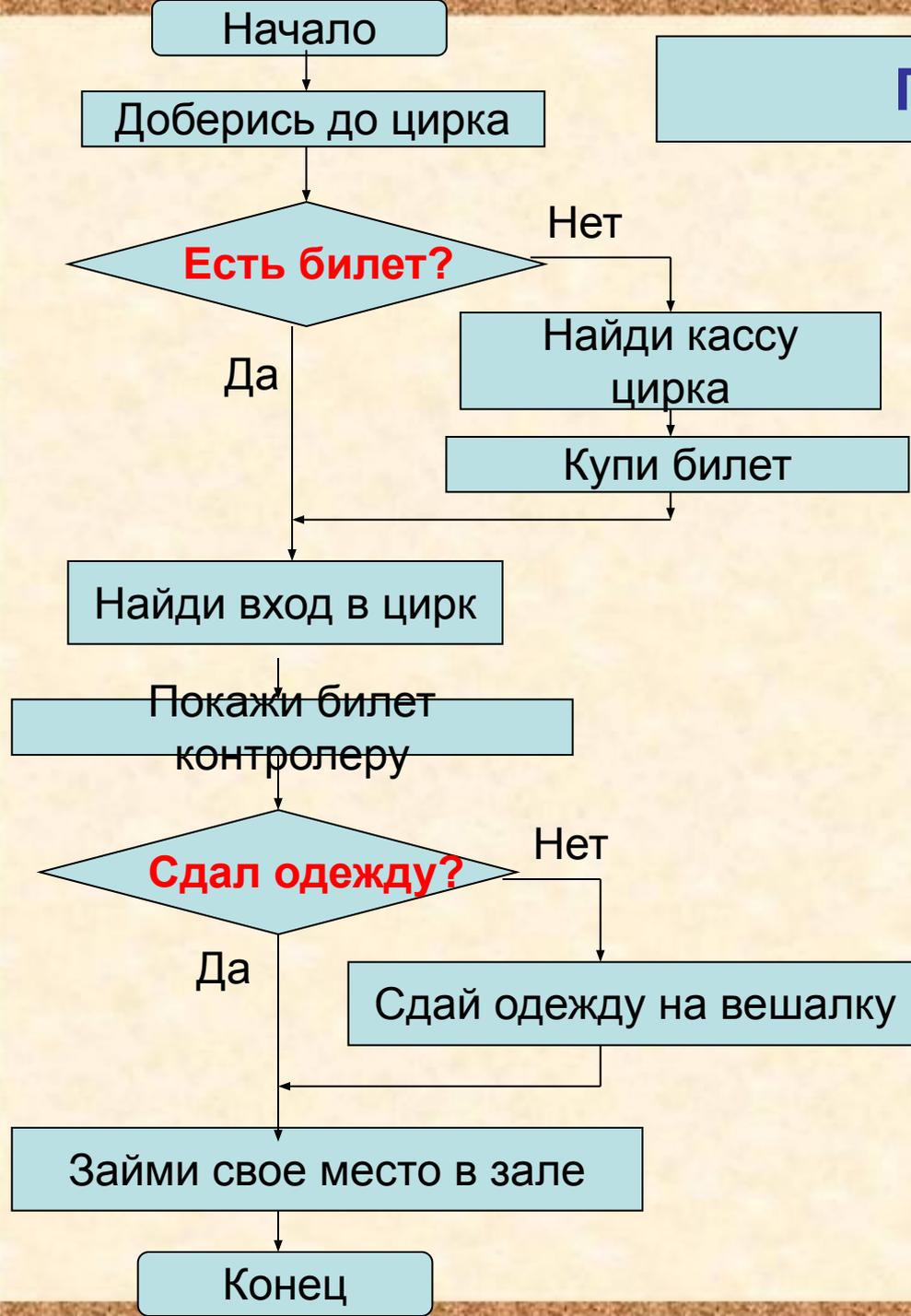
ПОПАДИ НА ПРЕДСТАВЛЕНИЕ



ПОПАДИ НА ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

1. Начало
2. Доберись до цирка
3. **ЕСЛИ** нет билета
ТО 4. Найди кассу цирка
5. Купи билет
6. Найди вход в цирк
7. Покажи билет контролеру
8. **ЕСЛИ** _____
ТО 9. Сдай одежду на вешалку
одежду не сдал
10. Займи свое место в зале
11. Конец





Прочти алгоритм





2

Какие команды алгоритма «**Попади на представление**» описаны здесь более подробно?

Впиши названия алгоритмов и пропущенных в них команд

Купи билет

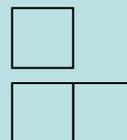
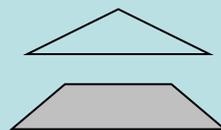
1. Начало
 2. Узнай, сколько стоит билет
 3. Отдай деньги кассиру
 4. **Получи билет**
-
5. ЕСЛИ дал денег больше
ТО 6. Получи сдачу
 1. Конец

Займи свое место

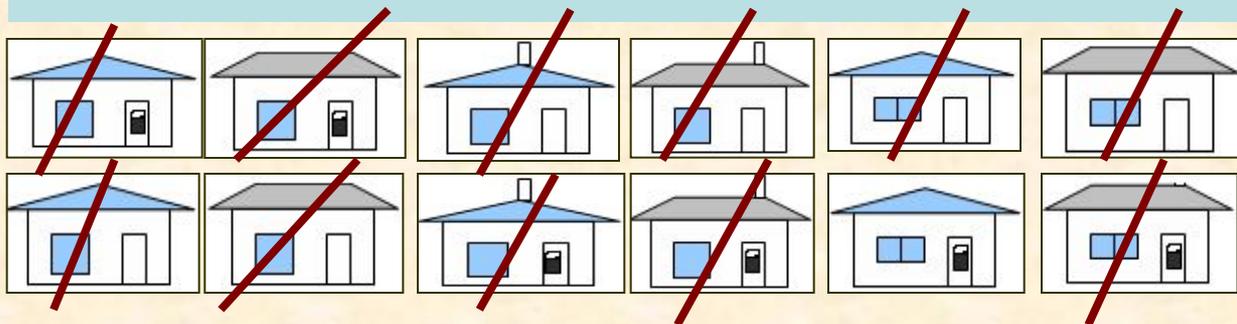
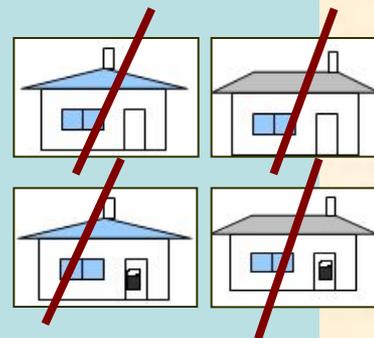
1. Начало
 2. Войди в зал
 3. ~~Найди свой ряд~~
-
4. Найди свое место
 5. Сядь
 6. Конец



1. Начало
2. Возьми простой карандаш
3. **ЕСЛИ** первая буква твоего имени гласная
ТО 4. Вычеркни все домики с крышей
ИНАЧЕ 5. Вычеркни все домики с крышей
6. **ЕСЛИ** у тебя брат **ИЛИ** сестра
ТО 7. Вычеркни все домики с окном
ИНАЧЕ 8. Вычеркни все домики с окном
9. **ЕСЛИ** ты родился весной **ИЛИ** летом
ТО 10. Вычеркни все домики с трубой
ИНАЧЕ 11. Вычеркни все домики без трубы
12. **ЕСЛИ** у тебя есть собака
ТО 13. Вычеркни все домики с замком
ИНАЧЕ 14. Вычеркни все домики без замка
15. Конец



Наталия, брат,
весна, нет собаки



Домашнее задание

№ 3, 4, 5, 7 (стр.3)

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. <http://officeimg.vo.msecnd.net/en-us/images/MH900351611.jpg> - цирк
4. <http://officeimg.vo.msecnd.net/en-us/images/MH900237800.jpg> - клоун с зонтиком
5. <http://officeimg.vo.msecnd.net/en-us/images/MH900290868.jpg> - дрессировщик
6. <http://officeimg.vo.msecnd.net/en-us/images/MH900292132.jpg> - ученица за компьютером
7. <http://officeimg.vo.msecnd.net/en-us/images/MH900232452.jpg> - мальчик
8. Иллюстрации из ученика «информатика в играх и задачах. 4-й класс. Часть 1. - М.:Баласс, 2010, 64с.

Желаю всем приятного просмотра!!!