

ИНФОРМАТИКА

3

ИНФОРМАТИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

ЧАСТЬ 2



Разработка учителя информатики
МОУ «СОШ №20» г. Ново-Московская
Тульской области
Поспеловой Галины Васильевны

Логические рассуждения

РАЗДЕЛ 3



Презентация к уроку информатики в 3 классе
по программе А. В. Горячева
(III четверть)

Подготовка к контрольной работе

Цели урока:

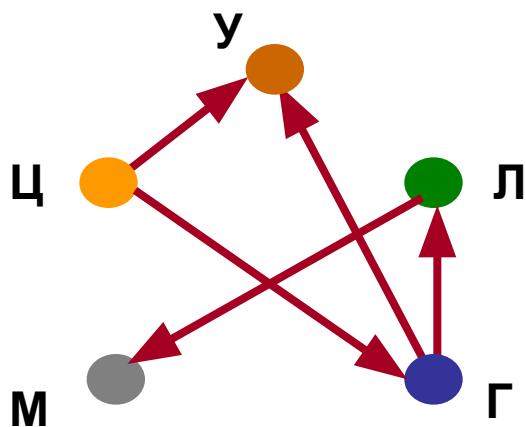
Закрепить полученные знания:

- о множестве, элементе множества, подмножестве, пересечении и объединении множеств;
- о высказывании, истинности высказывания, об отрицании;
- о графе, о графе с направленными рёбрами.

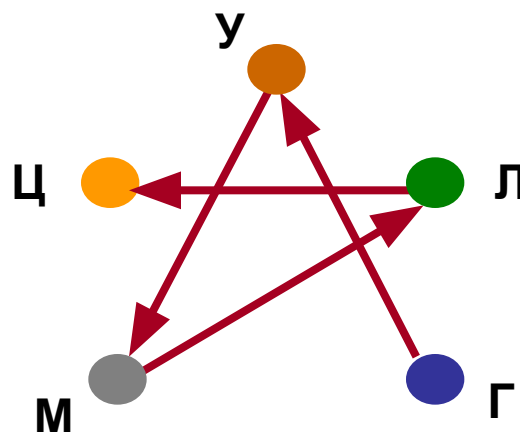
Проверка домашнего задания

Прочитай каждое описание и соедини линиями точки графа. Нарисуй стрелки, если нужно.

Цыплёнок играет с утёнком и гусёнком, лягушонок - с мышонок, а гусёнок - с утёнком и лягушонком.



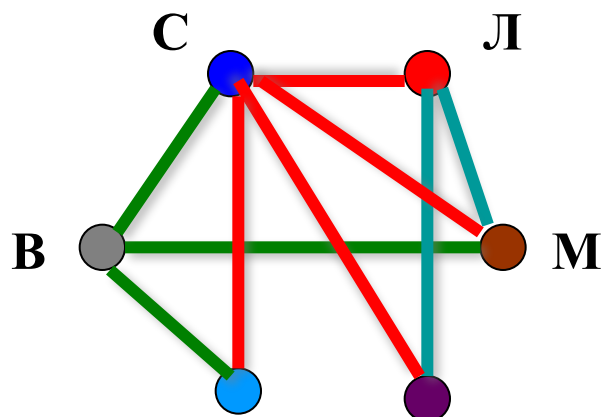
Гусёнок бросил мяч утёнку, а тот – мышонку, мышонок – лягушонку, а тот - цыплёнку.



Прочитай каждое описание и соедини линиями точки графа. Нарисуй стрелки, если нужно.

Сегодня волчонок встретил в лесу медвежонка, сороку и зайчонка. Лисёнок встретил ежа и медвежонка, а сорока повидалась со всеми.

1



З

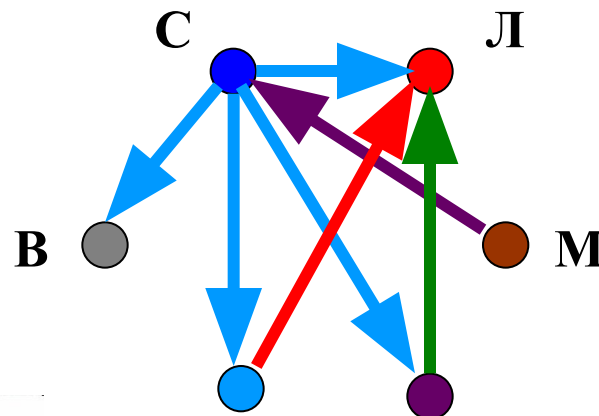


Ё



Медвежонок рассказал кое-что по секрету сороке, а та разболтала всем остальным. Ещё одну новость ёж и зайчонок сообщили лисёнку.

2



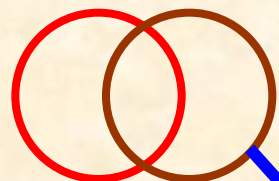
З

Ё

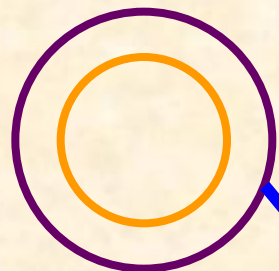


35

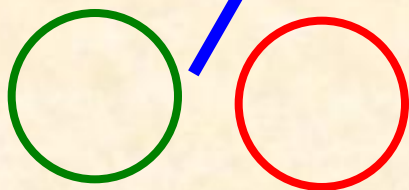
Соедини каждый рисунок с парой множеств.



Множество тигров
Множество зебр



Множество
полосатых животных
Множество хищных
животных

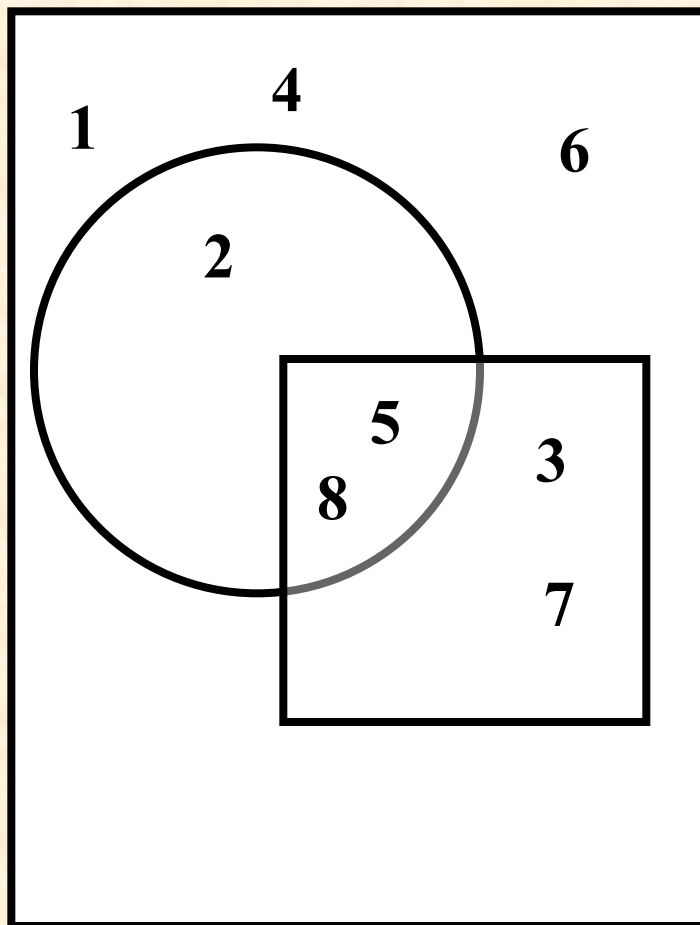
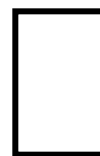


Множество
полосатых животных
Множество тигров

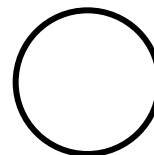


36**Впиши в фигуры номера слов.**

1. Парк
2. Качели
3. Липа
4. Лес
5. Кедр
6. Шишка
7. Дуб
8. Клён

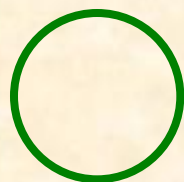
**Множества:**

- слов в списке

- слов на букву
«К»- названий
деревьев

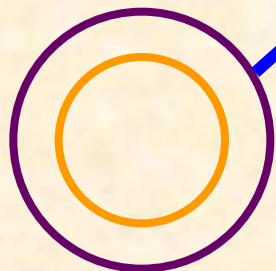
38

Соедини каждый рисунок с парой множеств.



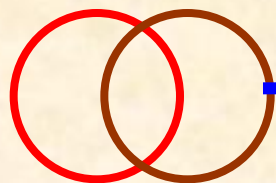
Множество слов

Множество названий рек



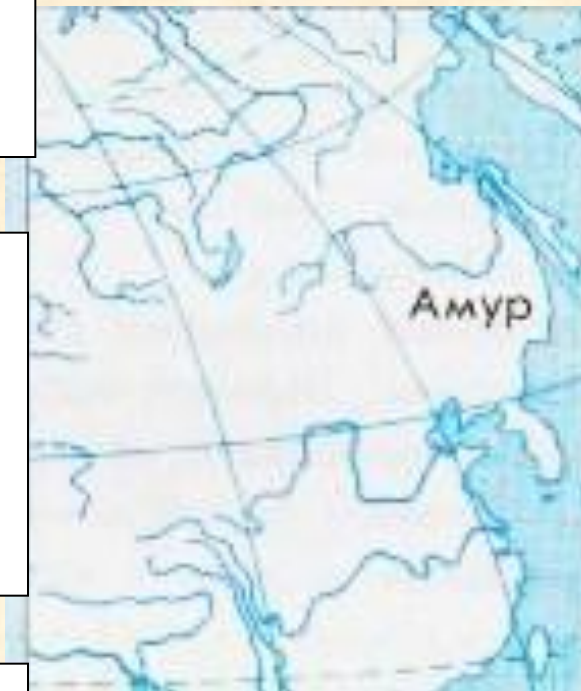
Множество слов на
букву «А»

Множество слов на
букву «Б»



Множество слов
на букву «А»

Множество названий рек



Домашнее задание

№ 37 (стр.22)

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.
3. http://www.free-lancers.net/posted_files/4EF58F9D58E4.jpg -лисёнок
4. http://img-fotki.yandex.ru/get/4712/47407354.359/0_a5e15_bdccdaa7_orig.png - ёжик
5. http://img-fotki.yandex.ru/get/5410/89635038.61a/0_6fb44_69b3085b_XL - сорока
6. <http://www.xrest.ru/images/collection/00752/694/original.jpg> - зайчик
7. http://www.vsyaaanimaciya.ru/_ph/45/2/74437735.gif - медвежонок
8. <http://www.solnushki.ru/images/clipart/animal/wolfs/wolf1.jpg> - волчонок
9. <http://lionet.webasyst.net/shop/> -львёнок
10. <http://www.webweaver.nu/clipart/animals/3.shtml> - зебра
11. <http://www.ecosystema.ru/07referats/tiger/tiger.htm> - тигр



Презентацию подготовила

Поспелова Г.В.

*Учитель информатики МБОУ
«СОШ № 20»*

г. Новомосковск

Тульская область

Желаю всем приятного просмотра!!!