

ИНФОРМАТИКА

4

ИНФОРМАТИКА
В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

ЧАСТЬ 1

Алгоритмы и исполнители

ЧЕБЫК
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

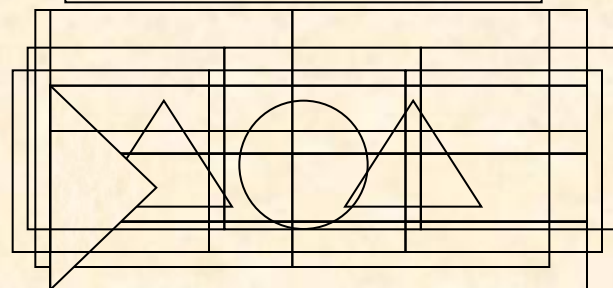
24

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;



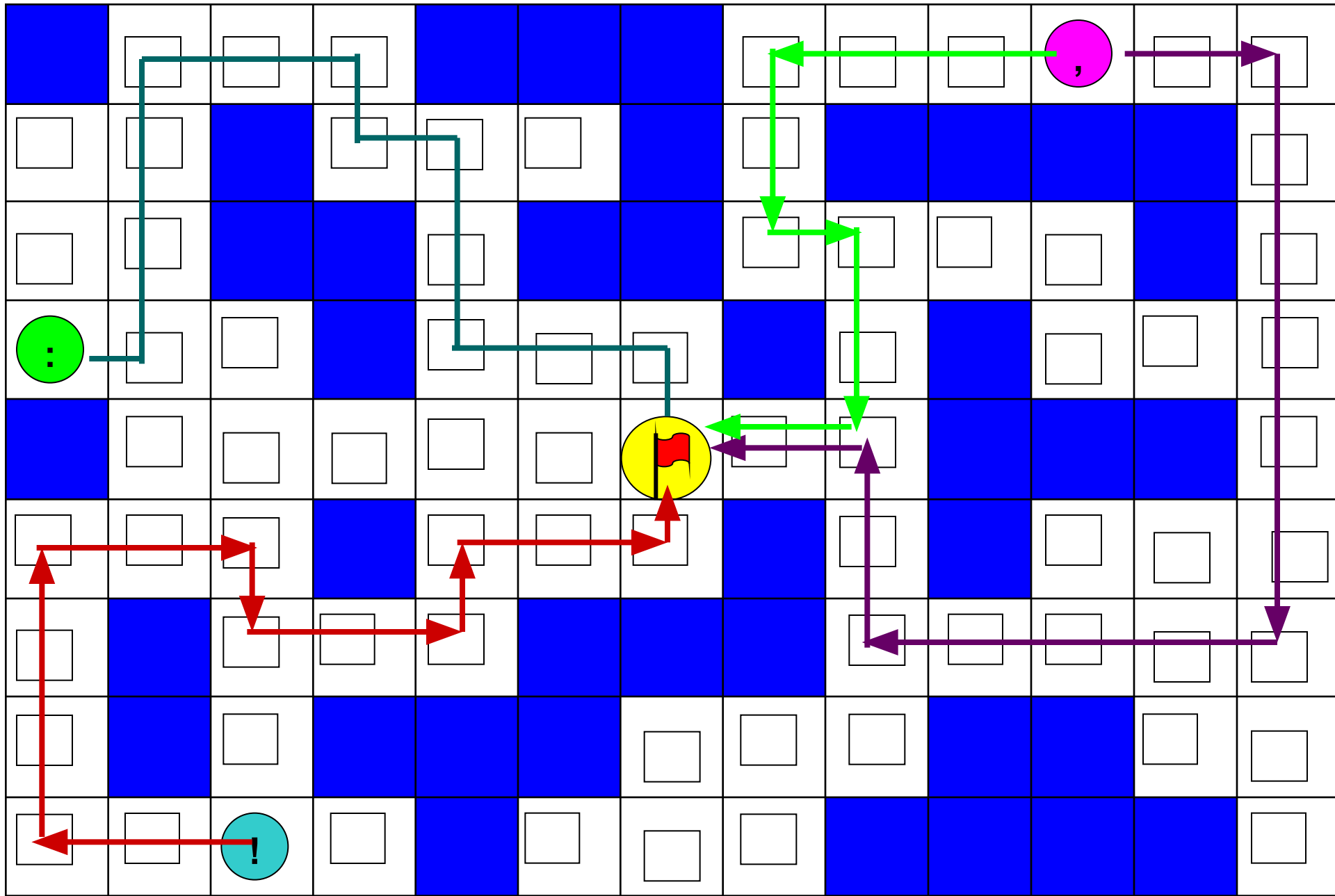
1 - отступи вправо на одну клетку;



3 - отступи вверх на три клетки.

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

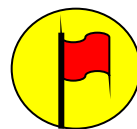
Составь маршрут полёта с Планеты Запятых на космическую базу. (Путь корабля не может проходить через закрашенные клетки карты).



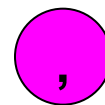
Планета Двоеточий



Планета Восклицательных
знаков

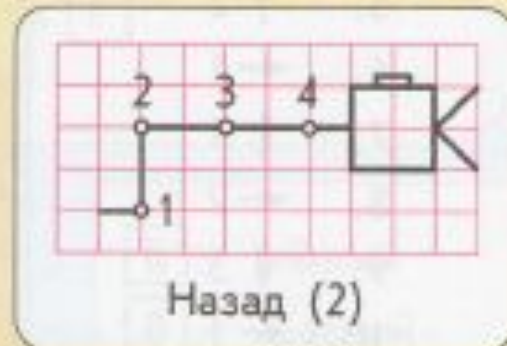
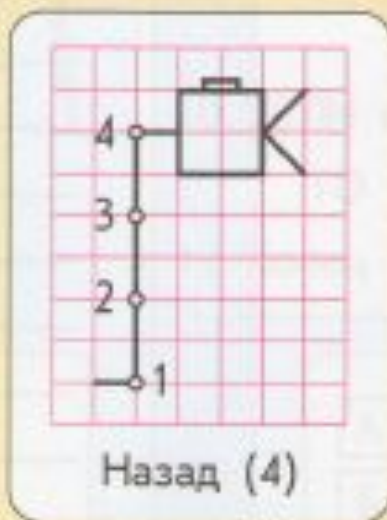
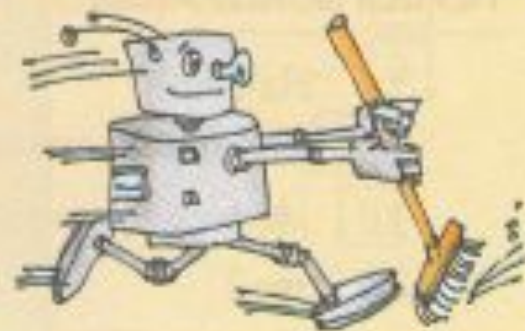
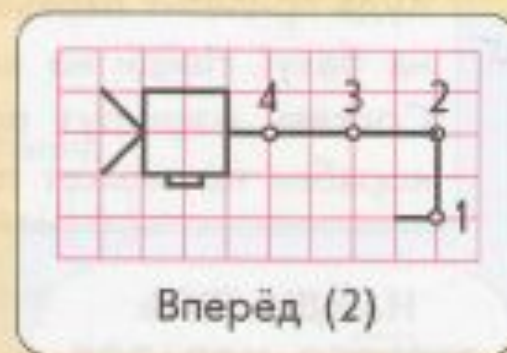
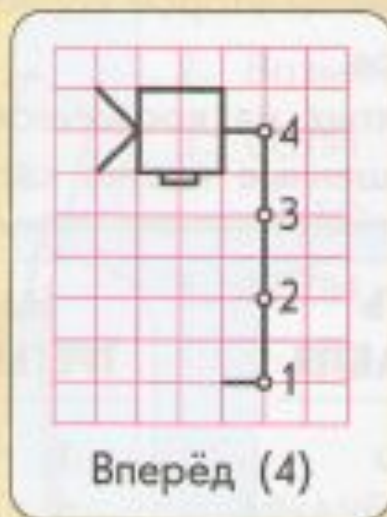
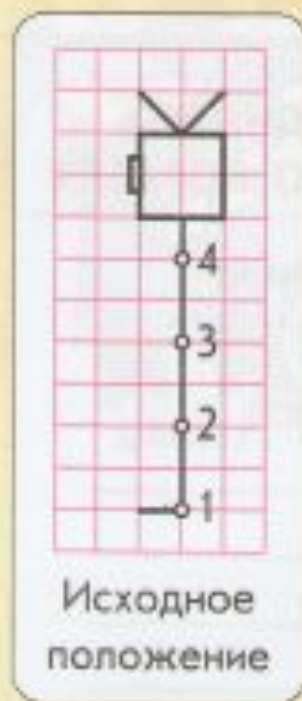


Космическая база



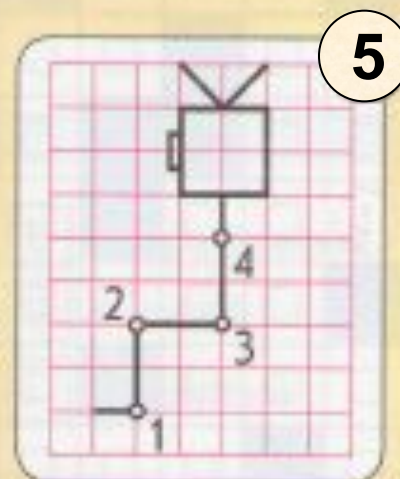
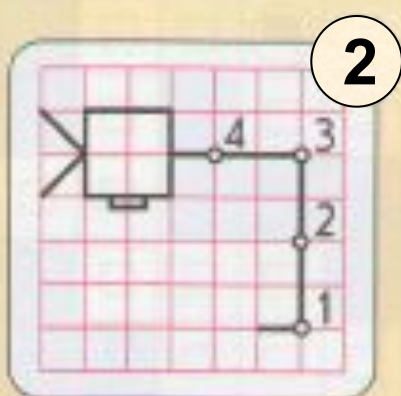
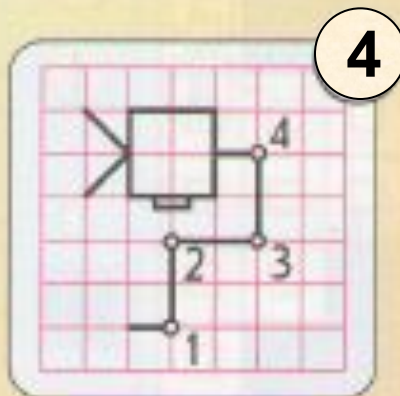
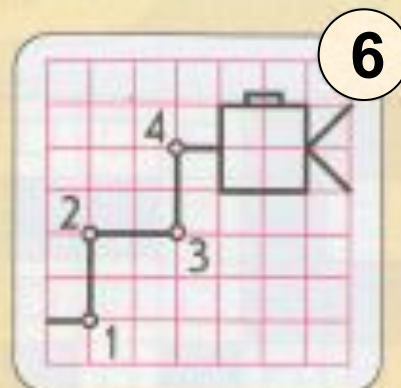
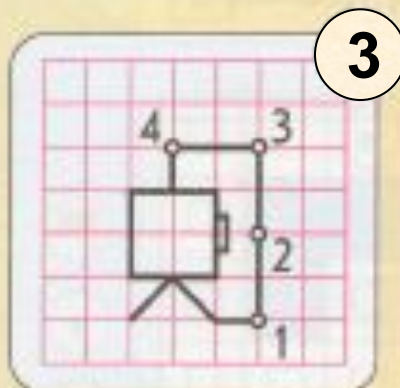
Планета Запятых

Вертуничик



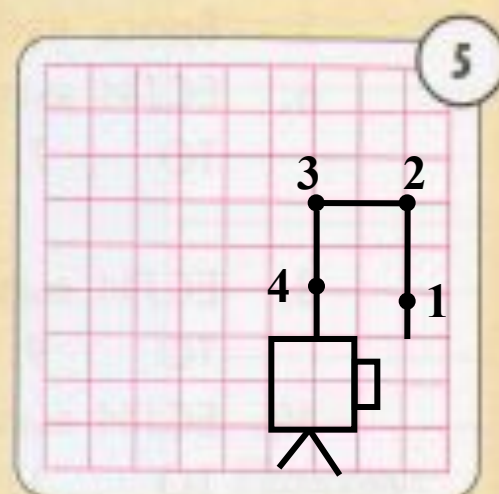
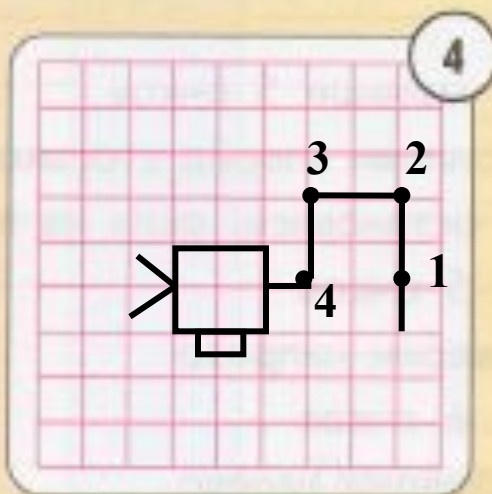
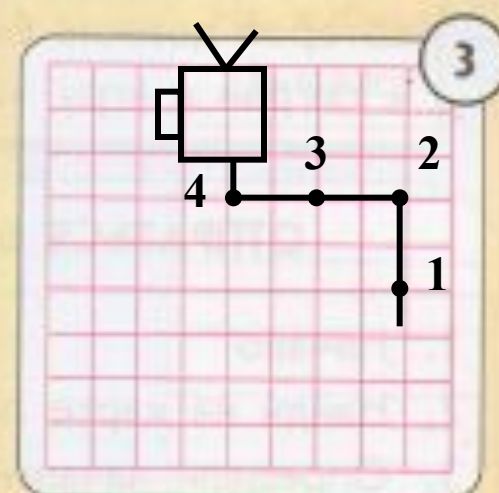
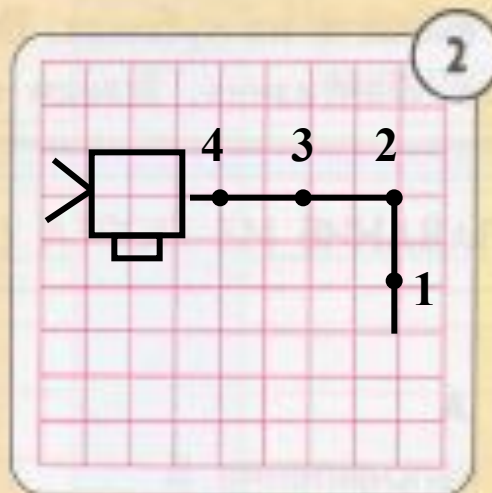
СДЕЛАЙ ЛЕСЕНКУ

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



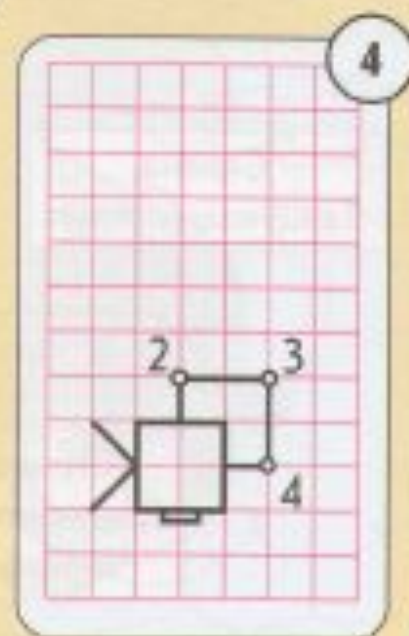
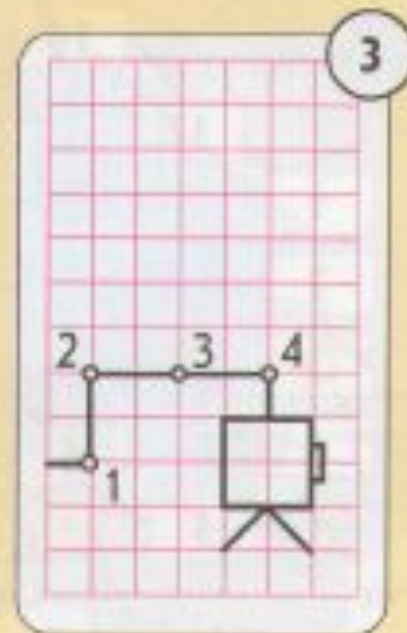
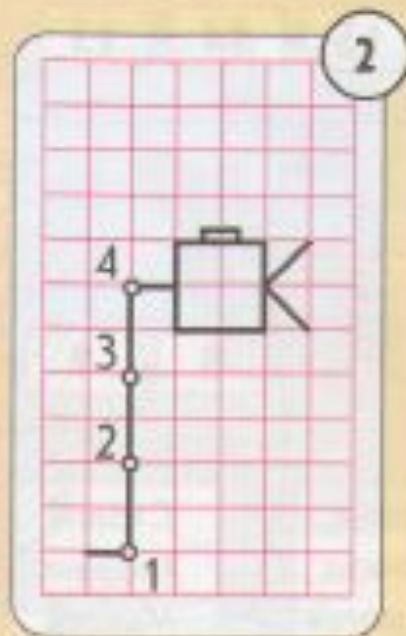
ПОСМОТРИ, ЧТО ПОД НОГАМИ

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!!!