

ИНФОРМАТИКА

3

ИНФОРМАТИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

ЧАСТЬ 2



Разработка учителя информатики
МОУ «СОШ №2» г. Новомосковск
Тульской области
Поселовой Галины Васильевны

Множества

РАЗДЕЛ 3



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

Граф.

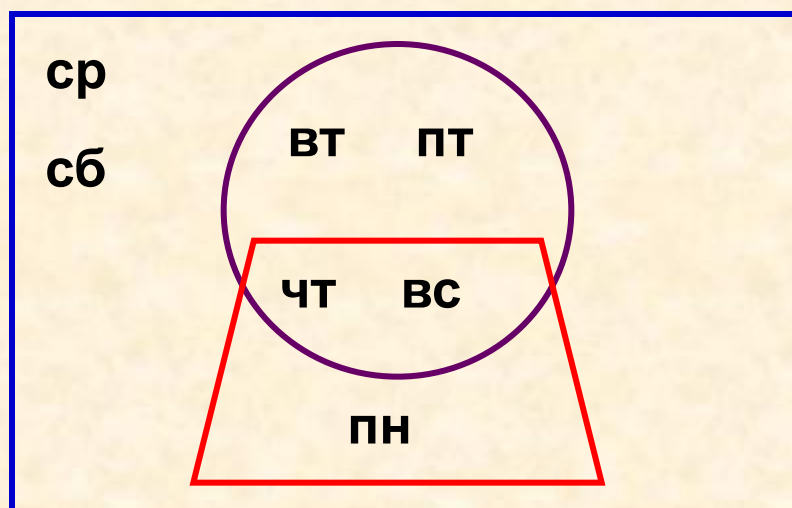
Вершины и рёбра графа

Цели урока:

- иметь начальное представление о понятии «граф»;
- уметь составлять граф по словесному описанию отношений между предметами и существами.

*Проверка
домашнего задания*

Впиши в фигуры обозначения дней недели.



Множества

	- дней отдыха зебры
	- дней, когда зебра каталась на лодке
	- дней, когда зебра играла в футбол

*Какие
точки соединить?*

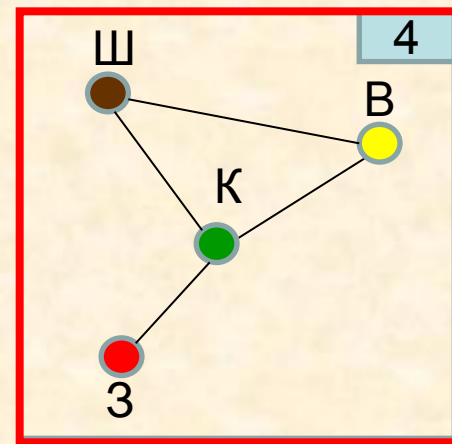
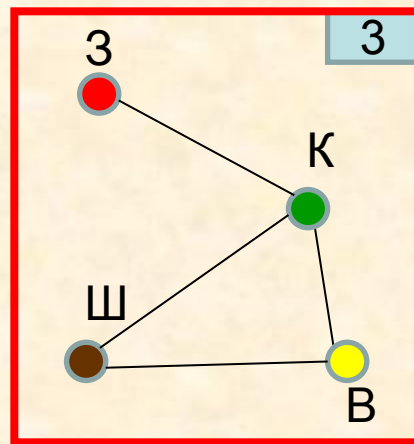
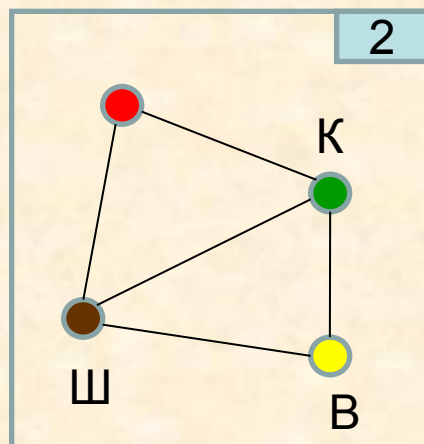
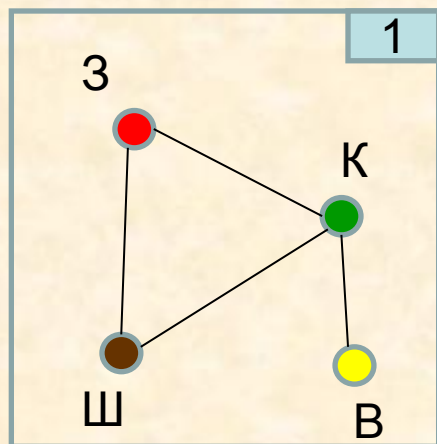
Найди правильный граф.



Граф – это схема действий объекта.

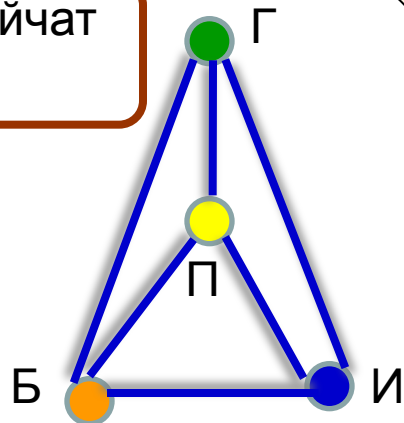
Вершины графа – точки (объекты).

Рёбра графа – линии (действия)

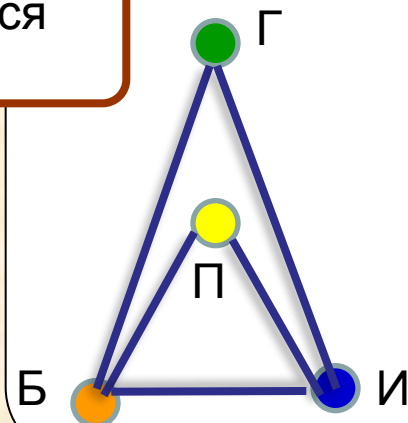


Прочитай рассказ о зайчатах и соедини точки.

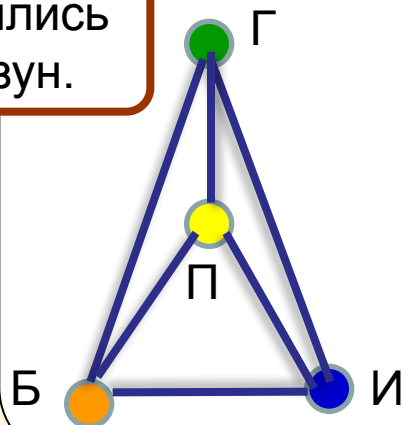
1. Все четверо зайчат жили дружно.



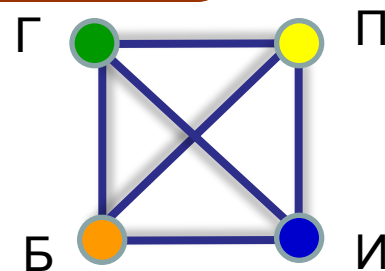
3. Игрун поссорился с Бегуном.



2. Потом поссорились Прыгун и Грызун.



4. Пришла мама зайчиха и помирила всех зайчат.



Рассмотри карту лабиринта. Соедини на графе соседние препятствия.



ВХ – вход в лабиринт

А – низкая арка, под которой можно проползти

Д – голодный дракон

Б – очень высокий каменный барьер

П – верёвочный мост через пропасть

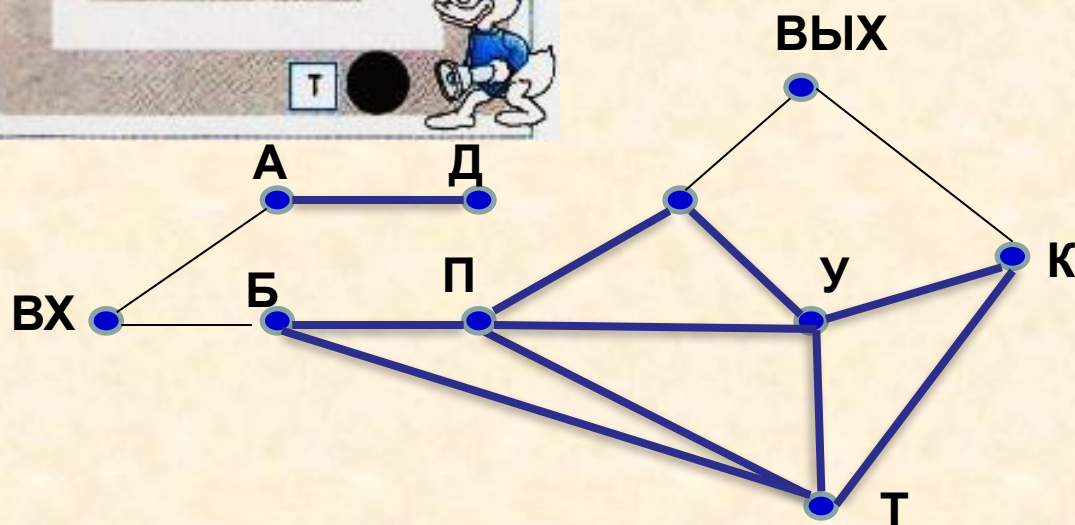
Н – из земли торчат острые ножи

Т – очень тёмный ход

У – призрак - усыпитель

К – под ногами глубокий замаскированный колодец

ВЫХ – выход из лабиринта



Домашнее задание

№ 29 (стр.17)

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 1 – 56 с. М.:Баласс, 2010.



Презентацию подготовила

Поспелова Г.В.

***Учитель информатики МОУ
«СОШ № 20»***

г. Новомосковск

Тульская область, 2011 г.

Желаю всем приятного просмотра!!!