

ИНФОРМАТИКА

3

ИНФОРМАТИКА
В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

часть 2



Разработала учитель информатики
МОУ «СОШ №20» г. Новомосковск
Тульской области
Госеловой Галина Васильевна

ОСНОВЫ ЛОГИКИ

Контрольная работа №4

"Аналогия и закономерность"

**Презентация к уроку информатики в 3 классе
по программе А.В.Горячева**

(IV четверть 6 урок)

Проверка домашнего задания

30

По какому правилу числа следуют друг за другом?
Заполни пустые карточки.



-10

-1

-10

-1

-10

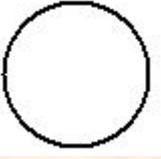
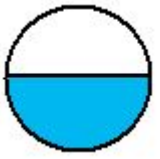
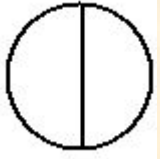
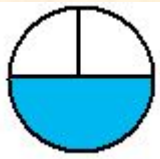


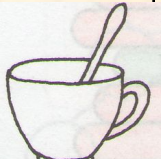
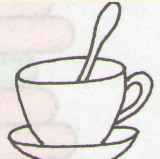
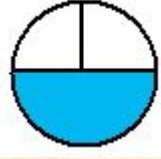
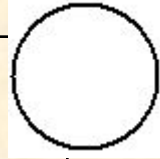
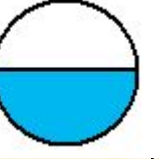
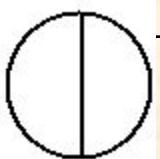
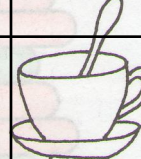
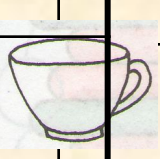
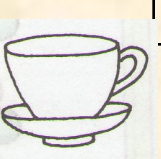
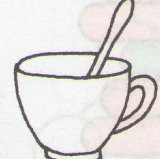
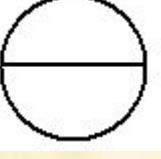

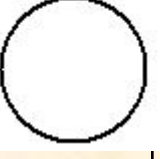
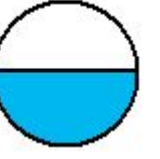
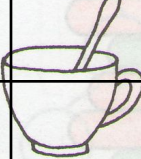
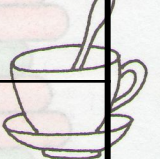
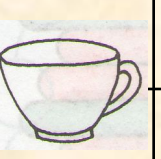

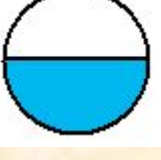
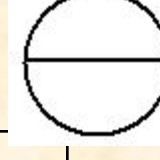
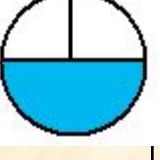
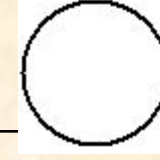
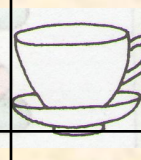
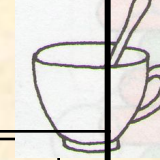
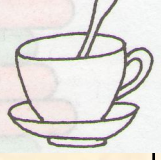
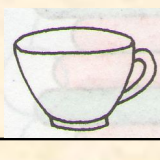
-1

-10

-1

33

Нарисуй фигуры в пустых клетках таблицы.
Нарисуй по такому же правилу чашки.



Кто выигрывает

34

Прочитай правила игры и рассмотри рисунки. Запиши секреты, которые нужно знать, чтобы выиграть. Закрась кольца четвёртой пирамиды.

ИГРА

«НЕ БОЛЬШЕ ДВУХ КОЛЕЦ»

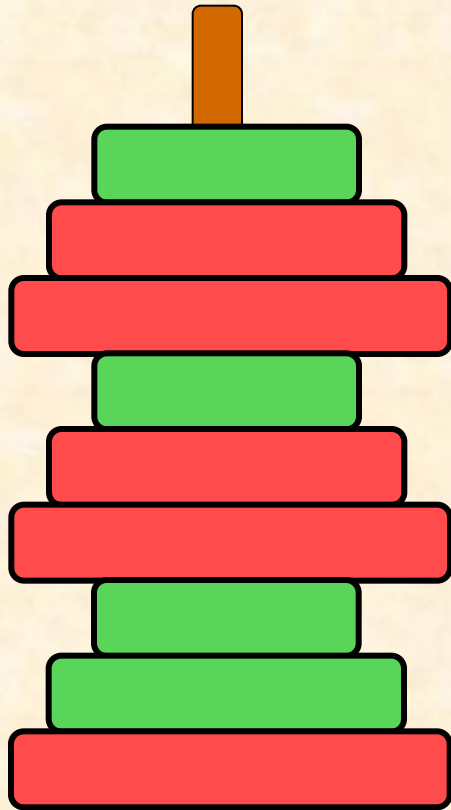
Два цветных карандаша по очереди закрашивают **одно** или **два** кольца пирамидки, начиная с верхнего. Выигрывает карандаш, который закрасит нижнее кольцо.

Первая игра



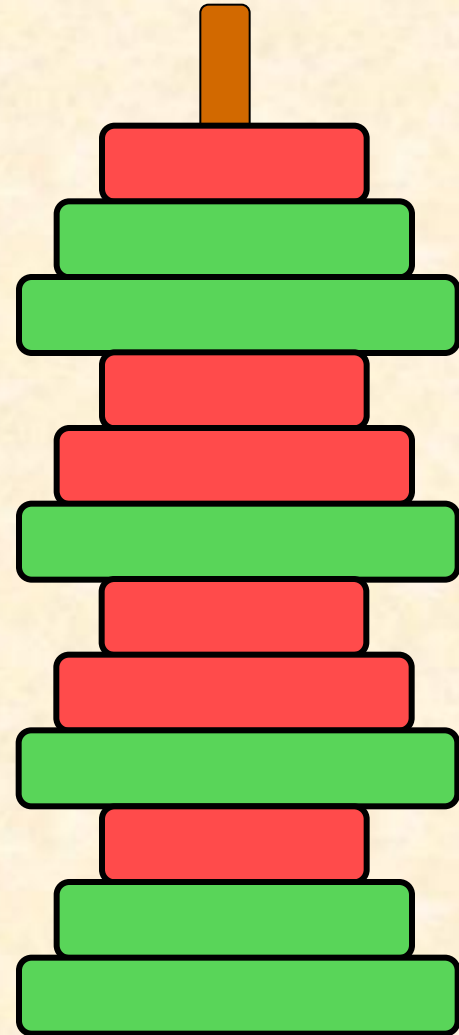
Выиграл красный
карандаш

Вторая игра



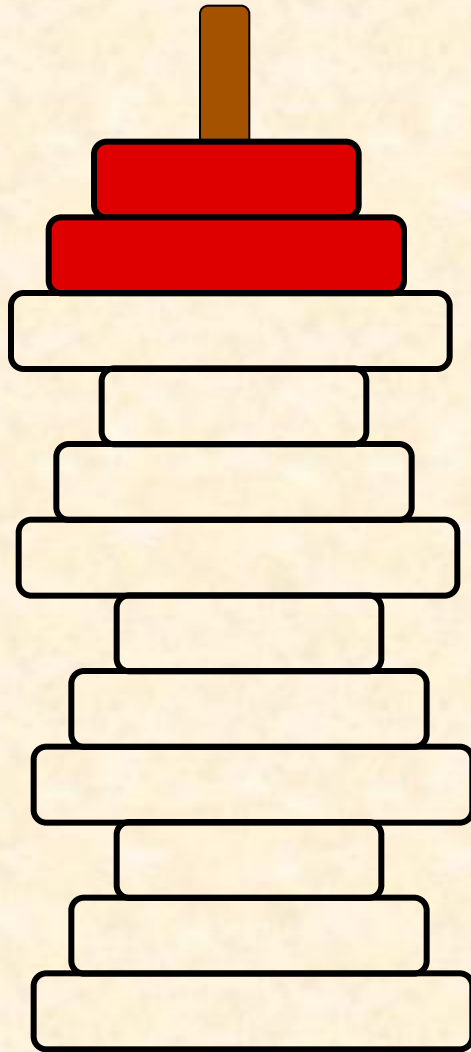
Выиграл красный
карандаш

Третья игра



Выиграл зелёный
карандаш

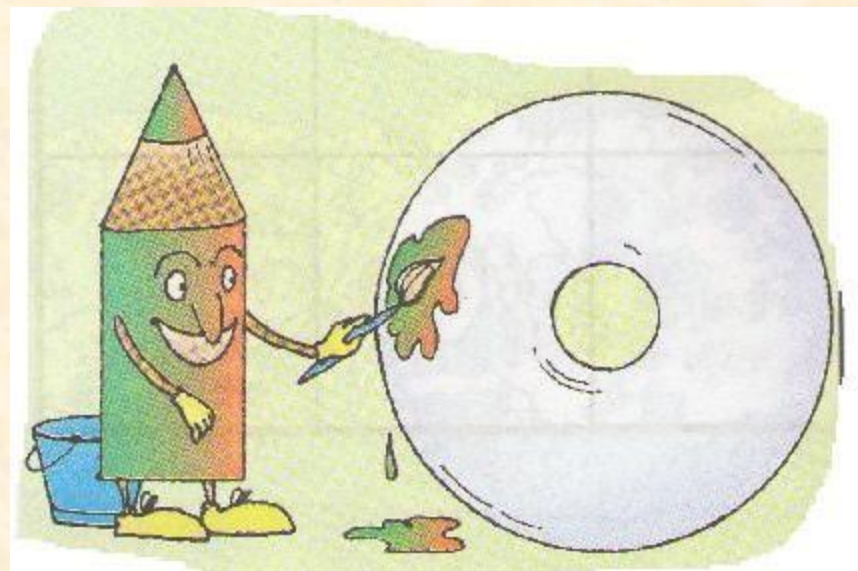
Четвёртая игра



Выиграл зелёный
карандаш

Секреты выигрыша:

- в начале игры выбери *второй* ход;
- дополняй каждый ход другого игрока до *трёх* предметов.



35 Рассмотрим рисунки. Запиши ещё два секрета выигрыша. Закрась бусинки на третьей и четвёртой нитках.

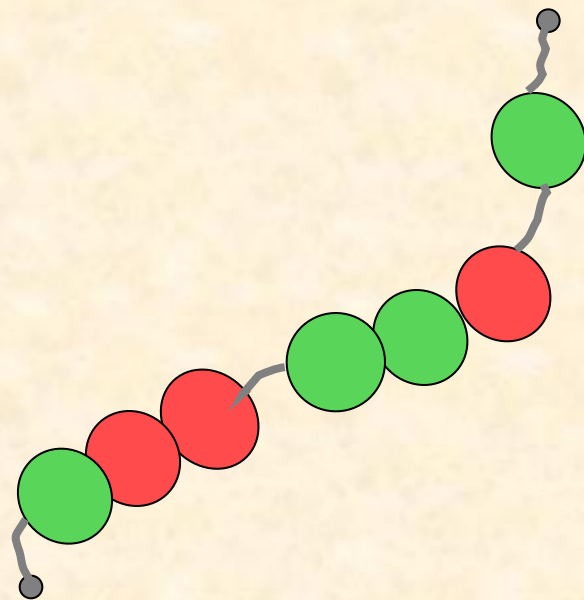
ИГРА

«НЕ БОЛЬШЕ ДВУХ БУСИН»

Два цветных карандаша по очереди закрашивают **одну** или **две** бусины, начиная с верхней. Выигрывает карандаш, который закрасит нижнюю бусину.

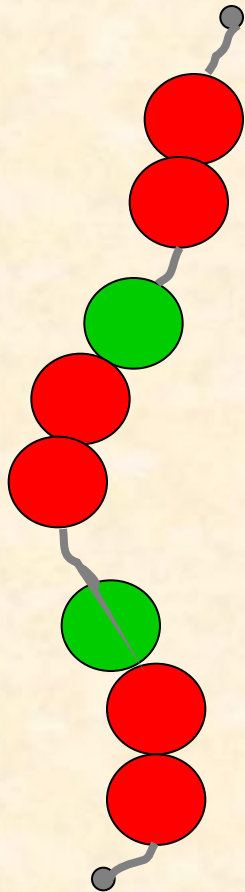
- Раздели предметы на группы по три.
- Если есть «лишние» предметы, то выбери в начале игры первый ход и закрась лишние предметы.

Первая игра



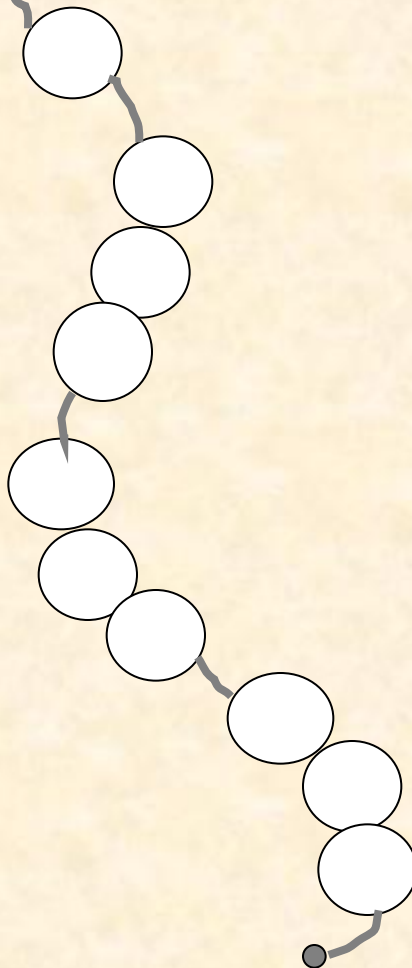
Выиграл зелёный карандаш

Вторая игра



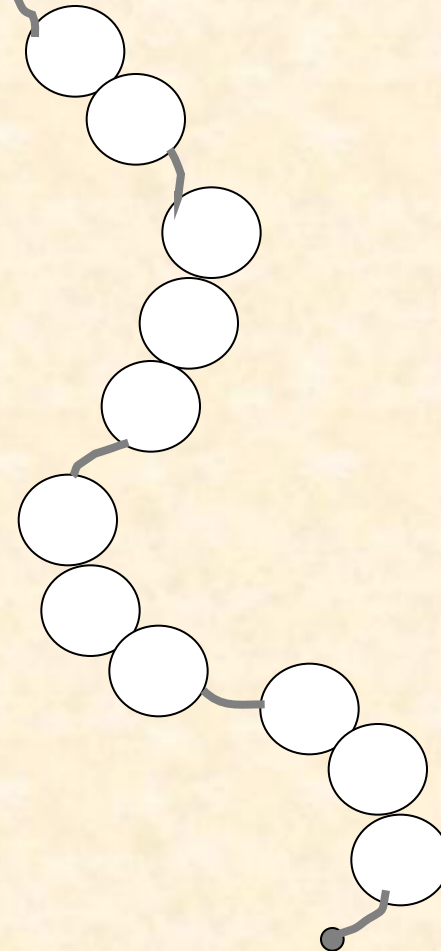
Выиграл красный
карандаш

Третья игра



Выиграл красный
карандаш

Четвёртая игра



Выиграл зелёный
карандаш

Домашнее задание

№ 36 (стр.50)

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.



Презентацию подготовила

Поспелова Г.В.

*Учитель информатики МОУ
«СОШ № 20»*

г. Новомосковск

Тульская область, 2011 г.

Желаю всем приятного просмотра!!!