

# Урок информатики

---



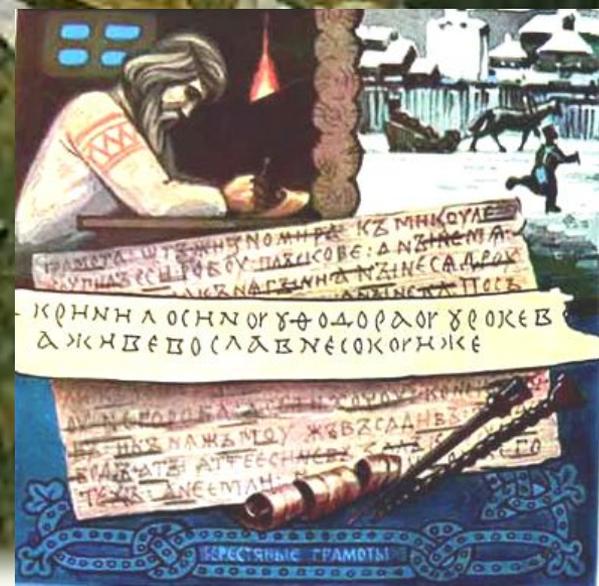
Алгоритм

4 класс

---



# Российскому патриоту любой подвиг в охоту



Чтобы хорошо учиться, необходимо выполнять следующие правила:



- 1. Внимательно слушать**
- 2. Запоминать**
- 3. Думать**
- 4. Отвечать**



# Модель урока

Урок

Актуализация знаний

Цель урока

Итог урока

Исследование

Самостоятельная работа

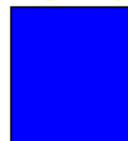


# Карта рефлексии

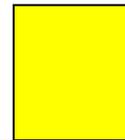
Отлично



хорошо



Не получается



Мой настрой

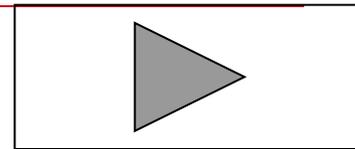
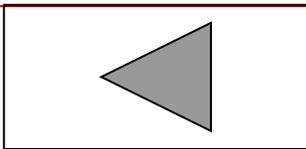
Как я помню предыдущий материал

Как я понял цель урока

Как я понял основное правило урока

Как я умею применять правило

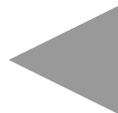
Как я работал



# Актуализация знаний

---

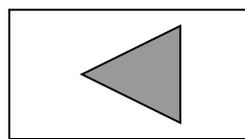
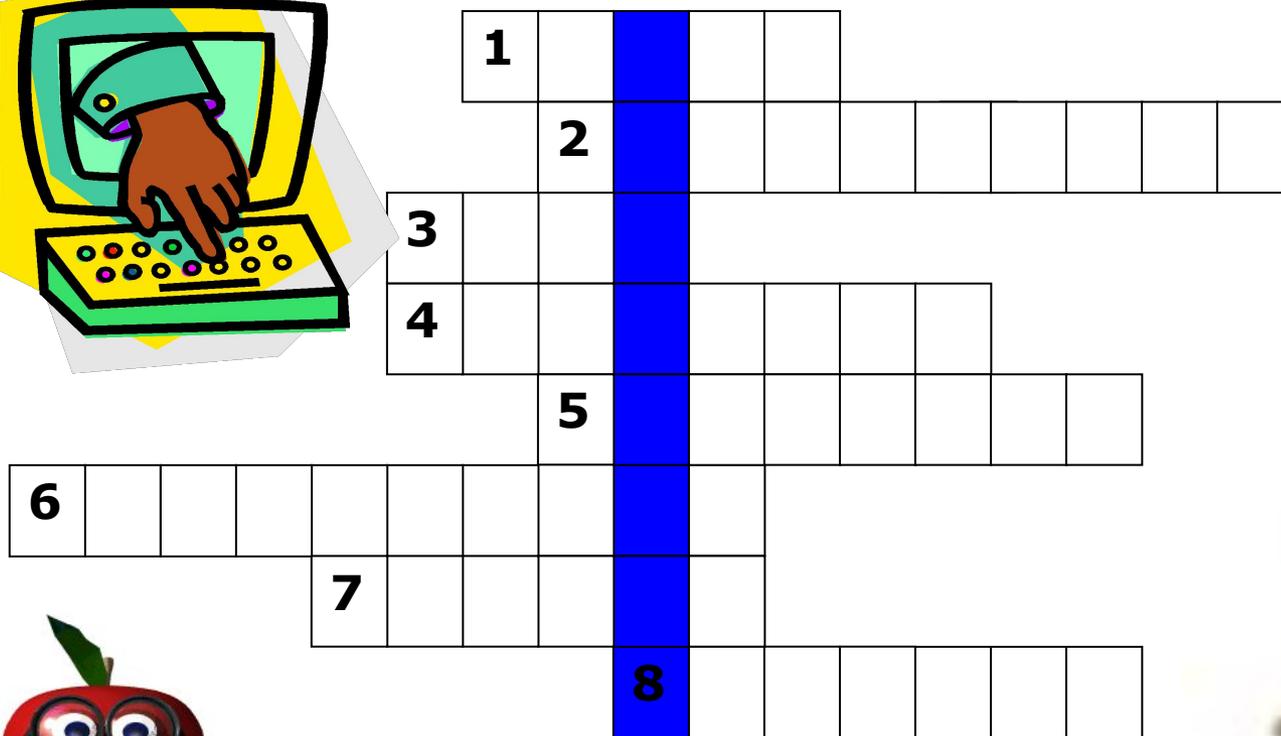
1. Каким органом чувств человек воспринимает зрительную информацию?
2. Устройство ввода информации?
3. Как называют процессор?
4. Объект, передающий информацию?
5. Объект, принимающий информацию?
6. Сведения, знания об окружающем мире?
7. Устройство для хранения информации?
8. Устройство вывода информации на бумагу?



# Актуализация знаний



Вы должны разгадать кроссворд





# О происхождении слова «алгоритм»

Слово «алгоритм» происходит от имени выдающегося арабского ученого Аль-Хорезми. Как научный термин первоначально оно обозначало правила выполнения арифметических действий, автором которых был Аль-Хорезми.

С течением времени это слово приобрело более широкий смысл и стало обозначать любые точные правила действий.



# Выбери задачу

Найди  
неизвестное  
слагаемое

$$15+x=20$$



Найди  
неизвестное  
вычитаемое

$$39-x=17$$

Найди  
неизвестное  
уменьшаемое

$$x-24=10$$

Найди  
неизвестный  
делитель

$$72:x=9$$

Найди  
неизвестный  
множитель

$$7*x=42$$

# Задачи бывают разные

---

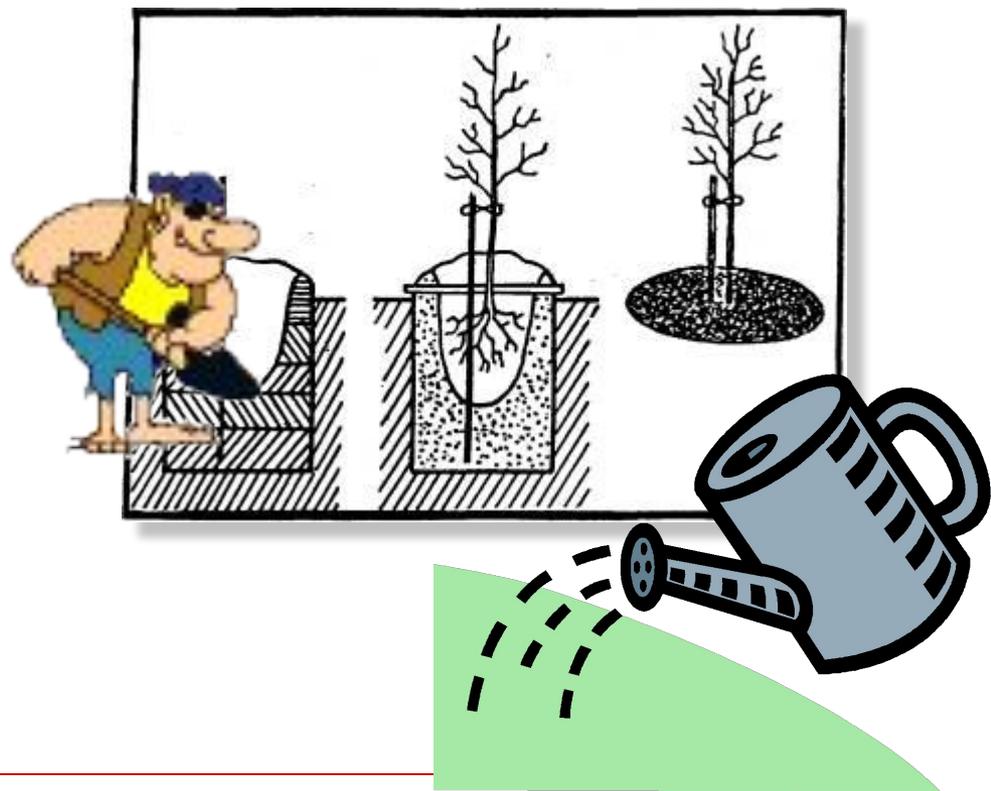
- Пришить пуговицу
- Купить хлеб
- Собраться в школу
- Посадить дерево
- Хорошо учиться
- Решить уравнение



# Посадка дерева

---

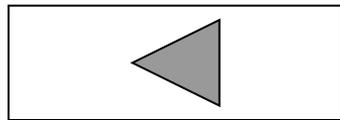
1. Выкопай в земле ямку
2. Опусть в ямку саженец
3. Засыпь ямку с саженцем землей
4. Полей саженец водой



# Что такое алгоритм?

---

**Алгоритм** – это четко определенная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату.



# Исполнитель

## Покупка хлеба

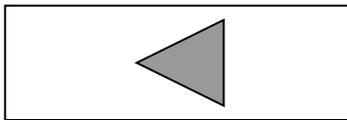
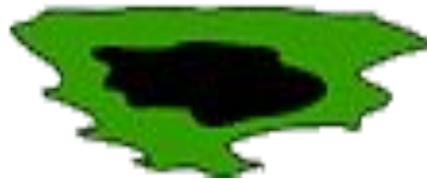
---



- 1. Возьми у мамы деньги.**
  - 2. Пойди в магазин.**
  - 3. Выбери нужные хлебобулочные изделия.**
  - 4. Оплати стоимость покупки.**
  - 5. Принеси хлеб домой.**
-

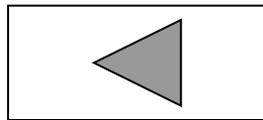
# Исполнитель

Это тот, кто исполняет алгоритм.



# Алгоритм «Физкультминутка»

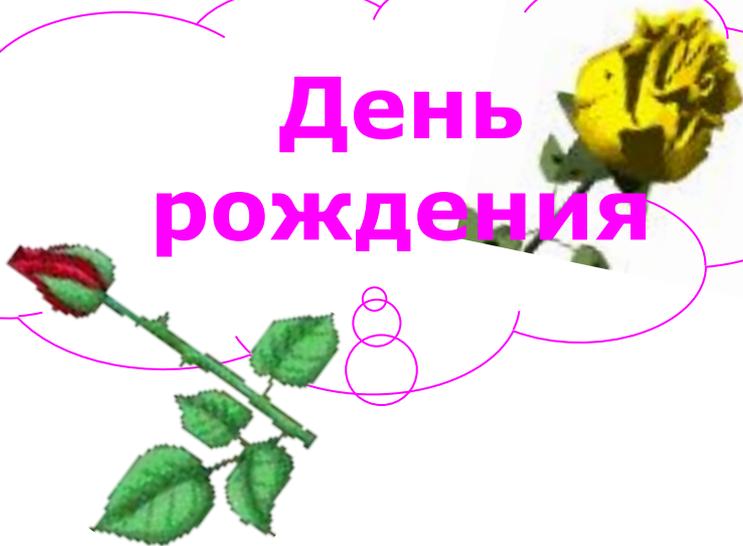
1. На «раз» - всем руки вверх поднять,
2. На «два»-присесть,
3. На «три» - всем встать,
4. «Четыре» - всем носки достать,
5. И «пять» - за парты сесть опять



# Выбери меня.

---

**День  
рождения**



**Перестановка**

**Найди общие  
признаки**

---

# «Мой день рождения»

---

1. Запиши значение дня твоего рождения.
  2. Умножь его на значение месяца твоего рождения.
  3. Результат увеличь на год твоего рождения.
  4. От полученной суммы вычти свой возраст.
-

# Выполни алгоритм "Перестановка"

---

1. Запиши такое двузначное число, чтобы цифра десятков была на 2 > цифры единиц.
  2. Переставь цифры в обратном порядке.
  3. Вычти меньшее число из большего.
  4. Полученную разность сложи с нею же.
-

# Найди общие признаки

---

1. Реши 5 примеров:

1.  $7+19+11+13=$

2.  $6+6+5=$

3.  $19-3-9=$

4.  $19-7-3-2=$

5.  $2+5+4+6=$

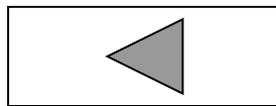
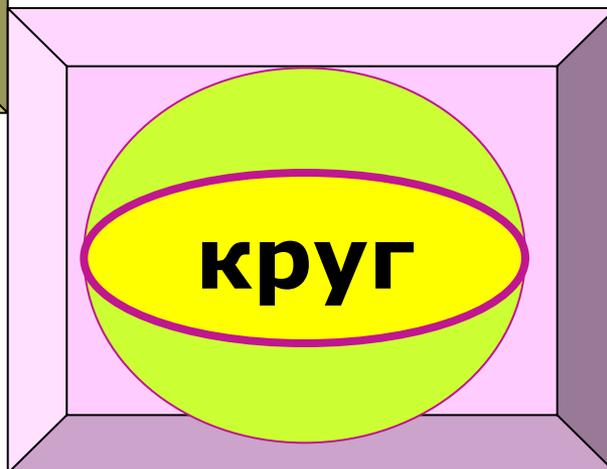
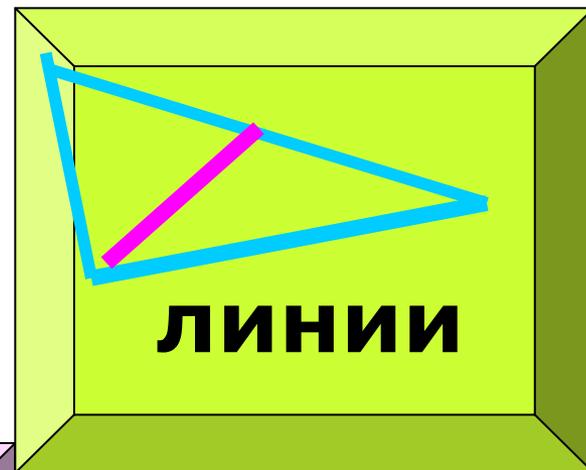
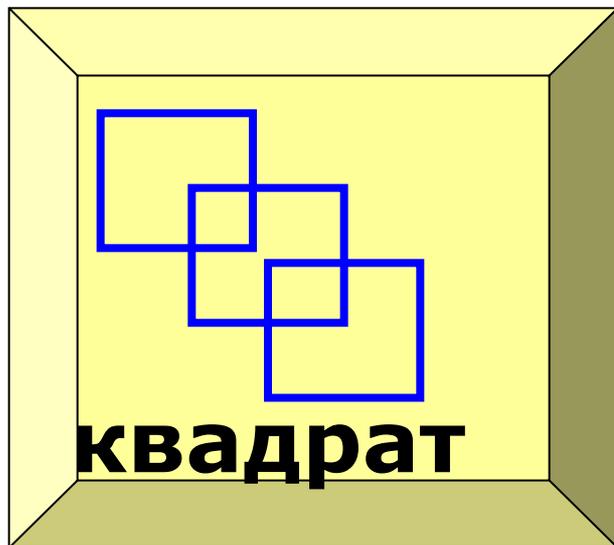
2. Запиши номера примеров, которые можно объединить в одну группу по общим признакам.

3. Объясни общие признаки.

---

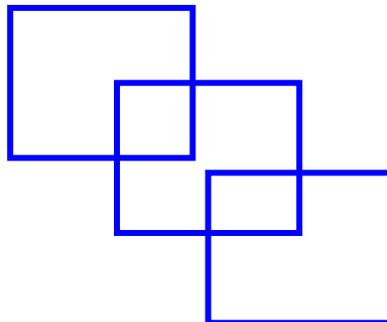
# Мы рисуем

---



# Алгоритм "Квадрат"

1. Запустить графический редактор Paint.
2. Пользуясь инструментом Прямоугольник изобразить фигуру, состоящую из трех квадратов по образцу.
3. С помощью инструмента Карандаш обойди без отрыва руки вдоль контура полученной фигуры, не проходя вдоль одного и того же отрезка дважды.



# Алгоритм "Круг"

---

1. Запустить графический редактор Paint.
  2. Пользуясь инструментом Овал изобразить два круга разных размеров.
  3. Пользуясь инструментом Заливка залить большую фигуру красным цветом, меньшую – желтым.
-

# Алгоритм "Линия"

1. Запустить графический редактор Paint.
2. Пользуясь инструментом Линия изобразить фигуру треугольник.
3. Пользуясь инструментом Линия разделить этот треугольник на два треугольника.
4. Пользуясь инструментом Заливка залить большую фигуру зеленым цветом, меньшую – желтым.

# ИТОГ УРОКА

---

1. Что такое АЛГОРИТМ Что такое АЛГОРИТМ?
  2. Кто или что такое ИСПОЛНИТЕЛЬ?
  3. Можно ли в алгоритме менять порядок действия?
  4. Как связаны между собой понятия: ИСХОДНЫЕ ДАННЫЕ, РЕЗУЛЬТАТ, ИСПОЛНИТЕЛЬ, АЛГОРИТМ?
-

# Домашнее задание

---



# Карта рефлексии

Отлично



хорошо



Не получается



Мой настрой

Как я помню предыдущий материал

Как я понял цель урока

Как я понял основное правило урока

Как я умею применять правило

Как я работал