



# Алгоритм

*Информатика*

*2 класс*

*Учитель МОУ «СОШ №56»*

*г. Новокузнецк*

*Муравьева*

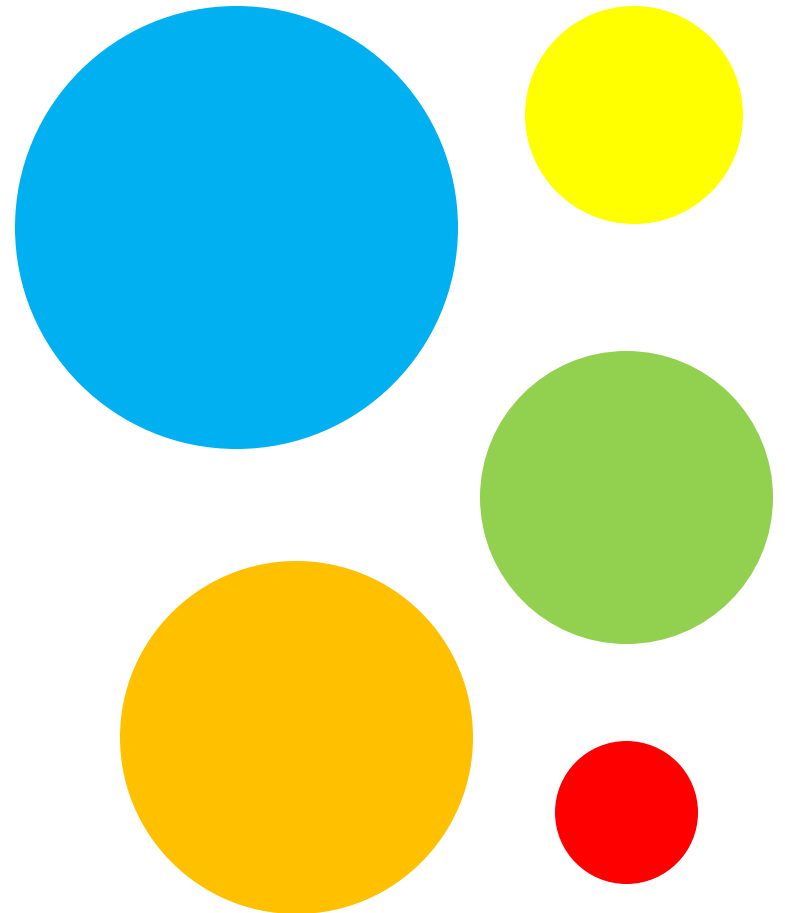
*Марина*

*Игоревна*

# Повторение темы

## «Последовательность событий»

- Как собрать пирамиду из кругов?



# Поможем Незнайке вымыть посуду



## Вымой посуду

1. Собрать посуду в раковину
2. Включить воду
3. Вымыть посуду
4. Выключить кран с водой
5. Вытереть руки полотенцем

*Порядок действий, совершенных в строгом порядке, т.е. по определенному плану, называется словом **АЛГОРИТМ***

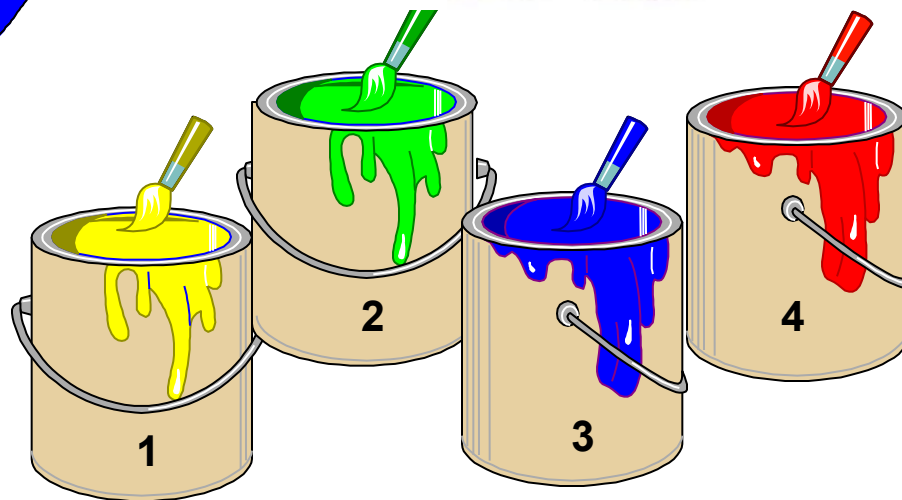
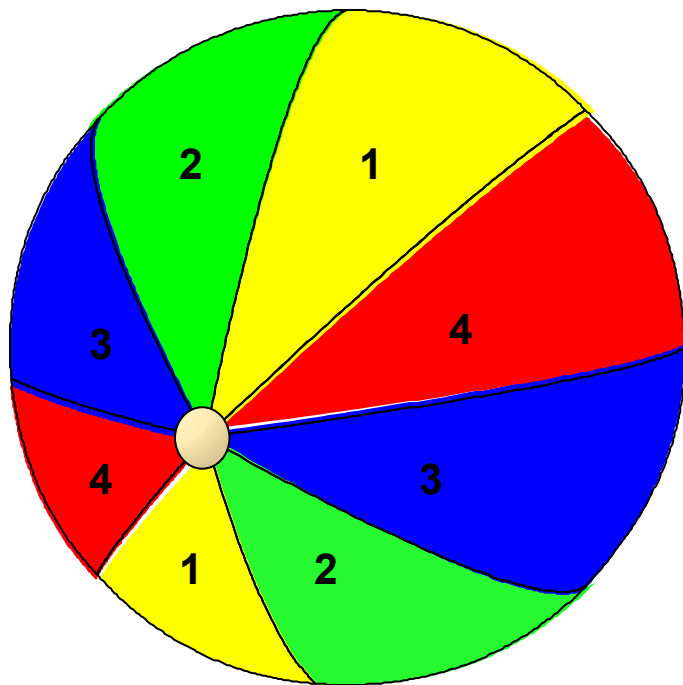
# Представим, что нам дано задание полить цветы



## Поливать цветы

1. Взять лейку с водой
2. Подойти к цветам
3. Поливать цветы
4. Убрать лейку на место
5. Стоп

# Поможем Незнайке раскрасить мяч



# Составим алгоритм «Раскрась мяч»

## Алгоритм «Раскрась мяч»

Раскрасить мяч красной краской

Взять кисточку с желтой краской

Раскрасить мяч синей краской

Взять кисточку с синей краской

Раскрасить мяч желтой краской

Взять кисточку с зеленой краской

Раскрасить мяч зеленой краской

Взять кисточку с красной краской

Начало



Конец



# Игра «Зарядка»

- Левый глаз закрой - открой.
- Правый глаз закрой - открой.
- Посмотри ты влево, вправо.
- Посмотри ты вверх и вниз.
- Широко ты улыбнись.
- А теперь закрой ты глазки.
- И представь себя ты в сказке.



# Задание 29. Помоги Буратино закопать золотые червонцы на Поле чудес



## Алгоритм «ЗАКОПАЙ ЧЕРВОНЦЫ»

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Положи деньги в яму

Стоп

Полей водой

Засыпь яму землёй

Выкопай яму

Скажи: «Крекс, фекс, пекс»



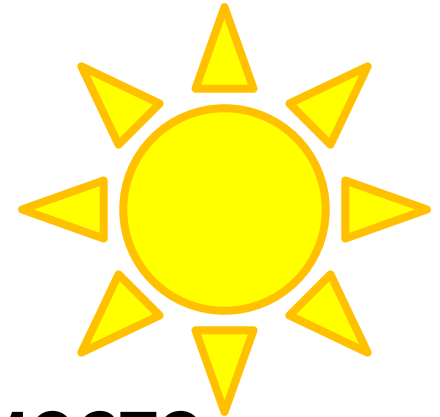
# Игра «Выполни действия»

1. Возьми конфету
2. Разверни конфету
3. Съешь конфету
4. Выброси фантик в мусорное ведро
5. Стоп



# Игра «Выполни действия»

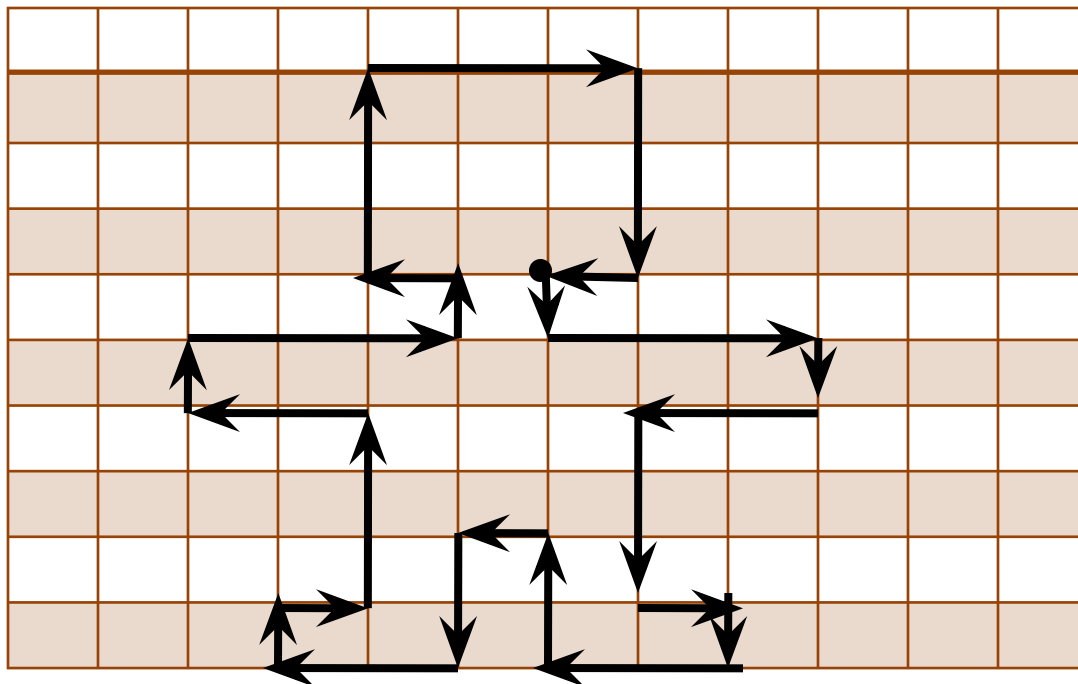
1. Подойди к доске
2. Возьми карандаш
3. Нарисуй солнышко
4. Положи карандаш на место
5. Стоп



# Задание 32. Выполни действия

## Алгоритм «Диктант»

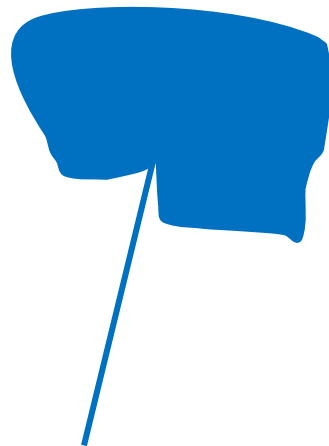
1. Возьми карандаш
2. Напиши диктант по клеточкам
3. Дорисуй полученный рисунок
4. Положи карандаш на место
5. Стоп



**Задание 33.** Выполни действия. Какое действие пропущено? Впиши его в нужное место

### Алгоритм «НАРИСУЙ»

- Возьми синий карандаш
- **Нарисуй воздушный шарик**
- Раскрась воздушный шарик
- Положи карандаш на место
- Стоп



# Задание 30. Научи Незнайку правильно есть яблоко. Составь алгоритм



## Алгоритм «СЪЕШЬ ЯБЛОКО»

1. Возьми яблоко
2. Помой яблоко
3. Съешь яблоко
4. Выбрось огрызок в мусорное ведро
5. Стоп

**Задание 34.** Какое действие забыла выполнить Красная Шапочка, когда ставила цветы в вазу? (Подчеркни)



1. Возьми вазу
2. Налей воды
3. Поставь цветы
4. Стоп

**Задание 35.** Правильно ли Карлсон ест конфеты? Если есть ошибки в алгоритме – исправь их

### **Алгоритм «СЪЕШЬ КОНФЕТУ»**



# Просмотри мультфильм и выбери правильный алгоритм

## СДЕЛАЙ БУТЕРБРОД

Начало

Смажь кусок хлеба маслом

Отрежь кусок хлеба

Отрежь ломтик сыра

Положи сыр на бутерброд

Отрежь ломтик огурца

Положи огурец на бутерброд

Конец

## СДЕЛАЙ БУТЕРБРОД

Начало

**Подумай ещё!**

Отрежь ломтик огурца

Положи огурец на бутерброд

Конец

## СДЕЛАЙ БУТЕРБРОД

Начало

Отрежь кусок хлеба

Смажь кусок хлеба маслом

Отрежь ломтик огурца

Положи огурец на бутерброд

Отрежь ломтик сыра

Положи сыр на бутерброд

Конец

Мультфильм



# Мультфильм «Сделай бутерброд»



# Просмотри мультфильм и выбери правильный алгоритм

## СЛЕПИ СНЕГОВИКА

Начало

Слепи туловище

Слепи голову

Слепи и поставь правую руку

Слепи и поставь левую руку

Надень ведро на голову

Нарисуй глаза и рот

Воткни нос

Воткни метелку

Конец

## СЛЕПИ СНЕГОВИКА

Начало

Слепи туловище

**Подумай ещё!**

Нарисуй глаза и рот

Воткни метелку

Конец

## СЛЕПИ СНЕГОВИКА

Начало

Слепи голову

Слепи туловище

Слепи и поставь правую руку

Слепи и поставь левую руку

Надень ведро на голову

Воткни нос

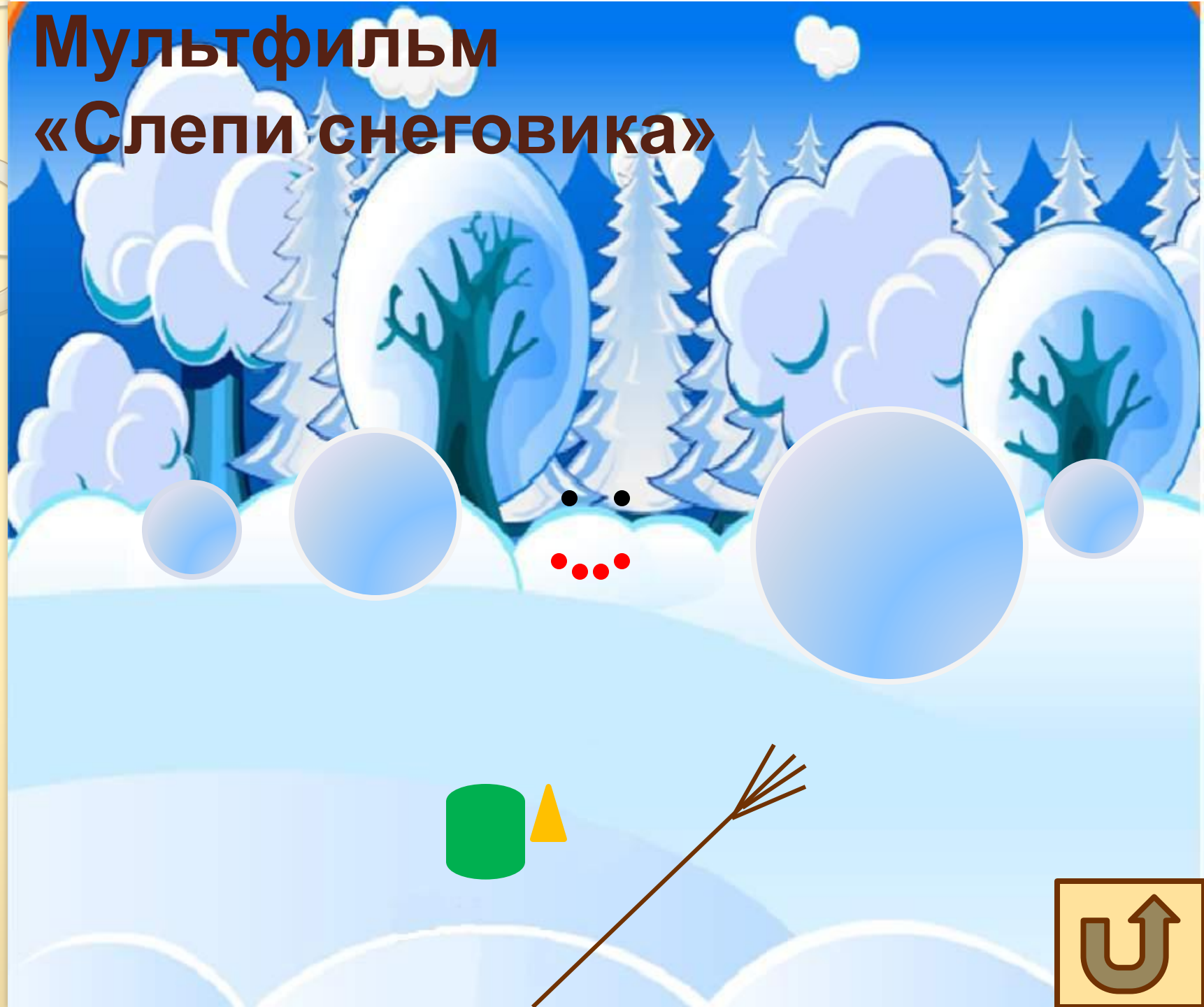
Нарисуй глаза и рот

Воткни метелку

Конец

МУЛЬТФИЛЬМ


# Мультфильм «Слепи снеговика»



# Домашнее задание

- Стр.49, №36.
- Стр. 50, №38.
- \* Стр.50, №37.





Эта презентация является  
победителем конкурса  
компьютерных презентаций  
проводимого на сайте  
«Информатика в школе»  
при спонсорстве  
издательского дома  
«Питер»