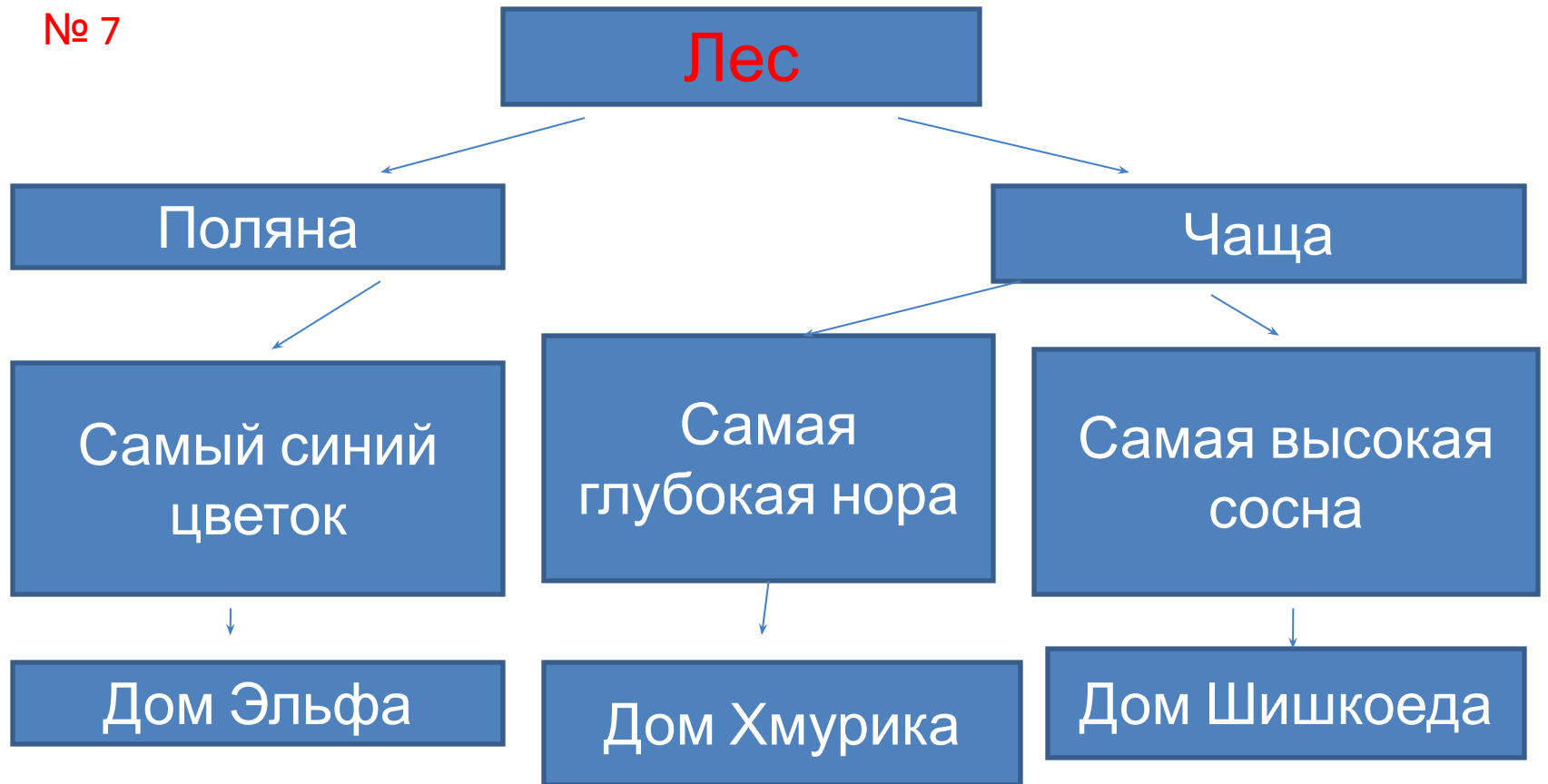


Задания по информатике в 4 классе (2 четверть) по программе А. В. Горячева

автор: учитель начальных классов МОУ Луговской СОШ
Гурьевского района Калининградской области
Семыкина Светлана Борисовна



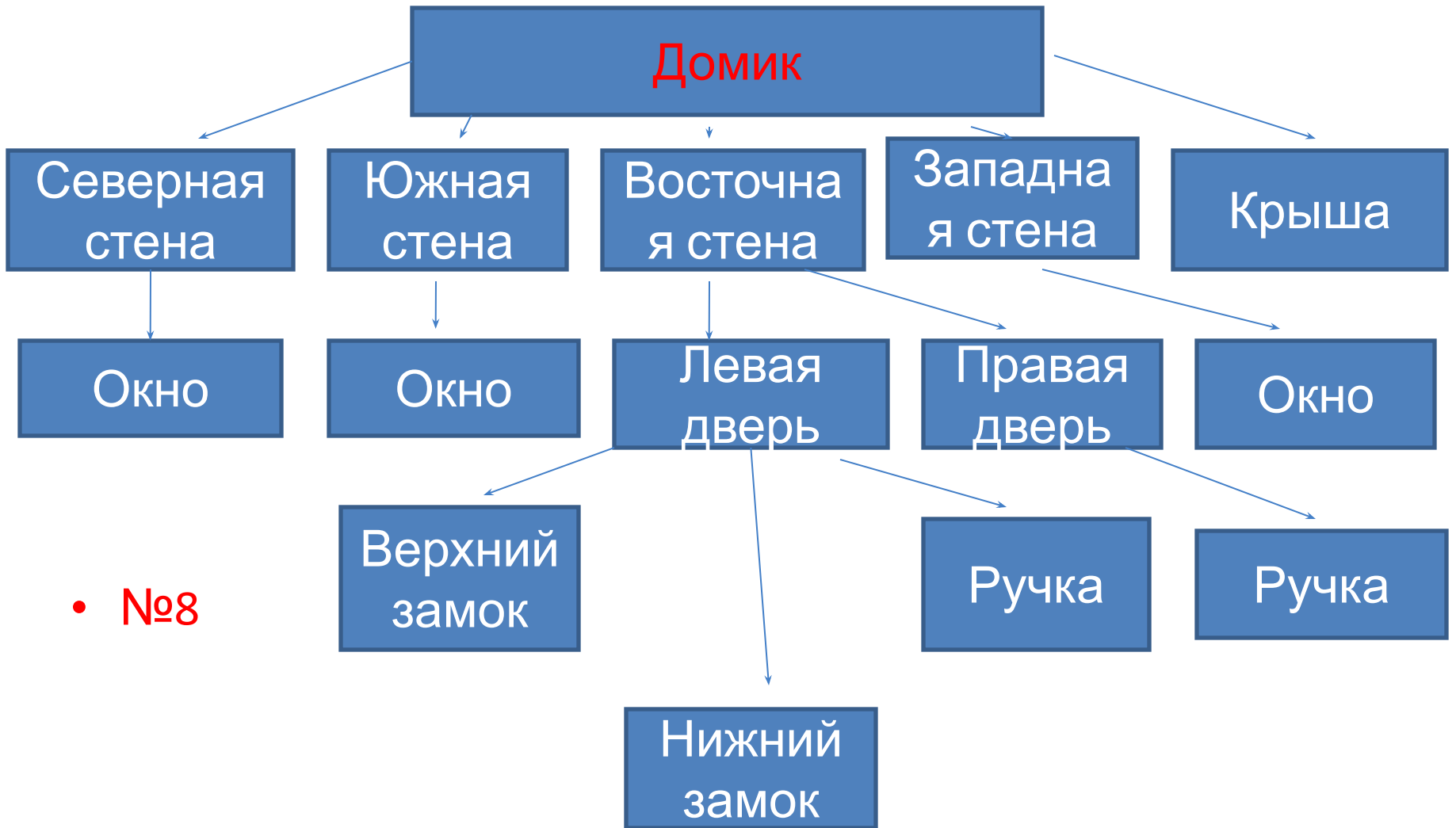
№ 7



Адрес Эльфа: **Лес**, Поляна, Самый синий цветок, **Дом Эльфа**

Адрес Хмурика: **Лес**, Чаща, Самая глубокая нора, **Дом Хмурика**

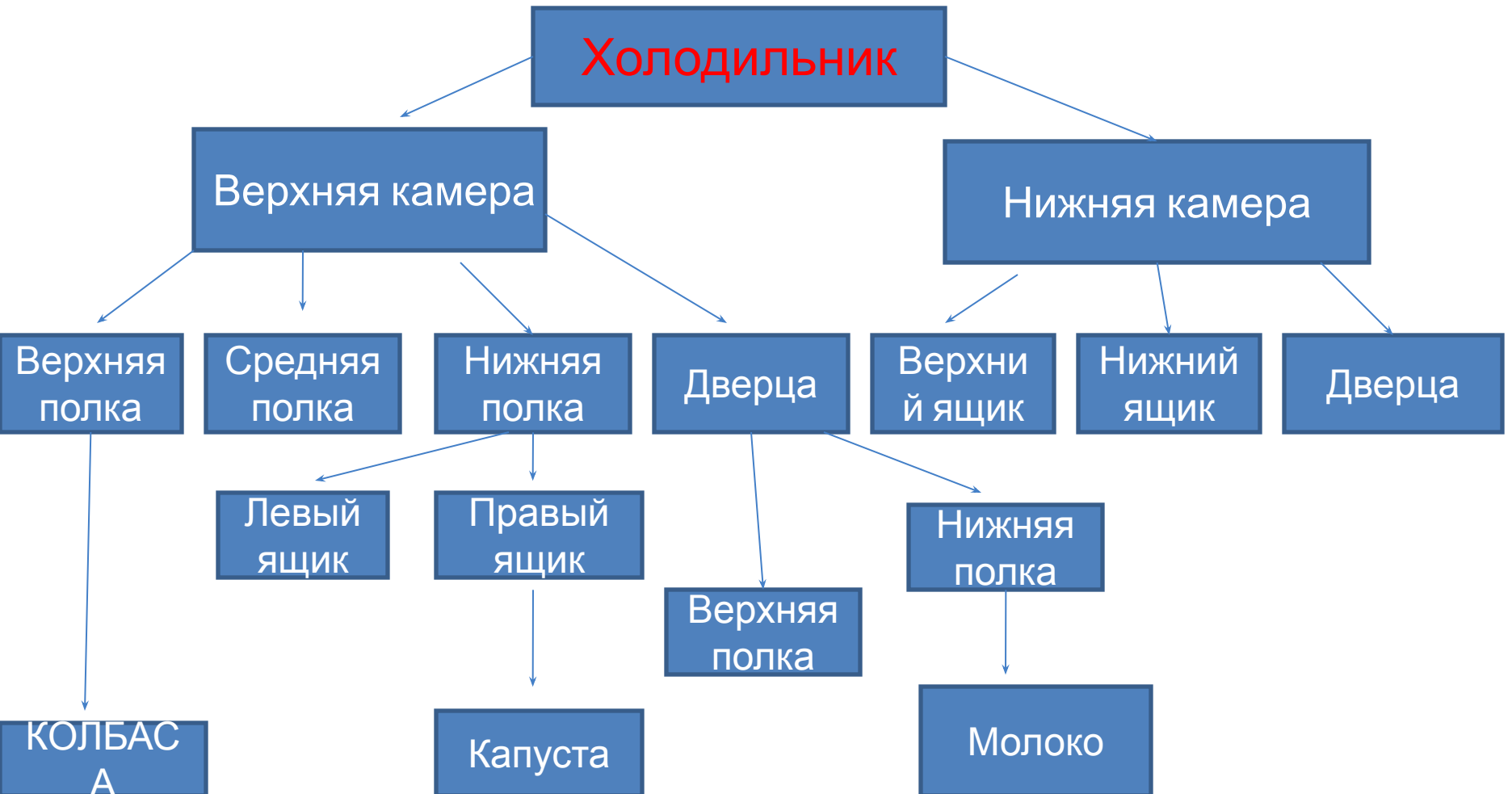
Адрес Шишкоеда: **Лес**, Чаща, Самая высокая сосна, **Дом Шишкоеда**



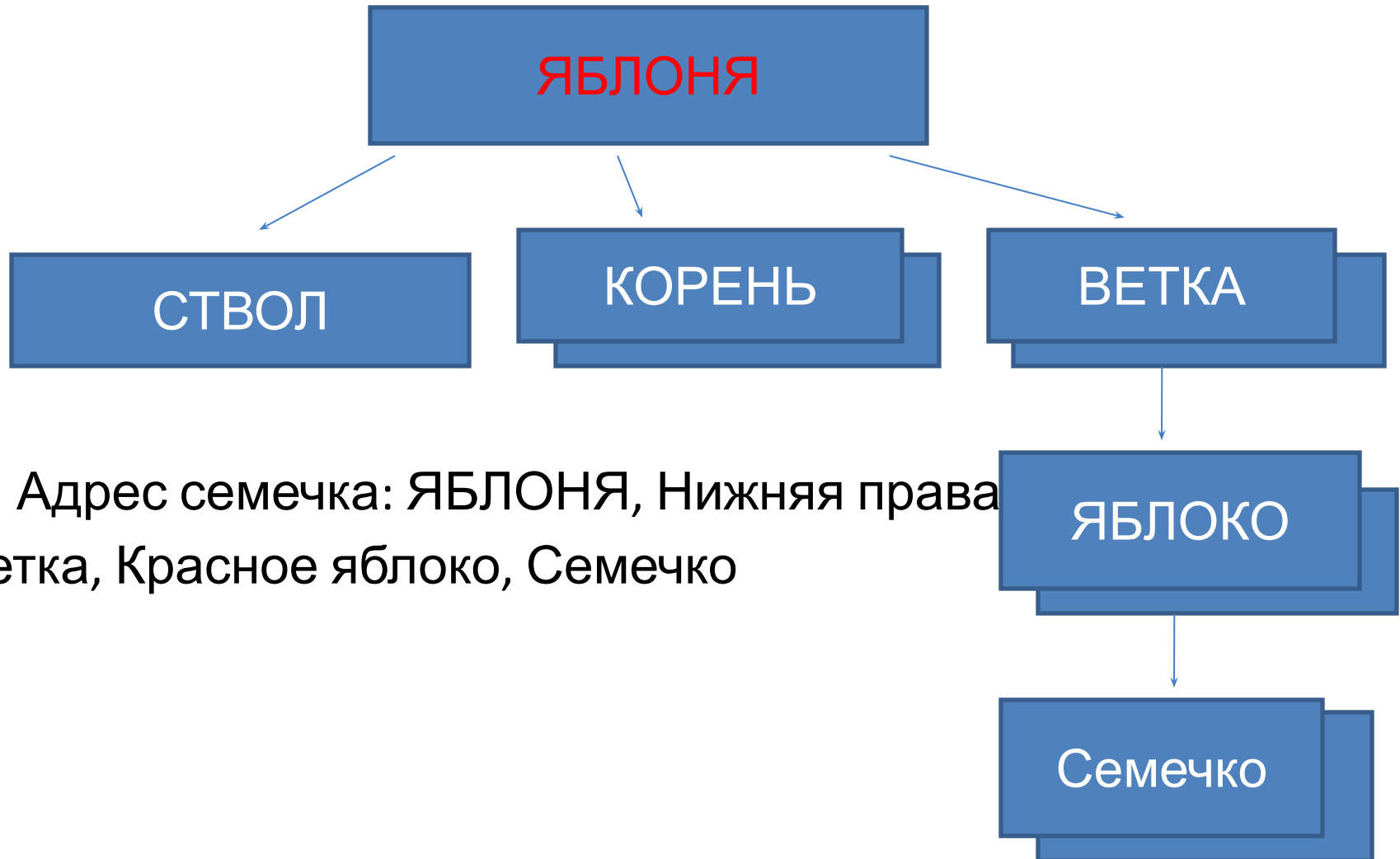
• №8

Адрес ключа: Домик, Восточная стена, Левая дверь, Нижний замок, Ключ

№9

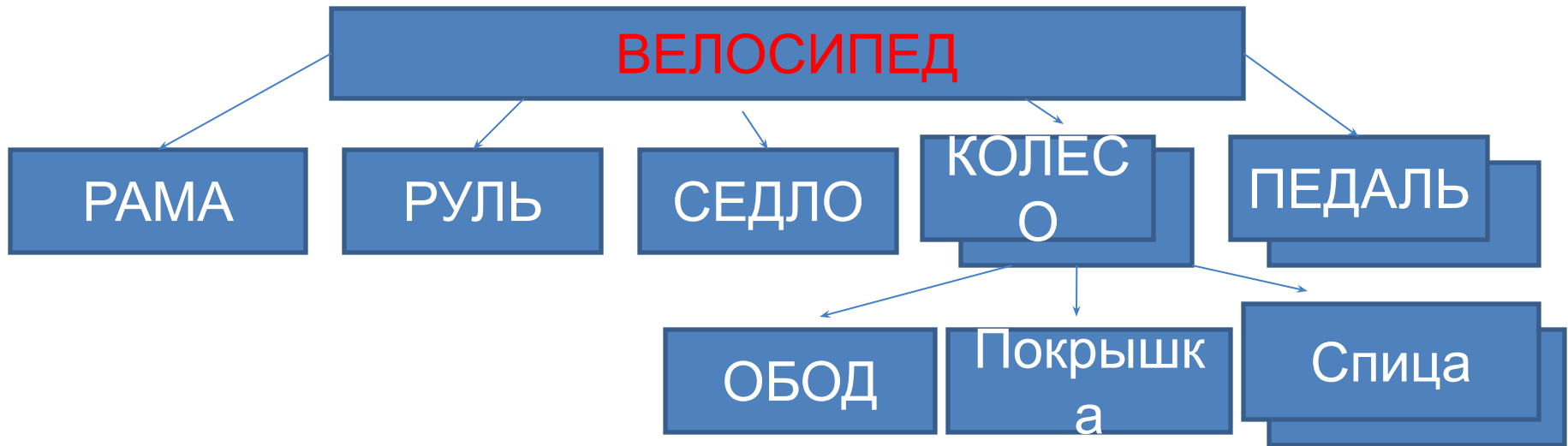


№10



- Адрес семечка: ЯБЛОНЯ, Нижняя правая ветка, Красное яблоко, Семечко

№ 11



- Адрес спицы: Велосипед, Переднее колесо, Желтая спица.

№12

УЛИЦА ЗЕЛЕНАЯ

```
graph TD; A[УЛИЦА ЗЕЛЕНАЯ] --> B[Мостовая]; A --> C[ТРОТУАР]; A --> D[Дерево]; A --> E[Дом];
```

Мостовая

ТРОТУАР

Дерево

Дом

Адрес Дана: улица Зеленая, Дом 7,
квартира 20

№13



- Адрес Шишкоеда: Тетрадь по информатике, Страница 34, Рисунок, Самая высокая сосна, Шишкоед.

№14

Поезд

```
graph TD; A[Поезд] --> B[Паровоз]; A --> C[Вагон(5)];
```

Паровоз

Вагон(5)

- Адрес вагона-ресторана: Поезд, Вагон(4)

№15



- Адрес ножки: Кресло, Ножка (2)

№16

Карандаш
Длина
Есть ли ластик?

```
graph TD; A[Карандаш  
Длина  
Есть ли ластик?] --> B[ОБОЛОЧКА  
Цвет  
Форма]; A --> C[Грифель  
Цвет  
Заточенность];
```

ОБОЛОЧКА
Цвет
Форма

Грифель
Цвет
Заточенность

№17

ЧЕЛОВЕЧЕК

Рост

Улыбается?

РУБАШКА

Цвет

Количество

карманов

БРЮКИ

Цвет

Длина

№18

ДОМИК

Есть труба?

Высота

СТЕНА

Цвет

Ширина

Высота

ОКНО

Ширина

Высота

КРЫША

Цвет

№19

АВТОМОБИЛЬ

Ехать

Тормозить

Поворачивать

Колесо

Крутиться

Поворачивать

ся

Двигатель

Заводиться

Нагреваться

Бензобак

Наполняться

я

№20

КОКОСОВЫЙ ОРЕХ
Сбрасывать
Бросать

СКОРЛУПА
Раскальва
ть

МЯКОТЬ
Тереть на
терке
Есть

МОЛОКО
Пить

№21

БУДИЛЬНИК
Заводить

СТРЕЛКИ
Переводить

КОРПУС
Вытирать
пыль

ЗВОНОК
Включать-
выключать

№22

Футбольная команда

```
graph TD; A[Футбольная команда] --> B[Тренер]; A --> C[Врач]; A --> D[Игрок(11)];
```

Тренер

Врач

Игрок(11)

- Адрес игрока: Футбольная команда, Игрок (3)

№23

Космический корабль

СОСТАВ

Корпус, иллюминаторы,
космосе,
антенны

ДЕЙСТВИЯ

Взлетать. Летать в

совершать посадку,

перевести существ

ПРИЗНАКИ

Форма

Цвет

Колич. антенн

Колич. иллюмин.

Колич. существ

«**Комета**»

тарелка

красный

1

5

2

«**Метеор**»

шар

синий

2

5

3

«**Галактика**»

тарелка

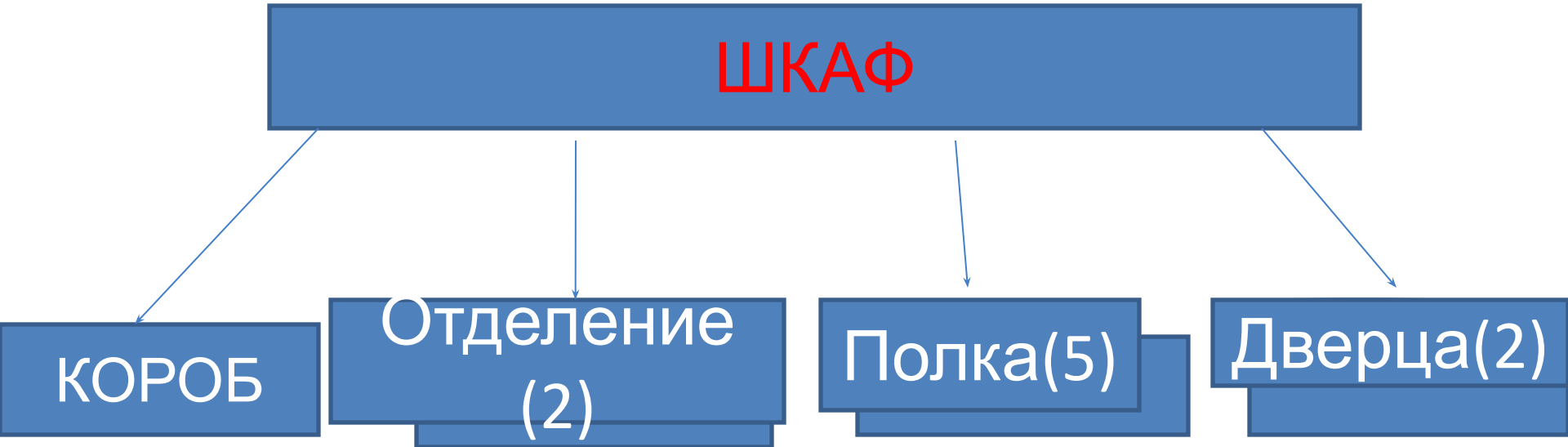
желтый

3

4

1

№24



- Адрес папки: шкаф, полка(3), папка(5)
- Адрес коробки: шкаф, отделение(2), коробка (2)

№25

ЦВЕТОК

Количество лепестков

Количество листьев

СТЕБЕЛЬ
Высота

ЛЕПЕСТОК
Цвет
Форма

ЛИСТ
Форма

Адрес буквы Л: предложение(2), слово (6),
буква (3)

- *Адрес буквы Ё:* предложение (3), слово (3), буква (3)

№27

Рюкзак Дана

Рюкзак Дона

Рюкзак Дина

Отделение

Отделение

Отделени
е

Карман

Карман

Карман

Источники:

1. А. В. Горячев «Информатика в играх и задачах» 4 класс (1 часть) – 2010 г.
- 2.»Методические рекомендации по проведению уроков информатики в 4 классе по программе А. В. Горячева» – 2010 г.