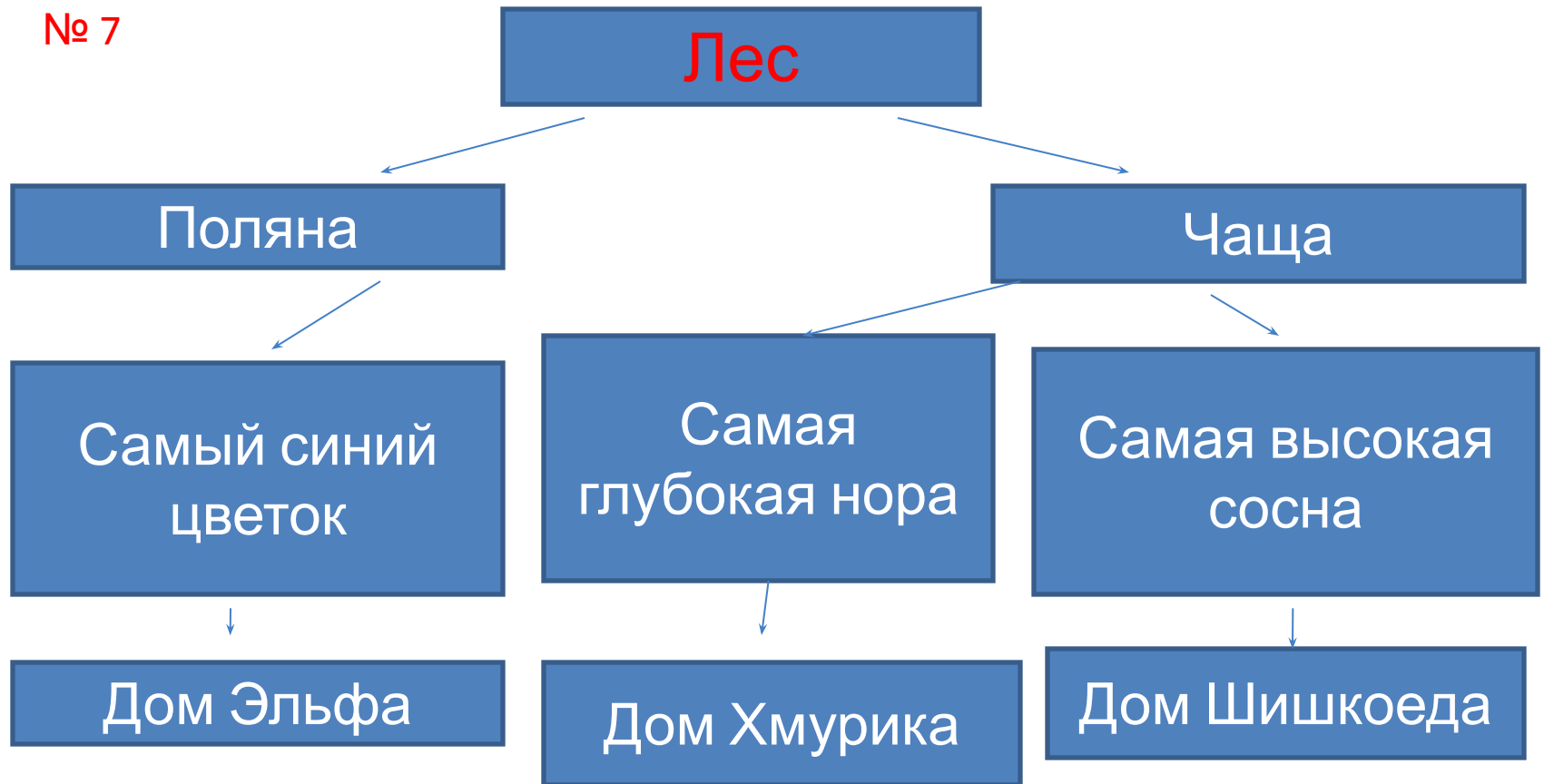


# Задания по информатике в 4 классе (2 четверть) по программе А. В. Горячева

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



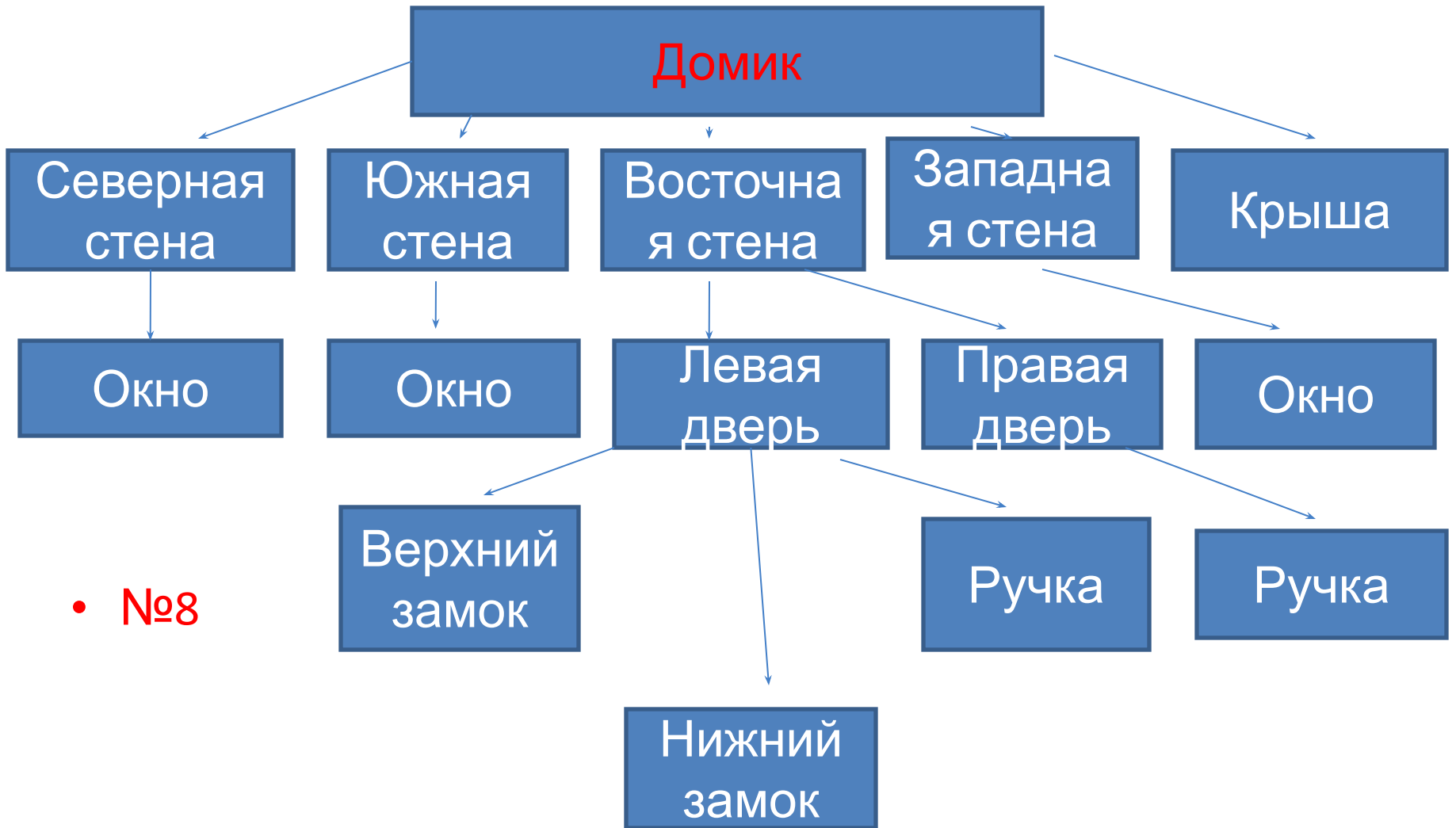
№ 7



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

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

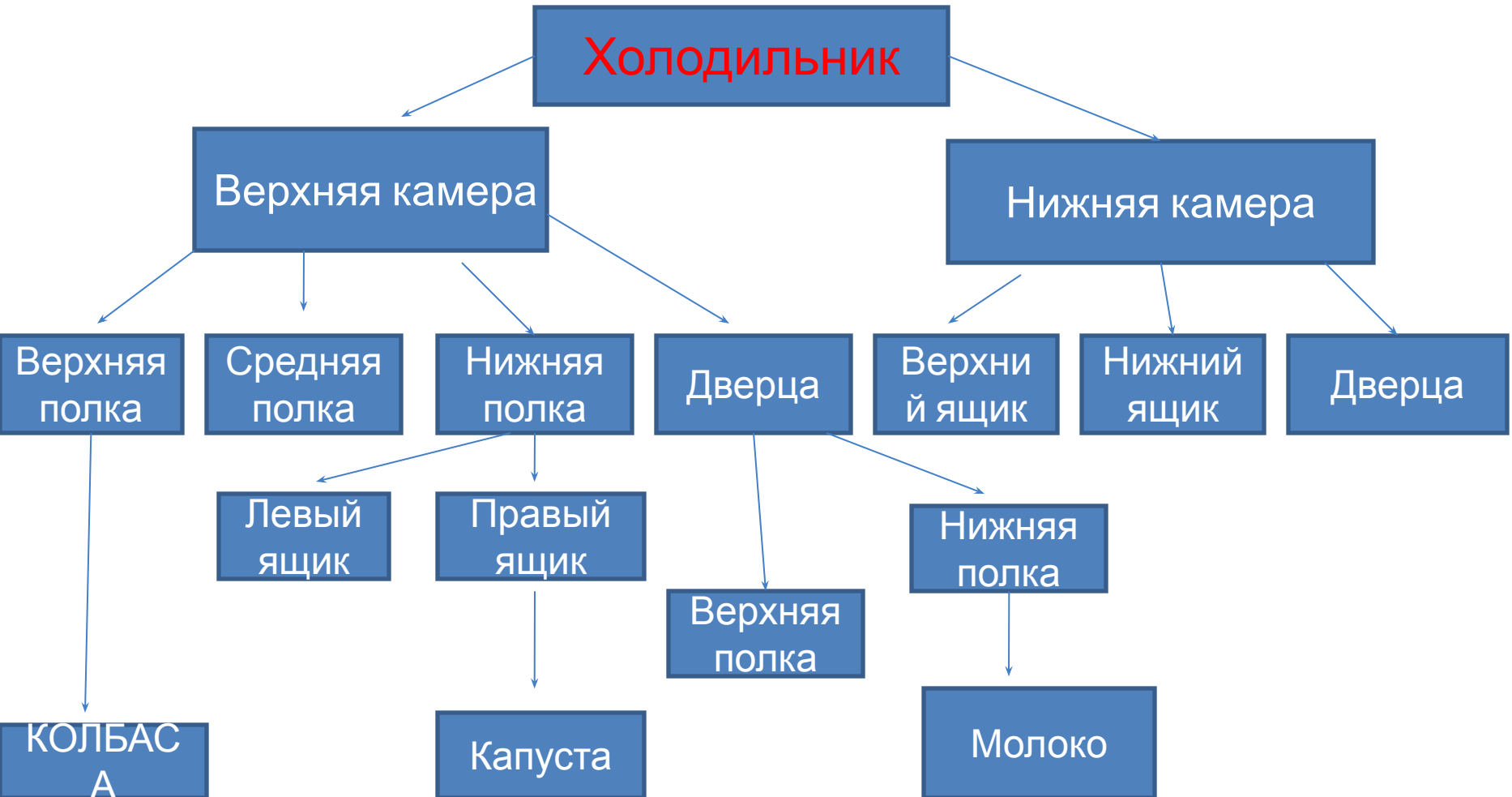
Адрес Шишкоеда: **Лес**, Чаща, Самая высокая сосна, **Дом Шишкоеда**



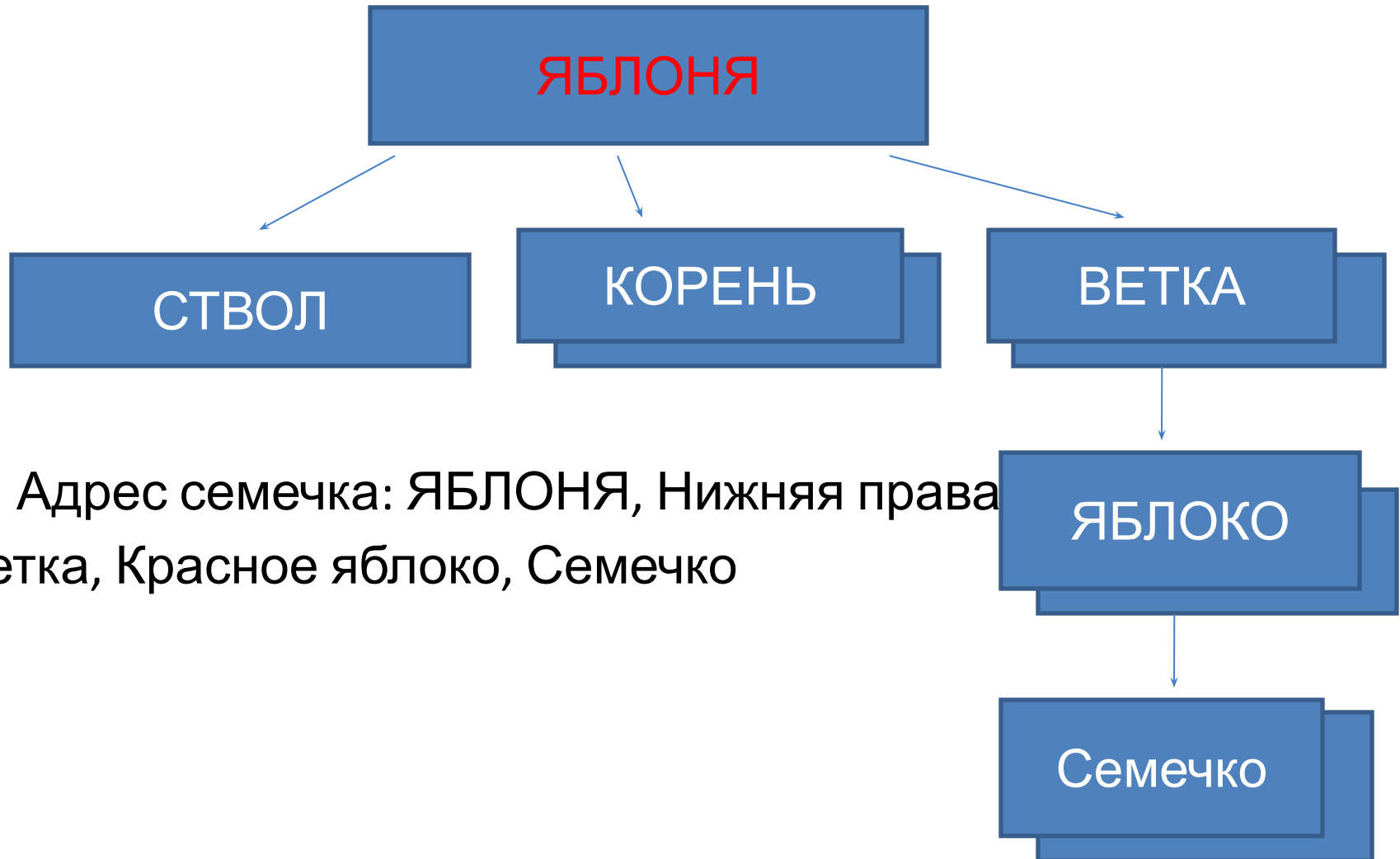
• №8

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

№9

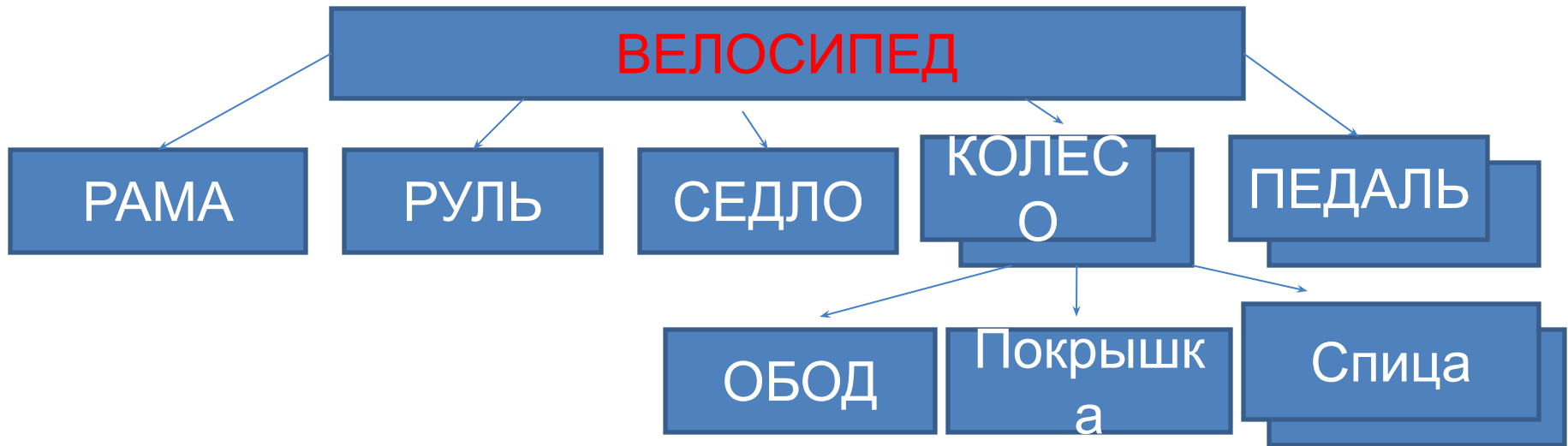


№10



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

## № 11



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

№12



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?

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**  
Раскалыва  
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

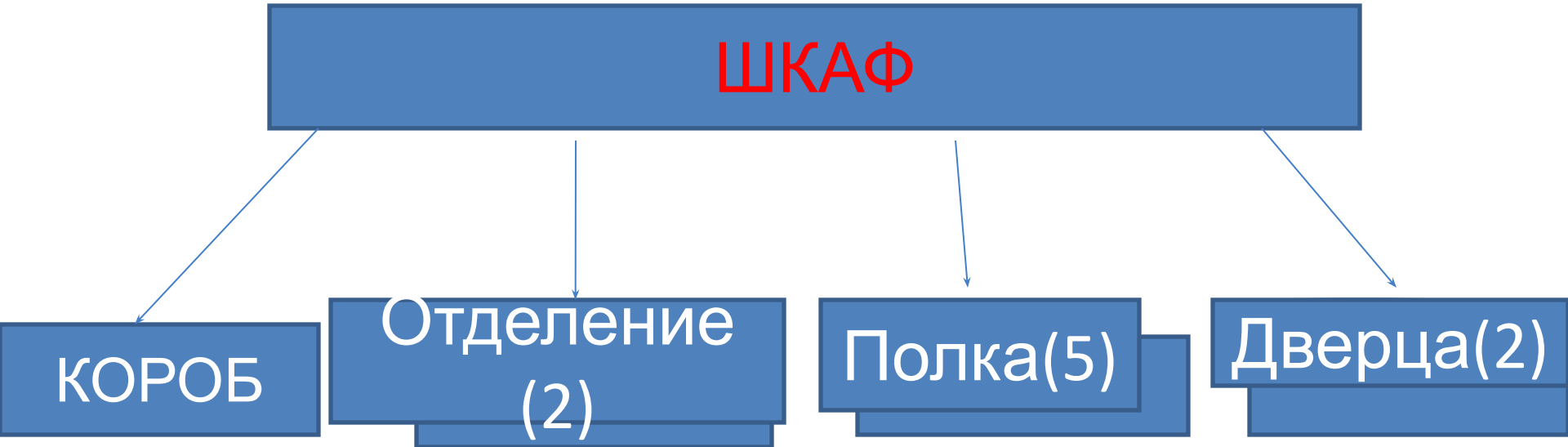
желтый

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.