

# Ветвление в алгоритме.

Презентация к уроку информатики в 3 классе

Учитель  
Устина М.М.  
МОУ Школа 139 г.о. Самара



# *Цель урока:*

*Закрепить умения составлять и выполнять алгоритмы*

# *Задачи урока:*

**Учебно-познавательная** – закрепить умения составлять и выполнять алгоритмы, познакомить учащихся с правилами построения алгоритмов с ветвлением, сформировать представление об условии в алгоритмах, развивать логическое мышление

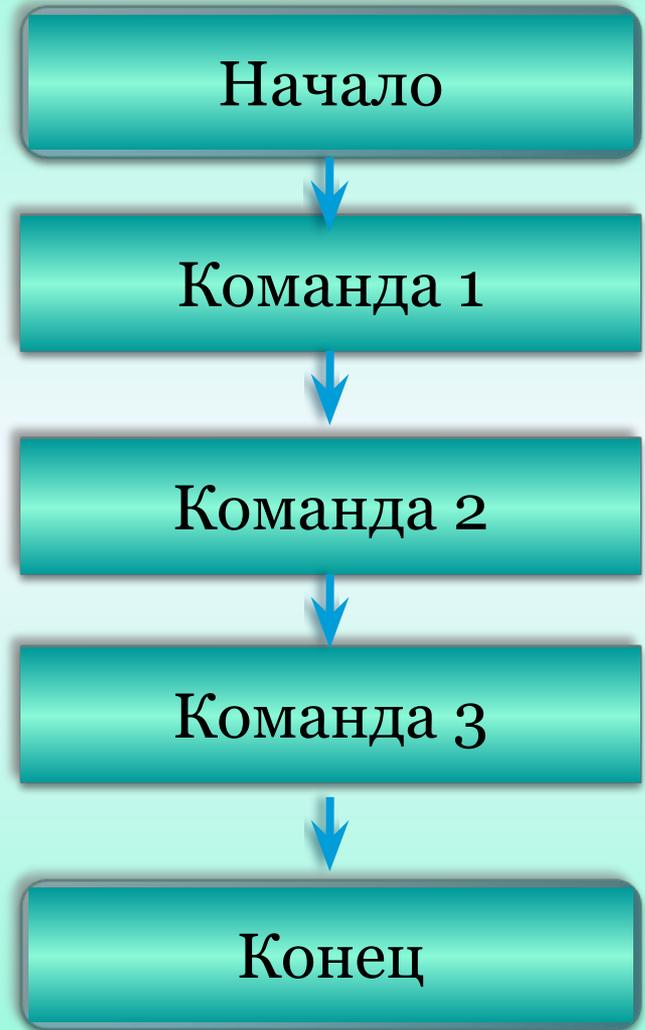
**Развивающая** - развитие познавательных и творческих способностей учащихся, наглядно-образного мышления.

**Воспитательная** - воспитание усидчивости, аккуратности и последовательности, в выполнении действий, внимательности при выполнении практических работ.

# Повторение



**АЛГОРИТМ** – ЭТО  
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ШАГОВ,  
КОТОРЫЕ ВЫПОЛНЯЮТСЯ  
ПО ПОРЯДКУ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ  
ПОСТАВЛЕННОЙ ЦЕЛИ.  
КАЖДЫЙ ШАГ НАЗЫВАЕТСЯ  
**КОМАНДОЙ.**





# Проверка д/з

## СДЕЛАТЬ 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



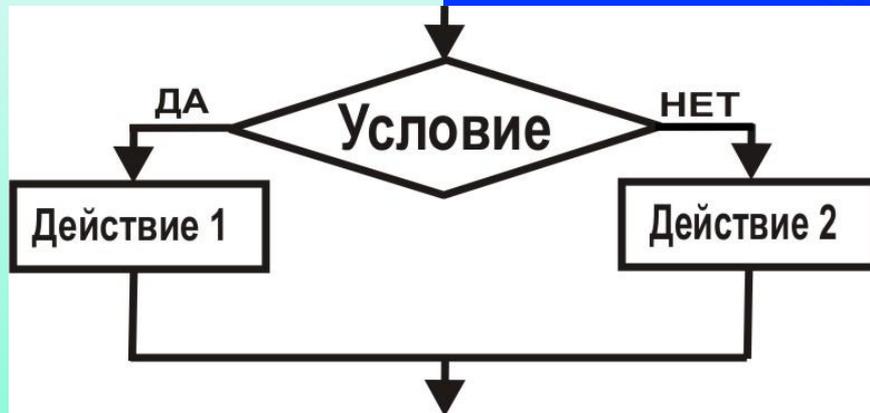
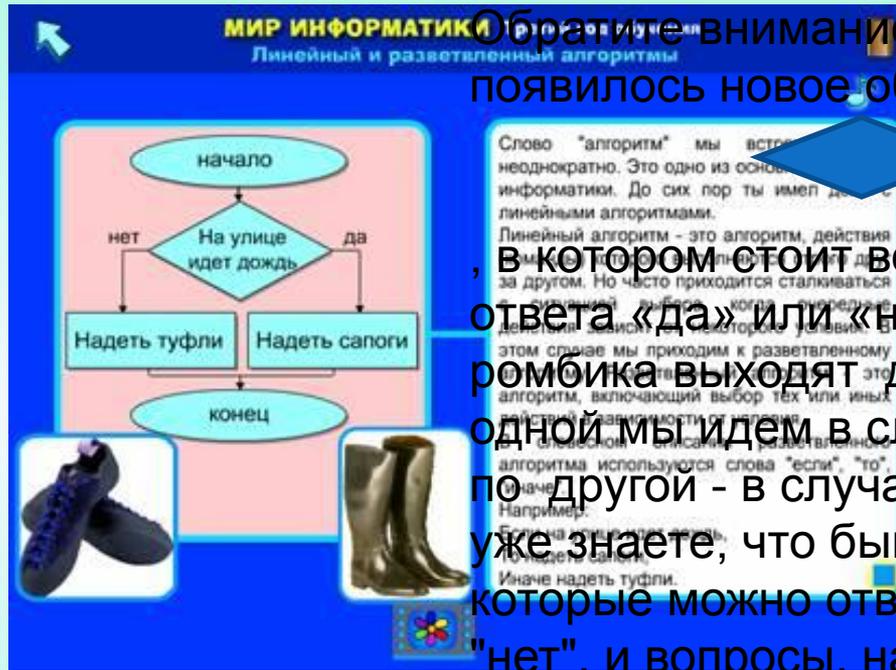
Конец





# Понятие «алгоритм с ветвлением».

## Работа на компьютере



в котором стоит вопрос, требующий ответа «да» или «нет». При этом из ромбика выходят две стрелочки: по одной мы идем в случае ответа "да", а по другой - в случае ответа "нет". Вы уже знаете, что бывают вопросы, на которые можно ответить "да" или "нет", и вопросы, на которые нельзя так ответить.



физ.минутка

# Самолет

Руки в стороны – в полёт

Отправляем самолет.

Правое крыло вперед.

Левое крыло вперед.

Раз, два, три, четыре –

Полетел наш самолет



# Понятие «алгоритм с ветвлением». закрепление темы.

14 Выполни алгоритм полёта для каждого корабля.  
Обозначь маршрут каждого корабля линией его цвета.

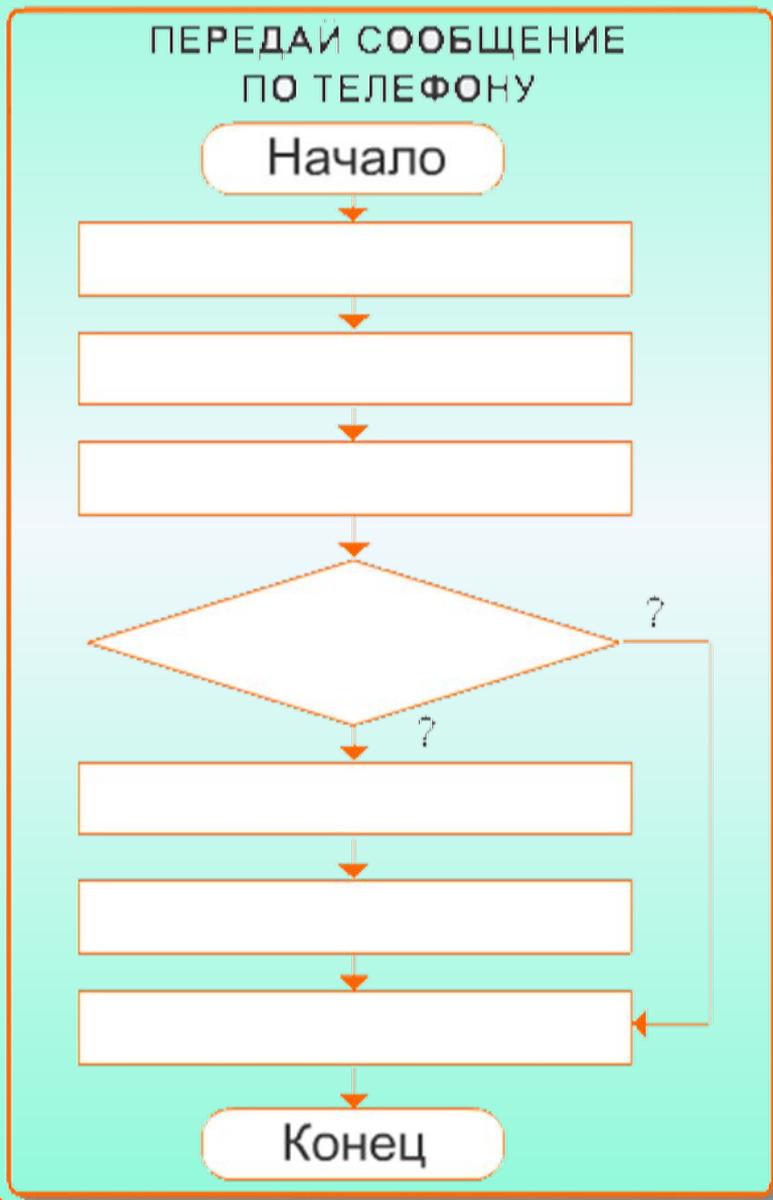


## Работа в тетрадах.

Выполни алгоритм полета для каждого корабля.  
Обозначь маршрут каждого корабля линией его цвета



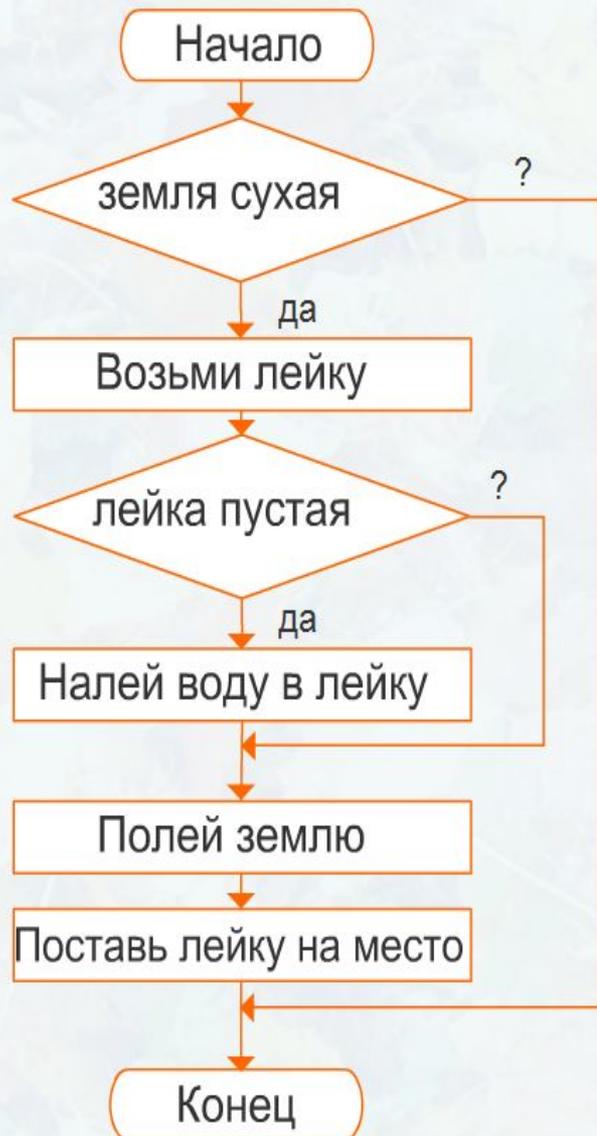
# Расставь в нужном порядке пропущенные команды в алгоритме для робота



**МОЛОДЦЫ!**

- 1 Положи трубку
- 2 Дождись гудка
- 3 Дождись ответа
- 4 Посмотри на номер
- 5 Гудки длинные?
- 6 Передай сообщение
- 7 Сними трубку
- 8 Да
- 9 Нет

РАССТАВЬ ПРОПУЩЕННЫЕ КОМАНДЫ НА СХЕМЕ АЛГОРИТМА «ПОЛЕЙ ЦВЕТК»,  
ВМЕСТО ЗНАКОВ «?» ВПИШИ СЛОВА «ДА» И «НЕТ»



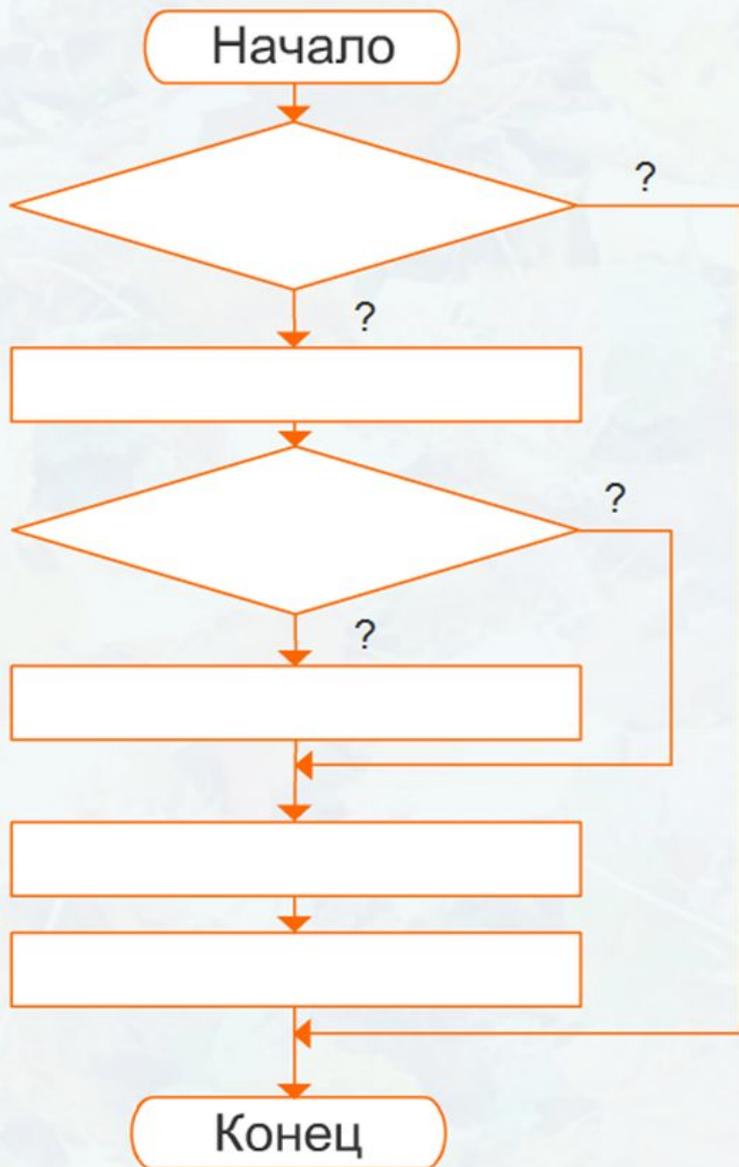
Расставь пропущенные команды алгоритма.

## ПОЛЕЙ ЦВЕТК

1. Начало
2. ЕСЛИ
- ТО 3.
4. ЕСЛИ
- ТО 5. Налей в лейку воды
6.
7.
8. Конец



**РАССТАВЬ ПРОПУЩЕННЫЕ КОМАНДЫ НА СХЕМЕ АЛГОРИТМА «ПОЛЕЙ ЦВЕТOK». ВМЕСТО ЗНАКОВ «?» ВПИШИ СЛОВА «ДА» И «НЕТ»**



**ПОСТАВЬ ЛЕЙКУ НА  
МЕСТО  
ВОЗЬМИ  
ЛЕЙКУ  
ПОЛЕЙ  
ЗЕМЛЮ  
НАЛЕЙ ВОДУ В  
ЛЕЙКУ  
ЛЕЙКА  
ПУСТАЯ?  
ЗЕМЛЯ  
СУХАЯ**

**ДА      ДА  
НЕ      НЕТ  
Т      Т**



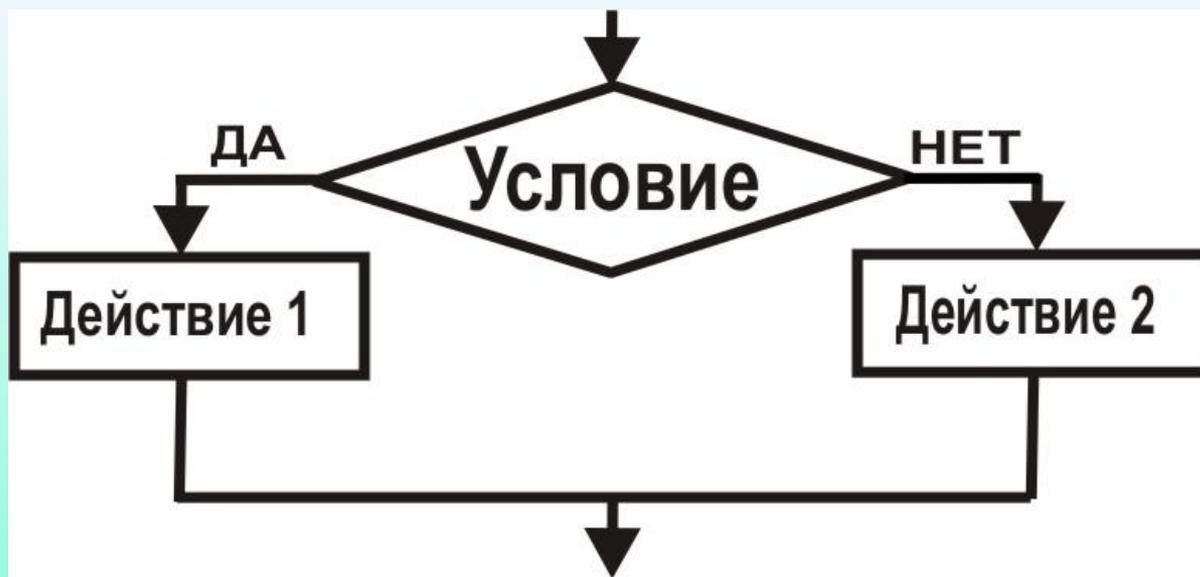
## Понятие «алгоритм с ветвлением».

### Итог урока.

Итак, сегодня на уроке мы узнали:

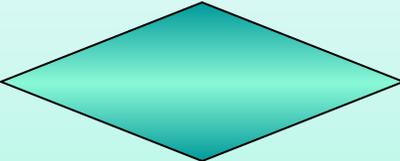
-что такое ветвление и как оно изображается в блок-схеме.

## Что же такое ветвление?





# Фигуры блок - схемы

| Название фигуры       | Изображение  | Обозначаемое действие          |
|-----------------------|--|--------------------------------|
| <i>Овал</i>           |    | <i>Начало, конец</i>           |
| <i>Параллелограмм</i> |    | <i>Ввод данных, результата</i> |
| <i>Ромб</i>           |   | <i>Проверка условия</i>        |
| <i>Прямоугольник</i>  |  | <i>Действие</i>                |



# *Домашнее задание*

**№ 12, 13, 15**

**Стр.11**

Урок окончен. Всем спасибо!!!



# Используемые ресурсы

1. Горячев А.В. Информатика 3 класс («Информатика в играх и задачах»). Учебник в 2-х томах. М.:Баласс, Школьный дом,2011
2. Комплект ЦОР к учебнику Горячев А.В. «Информатика в играх и задачах» (1-2 четверть)
3. Кирилл и Мефодий «Мир информатики» (3-4 год обучения)
4. <http://www.green-warez.ru/dl/%E0%ED%E8%EC%E8%F0%EE%E2%E0%ED%ED%FB%E5+%EA%E0%F0%F2%E8%ED%EA%E8+%F1%E0%EC%EE%EB%E5%F2.html> - картинки