

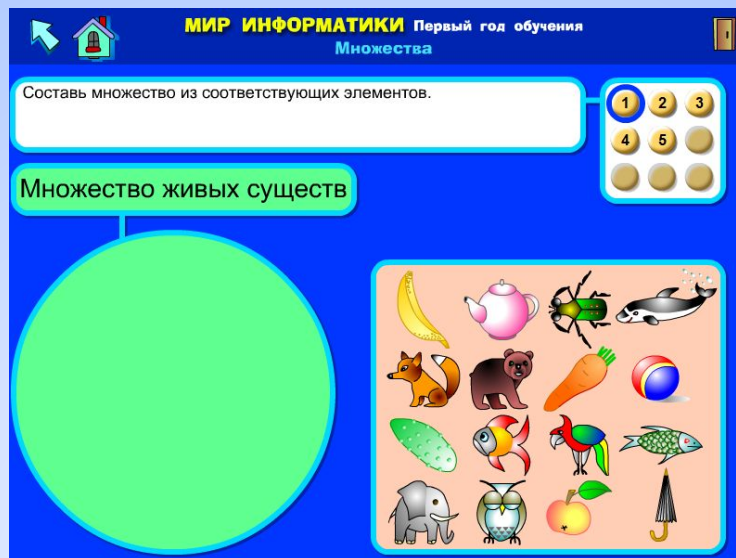


Учитель информатики МОУ  
СОШ №4 г.Екатеринбурга с  
углубленным изучением  
отдельных предметов

**Краснощекова Алла  
Геннадьевна**

Использование мультимедиа  
- курса *«Мир информатики»*  
на уроках по программе А.  
В.Горячева *«Информатика в  
играх и задачах»*

- Множество.



- Объединение и пересечение множеств.



**МИР ИНФОРМАТИКИ** Второй год обучения  
Отношения между множествами

Определи отношение между этими множествами.

Множество съедобных грибов

Множество грибов

Выбери!

- Сравнение множеств

**МИР ИНФОРМАТИКИ** Третий год обучения  
Множества

Определи, какие два множества здесь объединены, и найди лишний элемент.

1 2 3  
4 5 6

- Высказывание.  
Понятия "истина" и  
"ложь"

**МИР ИНФОРМАТИКИ** Первый год обучения  
Истинность и ложность суждений

Помоги мышке добраться до сыра - отметь верные и неверные утверждения.

Лодка по небу плывёт.	<input type="button" value="Верно"/>	Волк живёт в лесу.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>
Мыши едят кошек.	<input type="button" value="Верно"/>	Клубника растёт на дереве.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>
Крокодил живёт в море.	<input type="button" value="Верно"/>	Курица - не птица.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>
Лошади едят овес и сено.	<input type="button" value="Верно"/>	Москва - столица России.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>

- Высказывания со словами "НЕ", "И", "ИЛИ".

**МИР ИНФОРМАТИКИ** Третий год обучения  
Слова - кванторы

Помоги ежику добраться до гриба - отметь верные и неверные утверждения.


Все компьютеры - приборы.	<input type="button" value="Верно"/>	Кое-где в лесу растут грибы.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>
Не все приборы - компьютеры.	<input type="button" value="Верно"/>	Клубника всегда растёт на дереве.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>
Все программы - игры.	<input type="button" value="Верно"/>	Никакие дочери не старше своих мам.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>
Не все игры - программы.	<input type="button" value="Верно"/>	Некоторые мальчики играют в хоккей.	<input type="button" value="Верно"/>
	<input type="button" value="Неверно"/>		<input type="button" value="Неверно"/>

- Отрицание высказывания.


МИР ИНФОРМАТИКИ Четвертый год обучения  
Информационное моделирование

1 2 3 4

Перенеси в белое поле картинки, которые не соответствуют описанию предмета.



Это птица.



- Правило "Если-то".  
Схема рассуждений.

МИР ИНФОРМАТИКИ Четвертый год обучения  
Суждения и логические операции

1 2 3

Перенеси правильные ответы в белое поле.



1. Если слово АПЕЛЬСИН состоит из 8 букв, то выбери яблоко, иначе - грушу.



- Общие свойства объектов.

 **МИР ИНФОРМАТИКИ** Первый год обучения  
Сопоставление 

1 2 3 4

Дополни пары недостающими элементами и создай новую пару.





- Координатная сетка

**МИР ИНФОРМАТИКИ** Третий год обучения  
Координаты

1 2

Собери фигуру, используя заданные координаты.

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

ПРОВЕРИТЬ

■ Д2	■ Г5	■ З10	■ Г7	■ Ж7
■ Е2	■ Д5	■ И10	■ З7	■ Д8
■ Г3	■ Е5	■ Ж2	■ В8	■ Е8
■ Д3	■ Ж5	■ Ж3	■ Г8	■ Ж8
■ Е3	■ З5	■ Ж4	■ З8	■ Д9
■ В4	■ И5	■ В6	■ В9	■ И8
■ Г4	■ Е9	■ Г6	■ Г9	■ К8
■ Д4	■ Ж9	■ Д6	■ В10	■ Б9
■ Е4	■ З9	■ Е6	■ Г10	■ К9
■ З4	■ И9	■ Ж6	■ Д10	■ А10
■ Б5	■ Е10	■ З6	■ Д7	■ Б10
■ В5	■ Ж10	■ В7	■ Е7	■ К10

- Аналогия.  
Закономерность.

**МИР ИНФОРМАТИКИ** Второй год обучения  
Обобщение

1 2 3 4 5 6 7

Продолжи цветовой ряд.

○	△	□	
---	---	---	--

△	⬡	△	⬤
⬤	⬤	⬤	⬡
⬡	○	△	⬡
⬤	⬤	⬤	△



# ● Алгоритмы

**МИР ИНФОРМАТИКИ** Третий год обучения  
Исполнитель

Задание 3

На одной из закрытых клеток находится груз. Помести груз на его место и проведи транспортер к выходу!

Navigation icons: Home, Back, Forward, Stop, Play, Pause.

**МИР ИНФОРМАТИКИ** Первый год обучения  
Исполнитель транспортер

ПОЗДРАВЛЯЕМ! Задание выполнено.

Navigation icons: Home, Back, Forward, Stop, Play, Pause.

Numbered buttons: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Directional buttons: Вперед (4 times).

Bottom bar: Вперед Назад

**МИР ИНФОРМАТИКИ** Второй год обучения  
Исполнитель транспортер

Попробуй еще раз. Установи все ящики на место.

Navigation icons: Home, Back, Forward, Stop, Play, Pause.

Numbered buttons: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Directional buttons: Налево, Вперед (3 times), Направо, Разгрузить.

Bottom bar: Вперед Назад Налево Направо Загрузить Разгрузить



# Пример урока по теме "Алгоритм"

(*делай – раз, делай – два*)" 3 класс

1. Обсуждение. "Что такое алгоритм? Где мы с ним встречаемся?"
2. Просмотр через проектор презентации "Алгоритм" (*Мир информатики. Второй год обучения*) с комментарием учителя.
3. Выполнение 1 и 2 задания в рабочей тетради. Составление алгоритма для различных исполнителей.
4. Составление алгоритма с помощью блок-схемы. Просмотр презентации "Способы записи алгоритма" (*Мир информатики. Второй год обучения*).
5. Выполнение двух заданий в тетрадях на построение алгоритма с помощью блок-схемы.
6. Гимнастика для рук (*Мир информатики. Второй год обучения*).
7. Задание на компьютере "Работа с мышью" (*Мир информатики. Третий год обучения*).

