

# ИНФОРМАТИКА

3

ИНФОРМАТИКА  
В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ

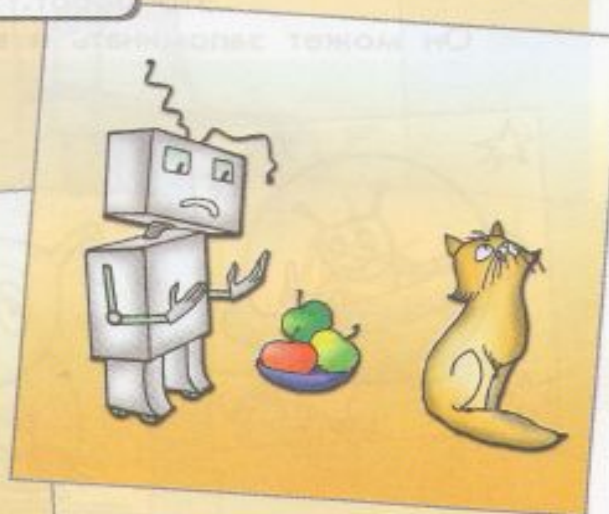
ЧАСТЬ 1



Описание действия и процессов

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
БАХАСС

РАЗДЕЛ 1



**Презентация к уроку информатики в 3 классе  
по программе А.В.Горячева  
(I четверть 8 урок)**



# *Контрольная работа*

## *Цели урока:*

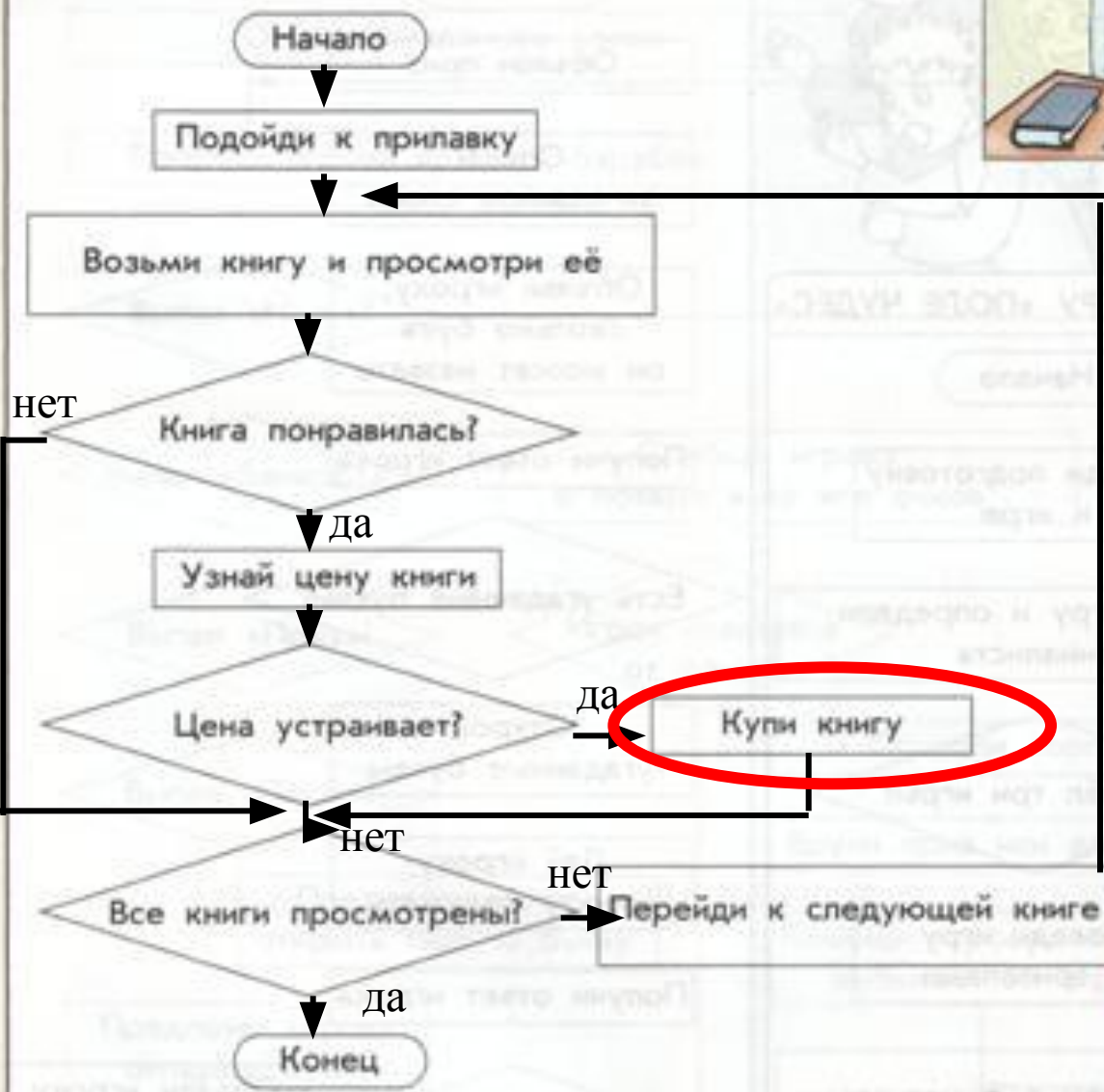
- закрепить умение восстанавливать правильную последовательность команд в линейном алгоритме;
- закрепить умение составлять схему нелинейного алгоритма.

30

Нарисуй стрелки на схеме алгоритма, впиши слова «ДА» и «НЕТ».

Обведи команду, которая выполняется не всегда.

### ВЫБЕРИ КНИГУ



# *Источники:*

1. Информатика в играх и задачах. 3 класс: Методические рекомендации для учителя. – авт.-сост. А. В.. Горячев, К. И. Горина. - М.: Баласс, 2009. – 128 с.
2. Информатика в играх и задачах. 3-й класс. Учебник в 2-х частях, часть 1 – 56 с. М.: Баласс, 2010.





**Презентацию подготовила**

**Поспелова Г.В.**

**Учитель информатики  
МБОУ «СОШ № 20»**

**г. Новомосковск**

**Тульская область**

**Желаю всем приятного просмотра!!!**