

Тема урока:

# Составление конечной последовательности







**Тест:**  
*Умеешь ли ты  
находить  
закономерности?*



Старт



# Задание 1



Продолжите  
последова-  
тельность

$\int$	$\Sigma$
$\sqrt{\quad}$	$\infty$

$<$	$\sim$
8	M

$\infty$	$\wedge$
$\Sigma$	$\int$

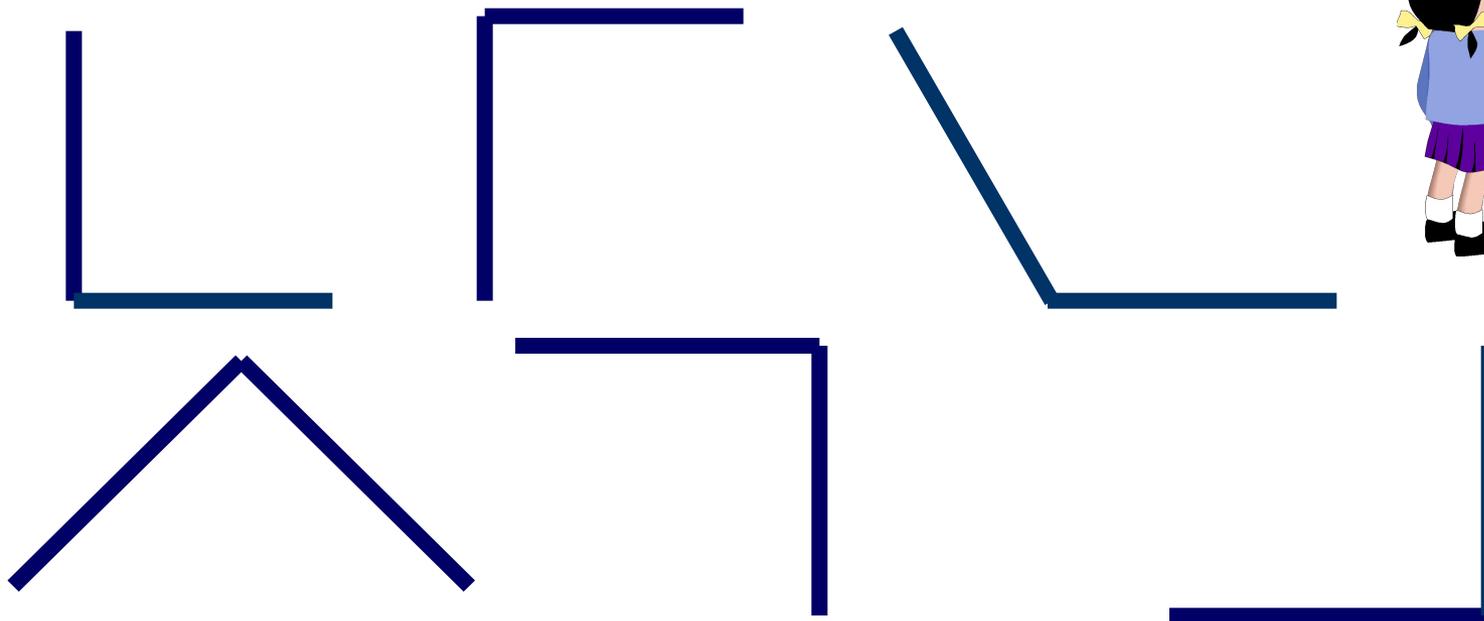
1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

3. 

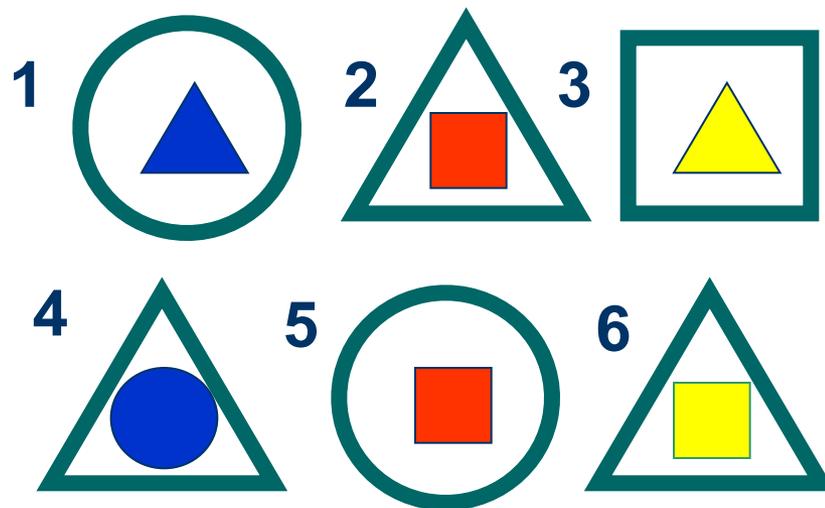
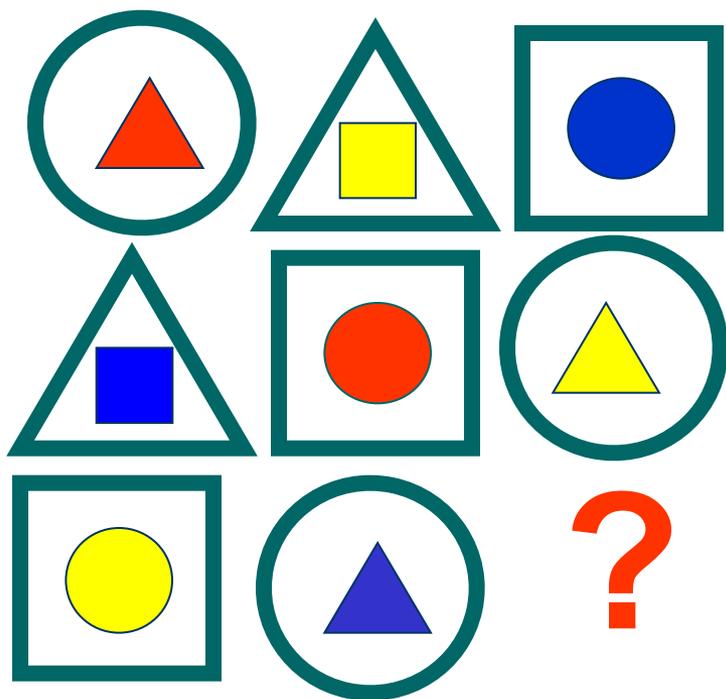
$\Sigma$	$\infty$
$\int$	$\sqrt{\quad}$



## Задание 2: *какая фигура лишняя?*



# Задание 3: выберите нужную фигуру



## Задание 4: выберите нужную фигуру



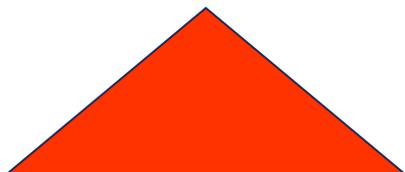
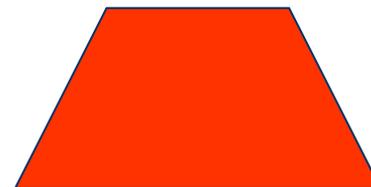
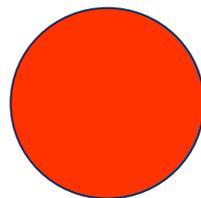
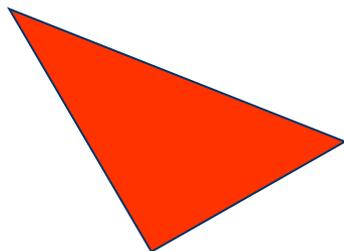
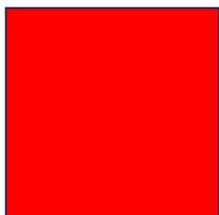


# Задание 5: выберите нужную фигуру



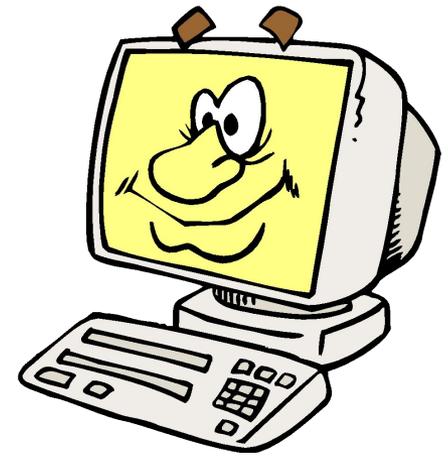
 	 	 
 	 	
 	 	 

## Задание 6: *какая фигура лишняя?*



# ВЫ СПРАВИЛИСЬ !

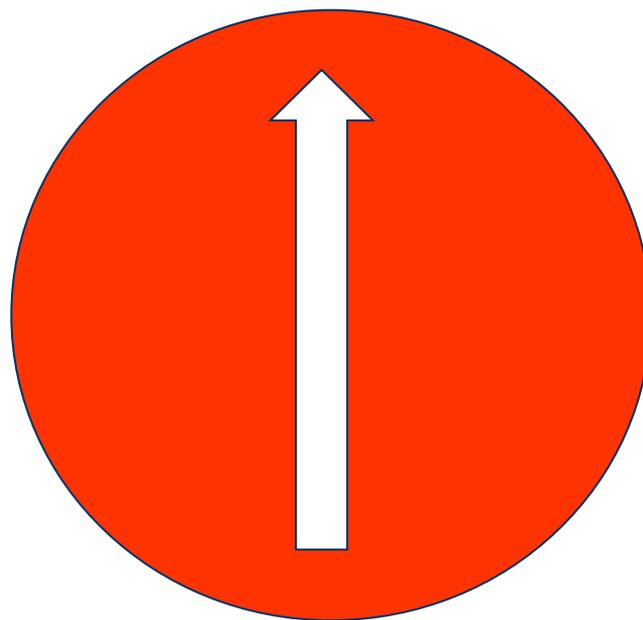
А сейчас  
проверим решение  
домашних заданий



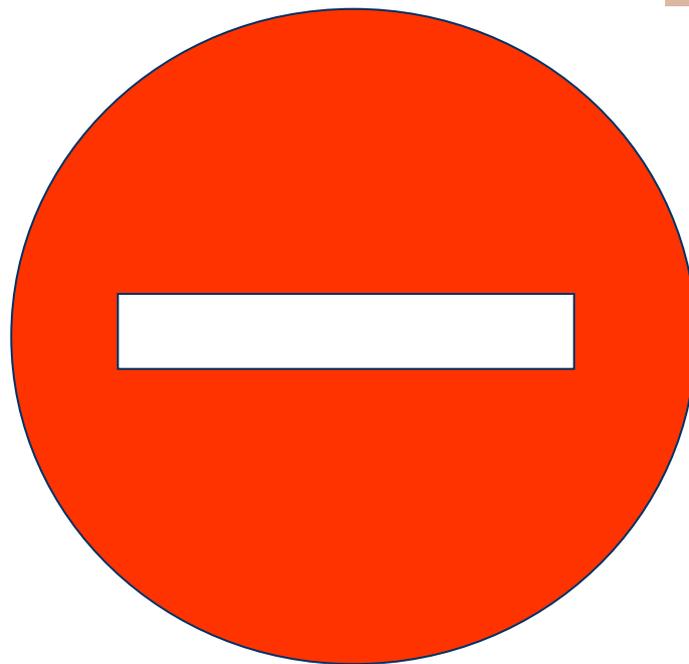
На следующее задание

Верно!

МОЛОДЕЦ!



Подумай еще!



*Найди закономерность расположения букв в цепочке и заполни пустые карточки:*

А Я Б Ю В   Ъ Д Ы

*По такому же правилу составь ряд чисел, начиная с числа 15:*

15 90



---

---

*Часто в жизни бывает, что человек напряжённо ищет выход из трудной ситуации, пытаюсь нащупать, за что можно ухватиться. И вдруг приходит озарение... Что же произошло?*

*Это сработало замечательное свойство нашего разума - умение безотчетно, словно по волшебству, уловить самое важное, найти выход из этой ситуации.*

*Сейчас мы с вами тоже будем искать решение, используя свойство **АНАЛОГИИ**.*

**А какая польза может быть  
от аналогии?**

```
graph TD; A[А какая польза может быть от аналогии?] --> B[Аналогия может подсказать как обращаться с предметом]; A --> C[Аналогия может помочь решить какую-то задачу];
```

**Аналогия  
может подсказать  
как обращаться  
с предметом**

**Аналогия  
может помочь  
решить какую-то  
задачу**

# Задание

	▲	◆	
◆	●		▲
●	◆	▲	■
	■	●	◆

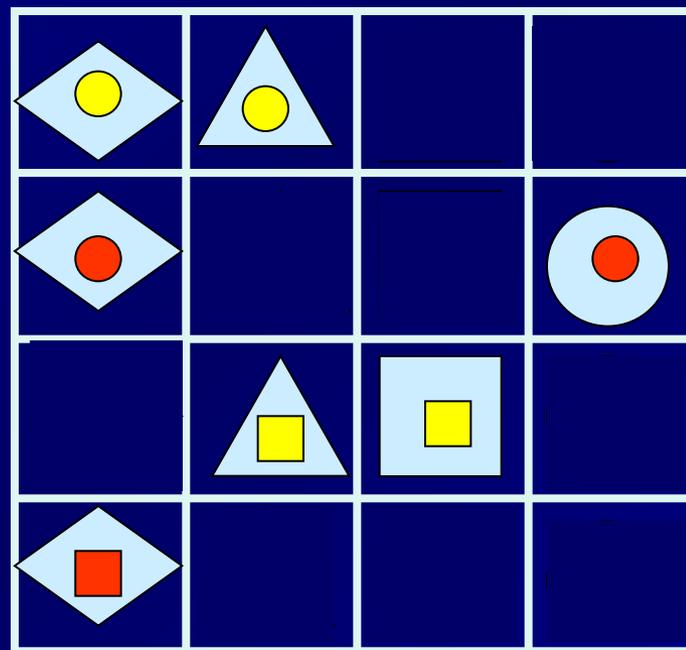


*Найди правило расположения фигур в таблице и по такому же правилу заполни предметами окошки в доме.*

# Задание № 25

## (часть 1)

*Вставь фигуры и допиши по аналогии слова в пустые клетки таблицы*

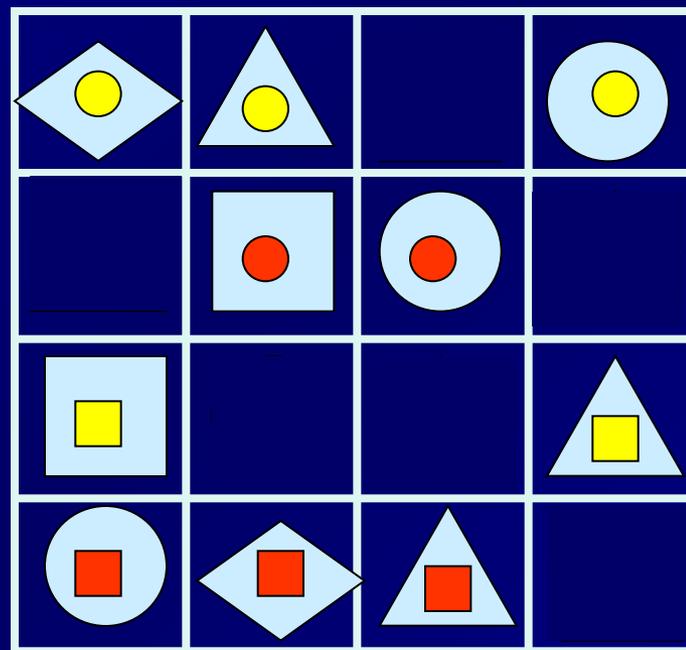


МАК			МОЛОКО
	ДУГА	ДОСКА	
СОК	СОЛЬ		СОРОКА
		ШУТКА	ШАРАДА

# Задание № 25

## (часть 2)

*Найди закономерность и  
заполни обе таблицы*



**СОЛОВЕЙ**

**ЛАСТОЧКА**

**КУКУШКА**

**ТЕТЕРЕВ**

**ЛЕОПАРД**

**КРОТ**

**СЛОН**

**КЛЕН**

**ТОПОЛЬ**

**ЛИПА**

**СИРЕНЬ**

**ЛИЛИЯ**

**КОЛОКОЛЬЧИК**

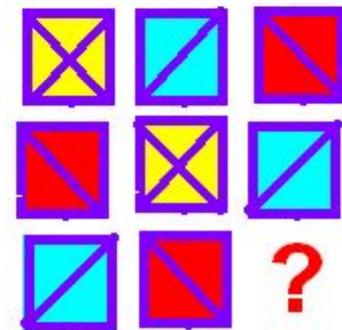
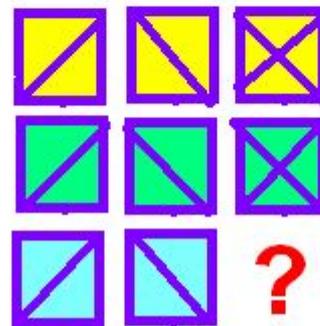
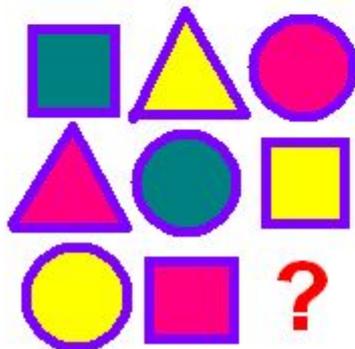
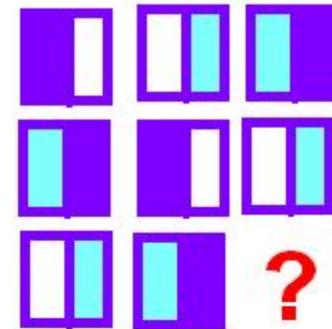
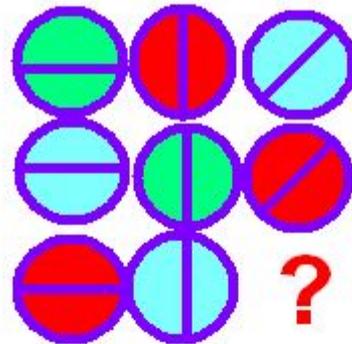
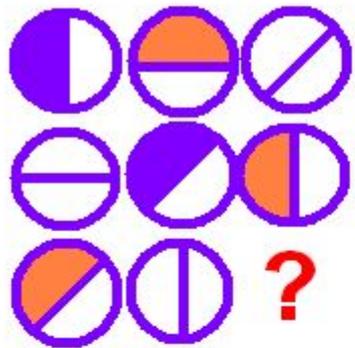


**А сейчас покажите как вы умеете сами  
составлять закономерности на компьютере в  
графическом редакторе.**

**Откройте графический редактор Paint и  
нарисуйте предложенную табличную  
закономерность, вставив пропущенный элемент  
и используя известные вам инструменты  
рисования.**

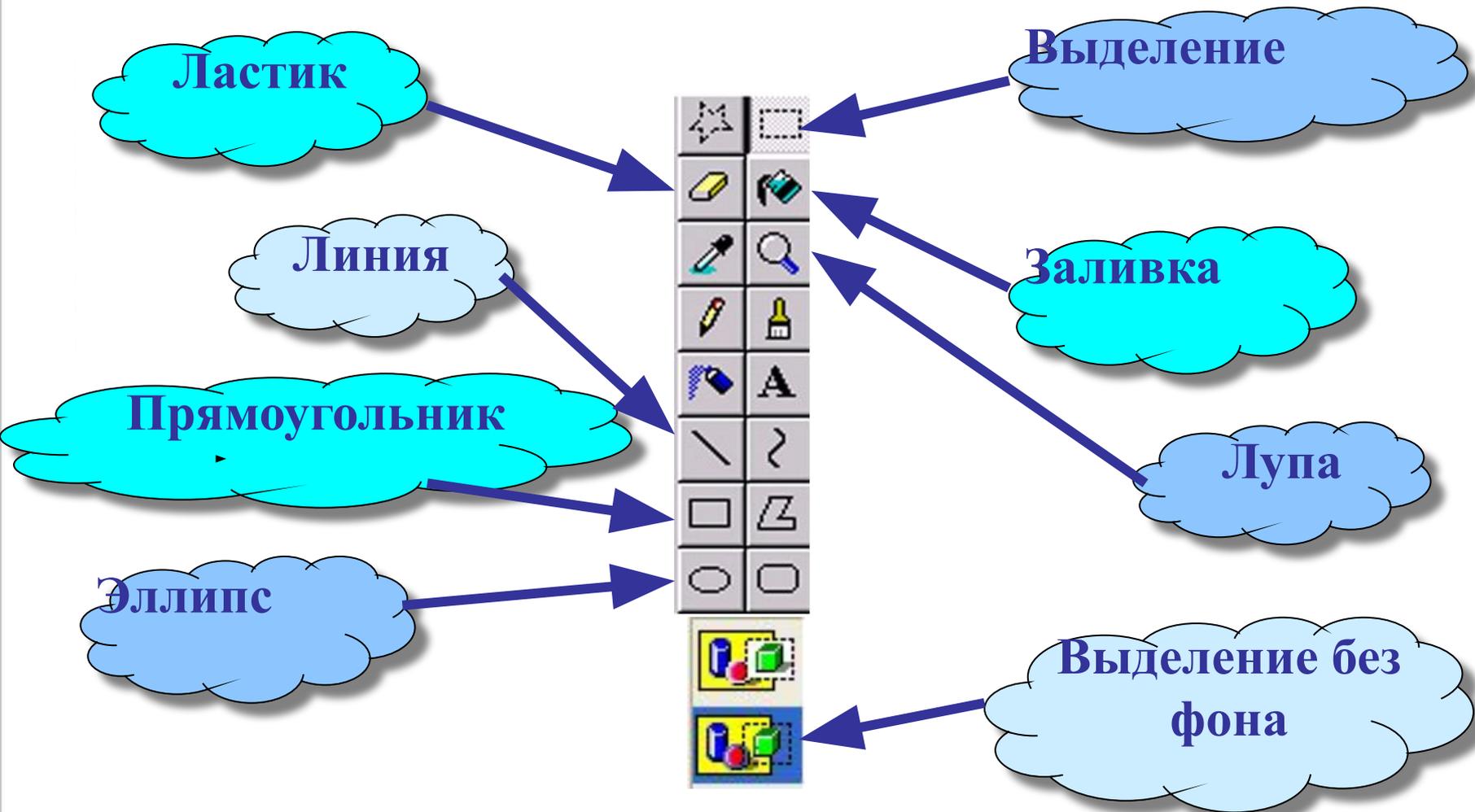


# ОБРАЗЦЫ ЗАДАНИЙ



Для получения справки выберите команду "Вызов справки" из меню "?".

345,255



---

*Сегодня вы учились находить аналогичные правила и составлять по ним новые цепочки и таблицы закономерностей с предметами и словами. Показали свои знания, отвечая на задания теста, составляли закономерности в графическом редакторе Paint. По вашим работам и оценкам видно, что со всеми заданиями урока вы успешно справились.*

*Научиться лучше составлять аналогичные закономерности вам поможет домашнее задание*