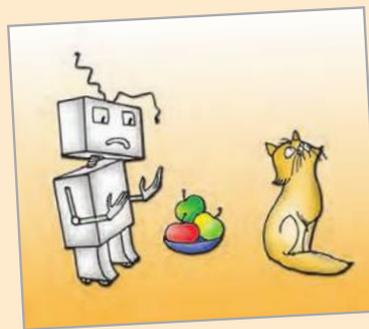


РАЗДЕЛ 1



Дорогие ребята!

На экране компьютера вы часто видите изображения предметов, людей, животных, сказочных персонажей, которые двигаются, действуют. Чтобы вы могли всё это видеть, кто-то должен был составить точные описания самих предметов или персонажей и их действий и перевести на язык, понятный компьютеру.

На уроках информатики вы будете учиться составлять такие описания предметов, людей, животных и их действий. Вы научитесь называть признаки предметов, объединять предметы в группы с общим названием, описывать, из чего состоят предметы и как по шагам выполняются действия над ними, познакомитесь с правилами рассуждений о предметах.

И в школе, и дома очень важно уметь рассуждать, делать выводы из того, что мы увидели или узнали. Когда человек рассуждает правильно, то говорят: он рассуждает логично. Умение рассуждать логично важно не только при работе с компьютером. Оно поможет вам хорошо учиться, правильно действовать в жизни.

Среди многих заданий мы будем отмечать в учебнике те задания, которые помогут вам научиться думать и логично рассуждать, таким значком • или ○.

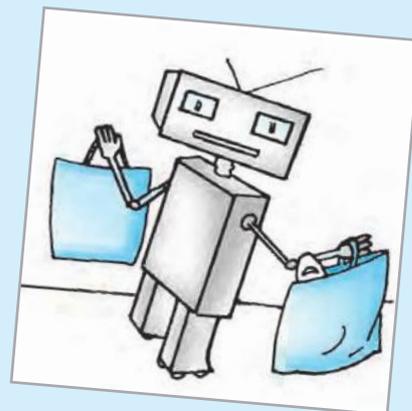
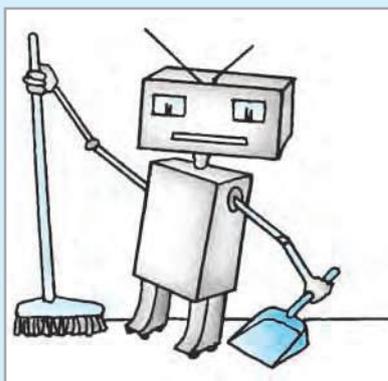
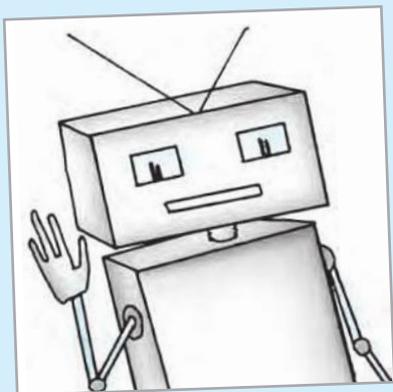
Если задания помогают вам научиться составлять план и действовать по плану, то мы будем их отмечать так: • или ○. Значком • или ○ мы обозначим задания, в которых вам надо будет что-то объяснить друг другу, обсудить или действовать сообща.



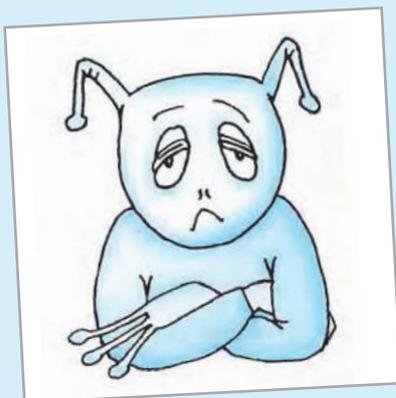
– так обозначены задания для работы дома.

Вас ждут очень интересные уроки информатики.

ЗНАКОМЬТЕСЬ!



Это робот. Его зовут Боб. Он может запоминать и выполнять команды человека.



Это Янт. Он недавно прилетел на Землю с другой планеты и поэтому много не умеет и не понимает. Когда Янт плохо себя чувствует, его кожа становится зелёной, а уши-локаторы опускаются вниз.

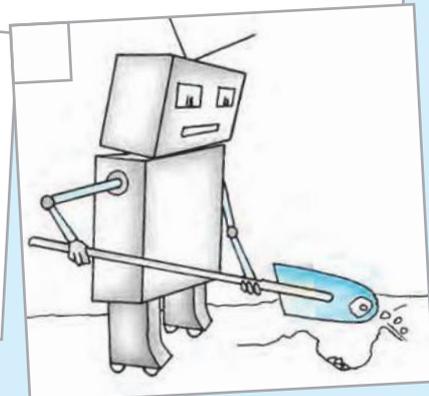
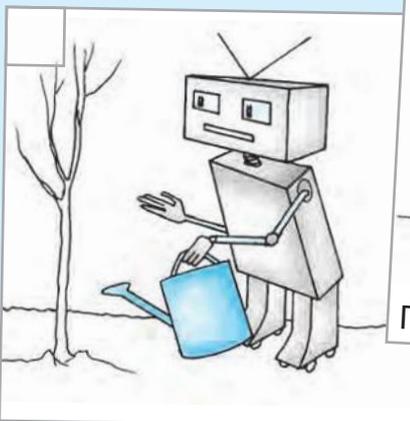
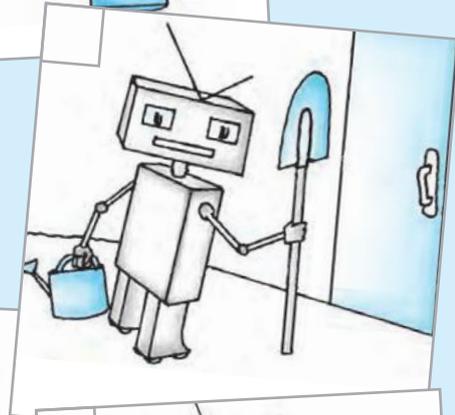
Эти герои помогут вам понять и выполнить многие задания в учебнике «Информатика в играх и задачах».

ДЕЛАЙ – РАЗ, ДЕЛАЙ – ДВА

- 1 ○ Пронумеруй рисунки по порядку и составь задание для Боба: запиши команды алгоритма «Посади дерево».

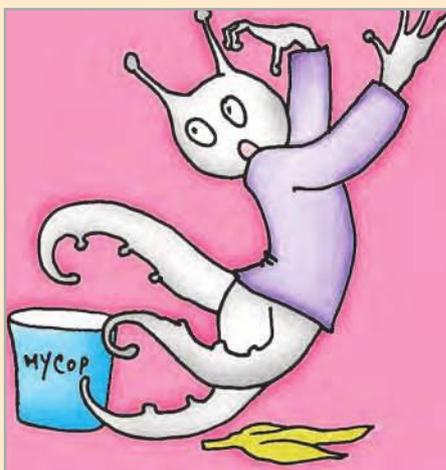
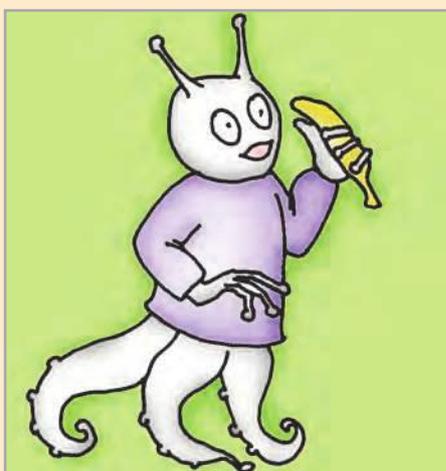
ПОСАДИ ДЕРЕВО

1. Начало
2. Принеси лопату, лейку и саженец
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. Конец



2

• Почему заболел Янт? Найди на рисунках ошибки в его действиях. Объясни ему, как нужно есть банан: допиши алгоритм.



СЪЕШЬ БАНАН

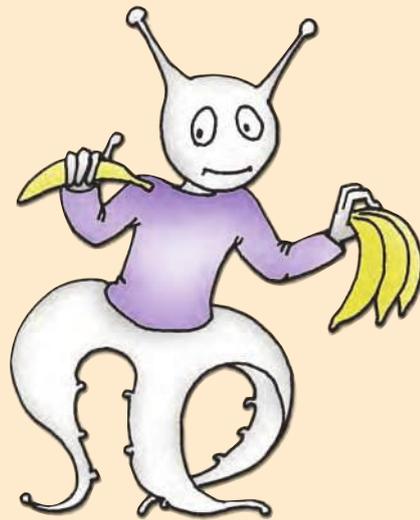
1. Начало
2. Вымой руки
3. Возьми банан



3

- Опиши более подробно действие «возьми банан», если связка бананов лежит в холодильнике на кухне.

ВОЗЬМИ БАНАН



4

Выполни задание по алгоритму.

РАСКРАСЬ РИСУНКИ

1. Начало
2. Возьми цветные карандаши
3. Найди рисунки, где Золушка собирается на бал
4. Раскрась найденные рисунки
5. Убери карандаши
6. Возьми ручку
7. Пронумеруй раскрашенные рисунки по порядку
8. Конец



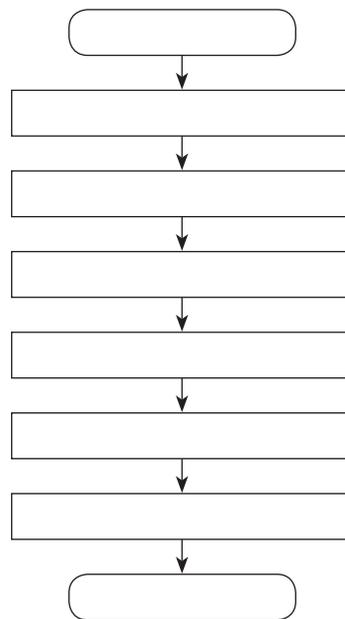
СТРЕЛКИ ВМЕСТО НОМЕРОВ

- 5 ○ Пронумеруй команды алгоритма в правильном порядке. Заполни схему алгоритма.

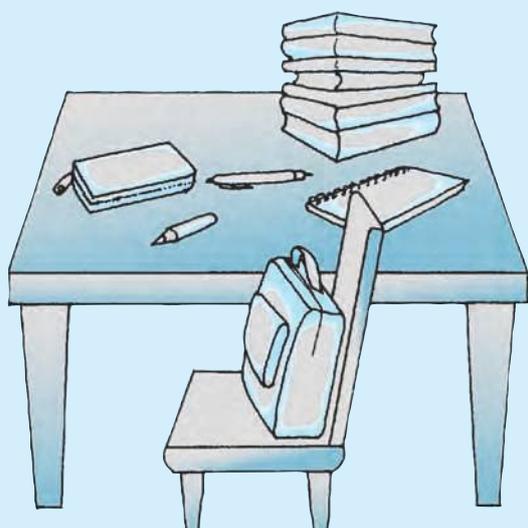
СОБЕРИСЬ В ШКОЛУ

- Позавтракай
- Сделай зарядку
- Начало
- Собери портфель
- Встань
- Оденься
- Конец
- Умойся

СОБЕРИСЬ В ШКОЛУ



- 6 ○ Опиши более подробно действие «собери портфель».



СОБЕРИ ПОРТФЕЛЬ

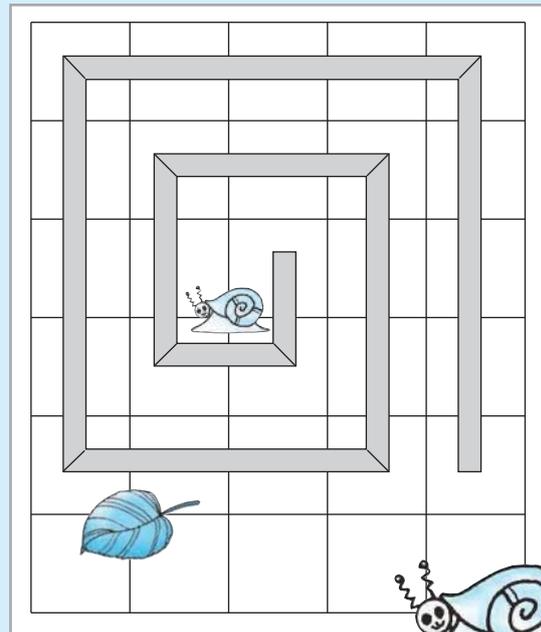
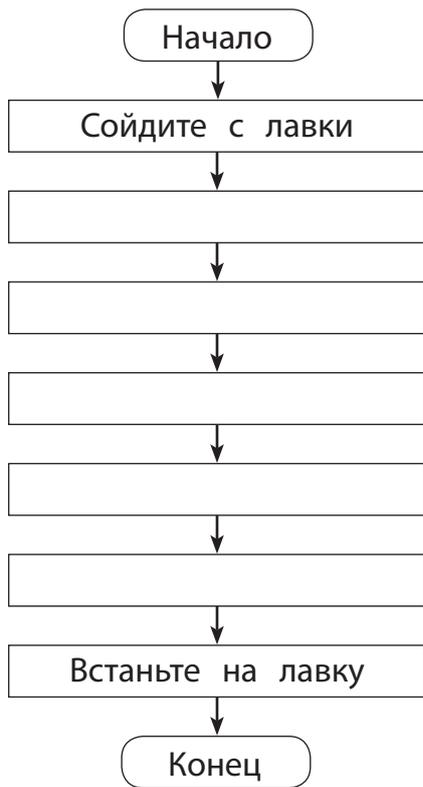
1. Начало

7 ○ Опиши действия вёдер из сказки «По щучьему велению». Заполни схему алгоритма.

8 Помоги улитке-роботу выбраться из лабиринта и доползти до листка. Допиши алгоритм и нарисуй путь улитки.



ПРИНЕСИТЕ ВОДЫ



ДОПОЛЗИ ДО ЛИСТКА

1. Начало
2. Проползи 1 клетку вверх
3. Проползи 1 клетку вправо
4. Проползи _____
5. Проползи _____
6. Проползи _____
7. Проползи _____
8. Проползи _____
9. Проползи _____
10. Конец

9

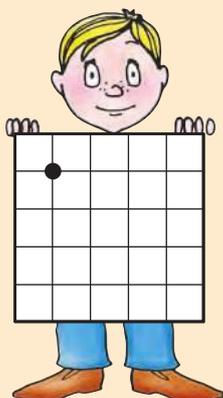
Команды этих алгоритмов записаны с помощью условных знаков, например:

- – поставь карандаш в обозначенную точку,
- 1 – нарисуй линию вправо длиной в 1 клетку,
- ← 2 – нарисуй линию влево длиной в 2 клетки,
- ↑ 3 – нарисуй линию вверх длиной в 3 клетки,
- ↓ 1 – нарисуй линию вниз длиной в 1 клетку.

Выполни алгоритмы.

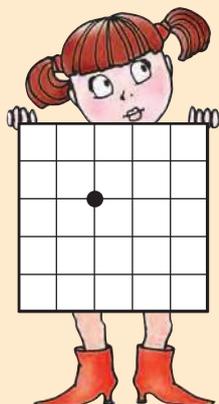
НАПИШИ
БУКВУ

1. Начало
2. ●
3. ↓ 3
4. → 2
5. ↑ 1
6. ← 1
7. ↑ 1
8. → 1
9. ↑ 1
10. ← 2
11. Конец



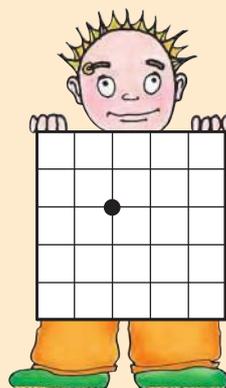
НАПИШИ
БУКВУ

1. Начало
2. ●
3. ← 1
4. ↑ 1
5. → 3
6. ↓ 1
7. ← 1
8. ↓ 2
9. ← 1
10. ↑ 2
11. Конец



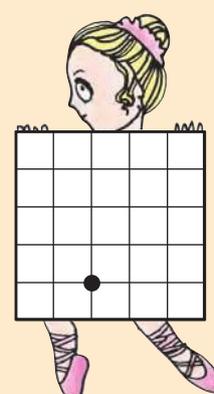
НАПИШИ
БУКВУ

1. Начало
2. ●
3. ↑ 1
4. → 2
5. ↓ 3
6. ← 2
7. ↑ 2
8. Конец



НАПИШИ
БУКВУ

1. Начало
2. ●
3. ↑ 2
4. → 1
5. ↓ 2
6. → 1
7. ↑ 3
8. ← 3
9. ↓ 3
10. → 1
11. Конец



10

Рассмотри фигуры на рисунках. Придумай и нарисуй третью фигуру. Допиши алгоритмы под рисунками.

НАРИСУЙ ФИГУРУ



1. Начало
2. ●
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. Конец

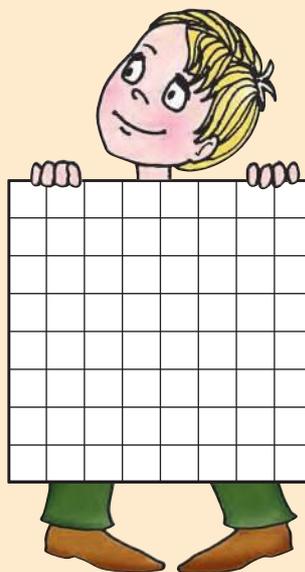
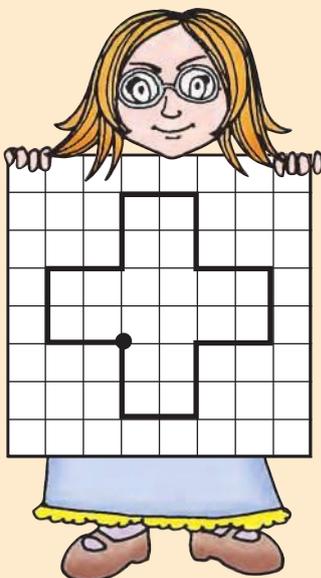
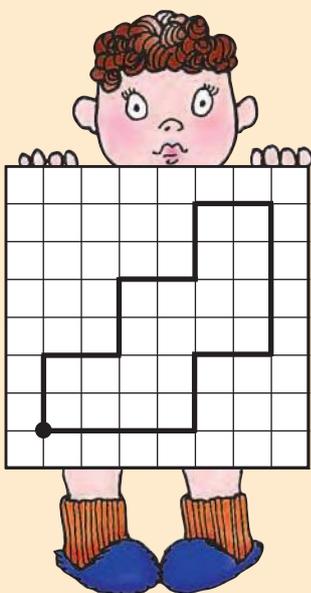
НАРИСУЙ ФИГУРУ



1. Начало
2. ●
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. Конец

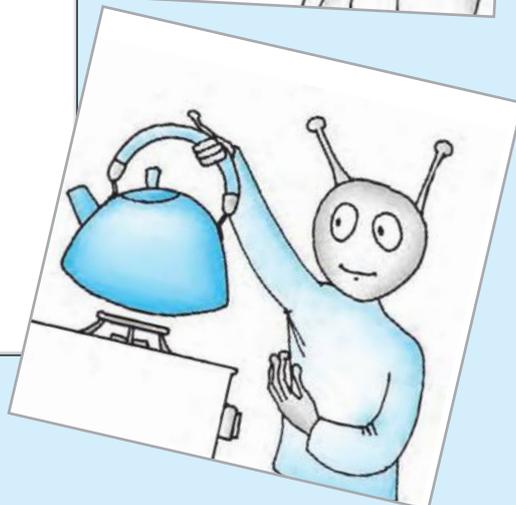
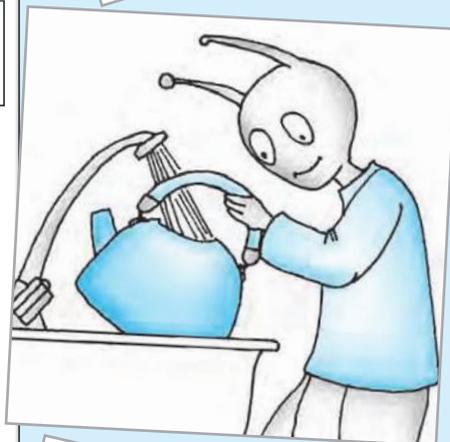
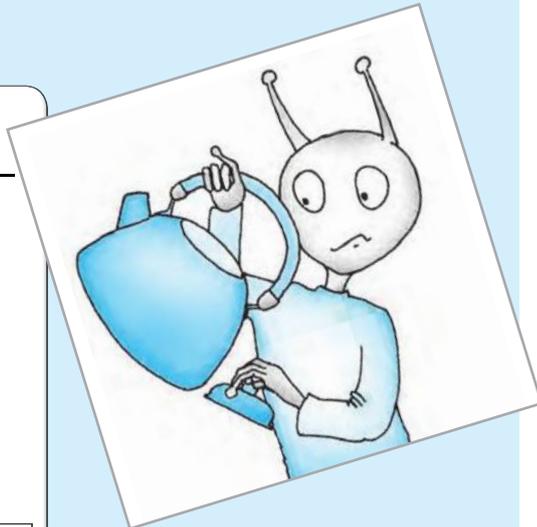
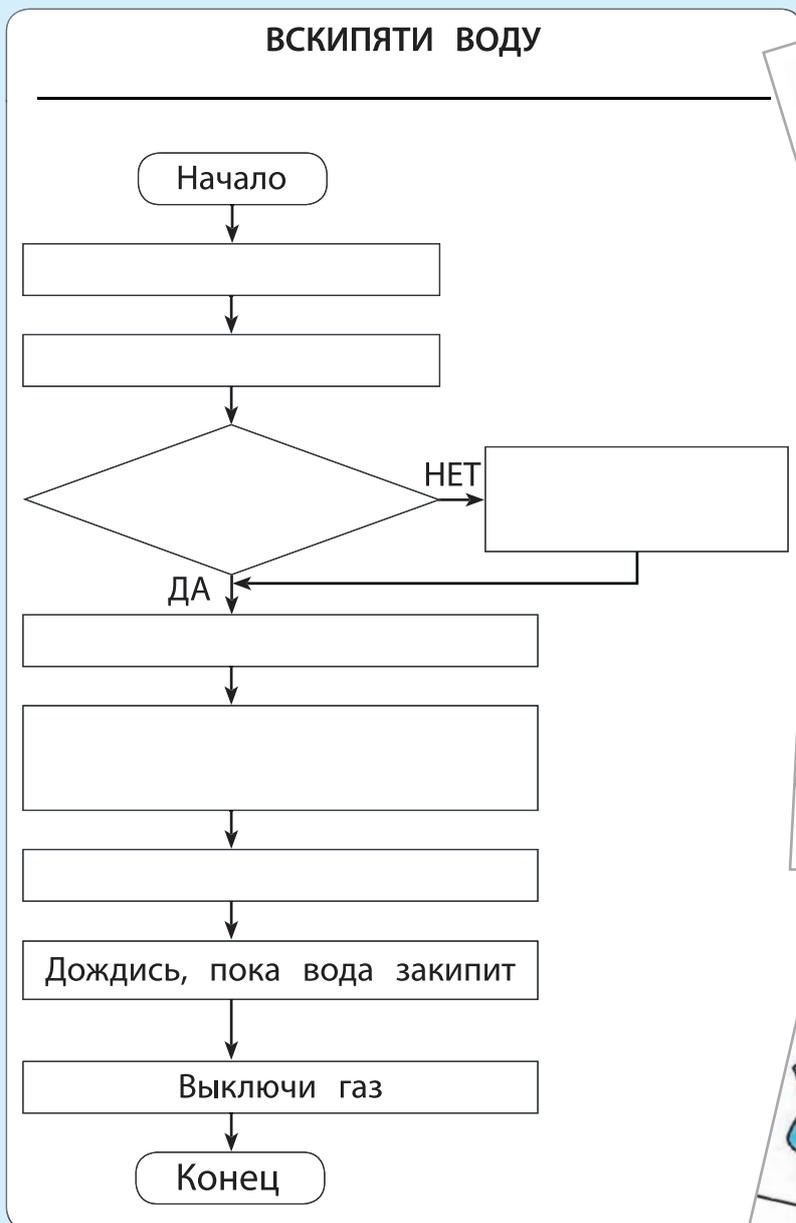
НАРИСУЙ ФИГУРУ

1. Начало
2. ●
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

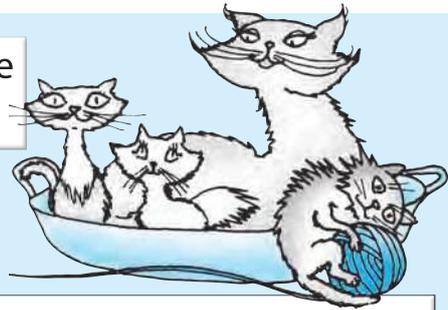


СТРЕЛКА «ДА» ИЛИ СТРЕЛКА «НЕТ»?

- 11 ○ Рассмотрите рисунки и составьте алгоритм с ветвлением: впишите на схеме команды, а в ромбе запишите вопрос. Обведите команду, которая будет выполняться не всегда.



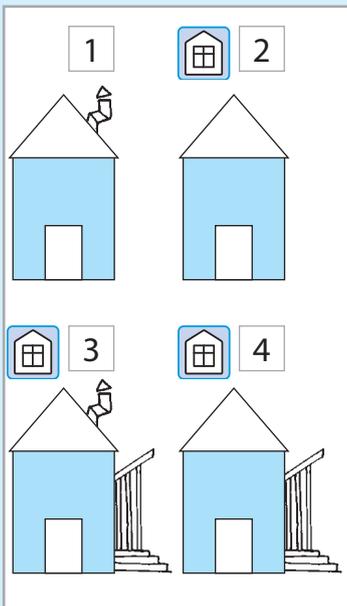
12 Обведи номера вопросов, на которые можно ответить «да» или «нет».



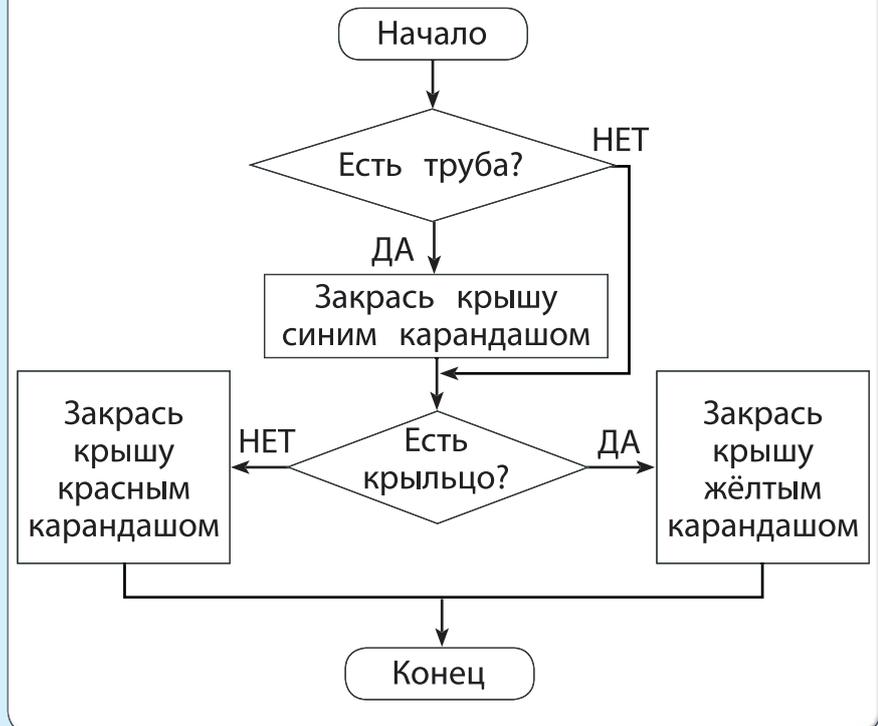
1. Кто играет с клубком?
2. Какой породы кошка?
3. Кошка чёрная?
4. Какого цвета клубок?
5. Где лежит кошка?
6. У кошки есть котята?
7. Сколько котят на рисунке?
8. Чьи котята?

9. Котята летают?
10. Откуда прилетел Янт?
11. Боб – человек?
12. У кого есть хвост?
13. У кошки есть клюв?
14. Все котята в корзине?

13 Выполни задание по алгоритму. Сколько ветвлений в этом алгоритме? Обведи на схеме команды, которые выполняются не всегда.

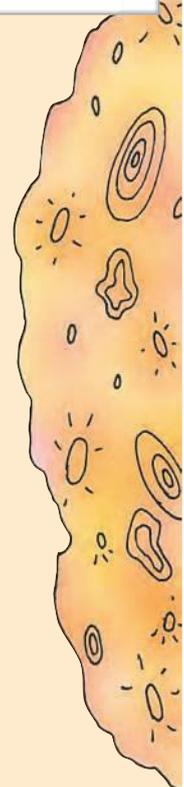
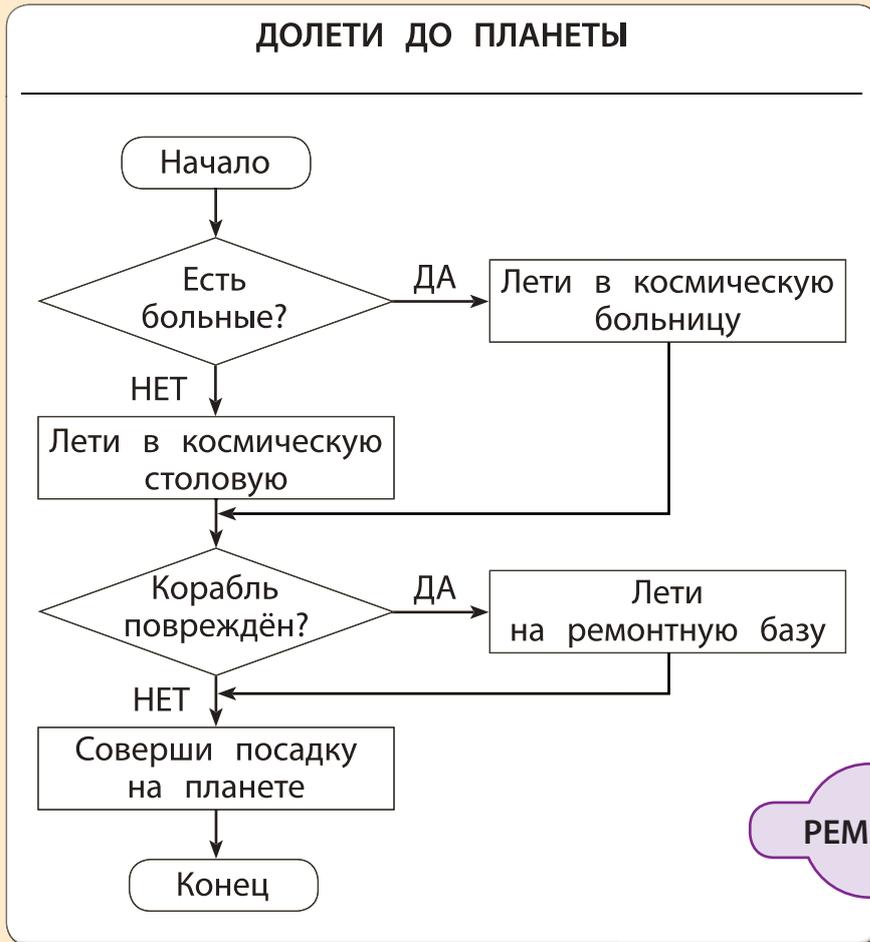


РАСКРАСЬ КРЫШУ ДОМА

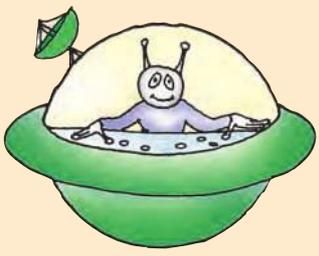


14

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

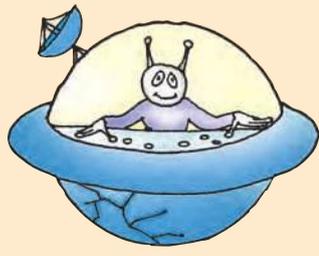


РЕМОНТ



СТОЛОВАЯ

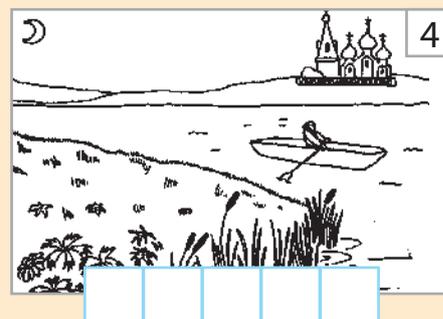
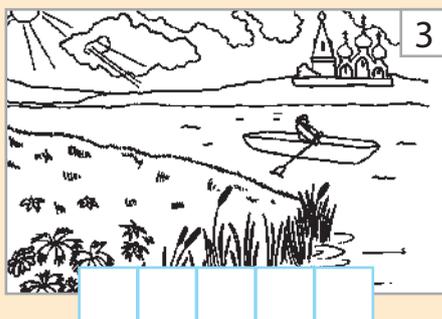
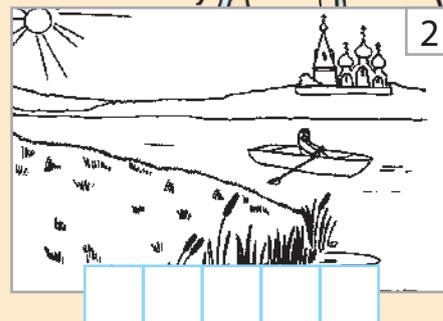
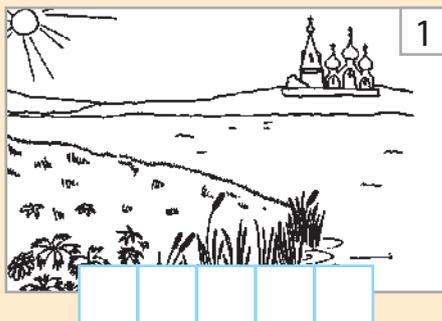
БОЛЬНИЦА



15

Прочитай каждый вопрос и ответ Янта, впиши в клеточки под правильными рисунками знак «+». Раскрась рисунок, под которым окажется пять знаков «+», – на нём изображено место, где приземлился Янт. Придумай и запиши ещё два вопроса к Янту, на которые можно ответить «да» или «нет». Придумай и запиши два вопроса, на которые нельзя так ответить.

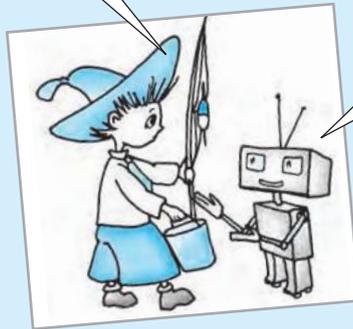
1. Вы приземлились у реки?	ДА
2. Была ночь?	НЕТ
3. Сколько было времени?	
4. По реке плыла лодка?	ДА
5. Какого цвета была лодка?	
6. На берегу реки была церковь?	ДА
7. Была облачная погода?	НЕТ
8.	
9.	
10.	
11.	



ПОВТОРИ ЕЩЁ РАЗ

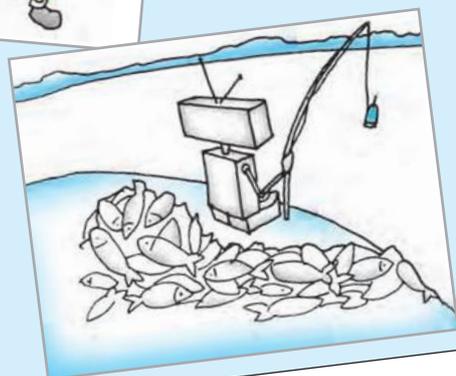
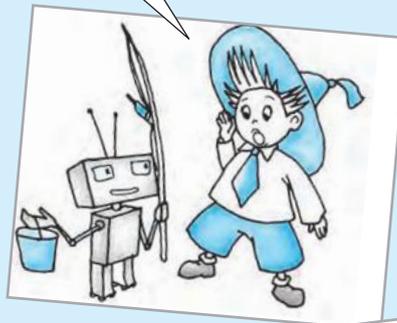
- 16 ○ Прочитай рассказ в картинках. Почему Боб не вернулся? Составь такой алгоритм, чтобы Боб смог остановиться. Обведи на схеме команды, которые во время рыбалки будут выполняться больше одного раза.

Сходи на речку и налови рыбы. Там сейчас хорошо клюёт.

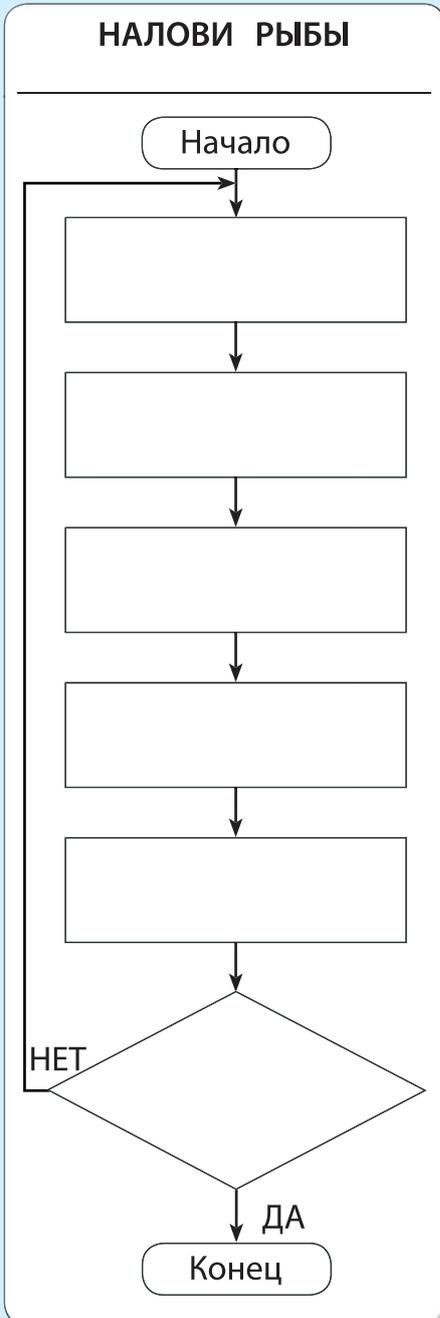


А как это делается?

Очень просто. Насаживаешь наживку на крючок, забрасываешь крючок в воду и ждёшь, пока рыба клюнет. Потом нужно снять рыбу с крючка, положить её в ведро и повторить всё сначала.

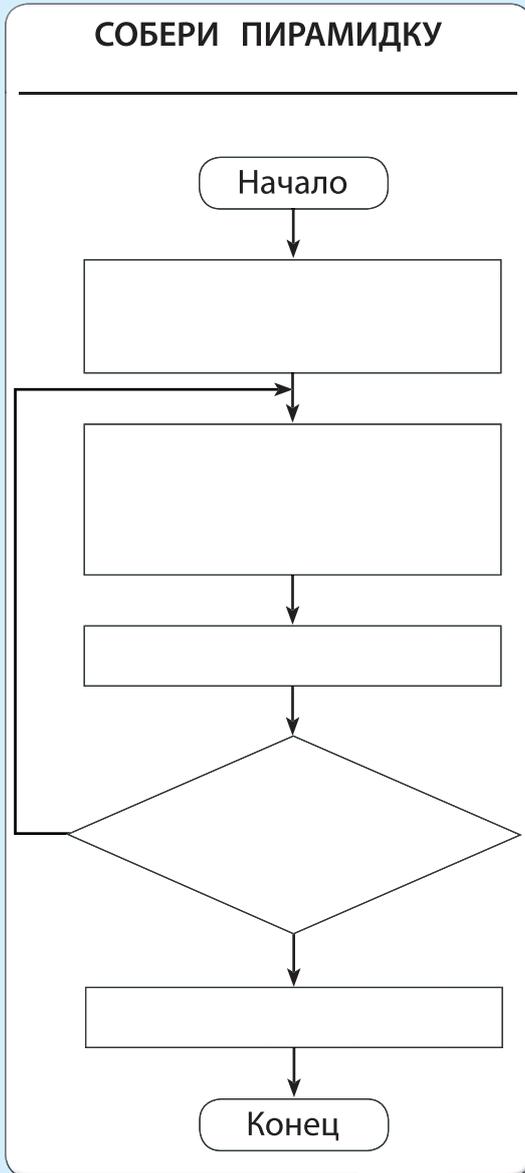


Прошло два дня...

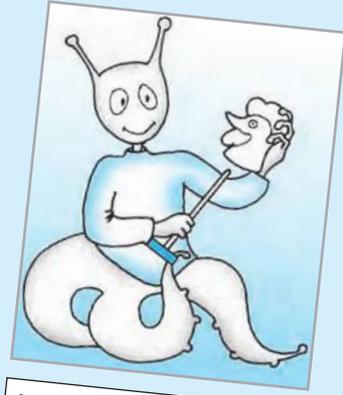


17

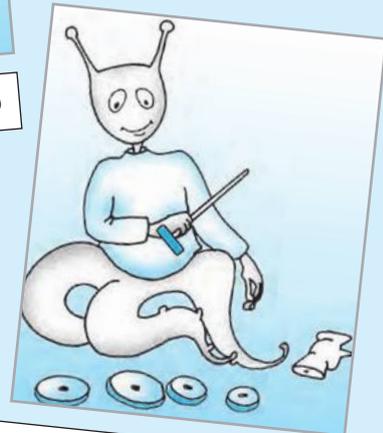
○ Помоги Янту собрать все кольца пирамидки. Запиши команды на схеме алгоритма с циклом. Впиши слова «ДА» и «НЕТ». Обведи команды, которые выполняются несколько раз. Впиши такие слова в команде «Выбери ... ненадетое кольцо», чтобы пирамидка собиралась по порядку: от самого большого кольца до самого маленького.



Надень кольцо



Надень верхушку



Возьми палочку пирамидки

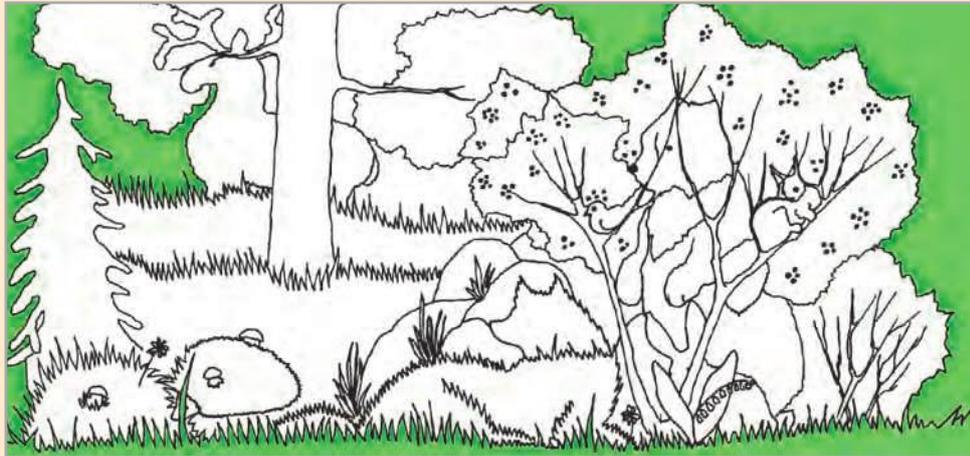


Выбери ... ненадетое кольцо

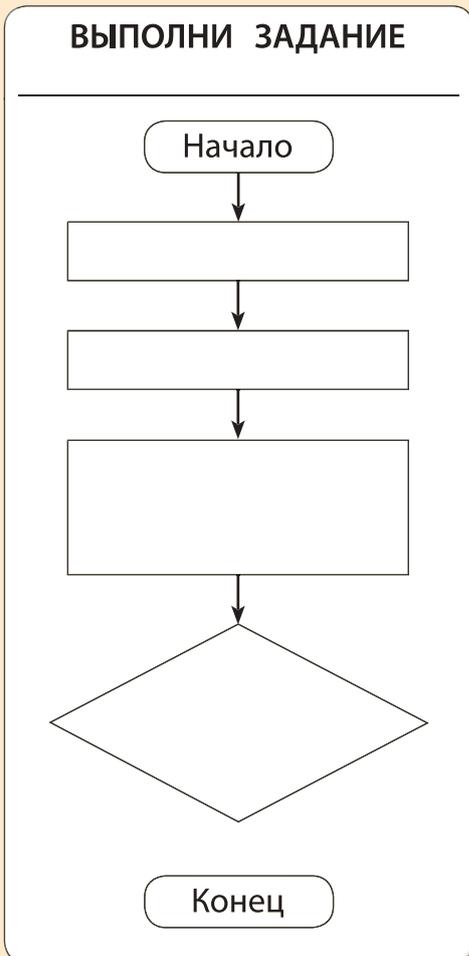


18

Найди и раскрась зверей на рисунке. Впиши название каждого зверя в таблицу. Опиши свои действия с помощью алгоритма: заполни схему, нарисуй стрелки, впиши слова «ДА» и «НЕТ». Обведи на схеме команды, которые тебе нужно было выполнить несколько раз.



ВЫПОЛНИ ЗАДАНИЕ

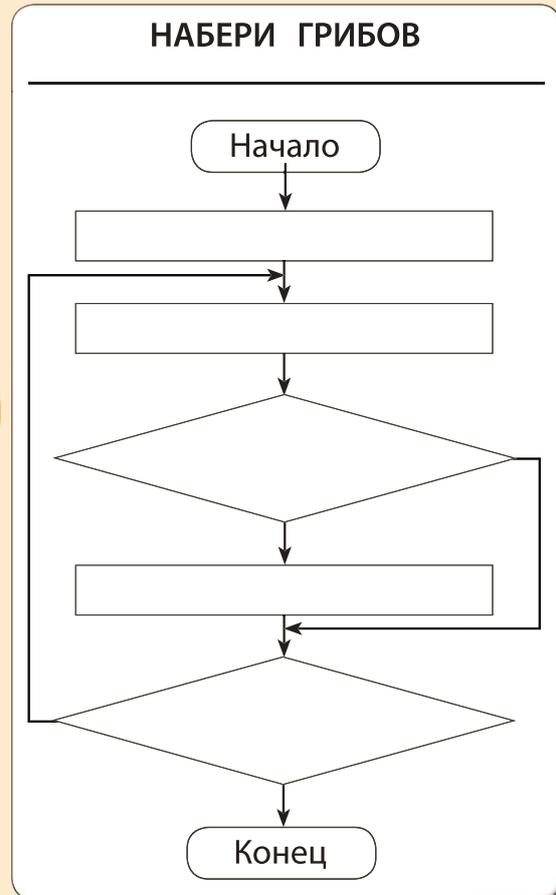
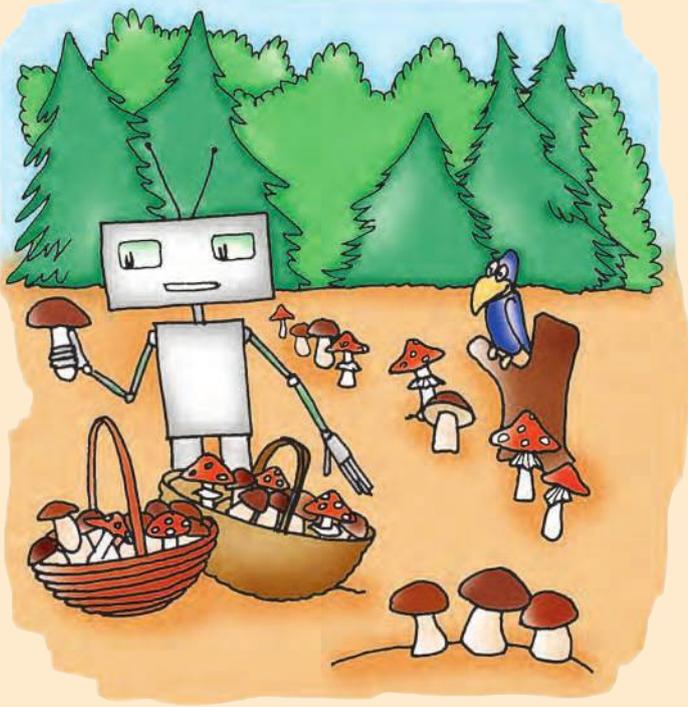


1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	



19

• Что Боб делает неправильно? Составь для него алгоритм: заполни схему, впиши слова «ДА» и «НЕТ». Обведи зелёным карандашом команду, которая будет выполняться не всегда, а красным карандашом – ромб, в котором записано условие повтора.



20

Придумай и запиши вопросы к рисунку, где Боб собирает грибы.

Вопросы, на которые **можно** ответить «да» или «нет»

1. _____

2. _____

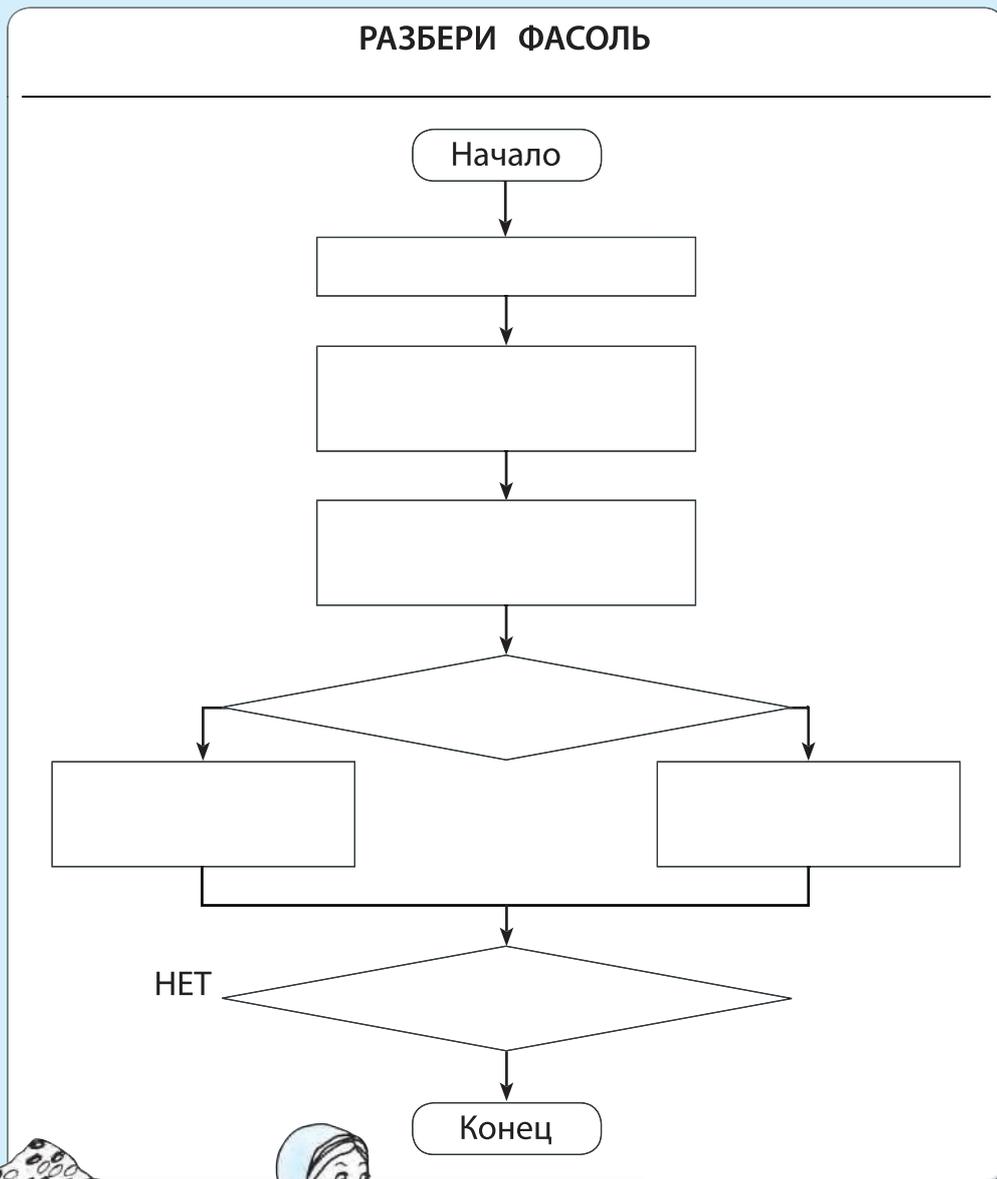
Вопросы, на которые **нельзя** ответить «да» или «нет»

1. _____

2. _____

21

○ Помоги Золушке разобрать фасоль: заполни схему алгоритма, нарисуй стрелку, впиши слова «ДА» и «НЕТ». (Используй команды-подсказки на рисунке.) Обведи на схеме команды, которые выполняются много раз.

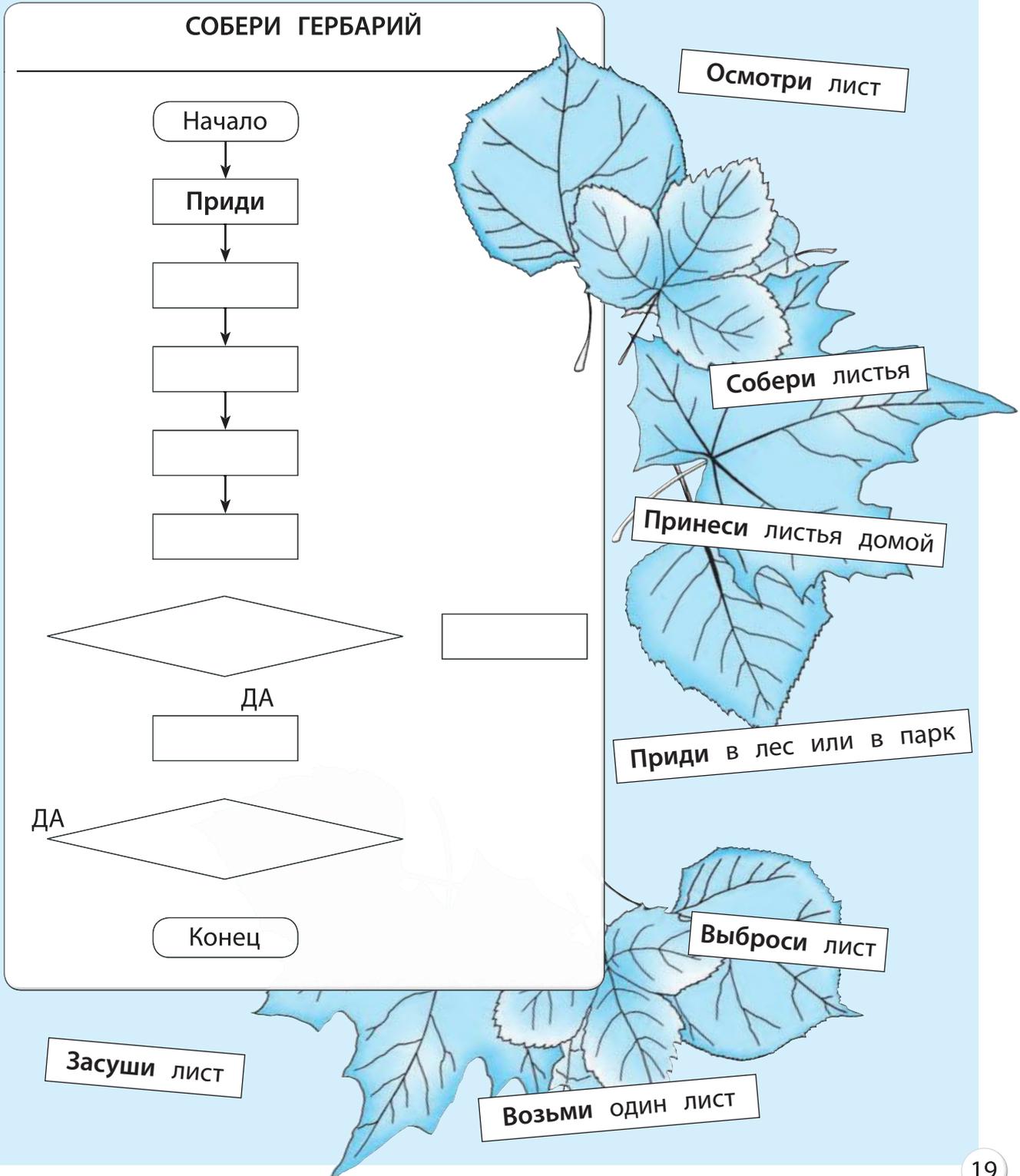


Возьми фасолину из ...

Открой ...

Приготовь две ...

○ Впиши на схеме алгоритма первые слова команд-подсказок. Запиши вопросы в ромбах, нарисуй стрелки и впиши слово «НЕТ». Обведи команды, которые выполняются больше одного раза.



23

Выполни алгоритм. Нарисуй путь в точку ○.

НАРИСУЙ ПУТЬ

1. Начало
2. ●
3. → 2
4. ↑ 4
5. → 1
6. ↓ 2
7. → 4
8. ↓ 2
9. Конец



24

• Пронумеруй по порядку команды алгоритма.

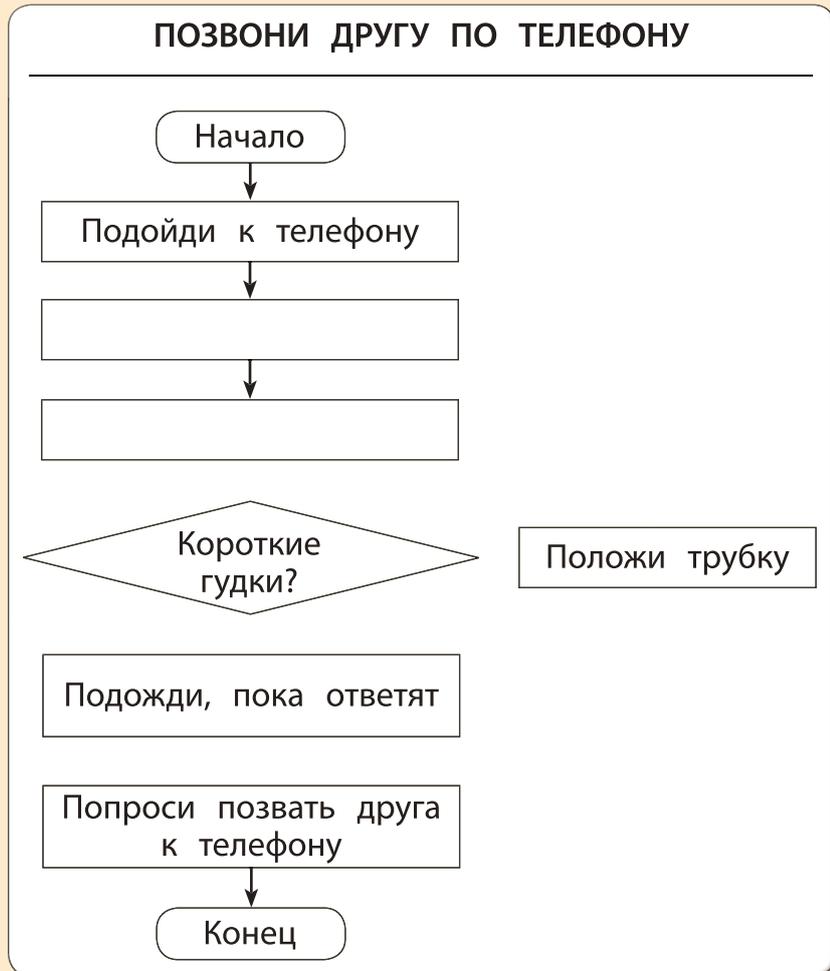
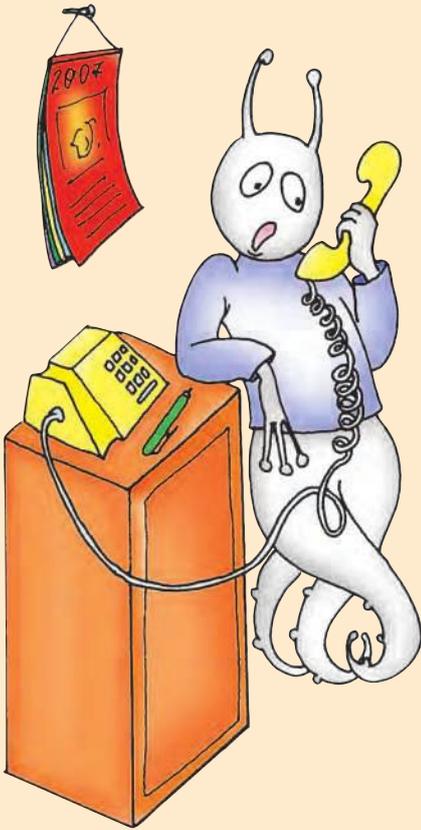


ОТПРАВЬ ПИСЬМО

- Брось конверт в почтовый ящик
- Возьми письмо, конверт и марку
- Начало
- Наклей марку
- Выйди из дома
- Заклей конверт
- Положи письмо в конверт
- Конец
- Сложи письмо
- Напиши адрес на конверте

25

• Впиши пропущенные команды, дорисуй стрелки на схеме алгоритма, впиши слова «ДА» и «НЕТ». Обведи команды, которые могут выполняться несколько раз.



26

Придумай и запиши вопросы к рисунку, где Янт звонит по телефону.

Вопросы, на которые **можно** ответить «да» или «нет»

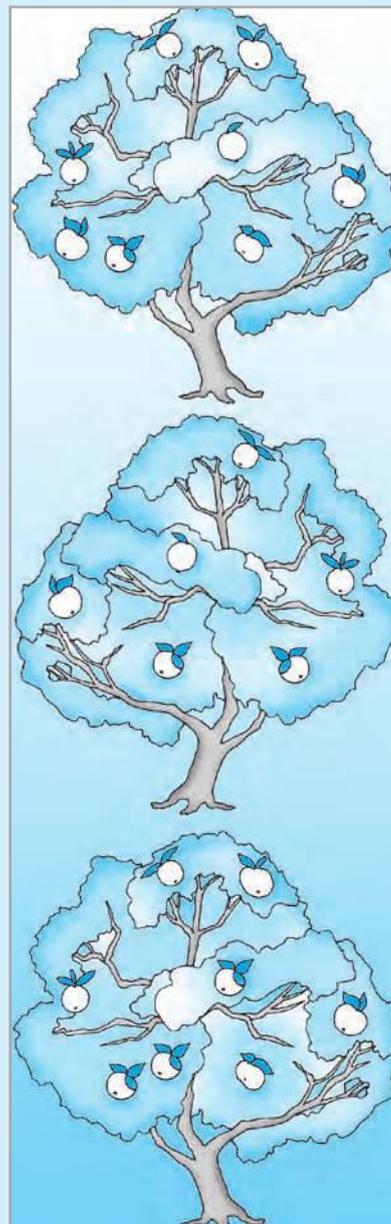
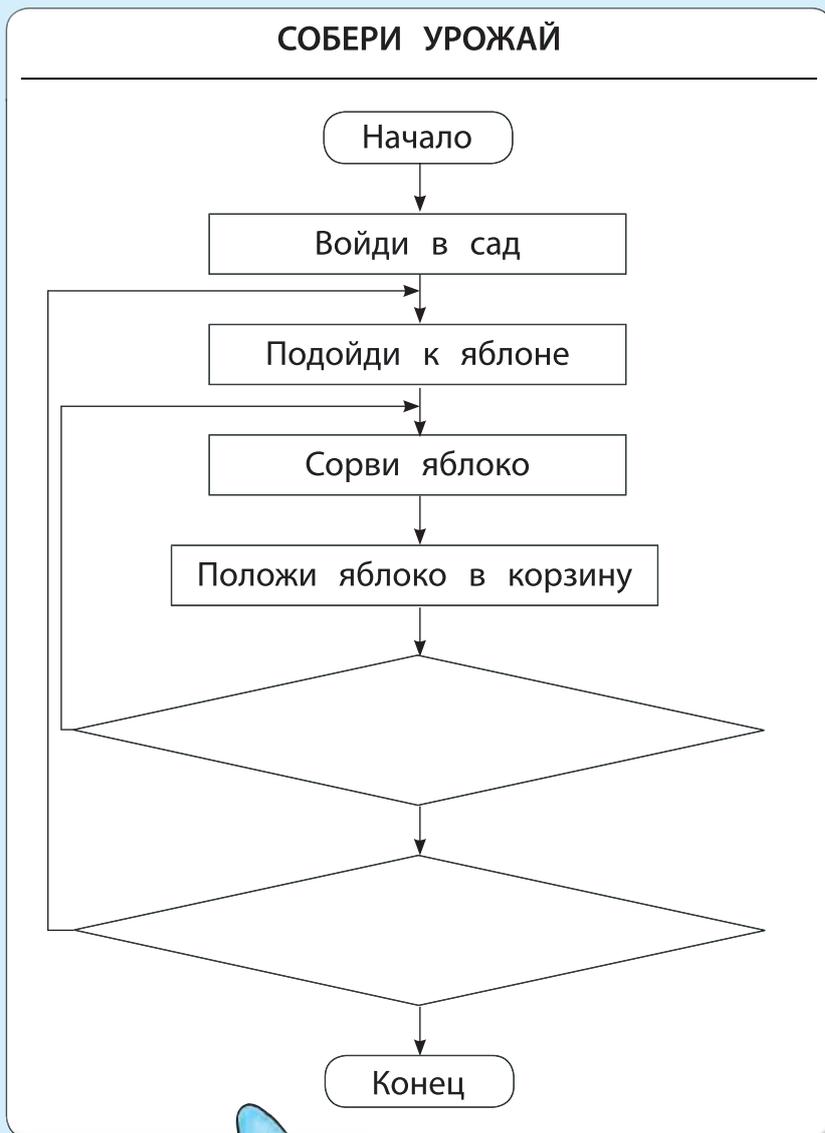
1. _____
2. _____

Вопросы, на которые **нельзя** ответить «да» или «нет»

1. _____
2. _____

27

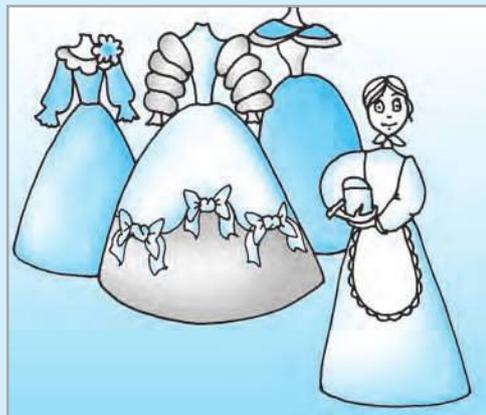
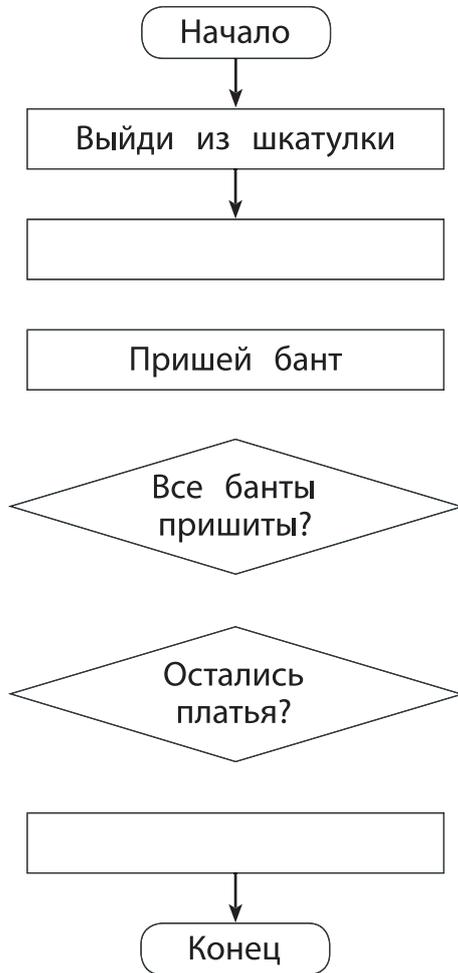
○ Впиши на схеме алгоритма вопросы и впиши слова «ДА» и «НЕТ». Обведи команды, которые будут выполняться ровно столько раз, сколько яблок в саду.



28

○ Фея подарила Золушке шкатулку с волшебной иглой, которая без ниток может пришивать банты. Золушка попросила иглку украсить несколько своих платьев. Нарисуй стрелки на схеме алгоритма, впиши пропущенные команды и слова «ДА» и «НЕТ». Обведи на схеме команды, которые выполняются ровно столько раз, сколько платьев нужно украсить.

ПРИШЕЙ БАНТЫ



29

- Запиши пропущенные команды на схеме алгоритма, нарисуй стрелки, впиши слова «ДА» и «НЕТ». Обведи команды, которые выполняются несколько раз.

ПРИГОТОВЬ САЛАТ

Начало

Возьми помидоры, сметану, соль

Приготовь нож, тарелку для чистых помидоров и миску для салата

Вымой помидор и положи его на тарелку

Остались
немые помидоры?

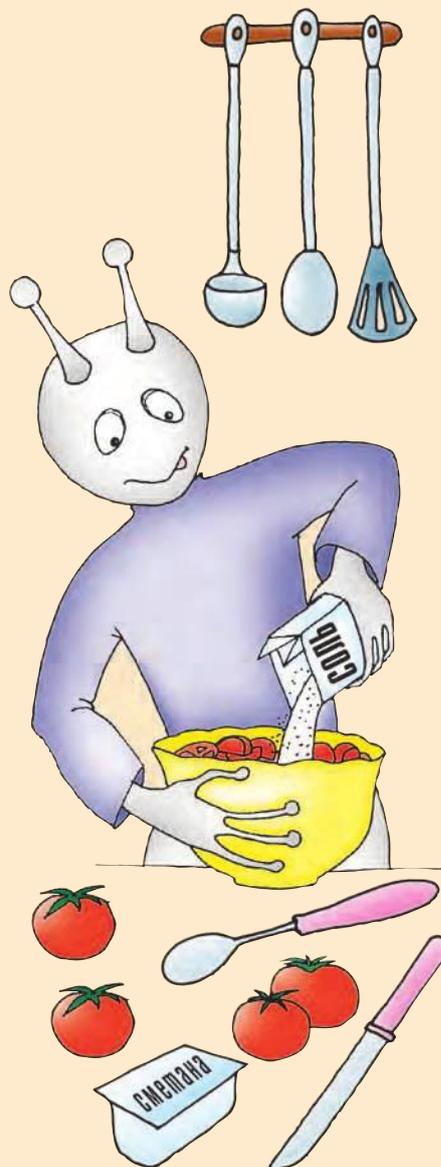
Возьми помидор с тарелки

Порежь его и положи в миску

Остались
помидоры на тарелке?

Положи в миску сметану и соль

Конец



30

- Нарисуй стрелки на схеме алгоритма, впиши слова «ДА» и «НЕТ». Обведи команду, которая выполняется не всегда.

ВЫБЕРИ КНИГУ

Начало

Подойди к прилавку

Возьми книгу и посмотри её

Книга понравилась?

Узнай цену книги

Цена устраивает?

Все книги просмотрены?

Конец

Купи книгу

Перейди к следующей книге



31

○ Восстанови алгоритмы, по которым проводится игра «Поле чудес»: впиши команды, дорисуй стрелки, впиши слова «ДА» и «НЕТ».



ПРОВЕДИ ИГРУ «ПОЛЕ ЧУДЕС»

Начало

Проведи подготовку к игре

Проведи игру и определи финалиста

Проведено три игры?

Проведи игру со зрителями

Проведи игру с финалистами и определи победителя

Проведи суперигру

Конец

ПРОВЕДИ СУПЕРИГРУ

Начало

Объяви приз

Опиши загаданное слово

Объяви игроку, сколько букв он может назвать

Получи ответ игрока

Есть угаданные буквы?

Открой угаданные буквы

Дай игроку минуту подумать

Получи ответ игрока

Ответ верный?

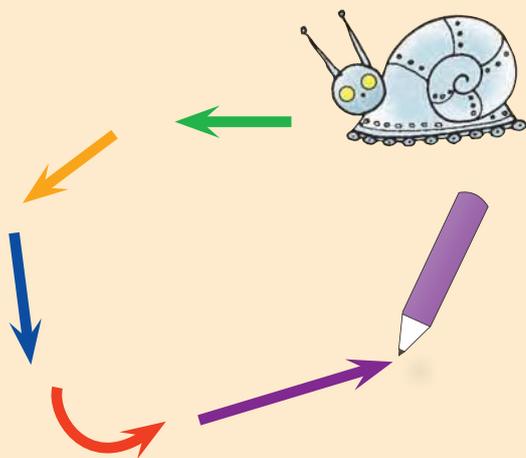
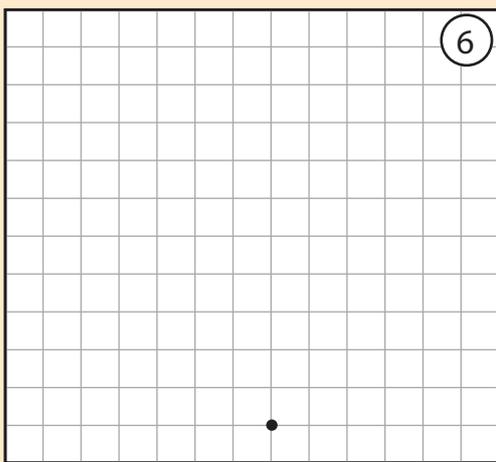
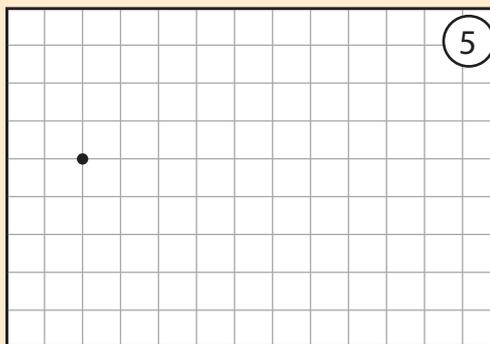
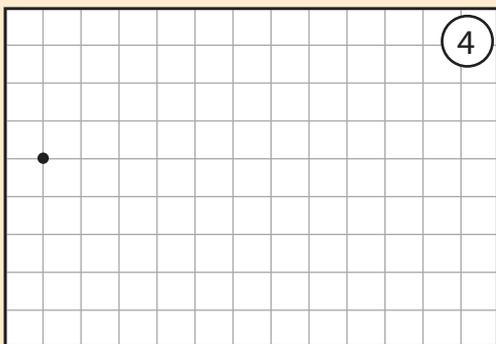
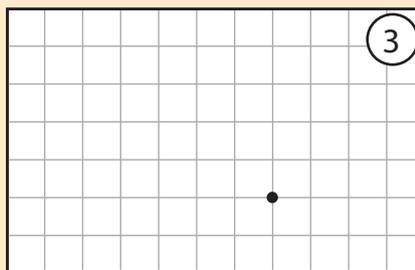
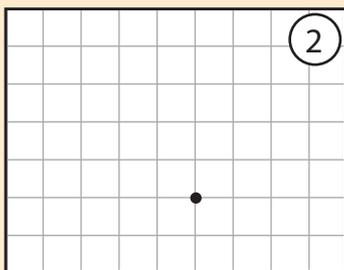
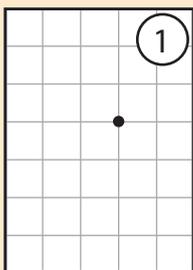
Объяви игроку о потере его призов

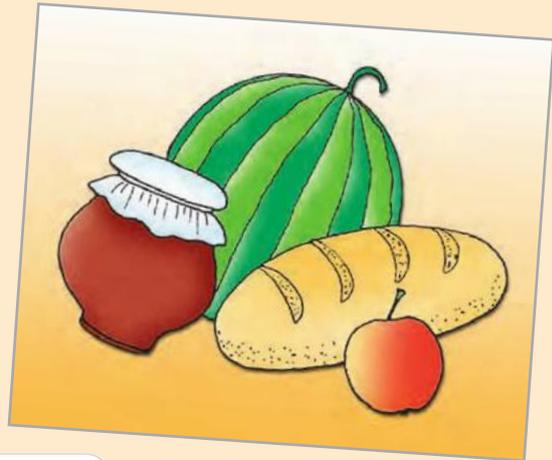
Вручи призы

Вручи подарки

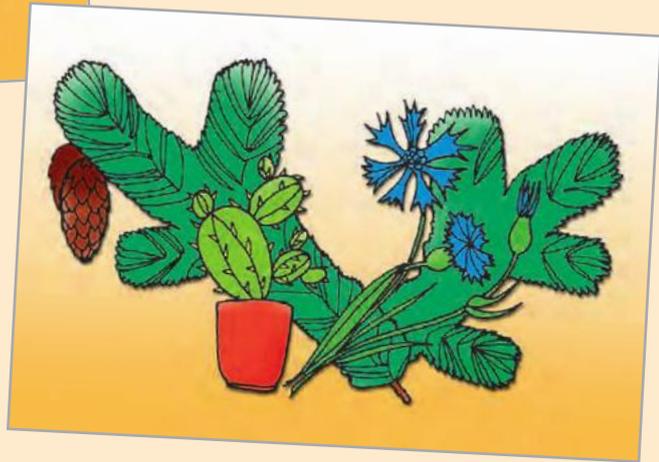
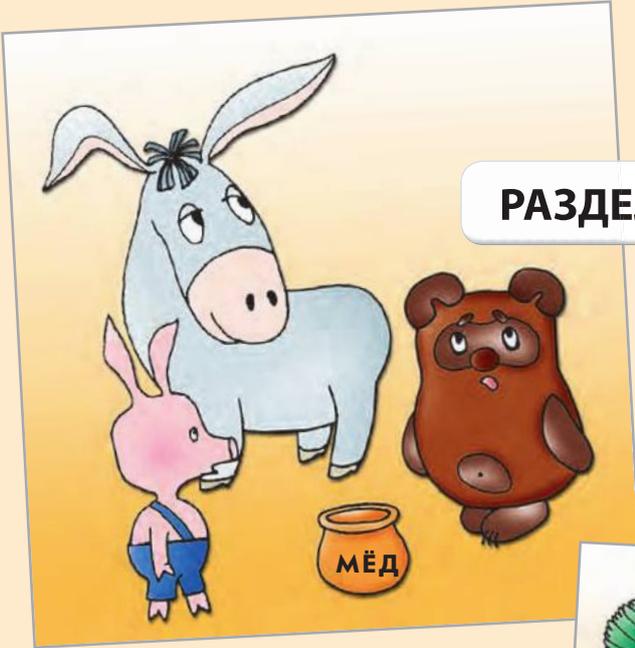
Конец

32 Напиши диктант по клеточкам.





РАЗДЕЛ 2



ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ? ЧТО УМЕЕТ?

- 1 • Опиши чайник: впиши в таблицу ответы на вопросы.



ЧАЙНИК	
СОСТАВ (из чего состоит?)	ДЕЙСТВИЯ (что с ним можно делать?)

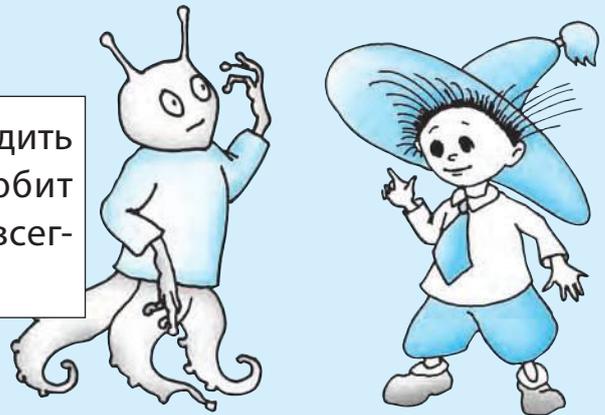
- 2 • Опиши школьника: впиши в таблицу ответы на вопросы.



ШКОЛЬНИК	
СОСТАВ (что у него есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что умеет делать?)

- 3 • О каком сказочном герое рассказали Янту? Впиши его имя в клеточки.

Человек, герой сказки, любит ходить по лесу, не боится волков, любит свою бабушку, носит пирожки, всегда ходит в шапочке.

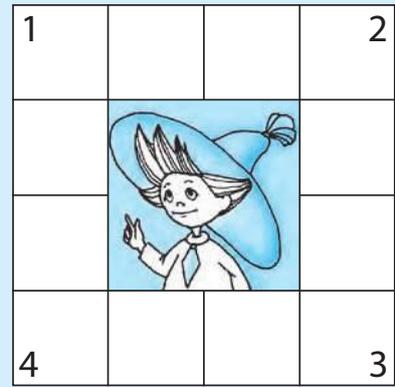


--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

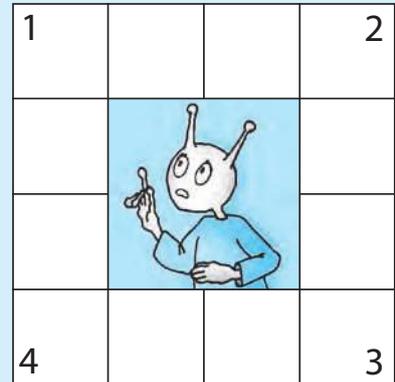
4 Разгадай чайнворд.

1. Птица с длинным клювом, вьёт гнездо на крыше.
2. Угощение, пекут к празднику.
3. Зверь с полосками, охотится.
4. Есть берега, течёт.

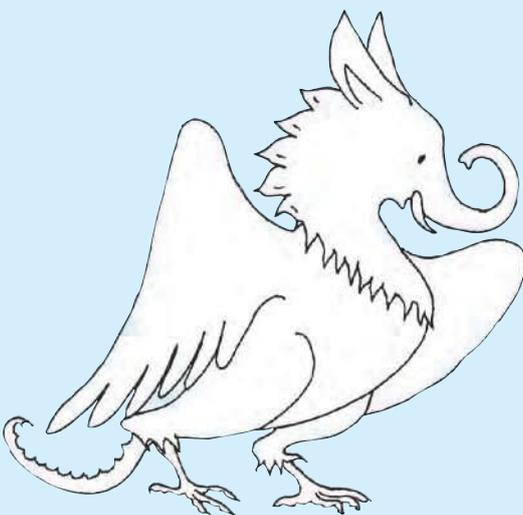


5 Составь свой чайнворд. Опиши четыре предмета или существа.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____



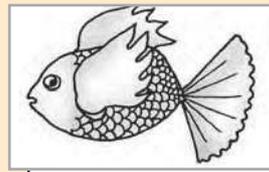
6 • Придумай название зверю и заполни таблицу.



СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ

7 Впиши слова, пропущенные в загадке.

РЫБА	
СОСТАВ	На что похоже?
чешуя	кольчуга воина
хвост	веер принцессы
плавники	крылья птицы



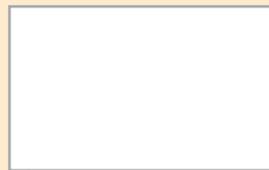
ЗАГАДКА

Есть кольчуга, а не воин,
 есть _____,
 а не _____,
 есть _____,
 а не _____.



8 Допиши и отгадай загадки. Заполни пустые клетки таблиц. Сделай рисунки.

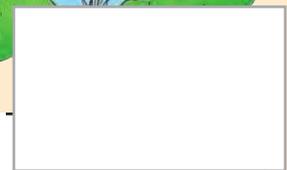
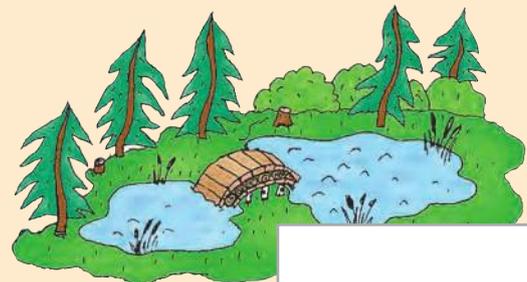
Такие же действия	ДЕЙСТВИЯ
ёлка	колется
клубок	катится
паровоз	пыхтит



ЗАГАДКА

Не ёлка, а колется,
 не _____,
 а _____,
 не _____,
 а _____.

СОСТАВ	На что похоже?
	два обруча
два стекла	два озера
дужка	МОСТ



ЗАГАДКА

В двух обручах два озера с мостом посередине.



9

Выбери предметы или существ. Нарисуй их и придумай о каждом загадку. Заполни таблицы.

СОСТАВ	На что похоже?

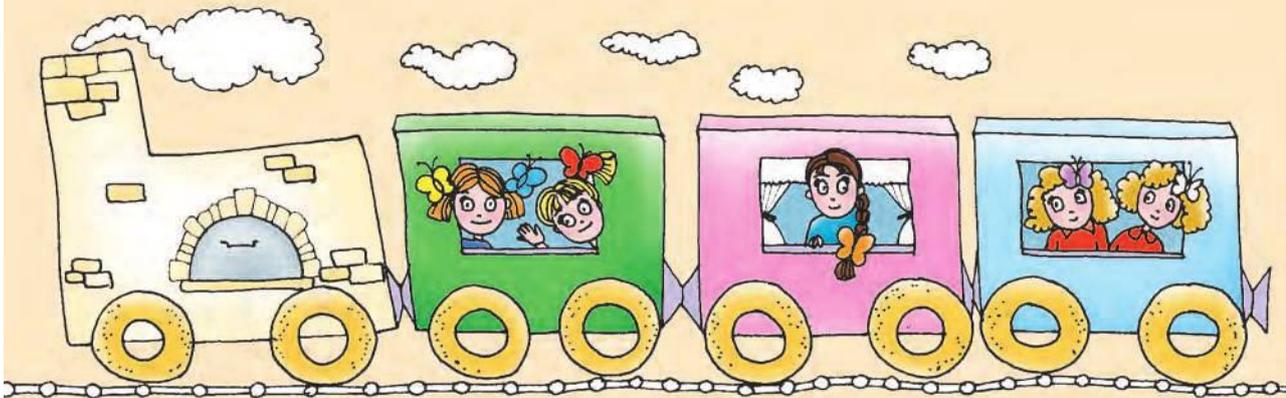
	ЗАГАДКА

Такие же действия	ДЕЙСТВИЯ

	ЗАГАДКА

СОСТАВ	На что похоже?

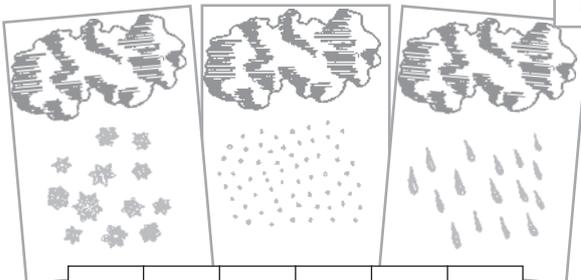
	ЗАГАДКА



ЧТО ТАКОЕ? КТО ТАКОЙ?

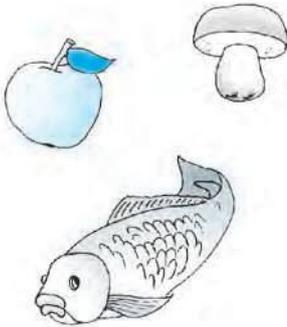
- 10 Помоги первобытному человеку придумать слова и подпиши их под рисунками.

1





2



- 11 • Назови одним словом незакрашенные предметы на каждом рисунке. Подпиши под рисунками общие названия.

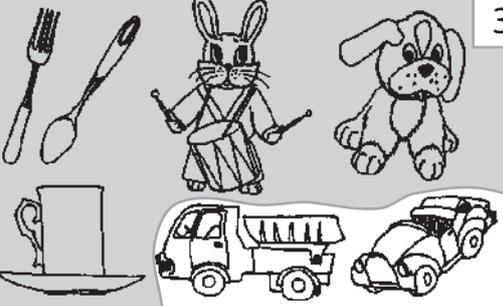
1



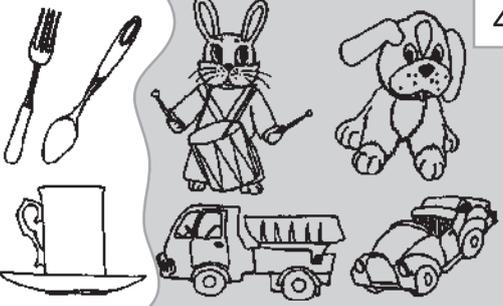
2



3



4



12

Впиши в таблицу слова на нужную букву. Заполни два последних столбца таблицы.

БУКВА	РАСТЕНИЕ	ЗВЕРЬ	ПТИЦА	ГОРОД		
О	осина					
С	сирень					
Л	липа					
К						
А						
В						
М						
Д						

13

• Напиши на каждой табличке названия предметов на рисунке.

Игрушки

Шары

Полосатые предметы

14

Реши кроссворд.

1. Насекомое
2. Часть дерева
3. Водоём
4. Жилище животного

			3				
	2				4		
1	С	Т	Р	Е	К	О	З

15

• Что это такое или чем это может быть? Прочитай ответы на этот вопрос для первого рисунка. Запиши ответы для остальных рисунков.

Посуда
 Глиняная посуда
 Горшок
 Горшок с мёдом
 Подарок



Герой сказки
 Медвежонок
 Друг Пятачка
 Автор пыхтелки



Blank writing area with five horizontal lines.

Blank writing area with five horizontal lines.



16

• Отгадай и нарисуй первый предмет или существо. Запиши ещё одно его название. Загадай и нарисуй второй предмет или существо. Запиши его название.

Зверь
 Хищный зверь
 Полосатый зверь
 Герой сказки
 «Маугли»

Blank drawing area with a pencil icon at the top.

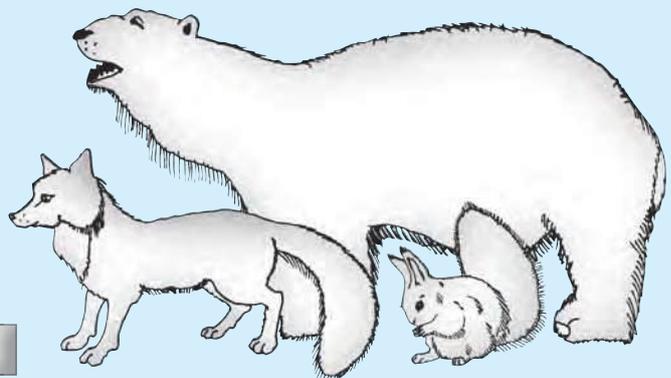
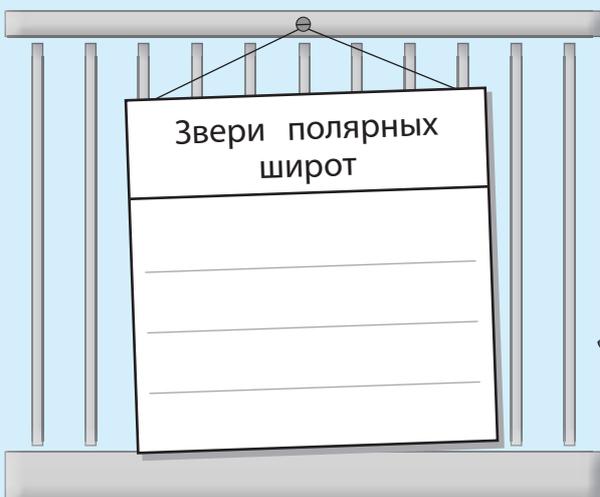
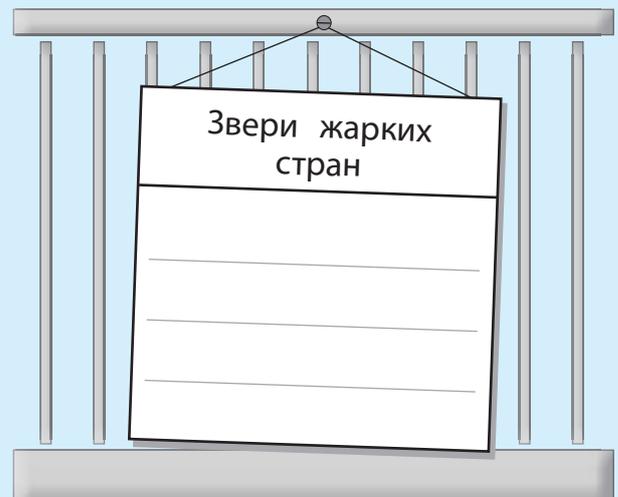
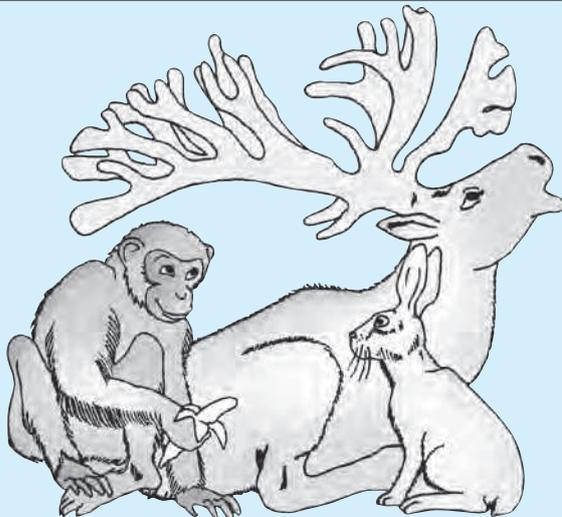
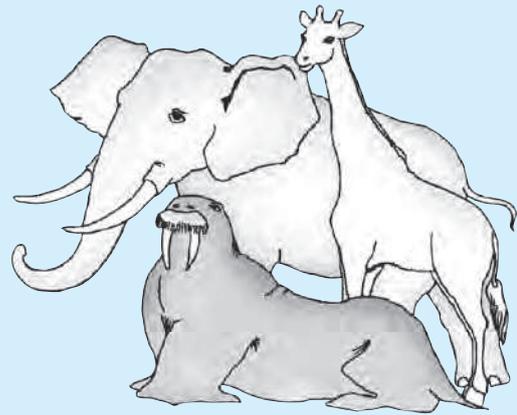
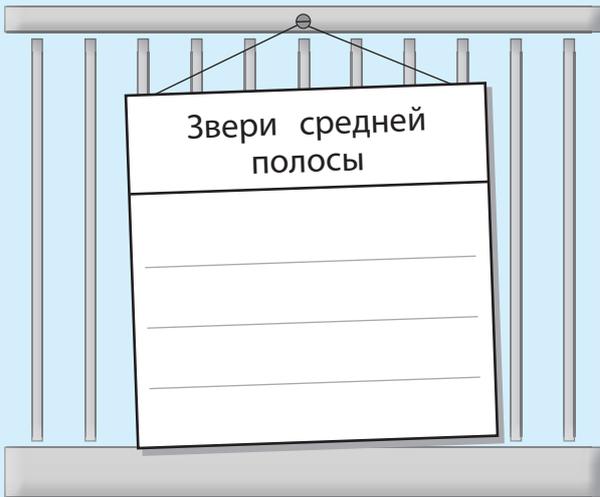
Blank writing area with five horizontal lines.

Blank drawing area with a pencil icon at the top.



17

Рассмотри зверей на рисунках и «рассели» их по вольерам и клеткам зоопарка: напиши названия зверей на табличках.

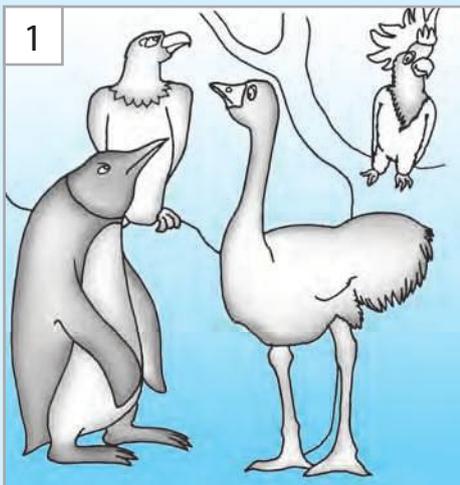


ЧТО У ЛЮБОГО ЕСТЬ? ЧТО ЛЮБОЙ УМЕЕТ?



18

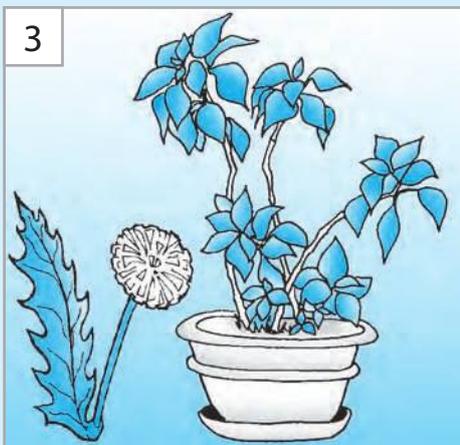
- Рассмотрни рисунки. Впиши в таблицы общие названия и ответы на вопросы.



СОСТАВ (что у любой есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что любая умеет?)



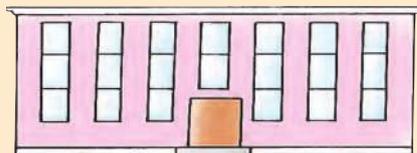
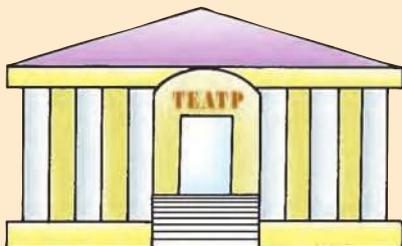
СОСТАВ (из чего любая состоит?)	ДЕЙСТВИЯ (что с любой можно делать?)



СОСТАВ (из чего любой состоит?)	ДЕЙСТВИЯ (что с любым можно делать?)

ЧТО ЕЩЁ ЕСТЬ? ЧТО ЕЩЁ УМЕЮТ?

19 • Рассмотрни рисунок и заполни таблицы.



ЗДАНИЕ	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ

ШКОЛА		МАГАЗИН		ТЕАТР	
СОСТАВ (что ещё есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что ещё можно делать?)	СОСТАВ (что ещё есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что ещё можно делать?)	СОСТАВ (что ещё есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что ещё можно делать?)

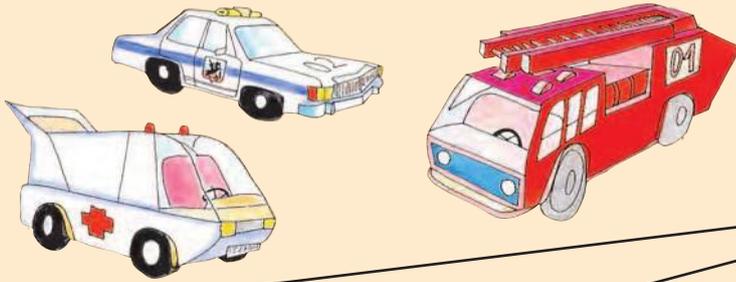
МАГАЗИН «ОДЕЖДА»	
СОСТАВ (что ещё есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что ещё можно делать?)

МАГАЗИН «ПРОДУКТЫ»	
СОСТАВ (что ещё есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что ещё можно делать?)



20

• Рассмотрй рисунок и заполни таблицы.



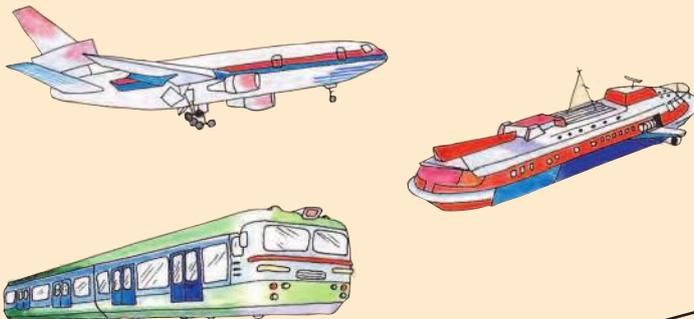
МАШИНА	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ

СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ	СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ	СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ



21

• Рассмотрй рисунок и заполни таблицы.



СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
места для пассажиров	возить людей останавливаться на остановках

		РЕЧНОЙ ТРАМВАЙ			
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ	СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ	СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
	ехать под землёй			крылья	
	прикладывать карточки			шасси	
				трап	



22

• Прочитай описание ковбоя. Составь по этому образцу ещё четыре описания.

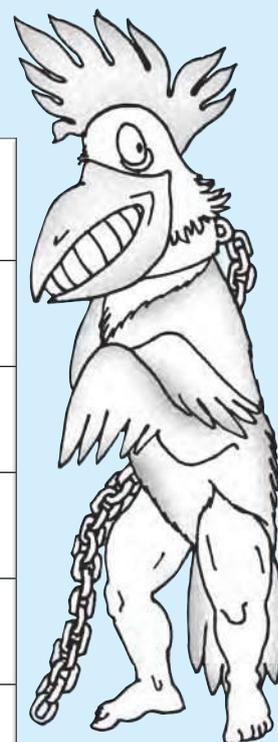
...	- это ... ,	у которого ещё есть ...	и который ещё может ...
Ковбой	человек	лассо, пистолет	пасти и охранять коров
Пароход			
Дятел			
Слон			
Полицейский			



23

• Заполни таблицу.

...	- это ... ,	у которого ещё есть ...	и который ещё может ...
		товар	продавать
	птица	сильные ноги	
		зубы и хвост	охранять хозяина
		рога и вымя	давать молоко
		разноцветные перья	повторять слова





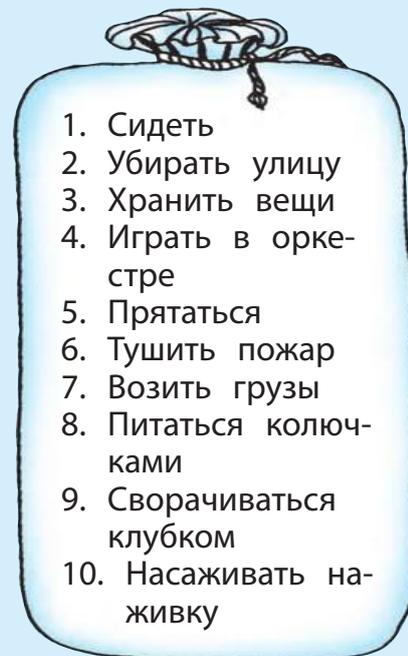
24

- Составь устно 5 описаний. Закрась одним цветом клетки со словами из одного описания.

...	– это ... ,	у которого ещё есть ...	и который ещё может ...
Велосипед	птица	портфель и дневник	взлетать и приземляться
Школьник	животное	крылья и шасси	срывать листья с деревьев
Пингвин	транспорт	длинная шея	ходить в школу
Самолёт	человек	педали	плавать
Жираф	транспорт	лапы-ласты	ехать по тропинке

25

- Составь 10 предложений. В каждом предложении используй по одному слову из каждого мешка.

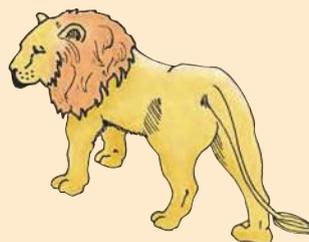


ИМЯ ДЛЯ ВСЕХ И ИМЯ ДЛЯ КАЖДОГО

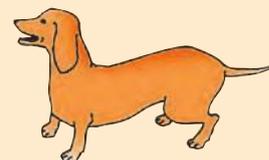


26

Подпиши имена существ под рисунками. Заполни таблицу.



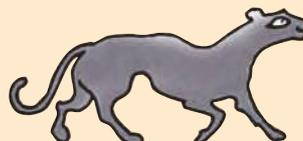
Каа



Страшила

Балу

Пончик



Железный
Дровосек

Багира

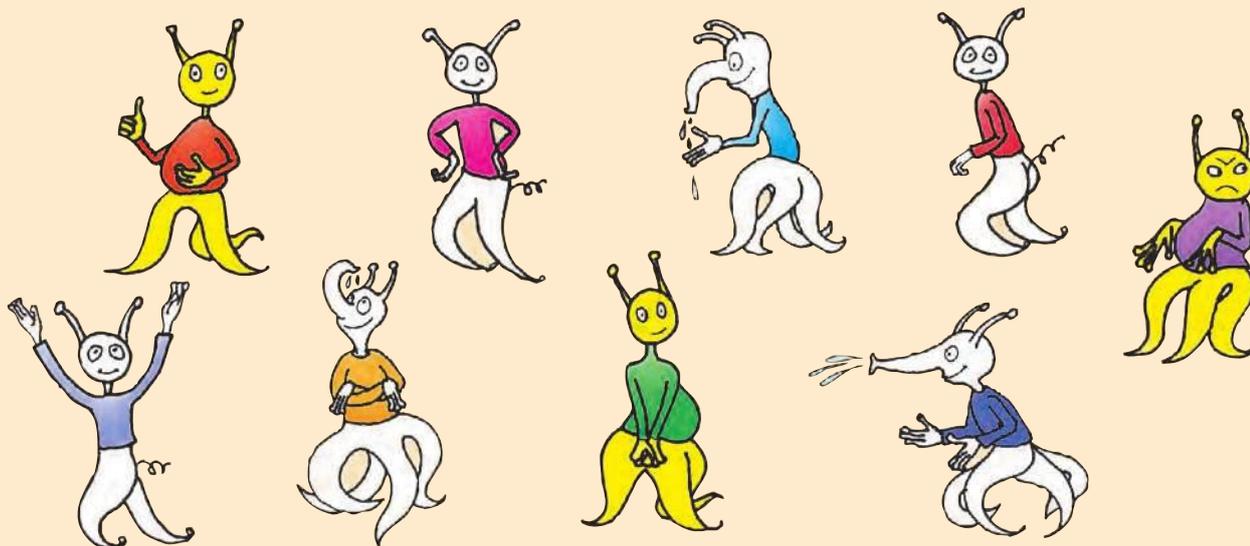
Знайка

			– коротышки
			– ученики
			–
			– друзья Маугли
			–

27 Янта попросили принести чайник и чашку. Почему Янт не смог выполнить задание? Придумай и запиши «имя» каждой чашки.



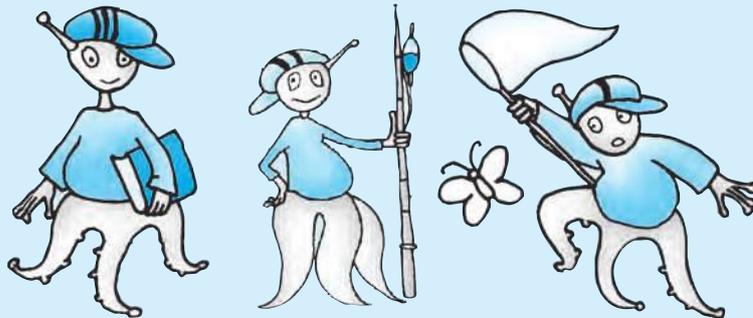
28 • Брюндики на рисунке – существа жёлтого цвета. Раздели остальных существ по своему выбору на хрюндиков и крюндиков. Заполни таблицу и раскрась хрюндиков розовым цветом, а крюндиков – зелёным.



...	– это ... ,	у которого ещё есть ...	и который ещё может ...
Брюндик			
Хрюндик			
Крюндик			

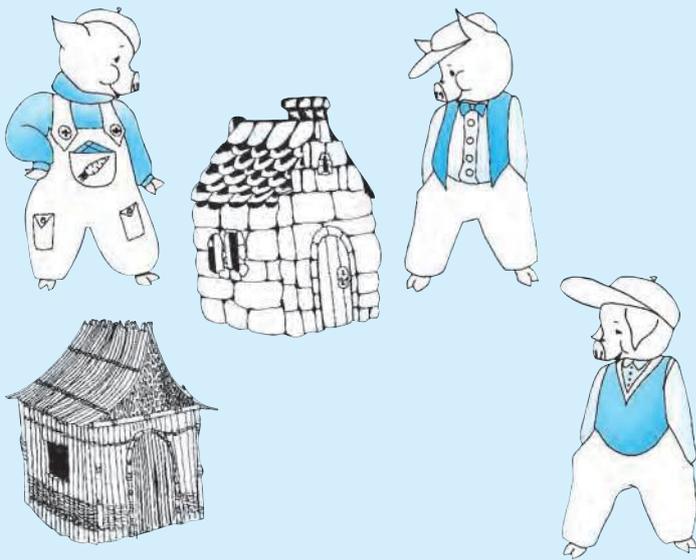
ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ?

29 Дай имя каждому брюндику и опиши их отличия.



ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ			
Число полосок на кепке			
Что держит в руках?			

30 • Раскрась шапочки и штанишки поросят в разные цвета. Опиши состав, действия и отличительные признаки поросят.



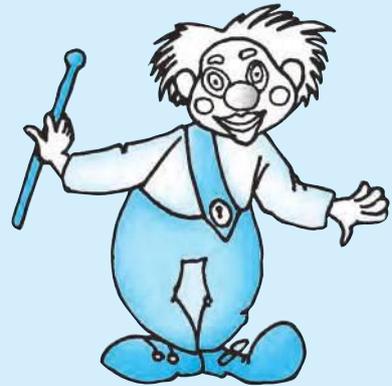
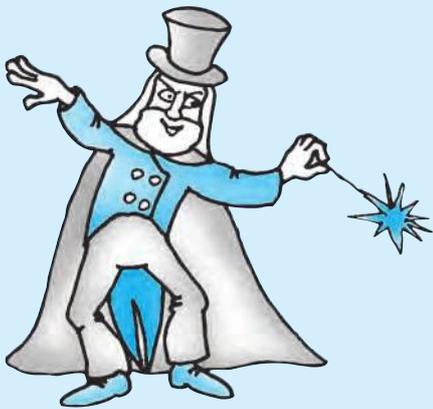
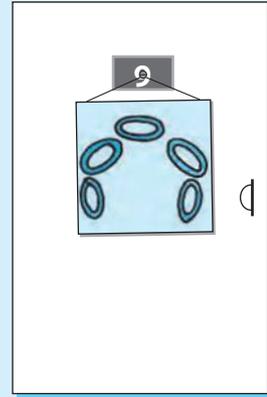
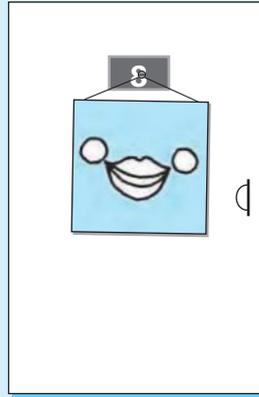
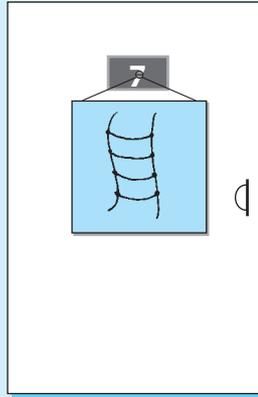
ПОРОСЁНОК	
СОСТАВ (что у любого есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что любой умеет делать?)

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ	Ниф-Ниф	Нуф-Нуф	Наф-Наф



31

• В гостинице живут артисты цирка. Дай им имена и опиши в таблицах их состав, действия и отличительные признаки.

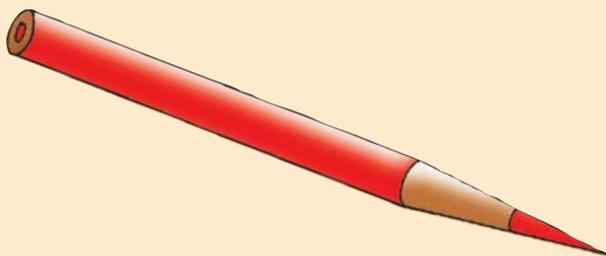


СОСТАВ (что у любого есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что любой умеет делать?)
Комната в гостинице	
Номер в программе	

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ				
	6	7		
			улыбка	
				кольца

32

- Опиши предмет на рисунке: впиши в таблицу его название и ответы на вопросы.

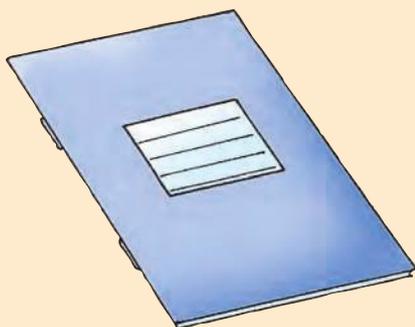


СОСТАВ (из чего состоит?)	ДЕЙСТВИЯ (что с ним можно делать?)



33

- Опиши предмет на рисунке: впиши в таблицу его название и ответы на вопросы.

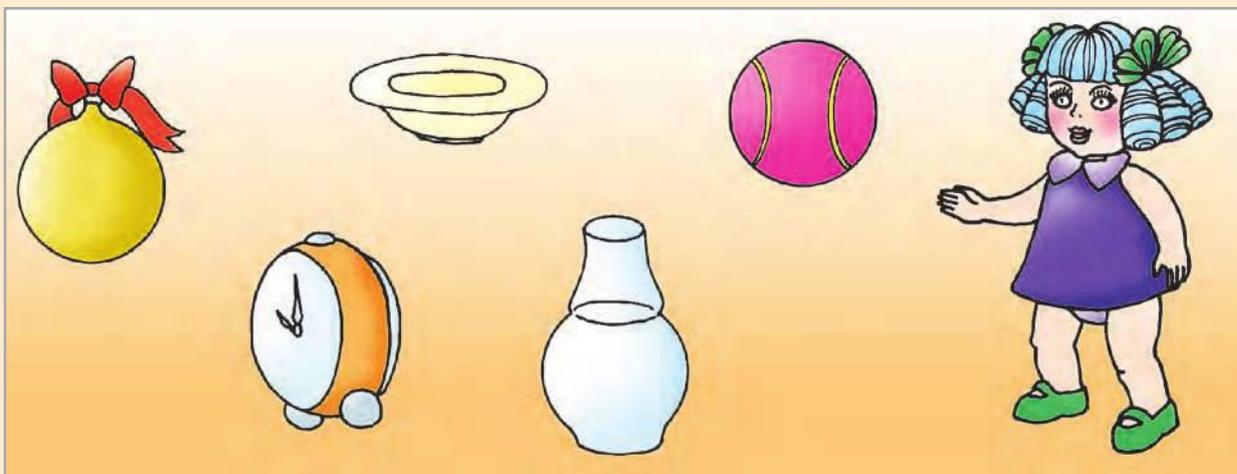


СОСТАВ (из чего состоит?)	ДЕЙСТВИЯ (что с ней можно делать?)

34

- Нарисуй:

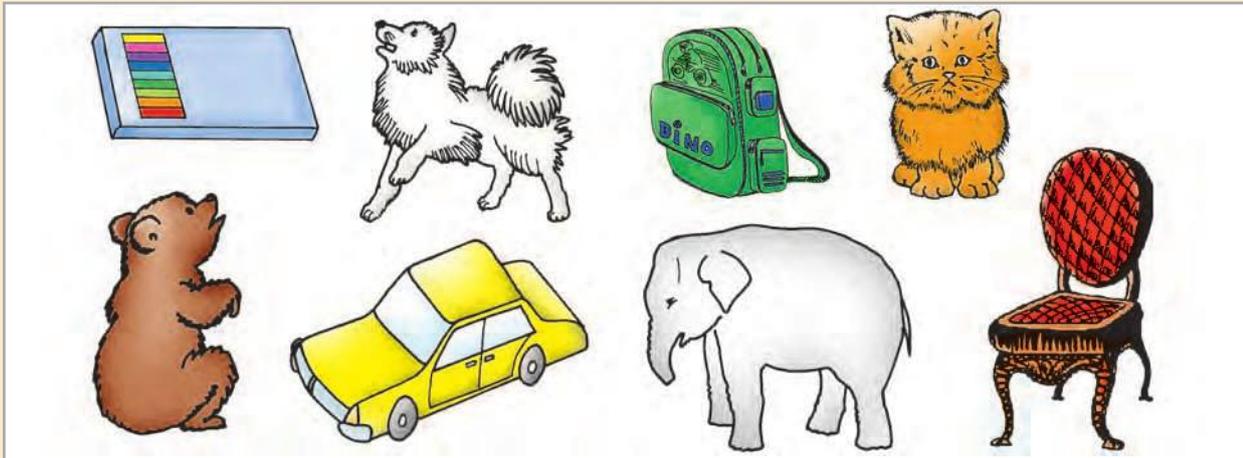
- рядом с тем, что может быть игрушкой;
- рядом с тем, что является круглым предметом;
- рядом с тем, что является стеклянным предметом.





35

• Поставь галочки разного цвета:
 зелёную – рядом с тем, что может быть транспортом;
 красную – рядом с тем, кто может быть другом;
 синюю – рядом с тем, что могут подарить тебе на день рождения.



36

• Заполни таблицу.

...	– это ... ,	у которого ещё есть ...	и который ещё может ...
Писатель			
Торшер			
Букварь			
Пылесос			



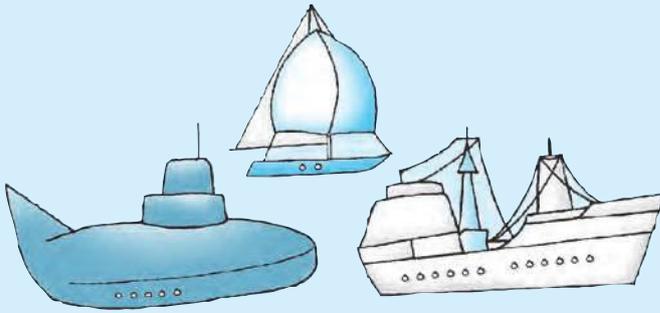
37

• Заполни таблицу.

...	– это ... ,	у которого ещё есть ...	и который ещё может ...
Бабочка			
Настольная лампа			
Холодильник			
Фигурист			

**38**

• Опиши состав и действия трёх кораблей на рисунке. Дай им имена и заполни таблицу отличительных признаков.

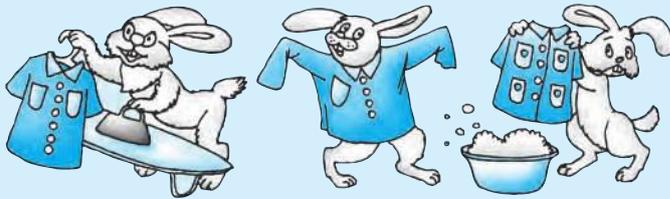


СОСТАВ (что у любого есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что любой может делать?)

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ			
Вид корабля			
		под водой	
	2		

**39**

• Опиши состав, действия и отличительные признаки рубашек трёх зайчат: Бегуна, Прыгуна и Грызуна.



Бегун

Прыгун

Грызун

СОСТАВ (что у любого есть?)	ДЕЙСТВИЯ (что любой может делать?)

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ	Рубашка Бегуна	Рубашка Прыгуна	Рубашка Грызуна

40

- Заполни таблицу.

...	– это ... ,	у которого ещё есть ...	и который ещё может ...
Водолаз			
Фея			
Скейт			
Коньки			
Будильник			

41

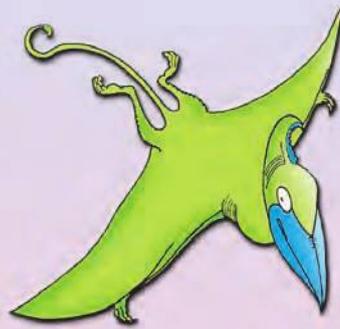
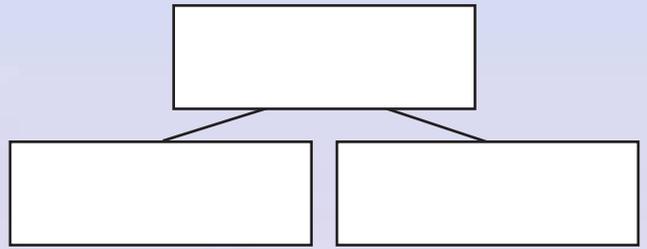
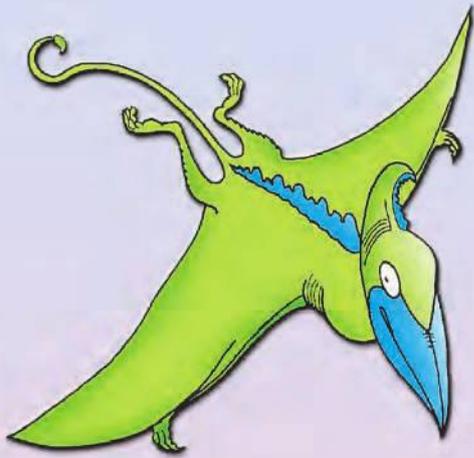
- Найди на следующих страницах рисунок и бортовой журнал. Выполни работу космонавта-исследователя.

1) Дай название неизвестной планете, запиши его на рисунке и в журнале.

2) Прочитай пункт 2 в бортовом журнале. Дай общие названия большим группам обитателей планеты. Впиши эти названия в журнал и в прямоугольные рамки на рисунке.

3) Прочитай пункт 3 в журнале. Дай общие названия малым группам обитателей планеты. Впиши эти названия в прямоугольные рамки на рисунке. Опиши в журнале состав и действия многоглазок и треугов.

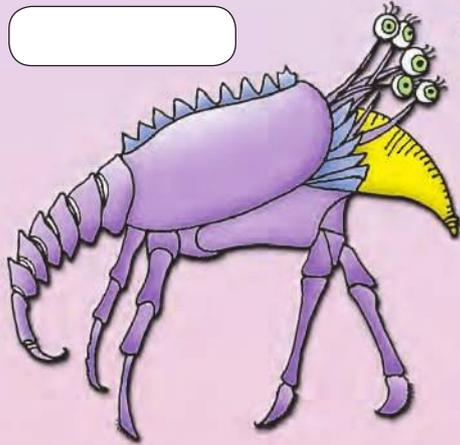
4) Прочитай пункты 4 и 5 в журнале. Дай имя каждой многоглазке и каждому треугову на рисунке. Впиши эти имена в овальные рамки. Заполни таблицы признаков в бортовом журнале.



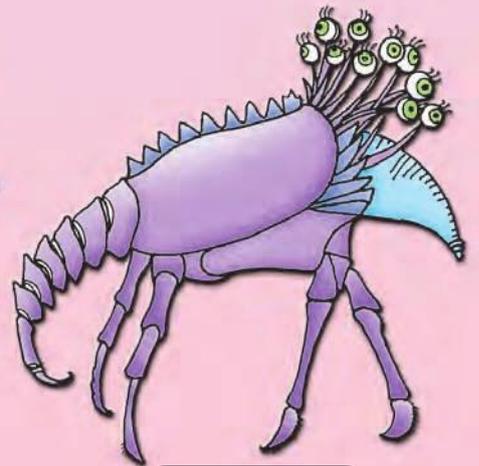
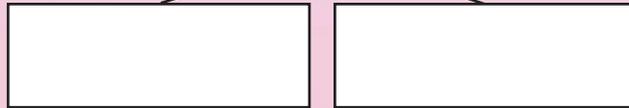
[]



[]

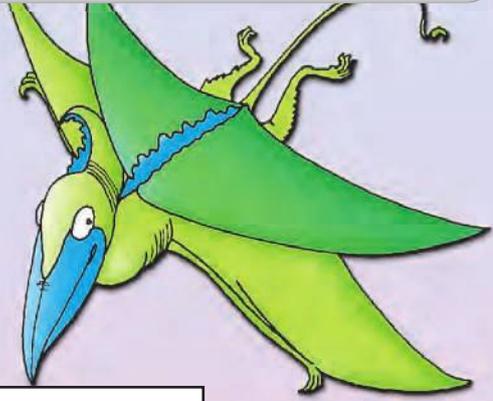
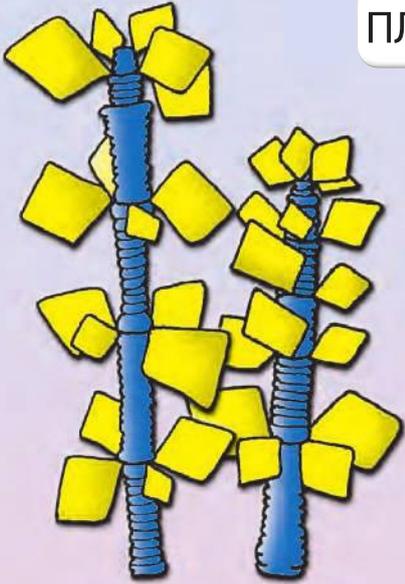


[]



[]

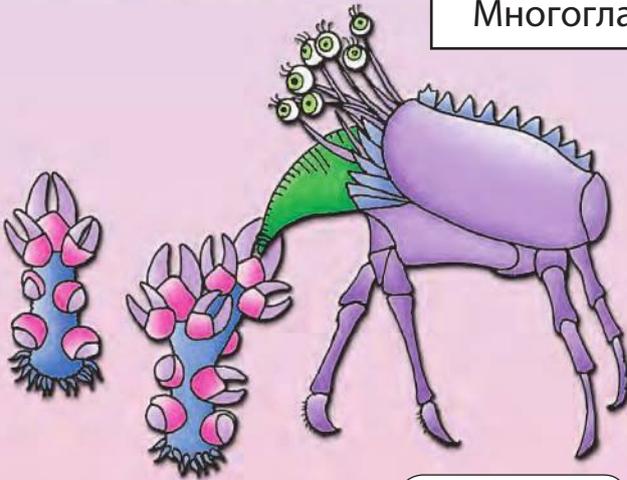
ПЛАНЕТА _____



Нелетающие
животные

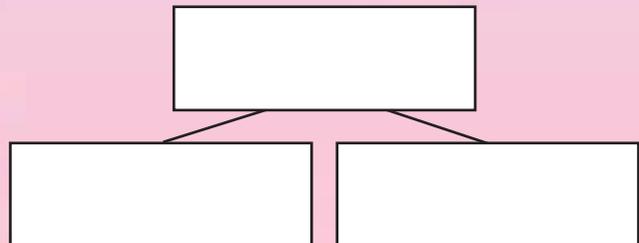
Многоглазки

Треуги









БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ КОСМОНАВТОВ-ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

1. На планете _____ обнаружена жизнь.

2. В результате наблюдения мы выделили _____ большие группы обитателей планеты. Мы дали им такие названия:

а) «Нелетающие животные»; б) _____

3. Среди «Нелетающих» выделены две группы животных, которых мы назвали «Многоглазки» и «Треуги». Вот их описание:

МНОГОГЛАЗКИ		ТРЕУГИ	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ	СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ

4. Результаты наблюдений за тремя многоглазками:

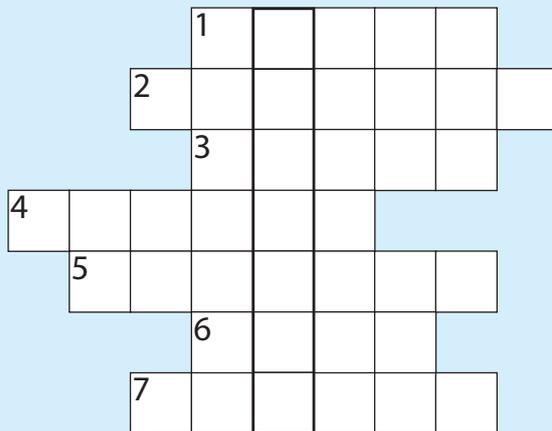
ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ			
	5		
Есть хвост?			есть
Цвет носа			

5. Результаты наблюдений за тремя треугами:

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ			
	6		
Цвет антенны			
Есть ресницы?			нет

42 Реши кроссворд. Прочитай слово в выделенных клетках.

1. Тонкая, металлическая, есть в колесе велосипеда.
2. Весёлый, летающий, выдумщик и проказник.
3. Жёлтый, кислый.
4. Прозрачная, жжётся, живёт в море.
5. Большая, круглая, вращается вокруг звезды.
6. Несъедобная, белая, мягкая.
7. Зелёный, колючий, может расти в горшке.



43 Составь кроссворд из шести слов, чтобы в выделенных клетках получилось слово «СОСТАВ». (Впиши номера слов и обведи нужные клетки.) При описании предметов и существ постарайся назвать их признаки и составные части.

1. _____

					С				
					О				
					С				
					Т				
					А				
					В				



44

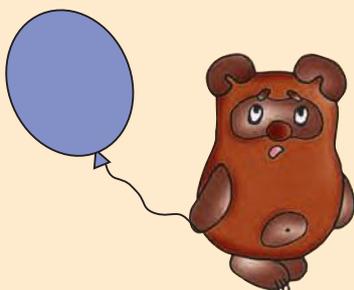
- Дай имена и заполни таблицу.



ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ			
			полицейский
		шапочка	
Мужчина или женщина			

45

- Заполни таблицу.



ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ			Железный Дровосек
	«Винни Пух и все-все-все»		
Автор			
			Элли
		банка варенья	

Горячев Александр Владимирович, **Горина** Ксения Игоревна, **Суворова** Надежда Ивановна

ИНФОРМАТИКА
3 класс
В 3 частях. Часть 1

Концепция оформления и художественное редактирование – *Е.Д. Ковалевская*

Подписано в печать 06.04.15. Формат 84x108/16. Печать офсетная.
Бумага офсетная. Гарнитура Мириад Про. Объем 4 п.л. Тираж 70 000 экз. Заказ №

Общероссийский классификатор продукции ОК-005-93, том 2; 953005 – литература учебная

Издательство «Баласс». 109147 Москва, Марксистская ул., д. 5, стр. 1
Почтовый адрес: 111123 Москва, а/я 2, «Баласс»
Телефоны для справок: (495) 368-70-54, 672-23-34, 672-23-12
<http://www.school2100.ru> E-mail: izd@balass.su

Отпечатано в филиале «Смоленский полиграфический комбинат»
ОАО «Издательство "Высшая школа"»
214020 Смоленск, ул. Смольянинова, 1

УДК 373.167.1:004+004(075.3)
ББК 32.97я71
Г67

Федеральный государственный образовательный стандарт
Образовательная система «Школа 2100»



Совет координаторов предметных линий Образовательной системы «Школа 2100» —
лауреат премии Правительства РФ в области образования
за теоретическую разработку основ образовательной системы
нового поколения и её практическую реализацию в учебниках

На учебник получены положительные заключения по результатам
научной экспертизы (заключение РАН от 01.11.2010 № 10106-5215/509),
педагогической экспертизы (заключение РАН от 22.01.2014 № 000378)
и общественной экспертизы (заключение НП «Лига образования» от 30.01.2014 № 132)

Руководитель издательской программы —
чл.-корр. РАО, доктор пед. наук, проф. *Р.Н. Бунеев*

Горячев, А.В.
Г67 **Информатика. 3 кл.** : учеб. для организаций, осуществляющих образовательную
деятельность. В 3 ч. Ч. 1 / А.В. Горячев, К.И. Горина, Н.И. Суворова. — Изд.
3-е, испр. — М. : Баласс, 2015. — 64 с. : ил. (Образовательная система «Школа
2100»).

ISBN 978-5-85939-619-1

Учебник «Информатика» для 3 класса («Информатика в играх и задачах») соответствует
Федеральному государственному образовательному стандарту начального общего
образования. Является продолжением непрерывного курса информатики тех же авторов и
составной частью комплекта учебников развивающей Образовательной системы «Школа
2100».

Для проведения занятий компьютеры не требуются. Учебник является основой курса
«Информатика» и составной частью курса «Математика и информатика», созданных в
соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта
начального общего образования.

Может использоваться как учебное пособие в дополнение к различным учебникам
математики для проведения уроков по интегрированному курсу «Математика и информа-
тика», в том числе с учебной нагрузкой 4 урока в неделю.

УДК 373.167.1:004+004(075.3)

ББК 32.97я71

Вниманию учителя!
Контрольные работы вложены в учебник «Информатика», 3 кл., ч. 1 и 2.
Контрольные работы по курсу «Математика и информатика» вложены
в учебник «Информатика», 3 кл., ч. 2.

Данный учебник в целом и никакая его часть не могут быть
скопированы без разрешения владельца авторских прав

ISBN 978-5-85939-619-1

© Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И.,
1997, 2002, 2011
© ООО «Баласс», 1997, 2002, 2011