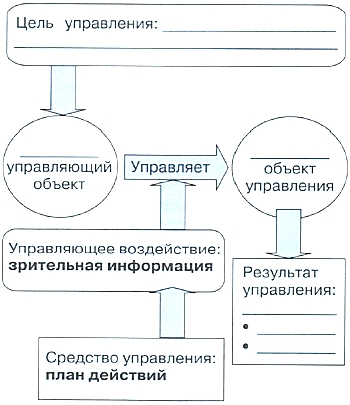
4 класс Бережной С. Ф. Увлекательный мир информатики

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Дата | Тема занятия | Электронный ресурс | Печатный ресурс | Домашнее задание | Форма проверки |
| 27.04 | Результат управления | <http://tepka.ru/informatika_4/24.html> | Просмотр ресурса по ссылке <http://tepka.ru/informatika_4/24.html>  Заполнить конспект. |  | WhatsApp |

# Конспект

Прочитай план действий, который художник составил для себя.

* 1. Изучить объект, который надо изобразить — собрать о нём информацию.
  2. Провести анализ собранной информации.
  3. Создать модель будущей картины.
  4. Подготовить холст (носитель), краски и кисточки.
  5. Получить результат управления собой — картину.
  6. Сравнить полученную картину с ожидаемым результатом.



1. Образец заполнения плана с помощью таблицы.

|  |  |
| --- | --- |
| **Управляющий объект** | Художник |
| **Объект управления** | Художник |
| **Цель управления** | Нарисовать |
| **Управляющее воздействие** |  |
| информация |
| **Средство управления** | План |
| **Результат управления** | Готовая картина |

1. Дополни схему на основе анализа текста и рисунка.