

ПЕРЕДМОВА

Відповідно до Державного стандарту початкової загальної освіти у 2013-2014 навчальному році другокласники розпочнуть вивчати **новий навчальний предмет «Сходинок до інформатики»**.

Основним завданням курсу є опанування молодшими школярами практичних навичок сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями, з метою розв'язування життєвих та навчальних завдань. Курс «Сходинок до інформатики» є пропедевтичним.

При вивченні курсу передбачено декілька напрямків навчальної та розвиваючої діяльності учнів.

Перший напрямок – пізнавальний. У цьому напрямку учні засвоюють відомості про призначення комп'ютера, про можливості його використання, про його складові частини, основні принципи його роботи.

Другий напрямок – прикладний. У цьому напрямку учні здобувають навички роботи з клавіатурою, пошуку та запуску потрібних програм, підготовки та редагування текстів у текстовому редакторі, створення малюнків у графічному редакторі та ін.

Третій напрямок – алгоритмічний. Учні знайомляться з поняттям алгоритму, розрізняють їх основні види, вчаться складати і записувати прості алгоритми для виконавців.

Четвертий напрямок — розвиваючий. Учні розвивають свої творчі здібності та логічне мислення, шляхом виконання різноманітних творчих завдань.

П'ятий напрямок – підтримка, корекція і пропедевтика знань, умінь і навичок з інших предметів.

Кожний урок при вивченні «Сходинок до інформатики» проводиться із використанням комп'ютерів, тому клас ділиться на підгрупи так, щоб кожен учень був забезпечений індивідуальним робочим місцем за комп'ютером, але не менше 8 учнів у підгрупі, відповідно до наказу Міністерства від 20.02.2002 № 128 «Про затвердження Нормативів наповнюваності груп дошкільних навчальних закладів (ясел-садків) компенсуючого типу, класів спеціальних загальноосвітніх шкіл (шкіл-інтернатів), груп подовженого дня і виховних груп загальноосвітніх навчальних закладів усіх типів та Порядку поділу класів на групи при вивченні окремих предметів у загальноосвітніх навчальних закладах», зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 6 березня 2002 р. за № 229/6517.

При використанні комп'ютерної техніки на уроках безперервна тривалість занять повинна відповідати вимогам ДСанПіН 5.5.6.008-98 "Улаштування і обладнання кабінетів комп'ютерної техніки в навчальних закладах та режим праці учнів на персональних комп'ютерах".

Час роботи молодших школярів за комп'ютером на уроці не повинен сумарно перевищувати 15 хвилин. Весь інший час уроку вчитель знайомить учнів з теоретичним навчальним матеріалом. Теоретична частина уроку може проводитись у формі бесіди, гри, обговорення ситуацій або повторення і закріплення вивченого матеріалу.

Після роботи за комп'ютером необхідно проводити гімнастику для очей, яка виконується учнями на робочому місці.

Курс «Сходинки до інформатики» розрахований на 35 годин у другому класі з розрахунку 1 година на тиждень.

навчального року за рахунок інваріантної складової навчальних планів.

Учні 1-2 класів загальноосвітніх навчальних закладів у 2013-2014 році навчаються за Типовими навчальними планами початкової школи, затвердженими наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 10.06.2011 № 572

Звертаємо увагу, що відповідно до Галузевої угоди між Міністерством та ЦК Профспілки працівників освіти і науки України на 2011–2015 роки передавати уроки з окремих предметів у початкових класах іншим спеціалістам, наприклад, уроки іноземної мови, фізичної культури, образотворчого мистецтва, музики, основ здоров'я можна за наявності об'єктивних причин та обов'язкової письмової згоди учителів початкових класів, забезпечуючи при цьому оплату праці відповідно до положень Інструкції про порядок обчислення заробітної плати працівників освіти.

Організація навчання у 2-му класі в 2013-2014 навчальному році здійснюватиметься за навчальними програмами затвердженими наказом МОНмолодьспорту України від 12.09.2011 № 1050 «Про навчальні програми для 1-4 класів загальноосвітніх навчальних закладів»:

- Навчальні програми для загальноосвітніх навчальних закладів із навчанням українською мовою. 1-4 класи. – К.: Видавничий дім «Освіта», 2013;

Вивчення навчальних предметів у **1-4 класах** загальноосвітніх навчальних закладів у 2013-2014 навчальному році здійснюватиметься за підручниками та навчальними посібниками, зазначеними у основному та додатковому переліках навчальної літератури, рекомендованої для використання в початкових класах загальноосвітніх навчальних закладів у 2013-2014 навчальному році, які розміщені на офіційних веб-сайтах Міністерства www.mon.gov.ua та Інституту інноваційних технологій і змісту освіти www.iitzo.gov.ua.

Особливості роботи за новими підручниками для учнів 2 класів

Для реалізації Державного стандарту початкової загальної освіти, розроблені нові підручники для 2-го класу з усіх предметів інваріантної складової.

Наголошуємо, що вчителі, які працюватимуть з учнями 2 – го класу за новими підручниками, обов'язково мають бути ознайомлені з навчально-методичною літературою для 2 класу до початку навчального року.

Навчальний предмет "**Сходинки до інформатики**" визначений як пропедевтичний. Основна увага приділяється саме ознайомленню учнів з визначеним програмою набором понять і термінів, не формулюючи вимогливих означень, часто звертаючись до набутого життєвого досвіду учнів початкової школи, але не відходячи в той самий час від принципу науковості.

Обласною творчою групою вчителів початкових класів

Розроблено опорні конспекти уроків до підручника

«Сходинки до інформатики» (авт. Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко, Ф. М. Рівкінд, Й. Я. Ривкінд).

Розгортання дидактично-методичного змісту програми з предмету "Сходинки до інформатики", визначає вибір, акцентування і послідовність усього навчального матеріалу. Він є не лише засобом навчання для вчителя (орієнтований сценарій уроку), а й для учня (формування навичок роботи з літературою, різноманітним програмним забезпеченням) та засобом забезпечення для нього ситуації успіху.

Формуванню системи знань сприяє використання авторами підручника визначених типів завдань, які зустрічаються не одноразово, а при вивченні різних розділів. Такими, наприклад, є завдання на встановлення відповідностей, на кодування і декодування повідомлень та інші.

Особливу увагу авторський колектив приділив підтримці, корекції і пропедевтиці знань з основних предметів. Це досягається шляхом роботи з різноманітними навчальними, навчально-контролюючими та пропедевтичними програмами з української, російської, англійської мови, математики та ін.

УРОК 1

Тема: Правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп'ютером.

Мета:

- ☐ Познати учнів з правилами безпечної роботи та поведінки в комп'ютерному класі.
- ☐ Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення.
- ☐ Виховувати культуру навчальної праці при роботі з комп'ютером.

Обладнання: зображення персонажів курсу, комп'ютерна програма «Сходинки до інформатики», презентація вчителя, роздаткові картки.

Хід уроку:

I. Організація класу.

Привітання Визначення відсутніх. (Знайомство).

Ви сьогодні перший раз

Всі прийшли до мене в клас.

Дуже треба мені знати –

Вчитись хочете, малята?

II. Вивчення нового матеріалу.

1. Мотивація навчання

Конкурс «Плутанка». Хто швидше збере слова і прочитає прислів'я написане врозкид на дошці. Прокоментуйте прислів'я: «Двері мудрості ніколи не замкнуті».

2. Розповідь учителя. (Ознайомлення з героями курсу)

Маленька дівчинка на ім'я Ганнуся (показ малюнка) йшла вранці до школи через парк. Яскраво світило сонечко. Ганнуся мріяла про те, як вона зараз

зустрінеється зі своїми друзями – однокласниками. Аж ось під кущиком вона побачила якогось дивного маленького чоловічка, який махав їй руками і щось гукав. Таких чоловічків Ганнуся бачила в книжках з казками про гномів. На голові в чоловічка був червоний ковпачок, на носі – чудернацькі окуляри. Обличчя було кругле, все у веснянках. А усмішка така добра, що Ганнуся нітрохи не злякалася. Маленький чоловічок назвав себе:

- Гномик Мудрунчик.

А далі розповів про несподівану зустріч з мешканцем іншої планети – Елзіком, який із цікавості забрався на космічний корабель, який летів на Землю. Усе на цьому кораблі керувалося комп'ютерами. Але Елзік зовсім не знав, як працювати з ними, щоб повернутися на свою планету. Гномик Мудрунчик хоч і знав дуже багато про різні речі, але з комп'ютерами він теж не зустрічався. Тому і вирішили вони звернутися до дітей, адже гномик чув, що в школі вчать, що таке комп'ютер і як з ним працювати.

Ганнуся погодилася допомагати Елзікові дізнатися більше про комп'ютер. А ви, діти, згодні?

Бесіда з метою визначення знань учнів.

Давайте подивимося навколо.

- ☐ У який кабінет ви прийшли?
- ☐ Що ви бачите в цьому кабінеті?
- ☐ Як треба поводитися з комп'ютером?

3. Перегляд комп'ютерного слайд-фільму. (Програма «Сходинок до інформатики»).

Записати в зошиті тему: «У комп'ютерному класі».

Доповнення знань учнів про правила безпечної поведінки в комп'ютерному класі за презентацією вчителя.

Фізкультхвилинка.

Оскільки ми попрацювали за комп'ютером зробимо розминку оченятам.

Сплять маленькі совенята.

Раз! – розкрили оченята.

Подивилися навколо,

Потім вгору і додолу.

Оченята – блим, блим, блим!

Відпочити треба їм!

Вправо, вліво оченята повертали совенята.

Совенята будуть спати,

А ми будем працювати!

III. Закріплення вивченого.

1. Бліц-питання:

- Що трапилося з Елзіком?
- Чому?

2. Гра «Доповни речення».

- А ви уважно слухали мене? Не так як Елзік? Тоді доповніть речення, які я пропоную.

- ☐ Не можна розпочинати роботу без ... (дозволу вчителя).
- ☐ Не торкайся ... (шнурів, розеток).
- ☐ Відстань до монітора має бути ... (50 см).
- ☐ Не торкайся пальцями екрана ... (монітора).
- ☐ За комп'ютерним столом не можна ... (їсти й пити).

3. Назвіть предмети, які може замінити комп'ютер. Поясніть, чому ви так вирішили.

Фізкультхвилинка.

Оченята наші вже відпочивали, а тепер ми розізнаємося самі

*Встало вранці ясне сонце,
Зазирає у віконце.
Ми до нього потяглися,
За промінчики взялися.
Будем дружно присідати,
Сонечко розвеселяти.
Встали – сіли, встали – сіли.
Бачте, як розвеселили.*

Розвиток логічного мислення

- ☐ Вправи-думайлики

Задачі для допитливих.

1. Мама дала Сергійкові 6 яблук, 3 сливи і одну моркву. Скільки фруктів дала мама Сергійкові? *(9 фруктів, морква – це овоч)*
2. Як написати «мишоловка» трьома літерами? *(Kim)*
3. Сергійкові батьки мають троє дітей. Їх звати: Світланка і Оленка. Як звати третю дитину? *(Сергійко)*

Вправа «Деформований текст». Прочитайте текст правильно.

шеРані дилю ен лизна орп трикуелек. В хахта ріліго чкисві і сівили пилам.
разЗа в жнійко тіха є китильнисві, трилюс. В хин ченавкру почкалам. наВо еда
тлосві. лиКо черівве мноте, почкалам ласхуспа. мряваТе ман ен рашнаст .

- ☐ Завдання на картках.

В гостях у Розмалюйка.

Що включено в розетку? Розфарбуй цей прилад.

- ☐ Завдання на увагу.

Гра «Так чи ні». (При відповіді «Так» плескаємо в долоні)

При роботі за комп'ютером руки мають бути чистими та сухими. (Так).

Розпочинати роботу за комп'ютером можна без дозволу вчителя. (Ні).

Під час уроку в комп'ютерному класі не можна ходити. (Так).

Не можна торкатися пальцями екрана монітора. (Так).

VI. Домашнє завдання.

Записати в зошит правила, які запам'ятали.

V. Підсумок уроку.

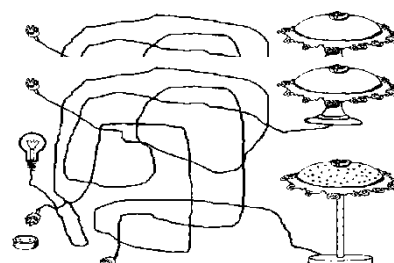
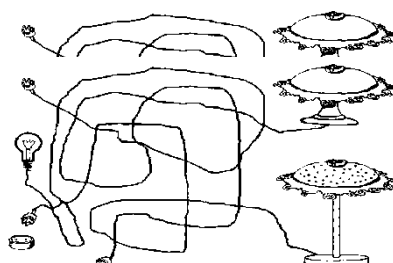
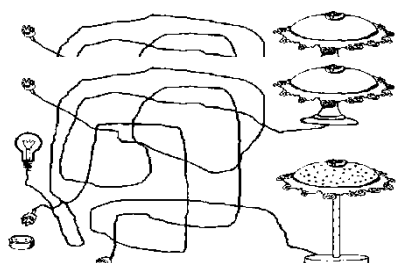
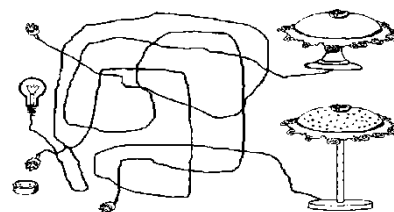
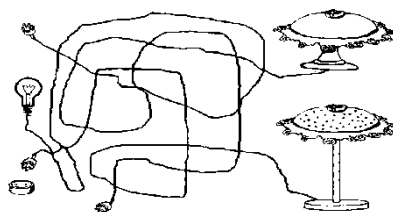
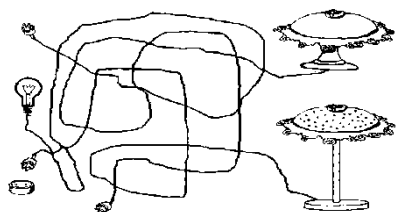
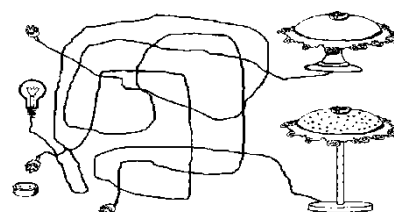
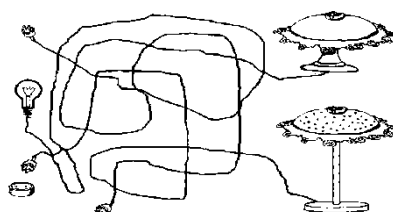
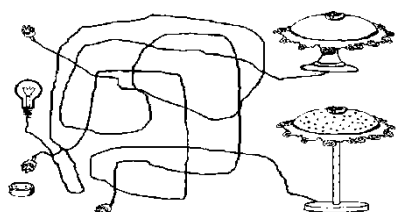
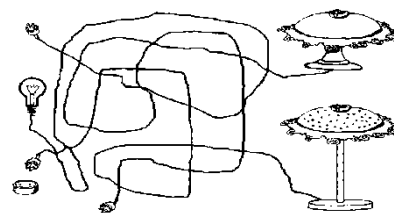
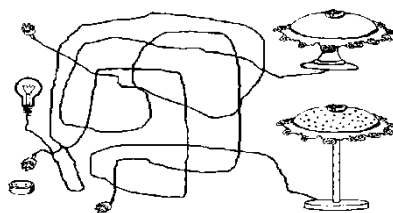
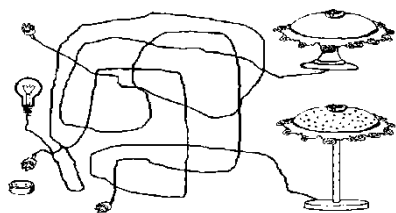
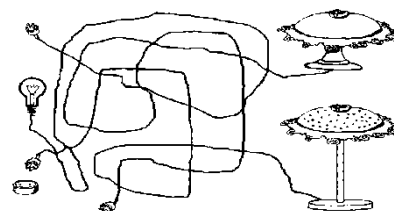
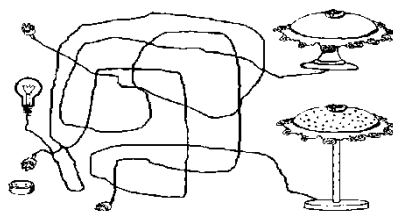
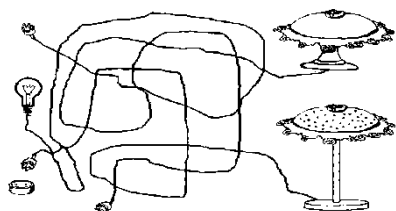
Підсумкова бесіда.

Отже, Ви вже навчилися читати, писати, рахувати. Сучасній людині цього замало. Вам бракує комп'ютерних знань. Не всі люди вирощують хліб, займаються будівництвом, прагнуть стати програмістами. Але мають уяву про те, як зводять будинки, як вирощують хліб. Слід розуміти і те, як працює комп'ютер, знати його будову, можливості, вчитися працювати на ньому, і тоді він стане вашим добрим другом і помічником у будь-яких справах. На уроках «Сходинок до інформатики» на нас чекає клопітка, тривала, творча, захоплююча робота.

Ви дізнаєтесь, як спілкуватись з комп'ютером, розвинете свої розумові та творчі здібності, навчитесь логічно мислити, складати алгоритми, користуватись найпростішими текстовими, графічними, музичними редакторами, які допоможуть вам виявити ваші художні та музичні здібності. Тож вирушаймо у чудову подорож країною комп'ютерів. А супроводжувати вас будуть: дівчинка Ганнуся, інопланетянин Елзік та гномик Мудрунчик.

? Діти, чи сподобавсь вам сьогоднішній урок?

? Чи бажаєте ви продовжувати вивчати «Сходинок до інформатики»?



Урок 2

Розробив вчитель початкових класів Слабченко В.П., Пилипо-Олександрівської ЗОШ І-ІІІ ст., Віньковецького р-ну

Що може комп'ютер

Мета: Познайти учнів з можливостями комп'ютера, повторити правила безпечної поведінки в комп'ютерному кабінеті. Формувати навички роботи з клавішею ПРОПУСК, клавішами зі стрілками:

Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати повагу до оточуючих, дбайливе ставлення до устаткування — →

Обладнання: комп'ютерна програма «Сходинок до інформатики», підручники, зошити з друкованою основою.

Зміст уроку:

I. Організація класу

В нас робота є цікава,

Попрацюємо на славу!

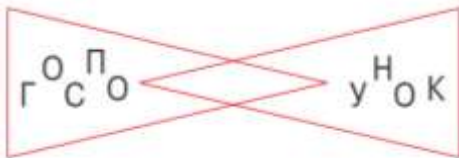
З'ясуємо, що комп'ютер може,

Як у житті нам допоможе.

II. Розвивальні завдання (6–8 хв)

1. Виконання завдань у робочому зошиті.

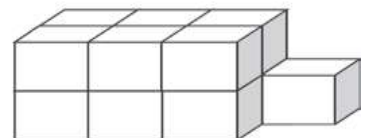
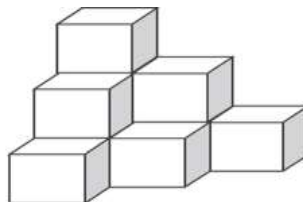
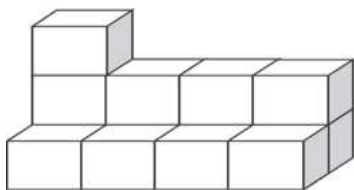
“Впиши слово у ромб” (урок 2, завдання 2).



(подарунок, господар)

Відповідь. У ромб слід вписати слово “ДАР”.

“Скільки кубиків?” (урок 2, завдання 3).



Відповідь: 13; 10; 13 кубиків.

2. Усна колективна робота.

Вчитель відкриває написані на дошці ряди чисел.

Знайдіть закономірність, за якою побудований кожний ряд. Який із цих рядів не схожий на два інші?

1) 22, 25, 28, 31, 34;

2) 21, 24, 27, 30, 33;

3) 23, 24, 25, 26, 27.

Відповідь: числа третього ряду відрізняються одне від одного на 1, а першого і другого – на 3.

III. Мотивація навчальної діяльності

Ганнуса зібралася на вихідні до бабусі. Елзик вирішив поїхати з нею. Їхати потрібно на поїзді. Коли друзі звернулися до касира у віконці, у них запитали, коли вони хочуть здійснити поїздку, а потім докладно розповіли о котрій буде

вирушати поїзд, о котрій прибуде на станцію призначення і запропонували місця на вибір. Елзик був здивований: невже всю цю інформацію касир пам'ятає? Ганнуса засміялася.

- А як ви вважаєте, чи справді всі ці відомості касир має пам'ятати?

- А де ще потрібний комп'ютер?

IV. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя з елементами демонстрації

Навіщо нам потрібен комп'ютер? Можна все життя прожити, як Робінзон Крузо: без книжок, морозива, виделок. Можна, як і сто років тому, жити без комп'ютерів, адже існувало людство без них.

Потрібно, наприклад, обчислити. Візьміть аркуш паперу, олівець і виконайте дії над числами. Але значно швидше і точніше це можна виконати на калькуляторі. А калькулятор – це і є маленький комп'ютер, на якому дуже приємно працювати.

Комп'ютер допомагає всім. Він може допомогти виконати якусь справу, стати партнером у грі тощо. Але думати і творити здатна тільки людина. А комп'ютер – навіть найскладніший і найсучасніший – тільки виконує те, що людина йому наказує. Щоправда, комп'ютер – блискучий виконавець! За одну секунду він робить від сотень тисяч до мільярда операцій. За кілька годин він здатен виконати стільки розрахунків, скільки не подужає гарний математик за все життя.

Комп'ютер відіграє дуже важливу роль у нашому житті. Зустрічаємося ми з ним у різних ситуаціях. Інколи навіть не замислюємося і не знаємо, що безліччю різних процесів навколо керує комп'ютер.

(Ілюстрація можливостей за допомогою Paint). Комп'ютер може з чорно-білого малюнка зробити кольоровий. Може змінити зовнішній вигляд людини або тварини. Може змодельовати вулицю міста або якусь будівлю. І це ще далеко не повний перелік! Давайте прочитаємо в підручнику, що ще може робити комп'ютер.

2. Робота з підручником (урок 2 с. 10-14):

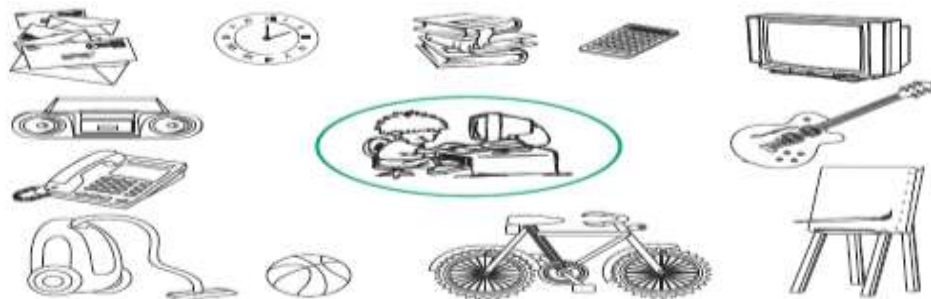
а) слухання статті;

б) бесіда

- Де наші друзі зустріли комп'ютер?
- Чим корисний комп'ютер для інженерів?
- для чого використовують комп'ютер у супермаркеті?
- а у залізничних та авіакасах?
- Навіщо комп'ютер у перукарнях?
- що найбільше сподобалося Елзикові під час екскурсії?
- яку назву ви б дали цій історії?

3. Проблемне запитання: які речі може замінити комп'ютер?

Які із цих речей комп'ютер здатний замінити? З'єднай їх зображення з овалом у центрі. Поясни свій вибір.



Колективне обговорення (робочий зошит)

V. Фізкультхвилинка

Працювали ми, трудилися
Так, що трішки вже й стомилися.
Встаньмо, руки догори,
Помахали-раз, два, три.
Вліво, вправо нахилилися,
На сусіда подивилися,
Одне одному всміхнулися,
Кругом себе повернулися.
Все в порядку? Потягайтесь
І за парти повертайтеся.

VI. Робота за комп'ютером

1. Повторення правил безпечної поведінки

Гра «Так чи ні?»

- Роботу з комп'ютером починай, не чекаючи дозволу вчителя. (ні)
- Стіл завжди тримай у чистоті. (так)
- Якщо зголоднів їж і пий за комп'ютерним столом. (ні)
- Екран витирай лише сухою серветкою. (так)
- Сміливо берися за розетки і всілякі проводи. (ні)
- Утомився? Поклади руки на клавіатуру і відпочинь. (ні)
- З комп'ютером працюй лише чистими руками. (так)
- Щоб краще бачити, нахилийся якнайближче до монітора. (ні)

2. Інструктаж учителя.

- Сьогодні ми з вами також будемо працювати з комп'ютером.

Комп'ютер запрошує вас у цікаву подорож. Ви побуваєте у різних місцях, де використовують комп'ютер.

Для перегляду слайдів натискай клавішу ПРОПУСК – найдовшу клавішу на клавіатурі.
Можеш також скористатися клавішами зі стрілками:

- - до наступного слайда;
- ← - до попереднього слайда.

3. Робота в групах.

І група працює з комп'ютерною програмою.

ІІ група працює в зошитах (урок 2 завдання 1).

Через 10 хвилин групи міняються місцями.

4. Релаксація.

Вправа 1. Повільні рухи очима вправо-вліво, вгору-вниз(4-5 разів)

Вправа 2. Посидіти із заплющеними очима, рахуючи до 30.

VII. Розвиток логічного мислення

Робота з підручником (с.16)

З'єднай літери і склади слово.

VIII. Підсумок уроку

Запитання для підсумкової бесіди.

- Що сподобалося на сьогоднішньому уроці?
- Що може робити комп'ютер?
- Людям яких професій він потрібен ?
- Чим ми навчилися сьогодні користуватися?

На уроці ми гарно працювали, старались,

Про можливості комп'ютера дізнались.

Розум свій знаннями збагатили,

Бо уважно слухали і гарно

УРОК 3

Тема: Персональний комп'ютер, його складові та їх призначення

Мета:

- ☐ Ознайомити учнів з складовими частинами комп'ютера та їх призначенням.
- ☐ Розвивати логіку та образне мислення, увагу.
- ☐ Виховувати культуру навчальної праці при роботі з комп'ютером.

Обладнання: комп'ютерна програма «Сходінки до інформатики», презентація вчителя, роздаткові картки.

Хід уроку:

I. Організація класу.

Привітання. Визначення відсутніх.

*Гарно й зручно ми сідаєм,
Про комп'ютер все вивчаєм.
Нашу пам'ять ми включаєм –
Нові знання здобуваєм.*

II. Перевірка домашнього завдання.

Перевірити виконаний малюнок «Мій помічник – комп'ютер», записи його призначень.

Гра «Влови професію»

Вчитель називає професію. Якщо людина цієї професії користується комп'ютером, то діти повинні плеснути в долоні.

III. Вивчення нового матеріалу.

4. Мотивація навчання. Повідомлення теми і мети.

Ганнуса, Мудрунчик та Елзік, а тепер ще й Пустунчик чекають нових уроків інформатики. Минулого разу разом із ними ми дізналися, що ж може комп'ютер. Сьогодні вони продовжують свою подорож по планеті Земля і будуть продовжувати знайомитись з комп'ютером.

5. Актуалізація опорних знань.

Заповнення другого стовпчика таблиці на дошці, по картках або в електронному вигляді (третій стовпчик заповнюється в процесі розгляду теми): розберемо людину на «пристрої» відповідно до її можливостей.

Можливості	Людина	Комп'ютер
запам'ятовування	пам'ять	системний блок
розв'язування задач	мислення	процесор
зчитування тексту	очі	сканер
звуковий супровід	язик	динаміки
показ тексту, малюнка	руки	монітор, принтер

6. Розповідь вчителя

Уявімо, що Мудрунчик з Елзіком і Пустунчиком завітали у школу до Ганнусі. Їм дозволили бути на уроці. Вчителька розповідала, з чого складається комп'ютер.

Ось це **монітор, системний блок, клавіатура, мишка**. За допомогою **монітора** ми бачимо ту інформацію, з якою ми працюємо. В **системному блоці** знаходяться: пам'ять, процесор, пристрої введення і виведення

інформації. Попереду монітора стоїть **клавіатура**. За її допомогою, натискаючи на клавіші, ми вводимо інформацію в комп'ютер. **Мишка** іноді може замінити клавіатуру і спростити управління комп'ютером. Вона виконує частину тих команд, які виконує і клавіатура. На вчительському столі стоїть **принтер і сканер**. За допомогою принтера можна роздрукувати текст і малюнки, а за допомогою сканера можна внести в комп'ютер те, що зображено на фотографії, малюнку... До комп'ютера можна підключити ще **звукові колонки, навушники, відеокамеру, джойстик, цифровий фотоапарат** та ін.

Коли вмикається монітор і системний блок, комп'ютер оживає. На екрані монітора з'являються написи. Відбувається **завантаження комп'ютера**, підготовка його до роботи.

Розвиток логічного мислення

- ☐ Вправи-думайлики

Виконаємо завдання, яке нам запропонував комп'ютер після завантаження (за презентацією).

Фізкультхвилинка- звірятка (за презентацією).

7. Продовження формування і закріплення навичок роботи з мишею.

Демонстрація вчителем роботи програми «Галявина».

Вам доведеться сьогодні збирати ягоди та гриби в кошики. Для того, щоб захопити грибочок або ягідку, потрібно підвести вказівник до нього та натиснути ліву кнопку миші. Не відпускаючи кнопки, пересунути мишу по килимку. Грибочок так само пересунеться. Коли грибочок опиниться над кошиком, кнопку треба відпустити.

Міні-бесіда про правила техніки безпеки під час роботи з комп'ютером.

- ? Чи можна розпочинати роботу з комп'ютером без дозволу вчителя?
- ? Як слід сидіти за комп'ютером?
- ? Хто повинен допомогти сусідові на уроці, якщо в нього виникли запитання: ти чи вчитель?
- ? Чи можна використовувати клавіші клавіатури, з якими ви не знайомі?
- ? З якою клавішею ми вже познайомилися? Як вона виглядає і де розміщується на клавіатурі?

Робота з комп'ютером. Комп'ютерна програма «Галявина».

Фізкультхвилинка для очей.

IV. Закріплення вивченого матеріалу

Назвіть основні пристрої комп'ютера за номерами: 1-монітор, 2-системний блок, 3-мишка, 4-клавіатура.

Розвиток логічного мислення

- ☐ Вправи-думайлики

Задачі для допитливих.

Двоє людей стоять і дивляться в протилежні сторони. Чи можуть вони побачити один одного, не користуючись дзеркалом або яким-небудь іншим предметом? (Можуть, якщо стоять обличчям один до одного).

VI. Домашнє завдання. (по картках)

Від Розмалюйка. Знайти 3 відмінності між малюнками, розмалювати тільки їх. Творче завдання: скласти казку за картинками.

V. Підсумок уроку.

Підсумкова бесіда.

Гра «Доповни речення»

Ø Відображає інформацію, з якою працює комп'ютер... (монітор)

Ø До нього приєднуються інші пристрої. Це ... (системний блок)

Ø За його допомогою можна надрукувати тексти, малюнки. Це ... (принтер) .

Хвилинка – цікавинка.

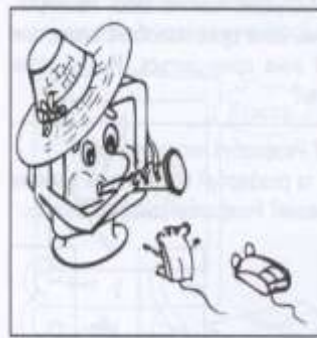
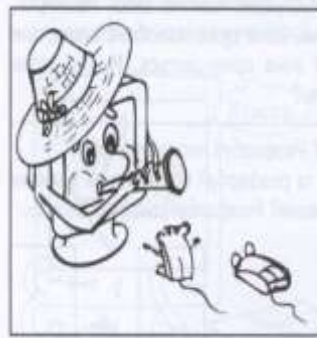
- Фільм «Трон» 1982 року був одним з перших фільмів, у яких широко застосовувалася комп'ютерна графіка для створення спец ефектів. Але ця картина була знята з номінації на «Оскар» за візуальні ефекти за те, що, на думку конкурсної комісії, створювачі фільму змахлювали, використавши комп'ютер.
- Лише в російській та українській мовах знак @ називають собачкою, в інших мовах це равлик або мавпочка. Трапляються й такі екзотичні назви, як місячне вухо (казахи), оселедець під маринадом (чехи та словаки).

Можливості	Людина	Комп'ютер
запам'ятовування		
розв'язування задач		
зчитування тексту		
звуковий супровід		
показ тексту, малюнка		

Можливості	Людина	Комп'ютер
запам'ятовування		
розв'язування задач		
зчитування тексту		
звуковий супровід		
показ тексту, малюнка		

Можливості	Людина	Комп'ютер
запам'ятовування		
розв'язування задач		
зчитування тексту		
звуковий супровід		
показ тексту, малюнка		

Можливості	Людина	Комп'ютер
запам'ятовування		
розв'язування задач		
зчитування тексту		
звуковий супровід		
показ тексту, малюнка		



Урок 5

Розробив: вчитель початкових класів Білявська Валентина Олександрівна
НВК №3 м. Деражні

Тема. Ще про складові частини комп'ютера.

Мета: пояснити, як зберігається інформація в комп'ютері. Продовжити знайомство з комп'ютером. Вчити правильно називати його складові (системний блок, монітор, клавіатура, миша, принтер), розуміти призначення основних складових комп'ютера.
Розвивати увагу, пам'ять, мислення, спостережливість.
Виховувати цікавість до інформатики.

Обладнання: картки із завданням, кольорові олівці, малюнки із зображенням складових частин комп'ютера, підручники.

Хід уроку

I. Організація класу. Повторення правил техніки безпеки в комп'ютерному класі. (3 хв)

- Послухайте ситуації і скажіть, чи порушили учні правила поведінки.

1. Учениця, виконуючи завдання на комп'ютері, сидить на відстані 35см від екрана монітора і водить пальцем по екрану.

2. Учень вислухав пояснення вчителя про порядок виконання роботи. Потім, без дозволу вчителя підійшов до іншої парти, щоб подивитися, чим займаються однокласники.

3. Діти на перерві весело грались біля школи, поливаючи один одного водою. Прозвенів дзвоник, учні зайшли в кабінет інформатики.

- Які саме правила порушили учні?

- Що ви можете їм порадити?

II. Актуалізація опорних знань. (5 хв)

1. Повторення основних складових частин комп'ютера. Загадки.

Ти хочеш символи ввести

Чи скласти літери красиво?

Візьми  ти ,

Без неї все це неможливо.

Він на екран виводить фільми,

Тексти, ігри та мультфільми.

Ось, вмикай – і враз почнеться!



це зоветься.



різні пристрої ховає,

Їх він струмом наділяє,

Усі розв'язує проблеми,

Зберігає мікросхеми.

- Назвіть відомі вам основні складові частини комп'ютера.

2. Робота в парах з картками.

Кожна пара одержує картку із завданням.

- Обведіть пристрої введення інформації червоним олівцем, а пристрої виведення - синім.



3. Фізкультхвилинка. (2 хв)

Раз-два! Всі присіли,

Потім вгору підлетіли.

Три-чотири! Нахилились.

І з струмочка гарно вмились.

П'ять-шість! Всі веселі

Летимо на каруселі.

Сім-вісім! В поїзд сіли,

Ніжками затупотіли.

Дев'ять-десять! Відпочили.

І за парти дружно сіли.

III. Повідомлення теми і мети уроку. Мотивація. (1 хв)

- Щоб комп'ютер став справжнім помічником, треба навчитись користуватися ним. Ми добре повинні знати з чого складається комп'ютер, для чого призначені його пристрої.

IV. Вивчення нового матеріалу. (20 хв)

1. Постановка проблемного запитання.

- Людина має пам'ять, тому запам'ятовує багато інформації і зберігає її в своїй пам'яті.

- А де зберігається інформація, яка була введена в комп'ютер? (Роздуми учнів).

2. Пояснення.

- У комп'ютера теж є пам'ять. Вона знаходиться в середині системного блоку. У ньому також знаходиться один з найголовніших пристроїв комп'ютера – процесор. Процесор виконує різні обчислення, керує роботою всіх пристроїв комп'ютера. Щоб інформацію зберігати довгий час, використовують диски, флеш-пам'ять та інші носії інформації.



3. Робота в групах.

I група – працює з підручником, читає статтю «Ще про складові частини комп'ютера» (с. 29), відповідає на запитання після статті (с. 30).

II група – працює за комп'ютером, тренуються у роботі з мишею (завдання на с. 30-31).

4. Релаксація.

Вправи для очей.

Міцно заплющити очі. Швидко відкрити. Повторити 5-6 разів.

Подивитись вгору-вниз. Повторити 6 разів.

Подивитись вліво-вправо. Повторити 6 разів.

5. Групи міняються завданнями.

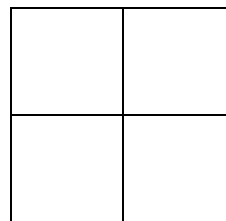
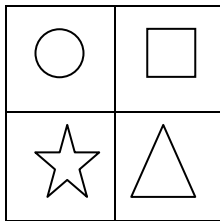
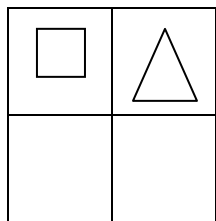
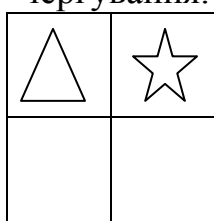
V. Вправи на розвиток уваги, пам'яті, мислення. (6 хв)

1. Завдання для кмітливих (с. 31):

- знайти 10 відмінностей на малюнках;
- розгадати ребус.

2. Завдання на дошці.

Намалювати в останніх клітинках фігури так, щоб збереглась послідовність їх чергування.



VI. Підсумок уроку. (1 хв)

- Де в комп'ютері зберігається інформація?
- Які ще носії пам'яті запам'ятали?

Урок №7

Розробив вчитель інформатики Гульчак Інна Василівна

Ізяславський НВК «ЗОШ І-ІІІ ступенів №2, ліцей» ім.. М.Островського

Тема: Вікна

Мета: ознайомити з поняттям вікна, розглянути його основні елементи, розвивати практичні навички роботи з комп'ютером, навчити виконувати дії з вікнами, виховувати інтерес до предмета.

Обладнання: презентація *Вікна.ppt*, картки з домашнім завданням.

Хід уроку

I. Організація класу.

*Дзвенить дзвінок,
Починається урок.
Будемо ми гарно працювати,
Щоб комп'ютер добре знати.*

II. Повторення вивченого матеріалу.

Почнемо урок з повторення вивченого. А для цього розіб'ємось на дві команди – Клава (дівчата) та Мишки (хлопці).

Перший конкурс «Хто більше» (назвати складові комп'ютера по одному з команди)

Другий конкурс «Вгадай пристрій» (одна команда описує пристрій за призначенням, друга вгадує і навпаки)

Третій конкурс «Відгадай ребус» (слайди 1-2)

III. Мотивація навчальної діяльності.

Попрацювали? А тепер віддихнемо. Подивіться у вікно. Що ви там бачите? А що вам видно з вікна своєї кімнати? А з бабусиною вікна? Цікаво там за вікном? От і на моніторі відкриваються вікна з цікавою інформацією. Вгадали, яка сьогодні тема уроку? (слайд 3)

IV. Вивчення нового матеріалу.

Програми, які ви запускаєте, відкриваються у вікнах. Вікно може бути великим на весь екран, маленьким та у вигляді кнопки внизу екрану. (слайд 4)

Комп'ютер може одночасно виконувати кілька програм, тому відкритих вікон може бути кілька.

Розглянемо деякі спільні елементи у всіх вікнах. (слайд 5)

Намалюйте в зошити кнопки керування вікном та підпишіть їх.

V. Практична частина.

А тепер попрацюємо за комп'ютером. Спочатку я вам продемонструю, а потім ви самі виконаєте завдання.

Обласна творча група вчителів початкових класів ХОІППО

1. Знайдемо на Робочому столі значок Мій Комп'ютер. Відкриємо його. Як це зробити? Так, навести мишкою та клацнути двічі лівою кнопкою миші. Вікно відкрилось.

2. Розгорнемо на весь екран. Як це зробити? Так, натиснути середню кнопку вікна.

3. А тепер мінімізуємо до попередніх розмірів. Знов натискаємо середню кнопку.

4. Згорнемо вікно. Для цього натискаємо ліву кнопку вікна. Де воно опинилось? Так, внизу екрану.

5. А тепер вікно розгорнемо. Для цього натиснемо на нього лівою кнопкою миші.

6. Роботу закінчили, вікно закрили. Для цього натискаємо хрестик, крайню справа кнопку вікна.

Всім зрозуміло? А тепер спокійно сідайте за свої комп'ютери і виконайте ці завдання з вікном Мій комп'ютер та Корзина. (Учні під наглядом вчителя виконують практичну роботу)

Молодці! Всі справились!

Хто ж там, хто вже так стомився?

І наліво нахилився.

Треба дружно всім нам встати,

Фізкультпаузу почати.

Руки вгору, руки вниз,

Вгору трошки подивись.

Руки склали, як вітряк,

І покрутимося так.

Вище руки підійміть

І спокійно опустіть.

Будем дружно ми сідати

І до праці приступати.

VI. Підсумок уроку.

Діти, а чому ви сьогодні навчились, що нового дізнались? (учні відповідають)

Які кнопки керування має вікно? Для чого вони призначені?

Додаткове завдання на увагу та розвиток логічного мислення. (слайди 6-7)

Виставлення оцінок за активну роботу на уроці.

Домашнє завдання.

Виконати завдання на картках.

Урок 8

Розробив вчитель Ходоровецької ЗОШ І-ІІІ ст., Кам'янець-Подільського району Норкіна Л.М

Тема: як правильно вимикати комп'ютер

Мета:

Навчальна: навчити коректно завершувати роботу з комп'ютером; повторити правила поведінки та техніки безпеки під час роботи в комп'ютерному класі, формувати навички роботи з мишею (відпрацювання вказівки «перетягнути»).

Розвиваюча: розвивати логічне мислення, пам'ять, увагу.

Виховна: виховувати в учнів охайність при роботі в зошиті; дбайливе ставлення до обладнання кабінету.

Обладнання: плакати з правилами поведінки й техніки безпеки, ПК.

Програмне забезпечення: комп'ютерна програма «Сходинок до інформатики».

Вимоги до учнів: вміти коректно завершувати роботу з ПК; знати правила поведінки та техніки безпеки в комп'ютерному класі;

Тип уроку: комбінований

Хід уроку

І. Організаційний момент (2 хв).

Всі почули ви дзвінок –

Він покликав на урок.

Кожен з вас приготувався,

На перерві постарався.

Тож і ми часу не гаймо,

Урок наш розпочинаймо.

ІІ. Перевірка домашнього завдання (4 хв).

1. Як завантажити комп'ютер?
2. Що зображено на Робочому столі комп'ютера.
3. Що слід зробити, щоб почала працювати програма?
4. Пояснити значення кнопок.



ІІІ. Сприймання та усвідомлення нового матеріалу.

Розповідь вчителя (10 хв)

Слід правильно вимикати комп'ютер після користування ним. Правильний порядок вимкнення дуже важливий. Спочатку заверши роботу всіх програм. Ні в якому разі не можна натискати кнопку на системному блоці!

Щоб вимкнути комп'ютер, натисніть кнопку ПУСК. Вона знаходиться в лівому нижньому кутку екрана. Відкриється меню. Вибери в меню ЗАВЕРШЕННЯ РОБОТИ і після цього – кнопку ОК.

Дочекайся, поки комп'ютер закінчить роботу, і вимкни монітор.

Гра «Істине-хибне» про правила техніки безпеки під час роботи з комп'ютером. (Якщо висловлення істинне діти плещуть у долоні, якщо хибне – хитають головою)

Відстань від екрана до очей повинна бути менше 50 см.

Працюючи за комп'ютером можна їсти.

При роботі за комп'ютером руки завжди повинні бути чистими і сухими.

Сидіти потрібно так, щоб спина була рівною, лікті – на столі.

При роботі за комп'ютером можна торкатися шнурів, роз'ємів та розеток.

Демонстрація вчителем роботи програми «Розібрані малюнки».

☐ Що відображається на екрані монітора при пересуванні мишки по килимку?

☐ Опишіть, як виконати вказівку «перетягнути» за допомогою мишки?

Робота в групах(6 хв).

Робота з комп'ютерною програмою «Сходинок до інформатики», вибрати сходинку „Розібрані малюнки”.	Робота із зошитом. (самостійно) <i>Урок 8. Стор.16-17. Сходинок до інформатики. Робочий зошит.</i> <i>Завдання1(закінчити речення)</i> <i>Завдання 2(розгадай ребуси і запиши відповіді)</i> <i>Завдання 3 (розгадати кросворд)</i> <i>Завдання 4-6 (на розвиток логічного мислення)</i>
---	--

--	--

Фізкультурна хвилинка (2 хв).

Комплекс вправ для очей

1. Швидко покліпати очима, заплющити очі та посидіти спокійно, повільно рахуючи до 5. Повторити 4 - 5 разів.

2. Міцно зажмури очі. Порахувавши до 3, відкрити очі та подивитися вдалечінь. Порахувати до 5. Повторити 4 – 5 разів.

3. У середньому темпі проробити 3 – 4 кругових рухів очима в правий бік, стільки ж само - у лівий. Розслабивши очні м'язи, подивитися вдалечінь – на рахунок 1 – 6. Повторити 1 – 2 рази.

4. Витягнути руку вперед. Подивитися на вказівний палець витягнутої руки на рахунок 1 – 4. Потім перевести погляд вдалечінь на рахунок 1 – 6. Повторити 4 – 5 разів.

Перегляд мультфільму «Про Настуню та комп'ютер» (3 хв)

Робота в групах(6 хв).

Робота із зошитом. (самостійно) <i>Урок 8. Стор.16-17. Сходинок до інформатики. Робочий зошит.</i> <i>Завдання1(закінчити речення)</i> <i>Завдання 2(розгадай ребуси і запиши відповіді)</i> <i>Завдання 3 (розгадати кросворд)</i> <i>Завдання 4-6 (на розвиток логічного мислення)</i>	Робота з комп'ютерною програмою «Сходинок до інформатики», вибрати сходинок „Розібрані малюнки”.
---	---

VII. Релаксація (1 хв).

Виконати: Завдання від розумника

Яке речення зашифровано в квадраті. Запиши всі букви, починаючи з 1 по 56.

5 ,	31 л	20 о	4 п	37 и	13 у	36 ч	6 ю
35 в	11 д	41 д	51 у	25 о	43 т	50 с	27 р
15 ч	48 н	53 о	16 и	54 р	21 г	40 -	18 о
8 е	44 н	2 о	46 в	28 а	9 р	29 в	33 н
34 о	23 Х	55 и	38 т	26 п	49 е	56 й	12 р
3 м	47 і	14 г	42 о	52 в	22 ?	45 х	19 р
17 в	32 а	24 т	10 -	1 К	39 Ъ	30 и	7 т

VIII. Підсумок уроку (1 хв).

Що ми здобули на уроці?

Що нового дізнались?

Яке завдання було найцікавішим?

IV. Пояснення домашнього завдання (1 хв).

Урок №11

Розробив вчитель початкових класів Купріянов Ю.В. Новоушицького НВК

Тема: Продовжуємо вивчати клавіатуру

Мета уроку:

- ознайомити учнів з клавішами "Enter" та "Esc";
- розвивати логічне мислення, увагу;
- виховувати цікавість до інформатики.

Обладнання: програма "Клавіатурний тренажер".

Хід уроку

I. Організація класу. Повторення правил з техніки безпеки.

Діти, давайте пригадаємо правила поведінки у комп'ютерному кабінеті. (Діти пригадують правила з техніки безпеки).

II. Перевірка домашнього завдання.

- Яку тему ми вивчали на попередньому уроці? (Ми вивчаємо клавіатуру).

1. Фронтальна перевірка.

Доповніть відповіді.

- Клавішею пропуску можна встановити
- Справа від клавіші пропуску розташовані клавіші
- Щоб ввести велику літеру, треба спочатку
- Щоб усі букви були великими, потрібно натиснути
- Щоб повернутися до режиму малих букв, треба
- Щоб отримати знак оклику "!", потрібно

2. Питання "Для кмітливих" (сторінка 53 вправа 8 у підручнику).

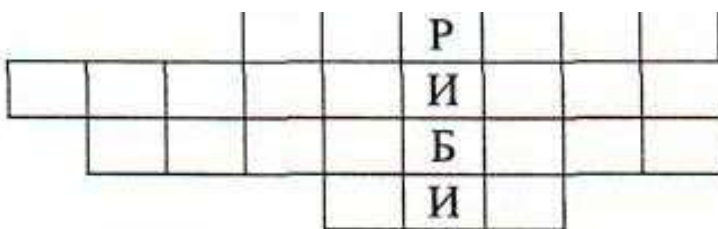
- Які вузлики зав'яжуться, коли потягнути за кінчики мотузки?
- Що зайве на малюнку? Чому?

Розминка.

Діти, на минулому уроці ми розгадували кросворди.

- Що таке кросворд?

Розгадати такий кросворд.



- Назву якої риби слід вписати в клітини?

А сьогодні будемо вчитися читати деформований текст.

Зима

тоСять ромозні декинъ. пеТер рібпотні вокзани і жіли. віДчатка і лопхчики ругтом жібать на вокзанку. ниВо вокзають оп дульо ан вокзанах. кильСки міхус і дарості!

(Читання мовчазне, а потім вголос).

Повідомлення теми і мети уроку.

Працюючи із деформованими словами, ви вчили швидко знаходити місце буквам і складам у слові. А потім читали текст. На цьому уроці ми будемо вчитися швидко знаходити літери, різні знаки та цифри, щоб встигнути зловити рибку. А для цього потрібно добре знати розташування букв на клавіатурі.

Отже, темою сьогоднішнього уроку є "Продовжуємо вивчати клавіатуру". (Тема записана на дошці).

III. Вивчення нового матеріалу.

1. Розповідь вчителя.

Сьогодні ми познайомимось з клавішами "Епіег", "Езс".

Клавіша "Епіег" має особливе значення. Її називають клавішею введення і натискають наприкінці команди, що подається з клавіатури.

Коли слід підтвердити те, про що запитує тебе комп'ютер, теж натискають цю клавішу.

Клавіша "Enter" знаходиться над клавішею "Shift".

А клавіша "Esc" знаходиться у лівому верхньому куті клавіатури. Її натискають, коли потрібно відмінити команду, яку ще не почав виконувати комп'ютер. Ще клавішею "Езс" можна закривати відкриті меню.

2. Робота з підручником.

Діти, відкрийте підручник на сторінці 50. **Вибіркове читання.**

Прочитайте про призначення клавіші "Епіег". Прочитайте про призначення клавіші "Езс".

3. Фізкультхвилинка.

Слухати ми перестали

І тепер всі дружно встали.

Будем ми відпочивати,

Нумо вправу починати:

Руки - вгору, руки — вниз

І легесенько прогнись.

Покрутились, повертілись,

На хвилинку зупинились.

Пострибали, пострибали,

Раз - присіли, другий - встали,

Всі за парти посідали,

Вчитись знову ми почали.

IV. Робота за комп'ютером.

1. Бесіда.

Діти, на якій відстані треба сидіти від екрана монітора?

Сьогодні ми продовжимо допомагати котів-риболовів ловити рибу. Але рибка в річці стала спритнішою. Тепер вам треба встигнути натиснути клавішу на клавіатурі, доки рибка не пропливла повз гачок.

2. Практична робота учнів.

(Вчитель та лаборант допомагають учням працювати за комп'ютером.)

3. Релаксація.

В середньому темпі зробити 3-4 кругові рухи очима праворуч, а потім ліворуч. Послабивши м'язи очей, подивитись вдалечінь на рахунок 1-6. Повторити 1-2 рази. Міцно зажмурити очі (рахуючи до 3), відкрити очі і подивитись вдалину (рахуючи до 5). Повторити 4-5 разів.

V. Закріплення знань учнів. Підсумок уроку.

- Що ми вивчали на сьогоднішньому уроці?
- Яке має призначення клавіша "Епїег"?
- Яке має призначення клавіша "Езс"?

VI. Домашнє завдання (диференційоване).

- Виконати завдання з підручника на сторінці 53. **Завдання 7.** "Для кмітливих".

- Придумайте подібні завдання до завдання, які дано у підручнику на сторінці 52.

Вибирайте завдання за своїм бажанням.

Урок №13

Розробив вчитель початкових класів Бризіцька Галина Іванівна,
Пашуківського НВО Славутського району

Тема: Про дівчинку Ганнусю та інформацію

Мета уроку:

- дати уявлення про інформацію, розширити інформаційну картину світу;
- розвивати увагу;
- виховувати естетичні почуття.

Обладнання: програма **GCompris**, презентація, диск Музика природи», проектор, картки зі словами.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

1. Повторення правил з техніки безпеки.

Діти, ми з вами знаходимось у комп'ютерному класі. Як ви думаєте, чи правильно поводити себе учні, прийшовши на урок інформатики у комп'ютерний клас?

Послухайте ситуації:

1.Пустотливій учениці подарували лазерну указку. Не бажуючи з нею розлучатися, вона взяла її з собою на урок інформатики.

- Чи порушила вона правила з техніки безпеки? Якщо так, то які?

2. Хвальковитий учень вирішив показати свої глибокі знання знайомій однокласниці, став від'єднувати монітор і клавіатуру від несправного комп'ютера.

- Чи порушив він правила техніки безпеки? Якщо так, то які?

II. Актуалізація опорних знань.

1. Розминка розуму (цікаві вправи : Презентація “ Розминка розуму» слайд 1 -4)

- ☐ Відгадай число ;
- ☐ Прочитай абетку;
- ☐ Прочитай загублене слово;
- ☐ Назви та покажи числа.

2. Повторення раніше вивченого матеріалу.

- Діти, скажіть, яку тему ми вивчали на минулих уроках? (Клавіатура).
- Погляньте на слайди і пригадайте :
- Що таке клавіатура? (слайди 5)
- Де розташовані клавіші з цифрами?
- Де розташовані клавіші з літерами?
- Як називаються і для чого використовують виділені клавіші? (слайди 6-9)

Повідомлення теми і мети уроку.

Діти,сьогодні ви ознайомитесь з таким поняттям як інформація. Тема сьогоднішнього уроку: "Про дівчинку Ганнусю та інформацію". (Тема записана на картці)

III. Вивчення нового матеріалу.

1. Читання тексту вчителем (с. 58 – 60).

2. Перевірка сприймання (відповіді на питання)

- Яке слово здалося Елзіку невідомим?

- Що означає слово інформація?
- Які новини ми чуємо щодня?
- Звіди ми знаємо новини?
- Як передається інформація?
- Якими можуть бути повідомлення?

3. Робота над усвідомленням нового матеріалу

- Читання виділених речень тексту, пояснення їх розуміння;

4. Узагальнення вивченого про інформацію (презентація «Інформація»)(слайди 10 -12)

IV. Фізкультхвилинка.

Зараз ми з вами діями і словами передамо інформацію.

На кожне питання відповідайте хором "Так" чи "Ні" та імітуйте рухами.

Сорока плаває? — Ні! (Розмахують руками).

Окунь плаває? - Так! (Пливуть).

Горобець літає? - Так! (Розмахують руками).

Щука літає? -Ні! (Пливуть).

Зозуля плаває? - Ні! (Розмахують руками).

Карась плаває? — Так! (Пливуть).

V. Робота з підручником (с. 61).

1. Самостійно прочитати текст у підручнику на сторінці 61 (опис роботи з програмою **GCompris**).

2. **Колективне відтворення прочитаного.**

Як запустити програму **GCompris** ?

Що будемо створювати? (*чарівний малюнок*)

Що для цього потрібно? (*послідовно вибрати кружечки з відповідними числами*).

Як це зробити? (*щоб вибрати предмет, потрібно навести на нього вказівник і клацнути лівою кнопкою миші*)

VI. Практична робота учнів.

(учні працюють за комп'ютером).

VII. Релаксація. Вправи для очей. (Звучить музика лісу)

1. Повільно переведіть погляд вгору-вниз, потім навпаки. Повторити 3 рази.
2. Міцно зажмурте очі, рахуючи до трьох, потім відкрийте очі і подивіться вдалину, рахуючи до п'яти. Повторити 4-5 разів.

VIII. Закріплення знань учнів. Підсумок уроку.

- Урок наближається до кінця. Перевіримо, як засвоїли тему уроку.

Які нові слова запам'ятали? Пригадаємо їх.

Робота в парах - один учень називає слово - інший пояснює, що воно означає. Слова записані на картках (Інформація, новини, повідомлення)

Відповіді на питання (ст. 62 завд 1-4)

VI. Домашнє завдання с. 62 (завд 5-6)

Урок 18

Розробив вчитель початкових класів Волошина А.Ф., Свіршковицької
ЗОШ Чемеровецького р-ну

Тема . Команди і виконавці

Мета. Ознайомити учнів із поняттями «команда» і «виконавці»; формувати практичні навички при роботі із програмою Scratch; розвивати логічне мислення, образну пам'ять, довільну увагу, виховувати бажання піклуватися про своє здоров'я

Обладнання: підручник «Сходінки до інформатики »Й.Я. Ривкінда (с.86-90), програма Scratch, презентація до уроку.

Хід уроку

I. Організація класу до уроку. (2хв)

I.1. Ранкова зустріч

Доброго ранку !

-Доброго дня , - говоримо ми.

-І кажу вам я!

Хай плещуть долоньки,

хай тупають ніжки ,

хай сонце сміється

і сяє усмішка!

-Доброго ранку!

-Доброго дня!

Сьогодні ми знову зустрілися на уроці, який навчить нас володіти знаннями всього світу. Тож я надіюся, що сьогодні ви прийшли на урок з чудовим настроєм і величезним бажанням дізнатися щось нове. Давайте повторимо правила вихованих учнів. Слайд 2

I.2. Повторення правил поведінки у комп'ютерному класі. (2хв)

Розігрування ситуації «Петрик і Незнайко»

Прийшов якось Петрик до Незнайка в гості.

- Привіт Незнайку! – привітався Петрик.

- Привіт. – сумно відповів Незнайко.

- Чому такий засмучений? – запитав Петрик.

- Ось, потрібно вивчити правила поведінки в комп'ютерному класі.

- Так це зовсім просто! – зрадів Петрик. – Давай швиденько я тобі допоможу і підемо грати у футбол.

І Незнайко погодився. На уроці інформатики вчитель запитав Незнайка правила і ось що він відповів.

Діти, а давайте разом пограємо гру «Сигнал» Слайд 3

Підняти червону картку, якщо Незнайко озвучив правило неправильно і зелену, якщо правило озвучене вірно.

- Гратися на комп'ютері можна досхочу
- Відстань до екрану повинна бути 50-60 см
- Поїсти можна і біля комп'ютера
- Якщо вимкнувся комп'ютер, то не смикай за кабель
- Якщо в тебе мокрі руки або одяг, то сідати до комп'ютера не можна

- На клавіші потрібно тиснути сильно
- Коли пролунав дзвоник на урок, швидко біжи до комп'ютера і вмикай його
- До екрану доторкатися можна тільки пальцем

Які ще правила техніки безпеки ви знаєте?

Молодці ! З такими розумними дітьми можна сміливо працювати далі.

II. Основний етап уроку

II.1.Актуалізація опорних знань(3 хв)

Сьогоднішній наш урок буде потребувати ваших знань з української мови.

Прочитайте , будь ласка, запропоновані речення.

1.Учні уважно слухають учителя.

2. Чи уважно учні слухають учителя?

3.Учні, слухайте уважно !

Як можна розділити дані речення за метою висловлювання.

Як ви думаєте,яким з речень може користуватися комп'ютер?

Так, спонукальним реченням.

Давайте складемо спонукальні речення, які можна вживати в комп'ютерному класі.

-Включи комп'ютер.

-Запусти програму для створення документа.

-Вибери розмір шрифту...

II.2.Повідомлення теми і постановка мети уроку.(1 хв)

Слайд 4.Гра «Шифрувальник»

Речення , яке спонукає до дії – це ...а(4) о(2) м(3). к(1) н(5) д(6);а(7)

Той, хто виконує команди називається

в(1), к(3), и(2), О(4),а(6), в(7),н(5),е(9), ц(8), м(10)

Тож познайомтеся з темою нашого уроку.

«Команди і виконавці»

II.2. Пояснення нового матеріалу(10 хв)

Пояснення учителя.

Сьогодні ми познайомимось із новим героєм наших уроків Рудим котом.

Разом із ним ми будемо вчитися рухатися, малювати і навіть говорити. А ще навчимося змінювати його зовнішній вигляд.

А допоможе нам в цьому програма Scratch(в перекладі з англійської мови «подряпина») Слайд5

На робочому столі комп'ютера ми можемо знайти піктограму (значок цієї програми)



Слайд 6.Познайомимось із складовими вікна даної програми.

Впізнай командира і виконавця. Озвуч команду.



Групи команд
виконання

Команди для

Слайд 7.

У лівій частині вікна знаходяться команди. Їх може виконувати Рудий кіт. Вони розподілені за групами: рух, вигляд, звук, олівець. Щоб побачити команди, потрібно вибрати одну з кольорових кнопок.



Групи команд

Слайд 8. Рудий кіт буде виконувати ту команду, яку ви перетягнете в центральну частину вікна прийомом «перетягування»



Рудий кіт виконує всі команди на прямому білому полотні, яке називається сцена.

II.3. Фізкультхвилинка на увагу: (2 хв)

- Зроби крок, стрибни, повернись направо, повернись наліво, повернись наліво, повернись наліво, зроби крок, стрибни, повернись направо. (Повторити двічі з музичним супроводом)

II.4. Практична робота з комп'ютером. (9 хв)

Навчаємо Рудого кота говорити.

Виконуй такі дії:

1. Запусти на виконання програму Scratch .

(Знайди на Робочому столі значок програми і двічі клацни ліву кнопку миші.)

1. Вибери у лівій частині вікна кнопку Вигляд.

4. Перетягни команду «говорити впродовж» у центральну частину вікна.

5. Запустити команду на виконання — підведи до команди вказівник і двічі клацни ліву кнопку миші. Поспостерігай за поведінкою Рудого кота.

6. Зміни у команді говорити впродовж слово «Привіт!» на «Доброго дня!»

7. Запусти команду на виконання.

8. Перетягни наступну команду «говорити впродовж» у центральну частину та приєднай до попередньої команди.

9. Зміни у команді «говорити впродовж» слово привіт на текст « Я – Рудий кіт ! Радий нашому знайомству».

10. Запусти групу команд на виконання. Для цього підведи до будь – якої команди вказівник і двічі клацни ліву кнопку миші.

II.5 Закріплення нових знань. (3 хв)

- 1. Склади 2-3 запитання до статті «Команди і виконавці»
- 2. Гра «Я запитую – ти відповідаєш»
- 2. Робота в парі «Виконавець Олівець» (Вправа 4, підр. , с.89)

II.6. Релаксація (2 хв)

Закрийте очі. Відведіть руки назад і складіть у «замочок». Зведіть лопатки. Повільно прогинайте спину назад. Зупиніться. Станьте рівно. Розслабте м'язи. Уявіть себе в аквапарку. Багато свіжого повітря й води. Простежте очима за уявним водоспадом. А тепер ви спускаєтесь водною гіркою. Стоп. Повільно розплющуємо очі. Сідаємо на місця.

II.7. Самостійна робота

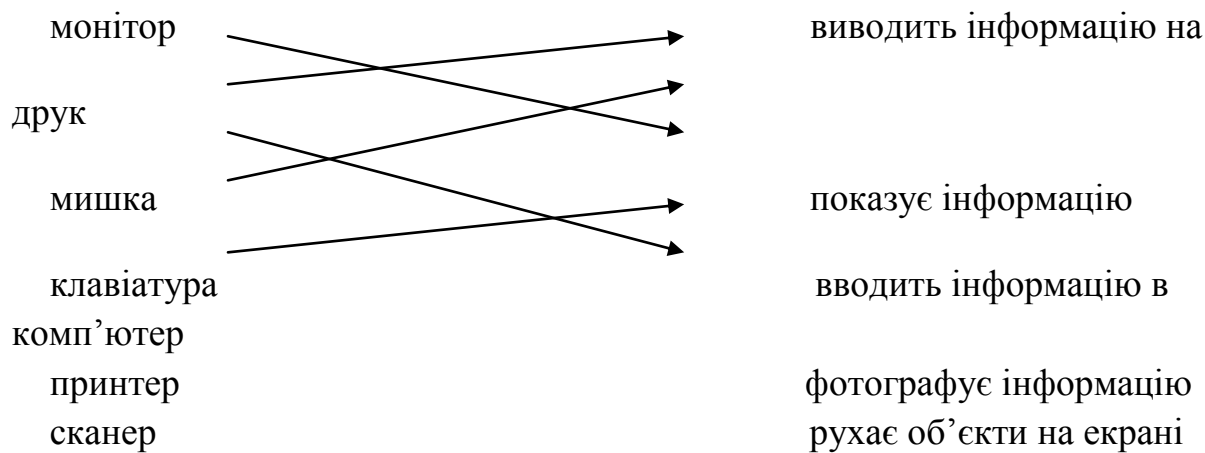
Самостійна робота з підручником с.89-90

Виконання логічних вправ. (9 хв)

Завдання 1

Незнайко з'єднав стрілочками компоненти комп'ютера з їх можливостями. Переглянь, чи все правильно зробив Незнайко. Постав правильно стрілки червоним кольором.

Обласна творча група вчителів початкових класів ХОІППО



Цікаві завдання2.

Учень читає незрозумілу інформацію. Він повинен змінити лише одну літеру так, щоб інформація стала зрозумілою.

Рік пішов гуляти в сад.

Не дійшов, бо повз назад. (*рак*)

Лисичка знає назубок

Смачненьку казку «*Колосок*» («*Колобок*»)

Соловей затьохкав влітку,

Як побачив гарну *клітку*. (*квітку*)

Кинула шишку на мене зозуля.

У мене на лобі з'явилася *куля*. (*гуля*)

Наш Данилко лісоруб,

Він спиляв старезний *чуб*. (*дуб*)

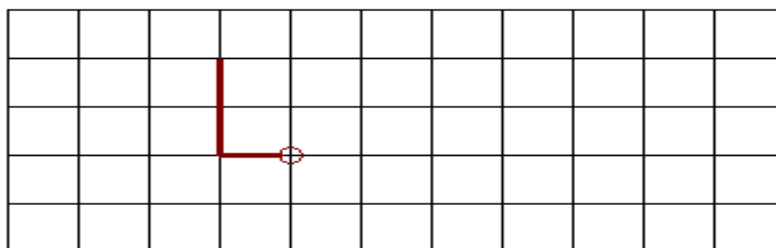
Охав автобус, віз пасажирів:

Учених пташок, дресированих звірів... (*їхав*)

Завдання 3: *Звідки викотилася кулька?* (домалюй на карті шлях кульки та крапку)

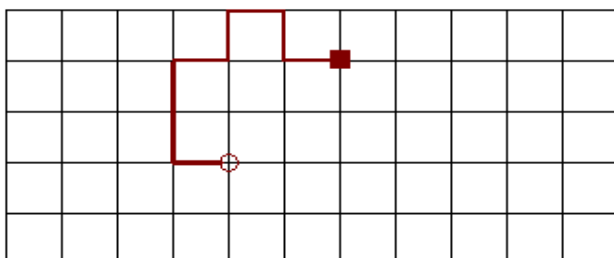
ЗВІДКИ ВИКОТИЛАСЯ КУЛЬКА?

(домалюй на карті шлях кульки та крапку ■)



Завдання 1: Звідки викотилася кулька?

Відповідь



III. Заключний етап уроку

Завдання - гра «Крокодил»

Команди викликаються до дошки і стають один біля одного.

Завдання: назвати слова, які пов'язані з предметом «Інформатика».

Учень, який думає довше 10 секунд, вибуває з гри. Перемагає команда, яка «виб'є» гравців-конкурентів.

III.1. Постановка домашнього завдання (2 хв.)

1. Дати відповіді на запитання с. 98 (завдання 1-3),
2. Завдання для кмітливих с. 90(завдання 1-3)

III.2.Підведення підсумків уроку(1 хв)

Обласна творча група вчителів початкових класів ХОІППО

Аналіз діяльності учнів на уроці. Вербальне оцінювання.

Самоаналіз учнів

Учні визначають свою поведінку на уроці і замальовують свій смайлик відповідним кольором.

Червоний: Я був неуважний, не виконував вказівок учителя, заважав іншим, розмовляв не за темою, порушував правила техніки безпеки.

Рожевий: Я був неуважний, не завжди виконував вказівки учителя, іноді заважав іншим.

Синій: Намагався працювати, але час від часу відволікався на сторонні справи.

Жовтий: Був уважний весь урок, працював, незважаючи на перешкоди.

УРОК 21

Розробив: вчитель інформатики Воронюк О. Ю., ЗОШ №15 м. Кам'янця - Подільського

Тема: Алгоритми у нашому житті

Мета.

- **Навчальна:** ознайомити з поняттям алгоритм, вимогами до нього, вчити складати прості побутові алгоритми.
- **Розвиваюча:** розвивати увагу, пам'ять, алгоритмічне мислення, вміння аналізувати і робити висновки.
- **Виховна:** виховувати інтерес до інформатики, інтерес до історії.

Обладнання: програма «Scratch», роздаткові матеріали, презентація вчителя.

Хід уроку:

I. Організація класу.

Привітання. Визначення відсутніх.

*Розпочнемо урок,
Часу зовсім не гаючи.
І радість ми пізнаємо
Лиш труднощі долаючи!*

II. Перевірка домашнього завдання

Бліц-опитування

Вам відомі поняття "команда" і "виконавець", «система команд виконавця». Що вони означають?

- ☐ Чи всі команди може виконати виконавець?
- ☐ Які команди може виконати тварина, людина, машина?

Гра у виконавця: учні попарно демонструють виконання (чи невиконання) команд певними виконавцями («Черговичок, Робот-спортсмен, Робот-учень чи інші), один даючи команди, а інший виконуючи їх.

III. Вивчення нового матеріалу(презентація).

1. Актуалізація опорних знань. Давайте пригадаємо деякі правила.

- ☐ Які команди може подавати пішоходу регулювальник? Покажіть.
- ☐ Які правила запалювання газової плити?
- ☐ А як закип'ятити воду у чайнику?
- ☐ А можна спочатку включити газ, а потім запалити сірник? Чому? (Всі вказівки (команди) потрібно виконувати послідовно).

2. Мотивація навчання

І на уроках і у повсякденному житті ми зустрічаємось з виконанням деяких послідовностей дій.

3. Повідомлення теми і мети.

Тема сьогоднішнього уроку — "Алгоритми у нашому житті". Запишіть у зошит. Ми маємо познайомитись з поняттям алгоритму і навчитись складати алгоритми, які присутні у нашому буденному житті, а також знову дечому навчимо Рудого kota.

4. Пояснення матеріалу (з елементами бесіди).

Робота з зашифрованою (презентація)

Сторінка для допитливих (презентація вчителя).

Слово «алгоритм» походить від імені математика, який жив дуже-дуже давно у місті Хорезмі. Звали його Аль-Хорезмі. Як науковий термін спочатку воно позначало лише правила виконання дій у десятковій (ми нею всі користуємось при виконанні обчислень) системі числення. А з часом це слово придбало більш широкий зміст і стало позначати будь-які точні правила дій.

З алгоритмами ми зустрічаємося щодня. Це послідовність команд, виконання яких повинно привести до результату. На уроках математики ми з вами вчимо правила додавання трицифрових чисел: одиниці додають до одиниць, десятки - до десятків, сотні - до сотень. Це - алгоритм. На уроках української мови ми, наприклад, перевіряємо ненаголошені голосні е та и. Нагадайте мені правила-алгоритм цієї перевірки. (Змінити слово так, щоб ненаголошений склад став наголошеним, визначити, який же звук чується в цьому складі, написати букву на позначення цього звуку і в слові, яке перевіряється). Виконавцями алгоритмів може бути будь-хто: і людина, і комп'ютер. Тому алгоритм повинен відповідати певним вимогам. Перш за все він має бути зрозумілим, ефективним, приводити до певного результату.

Робота з підручником (п.21, ст.104): читання тексту вголос по абзацах.

Отже, що таке алгоритм? (Послідовність команд).

Самостійно наведіть приклади життєвих ситуацій, які можна назвати алгоритмом, запишіть у зошит.

Кожен з нас, не замислюючись, постійно використовує сотні тисяч різних алгоритмів. Спробуйте згадати деякі з них (Розгляд алгоритму автобусної екскурсії по місту. Доповнення алгоритму).

IV. Закріплення вивченого матеріалу.

Розставте номери для дій так, щоб вийшов алгоритм збору і виходу до школи.

- Почистити зуби. (6).
- Відключити годинник, щоб не дзвенів. (3).
- Прибрати ліжко і зробити зарядку. (4).
- Взяти капці (2).
- Підняти з ліжка. (1).
- Взяти портфель і піти до школи. (8).
- Вмитись, одягнутись, поснідати. (5).
- Одягнути куртку або пальто. (7).

Давайте відпочинемо і складемо алгоритм нашої фізкультхвилинки.

Фізкультхвилинка.

Станьмо, діти, чітко в ряд,

Вирушаємо у сад.

Руки вгору піднімаєм,

Наче яблука зриваєм.

Назбираємо багато,

5. Повторити дії 3,4

Щоб узимку ласувати.

Руки на пояс поставимо всі

Будем стрибати, немов горобці.

Крильця вниз всі опустили

І на місці походили.

1. Встати.

2. Підрівнятись.

3. Підняти руки вгору,

4. Опустити руки вниз (двічі).

6. Поставити руки на пояс.

7. Пострибати вперед- назад (6 разів).

8. Опустити руки вниз.

9. Виконати кроки на місці (6 разів).

Робота з комп'ютером. Робота в зошитах

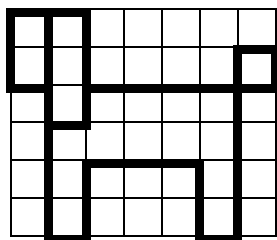
Бесіда по правилах техніки безпеки.

Учень вирішив показати свої знання однокласниці, почав від'єднувати монітор і клавіатуру від поламаного комп'ютера. Чи порушив він правила з техніки безпеки? Якщо так, то які?

Неуважний учень спав на уроці і не чув пояснення вчителя про порядок виконання роботи. Потім він прокинувся, згадав про роботу та без дозволу вчителя прийшов до іншої парти подивитись, чим займаються однокласники. Чи порушив він правила з техніки безпеки?

Робота з програмою "Scratch".

Графічний диктант. Дітям роздаються аркуші в клітинку, на яких у центрі стоїть крапка. Вчитель дає команди, а діти виконують. У результаті повинен вийти малюнок (песик-спаніель).



Зразок диктанту:

Праворуч 5 клітинок. Вгору 1 клітинка. Ліворуч 1 клітинка. Вниз 5 клітинок. Ліворуч 1 клітинка. Вгору 2 клітинки. Ліворуч 3 клітинки. Вниз 2 клітинки. Ліворуч 1 клітинка. Вгору 6 клітинок. Ліворуч 1 клітинка. Вниз 2 клітинки. Праворуч 1 клітинка. Вниз 1 клітинка. Праворуч 1 клітинка. Вгору 3 клітинки. Ліворуч 1 клітинка.

На сторінці підручника 106 повторити правила роботи у програмі "Scratch". Спробуйте намалювати ваш малюнок, подаючи команди Рудому коту. Дайте виконавцеві правильні команди, і він намалює для вас малюнок.

Якщо клас не поділяється на підгрупи, то частина учнів працює за комп'ютером, а частина в зошитах описує у вигляді алгоритму ситуацію з презентації «Бутерброд». Потім частини міняються.

Фізкультхвилинка для очей (релаксація під лагідну музику)

Станьте і заплющіть очі. Уявіть собі білий вітрильник, що гойдається на хвилях. Він чекає вітру. Ви теж гойдаєтесь на цій яхті. Нарешті подув свіжий вітерець.

Обласна творча група вчителів початкових класів ХОІППО

Вам приємно. Дуже легко дихається. Яхта теж легко пливе у відкрите море. А ви розплющуєте очі. Повільно переводьте погляд угору-вниз і навпаки. Стоп. Сідайте дуже повільно на місця. Поаплодуйте собі, ви добре попрацювали за комп'ютером.

Розвиток логічного мислення

1) виконати завдання з презентації Вправи-думайлики.

2) Задачі з логічним навантаженням.

☐ У бабусі Мусі внучка Маша, кіт Пушок, собака Дружок. Скільки у бабусі онуків? (*Одна Маша*).

☐ У першій коробці лежало 10 олівців, у другій - стільки, скільки у першій, а у третій - стільки ж, скільки у другій. Скільки олівців у третій коробці? (*10 олівців*).

☐ Вова поїхав до бабусі в понеділок, а повернувся в понеділок наступного тижня. Через скільки днів повернувся Вова? (*Через 7 днів*).

Типові питання до уроку

☐ Що таке алгоритм?

☐ Де в житті ми зустрічаємося з ними?

☐ Наведіть приклади алгоритмів.

V. Домашнє завдання

Опрацювати п.21. Виконати завдання і дати відповіді на питання на ст.107

Скласти в зошиті алгоритм пришивання гудзика.

VI. Підсумок уроку. Підсумкова бесіда.

Чи сподобався урок? (червона чи зелена картка)

Що запам'яталося найкраще?

Конспект уроку №22

Розробив вчитель початкових класів Кононенко Л.В.,
Старокостянтинівської ЗОШ №3 І-ІІІ ст.,

Тема: незвичайний урок малювання

Мета: закріпити правила поведінки і безпеки життєдіяльності в комп'ютерному класі. Ознайомити учнів з інтерфейсом графічного редактора «Tux Paint», навчити користуватися інструментами і палітрою кольорів. Розвивати увагу, пам'ять, творчі здібності. Формувати інформаційну, самоосвітню, здоров'язберігаючу, комунікативну компетентності.

Тип уроку: комбінований урок.

Матеріали до уроку: підручники «Сходинки до інформатики» авт. Г.В. Ломаковська, Г.О.Проценко, Й.Я. Ривкінд, Ф.М. Рівкінд; комп'ютерна програма Tux Paint, мультимедійна презентація, набір дитячих фабричних штамтів.

Хід уроку

I. Організаційна частина (1 хв)

Доброго ранку, доброго дня!

Я вам бажаю здоров'я й добра!

Всі на уроці? І не сумуємо?

В світ інформатики дружно крокуємо!

II. Перевірка домашнього завдання (3 хв)

1. Поняття «Алгоритм»

- На попередньому уроці ми вивчали тему «Алгоритми в нашому житті».

- А що таке «алгоритм»? Допоможіть Рудому котові (слайд 1).

- З яких речень він найчастіше будується?

- Коли ми їх використовуємо в повсякденному житті?

- Ви вже вчилися складати алгоритми, які застосовують у життєвих ситуаціях.

2. Гра «Майстер-шеф» (зібрати алгоритм в правильній послідовності

«Приготування фруктового салату») (слайд 2)

* постав страву на стіл

* наріж шматочками

* помий яблуко та банана

* склади у десертну тарілку

* очисти фрукти від шкірки

* полий збитими вершками

- Перевіримо (слайд №)

III. Розвивальні завдання (5 хв)

1. Усна колективна робота.

- Відгадайте загадки і складіть із перших літер закодоване слово

*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1. Як називають весняну квітку, названу чоловічим і жіночим іменами?

2. Синя шуба покрила весь світ.

3. Вишня, яблуко, груша, слива одним словом?

4. Що у нашому городі стає першим у пригоді?
Виростає щодоби, мов у лісі ті гриби.
 5. На вузькій доріжці – голова і ріжки. Хто ж повільно так повзе, домівку на собі везе?
 6. Маленька, сіренька, а хвостик, як шило.
 7. Жовте, соковите, на деревинку одіте.
 8. В Італії – чиполліно, у німців – циболле, у росіян - лук. А в Україні -?
 9. Не сніг, не лід, а сріблом дерева прикрасить.
 10. Голки має коротенькі, всім знайомі ці гілки,
Її шишки довгі-довгі і нагадують свічки.
- (Іван-та-Мар'я, небо, фрукти, огірки, равлик, миша, абрикос, цибуля, іній, ялинка)(слайд4)

І	Н	Ф	О	Р	М	А	Ц	І	Я

IV. Повідомлення теми уроку

-Сьогодні на нас чекає нова і дуже цікава інформація.

Урок малювання у нас незвичайний,
Він дуже корисний і дуже повчальний!

IV. Робота над темою уроку (6 хв)

1. Опрацювання статті підручника “Незвичайний урок” (с. 112-113).

Учитель: Вас чекає комп'ютерне диво.

Цікава, корисна і просто красива

Програма «Tux Paint».

Часткове читання тексту статті вчителем. Демонстрація інтерфейсу програми «Tux Paint».(слайди 5-6)

V. Фізкультхвилинка – рухлива гра «Є контакт» (2 хв)

- Ви зараз будете електрончиками, які переносять інформацію між пристроями комп'ютеру. Їм дуже подобається вітатись. А вітаються вони так: потискають один одному руку, торкаються плечима, торкаються спинами. Як тільки вони вітаються, то кажуть: «Є контакт».

Давайте спробуємо, які з вас будуть електрончики.

(Діти під музику за сигналом вчителя починають хаотично рухатися по кімнаті і вітаються з усіма, хто зустрічається на їхньому шляху, промовляючи при цьому: «Є контакт». Вітатися треба певним чином:

1 плеск у долоні вчителя - вітаємося за руку; 2 плеск у долоні - вітаємося плечима; 3 плеск у долоні - вітаємося спинками.

Коли музика зупиняється, діти зупиняються і ведучий робить новий плеск у долоні. Для повноти тактильних відчуттів бажано ввести заборону на розмови під час цієї гри).

VI. Робота за комп'ютером (10хв і 10 хв)

(Клас поділяємо на дві групи- « електронники +»(дівчатка) і « електронники-»(хлопчики)

1. Повторення правил безпечної поведінки і безпеки життєдіяльності в комп'ютерному класі. Завдання «Виправ помилку»:

- діти забігли у клас у мокрому одязі, не змінивши брудного взуття, з мокрими парасольками;

- хлопці після уроку фізкультури занесли у кабінет інформатики санчата, лижі і ковзани;
- учні після прогулянки сіли за парти у верхньому одязі, капелюхах і шапках;
- які правила ТБ порушили учні?

2. Інструктаж учителя «Працюємо з новою програмою Tux Paint

(с. 113-114 підручника «Сходінки до інформатики»).

3. Самостійна творча робота учнів з комп'ютерною програмою Tux Paint.

Завдання для дівчаток- «Прикрасити святковий торт» (робота зі штампами, об'єднаними в групу рослини).

Завдання для хлопчиків «Зібрати інструменти на полицю шафи» (робота зі штампами, об'єднаними в групу інструменти)

(Коли працюють дівчатка за комп'ютером, хлопчики працюють з «Набором фабричних штамтів»-створення кадрів мультфільма і навпаки)

4. Релаксація (1 хв)

Учитель: ваші очі стомились, тому виконаємо кілька вправ для них.

1. В середньому темпі зробити 3-4 кругових рухів очима праворуч і так само ліворуч, «малюючи сонечко». Розслабивши м'язи очей, подивитись у вікно, спостерігаючи, як гойдаються віти дерев і пливуть хмарки. Швидко поморгати, закрити очі і, рахуючи до 10, уявити як іде дощик (летять сніжинки).

2.Очки вліво подивились
Там нічого не змінилось!
Вправо поведем зінички...
Ні зайчати, ні лисички...
Ми нікого там не бачим?
Знову вліво... і направо...
Це не вправи, а забава!

3. Очі вгору, очі вниз!
Не лінуйся! Посміхнись!
Ще раз вгору,
Знову вниз!
І на цьому – зупинись!
Оченьтам зняли втому,
До роботи, нумо, знову!

VII. Підсумок уроку (2 хв)

Запитання для підсумкової бесіди.

- Що сподобалося на сьогоднішньому уроці?
- Пригадай, що означає слово Tux та вибери правильну відповідь:
А) ім'я кішечки Б) ім'я пінгвіна В) ім'я цуценяти
- Яка програма використовується для створення малюнків, ілюстрацій до казок та вітальних листівок?
- Як запустити на виконання програму Tux Paint?
- Для чого призначена палітра кольорів?
- Які інструменти малювання графічного редактора Tux Paint ви запам'ятали?
- Як завершити роботу з програмою Tux Paint?

Урок №23

Розробив вчитель початкових класів Кравець С.А., Хмельницького НВК №2

Тема: Об'єкти.

Мета:

- Розповісти учням про об'єкти, навчити давати характеристику, визначати характерні особливості об'єктів, розрізняти їх суттєві та несуттєві ознаки, збагачувати словниковий запас вдосконалювати вміння створювати малюнки;
- розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять, координацію рухів при роботі з мишкою;
- виховувати любов до природи, інтерес до вивчення інформатики;

Обладнання: підручник «Сходинки до інформатики» (Й.Я. Ривкінд) роздатковий матеріал (картки з завданнями), мультимедійна презентація, комп'ютери, програма «Tux Paint»

Тип уроку: вивчення нового матеріалу.

Хід уроку

I. Організація класу

Доброго дня всім. Слайд1

- Діти, перевірте, будь ласка, готовність до уроку.
- На минулому уроці ми познайомилися з графічним редактором Tux Paint. Сьогодні ми продовжимо роботу в ньому, а також познайомимось таким поняттям як об'єкт.

II. Повідомлення теми, мети уроку Слайд2

Мета наша дізнатися що називають об'єктом, навчитися аналізувати навчальні об'єкти, розрізняти їх ознаки, групувати та класифікувати об'єкти; продовжити працювати у «Tux Paint»;

розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять, координацію рухів при роботі з мишкою;

III Перевірка домашнього завдання.

IV. Актуалізація опорних знань.

Поговоримо:

1. З якою програмою ти познайомився на минулому уроці?
2. Як запустити програму Tux Paint?
3. З якими інструментами познайомився?
4. Для чого призначена палітра кольорів?
5. Як завершити роботу з програмою Tux Paint?

V. Пояснення нового матеріалу.

- Отже, ми пригадали все, що знаємо про Tux Paint. Можна продовжити працювати в ній.

Але, ми пам'ятаємо, що не можна починати роботу не пригадавши правил техніки безпеки в комп'ютерному класі

- Давайте з вами пограємо у ГРУ «Долоньки» Слайд2

Приготуйте свої долоньки. Якщо ви почуєте істинне правило з ТБ то плескаєте в долоні один раз. А якщо хибне – то двічі

1. В комп'ютерний клас заходити тихо , не штовхаючись
 2. З собою на робоче місце брати все що забажаєш
 3. Не можна торкатися до розеток
 4. Можна починати роботу за компютерами самостійно, без дозволу вчителя
 5. Відстань від екрану повинна бути 50-60 см
 6. Не можна торкатися руками будь-яких проводів та задніх стінок системного блоку
 7. Роботу виконувати з посмішкою та гарним настроєм
- Молодці! Не забули. Тепер можна починати роботу
 - Відкрийте свої піручники на ст. 117 і ми побачимо тему нашого уроку: Об'єкти. Давайте прочитаємо, що ж таке об'єкти і як їх можна розділити на групи.
 - Предмети, живі істоти, явища природи – це об'єкти.
 - Давайте розглянемо їх у підручнику. А тепер подивимося на СЛАЙД 4 . Це все об'єкти. Які предмети ви бачите? А які істоти. Чи є тут явища природи?
 - Об'єкти зображені на малюнку, існують реально. Ми їх бачимо і відчуваємо. Отже вони реальні.
 - А як ви думаєте, які ще крім реальних можуть бути об'єкти?
 - Правильно, уявні. Слайд 5 Перегорніть ст. 118
 - Що ж може бути уявним об'єктом? Давайте подивимося. Отже уявним об'єктом може бути робот, якого ти хочеш намалювати, або подарунок, який ти плануєш зробити мамі на день народження, квітка, яку ти хочеш виростити . Які ще можна навести приклади уявних об'єктів?
 - Погляньте, будь-ласка, на ст.119. А там написано, що кожен об'єкт має свої властивості. Розглянемо об'єкт кулькова ручка Слайд 6 , які ж він має властивості (Довжина, ціна, колір, розмір...) Об'єкт класна кімната Слайд6 вона має властивості (Довжина, ширина, колір, висота, кількість парт, наявність компютерів...) Об'єкт учень Слайд7 має властивості: ім'я. Прізвище. Вік, зріст. Вага, колір волосся, колір очей...) Кожна властивість об'єкта має значення. Розглянемо приклади властивостей об'єктів наведених в таблиці.
 - Ще слід сказати, що деякі властивості об'єктів не змінюють своїх значень, а деякі змінюють. Приклади на ст. 120. Розглянемо їх.

Слайд (8-11)

V. Робота за комп'ютером

А тепер давайте будемо працювати групами. Відповідно до кольорових карток у нас 3 групи (червона -1, синя – 2, жовта - 3). По черзі відповідно кольору кожна група виконає завдання на картках.

Практична робота

1. Запусти програму Paint Тух (двічі клацни по  на робочому столі)
2. Вибери на панелі інструментів **Новий**,  потім  і обери заготовку і натисни **Відкритий**



3. Вибери інструмент Пензлик та розфарбуй. Форму Пензлика змінюй.
Колір обери за власним бажанням.



Якщо потрібно відмінити дію, клацни на Відміни, а якщо стерти користуйся Гумкою.



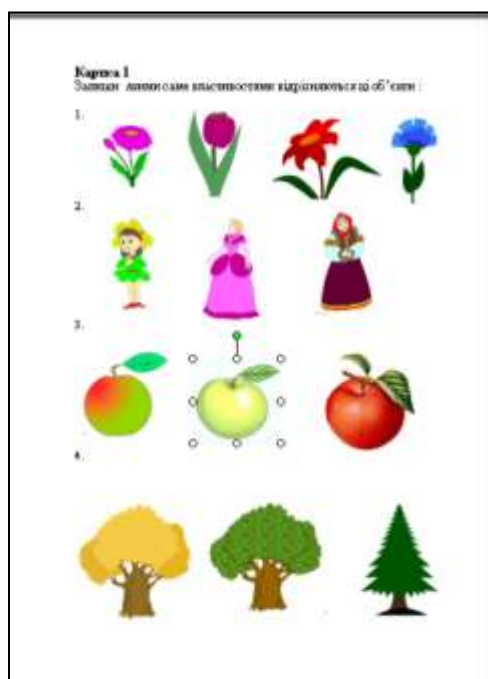
1 група

Група, в якій лежать на партах червоні картки сідають за комп'ютери.
Решта класу попрацює в парах. Покажіть мені свої пари. Дуже добре.

2-3 групи

Візьміть картку під №1.

Підніміть на мене очі і уважно послухайте завдання.



Вам слід записати, якими саме властивостями відрізняються ці об'єкти
В кого є запитання, той піднімає руку. І хто впорається також піднімає руку.
До роботи. (Слідкую за роботою учнів за комп'ютерами).
Команда червоних карток впоралася із завданням. Вони сідають на місця. І ми перевіряємо, що ж з'явилося на картках.

VI. ФІЗКУЛЬТХВИЛИНКА Слайд12

За комп'ютери сідають ті, у кого на парті лежить синя картка.

2 група – Практична робота

1-3 групи

Ст. 118. Назви об'єкт- відгадку.

1. Голуба хустина, жовтий клубок. По хустинці качається, людям усміхається.

Слайд13

2. Що то за очі: одне світить удень, а друге – опівночі? **Слайд14**

3. Іде лісом – виблискує, не шелестить. Іде водою – яскравіє, не плює котить.

Слайд15

4. Змахнула птаха крилом – закрила півсвіту чорним рядном. **Слайд16**

5. Зроду рук своїх не має, а узор вишиває. **Слайд17**

6. Прозорий, як скло, та не вставиш у вікно. **Слайд18**

7. День прибуває – коли це буває? **Слайд19**

8. Ти по ньому б'єш ногою, він біжить перед тобою. **Слайд20**

9. Без крил, а по небу літає. **Слайд21**

10. Навесні тебе радую, влітку прохолоджую, восени годую, а взимку грію.

Слайд22

11. Маленький, сіренький. По гаях літає, уночі співає. **Слайд23**

12. Він за партою сидить і урок старанно вчить. **Слайд24**

3 група – Практична робота (жовті картки) 1-2 групи Ст. 121-122 Для кмітливих

- Скажіть діти, чи красиві краєвиди ви бачили на мультимедійному екрані протягом уроку? Щоб ваші очі милувалися такими ж чудовими краєвидами в навколишньому світі, слід берегти природу!

VII. РЕЛАКСАЦІЯ Слайд25

Ваші очі втомилися. Поклали руки перед собою, на парти. Закрили оченята. Повільно робимо кругові оберти. А тепер розслабили очі уявили собі теплий сонячний день, легенький вітерець лагідно торкається вашого волосся. А тепер розплющили очі. Не повертаючи голови подивилися праворуч, ліворуч, перед собою. Тепер ви повні сил і можете знову братися до праці.

VIII. Підсумок уроку

Слайд 26-27

Про що ми дізналися?

- Які властивості має книга?
- Назви декілька об'єктів, які мають властивість «круглий».
- Назви декілька об'єктів, які мають властивість «теплий».

ВИСНОВКИ:

Кожний об'єкт має багато властивостей. Властивість об'єкта вказує на його розмір, колір, склад і т.д. Впізнати об'єкт можна лише через сукупність його властивостей.

IX. Домашнє завдання СЛАЙД 28

Домашнє для кмітливих 2) ст.. 122.

- Дякую за увагу!

Урок 25

Розробив вчитель початкових класів Нетішинської ЗОШ І-ІІІ ступенів №2 Вербова Ю.М.

Тема. Інструменти графічного редактора

Мета. Ознайомити учнів з інструментами графічного редактора Tux Paint, їх видами; вчити користуватися інструментами «пензлик» і «гумка» для створення малюнків; удосконалювати навички роботи з мишею.

Розвивати логічне мислення, спостережливість, кмітливість, уяву.

Виховувати любов до мистецтва та художній смак, культуру навчальної праці при роботі з комп'ютером.

Обладнання: програма «Tux Paint», підручники, зошити з друкованою основою, картки із завданнями, індивідуальні зорові таблиці.

Хід уроку

I. Організація класу.

- *Продзвенів шкільний дзвінок,
Починається урок.
Перевірте-но, малятка,
Чи на парті все в порядку!*
- *На столі порядок в нас,
Вже урок почати час.*

II. Актуалізація опорних знань про програму «Tux Paint». Тестові завдання.

- З якою програмою ми з вами працювали на попередніх уроках? Давайте пригадаємо, що нам відомо про неї, за допомогою тестів.

1. Символом програми «Tux Paint» є ...

а) кіт б) пінгвін

2. Для відкриття програми потрібно двічі клацнути ...

а) лівою кнопкою миші б) правою кнопкою миші

3. Колір малювання вибираємо ...

а) у панелі інструментів б) у палітрі кольорів

4. Щоб скасувати свої дії, користуємось кнопкою ...

а) відмінити б) закрити

5. Штамп використовується для...

а) вставлення малюнків б) друкування тексту.

III. Мотивація навчальної діяльності.

- Одного разу Ганнуса із Мудрунчиком завітали до магазину. На полиці вони побачили молоток, пилку, викрутку, сокиру. Як ви думаєте, який напис був на полиці? (інструменти) Для чого потрібні інструменти?
- А які інструменти можна використовувати під час малювання?

Назвати їх вам допоможуть загадки.

*Дерев'яний та довгенький,
хвостик в нього є маленький.
Як у фарби хвіст мочає —
все довкола розцвітає. (Пензлик)*

*Я негарно написала,
А вона усе злизала.
Олівців моїх сусідка,
Ця вертлява-буквоїдка. (Гумка)*

IV. Повідомлення теми та мети уроку.

- Ми недарма почали говорити про інструменти, адже тема нашого уроку: «Інструменти графічного редактора». Ви дізнаєтеся, як створювати малюнки за допомогою пензлика та видаляти неправильні лінії за допомогою гумки.

V. Сприймання та усвідомлення нового матеріалу.

1. Робота з підручником (с. 126-127). Читання тексту ланцюжком. Ознайомлення з кнопками «Пензлик» і «Гумка», видами цих інструментів.
2. Опрацювання алгоритму виконання завдання у графічному редакторі «Tux Paint» (с. 128)

Фізкультхвилинка

*Раз, два! Час вставати,
Від занять відпочивати.
Три, чотири! Присідаймо,
Швидко втому проганяймо.
П'ять, шість! Засміялись,
Кілька раз понахилялись.
Сім, вісім! Потягнулись,
Покрутились, повернулись.
Дев'ять, десять! Час настав
Повернутись нам до справ.*

VI. Практична діяльність учнів.

1. Підготовка до роботи з комп'ютером. Повторення правил техніки безпеки.
 - Перш ніж ви займете місця за комп'ютерами, потрібно повторити правила з техніки безпеки.
- Гра «Так чи ні?» (Вчитель називає ситуації, учні відповідають : «так» або «ні».)
 - Можна самому лагодити комп'ютер, що зламався. (Ні)
 - Не можна торкатися пальцями екрану монітора. (Так)
 - Не можна без дозволу вчителя виконувати будь – які операції. (Так)
 - До комп'ютерного класу можна заносити різні речі. (Ні)
 - Починати роботу з комп'ютером можна тільки з дозволу вчителя. (Так)
 - Відстань від очей до екрану монітора має бути 50-60 см. (Так)
 - Клавіатуру можна класти на коліна. (Ні)
 - Працюючи за комп'ютером можна їсти й пити. (Ні)
 - Ви добре знаєте правила поведінки під час роботи з комп'ютером, тож приступаємо до роботи.
2. Робота у підгрупах.

І підгрупа – виконання завдання на комп'ютері (домалювати на малюнку водорості різними пензликами різних кольорів).

ІІ підгрупа – робота в парах (виконання завдань за підручником с.129)

Фізкультхвилинка для очей (робота із зоровими таблицями).

(Підгрупи міняються місцями: II підгрупа працює за комп'ютером, I підгрупа – з підручником)

VII. Виконання логічних завдань.

1. Росло 5 дубів. На кожному дубі - по 5 гілок. На кожній гілці - по 5 менших гілок. На кожній гілці - по 5 груш. Скільки всього груш росло на дереві?
2. Антон написав на аркуші паперу число 86 і запропонував Миколі: "Не виконуючи жодних записів, збільши це число на 12 і покажи мені відповідь". Микола миттю здогадався, що треба зробити. А чи здогадалися ви?
3. Двоє дітей підійшли до річки. Біля берега всього один човен. У якому випадку вони могли б перебратися на інший берег, якщо човен може витримати лише одного хлопчика?

VIII. Підсумок уроку.

- Що нового дізнались? Що найбільше сподобалося? Яке завдання було найцікавішим? Яке завдання викликало труднощі?

УРОК 31

Тема: Робота з розвивальними, навчальними і навчально-контролюючими програмами з математики (логіки)

Мета:

- Поглибити знання учнями правил логічного мислення;
- Розвивати аналітико-синтетичні функції, логічне мислення, кмітливість.
- Виховувати культуру навчальної праці при роботі з комп'ютером.

Обладнання: Комп'ютерна програма «Сходинки до інформатики», презентація вчителя, роздаткові матеріали.

Хід уроку:

I. Організація класу.

Привітання. Визначення відсутніх.

*Любі діти, добрий день!
Зичу праці і пісень,
А ще, друзі, всім бажаю –
Сил, натхнення на весь день!*

II. Перевірка домашнього завдання.

Розминка за презентацією

III. Вивчення нового матеріалу (презентація вчителя)

8. Мотивація навчання.

Уявіть собі, що ви пішли до лісу по гриби й назбирали повні кошики. Але після того, як прийдете додому, що необхідно зробити в першу чергу? Правильно, перебрати їх, щоб не трапився неїстівний гриб. Пропоную з наших кошиків обрати «неїстівні» слова, тобто такі, які не підходять до інших за певною ознакою.

9. Повідомлення теми і мети. Актуалізація опорних знань.

Сьогодні на уроці пригадаємо правила, необхідні для вирішення логічних завдань.

10. Розвиток логічного мислення

Завдання 1. Необхідно знайти зайве слово і виключити його.

Диван, ліжко, *помідор*, стіл.

Помідор, буряк, морква, *слива*.

Троянда, нарцис, *волошка*, бузок.

Кубики, *лялька*, конструктор, пірамідка.

Завдання 2. Букви в усіх словах переплутані, тож потрібно спочатку «зібрати» слова, а потім виключити зайве.

аркук, чарук, ейця, чакак.

орхог, няшицпе, качрег, ябкур

Завдання 3. Добери з наведених прикладів потрібне слово.

Дерево – гілка, рука - ... (сокира, палець, нога, рукавиця)

М'яч – футбол, шайба - ... (бокс, волейбол, хокей, ковзани)

Вовк – паща, птах - ... (крила, клюв, пташеня, сокіл)

Машина – двигун, комп'ютер - ... (диск, миша, клавіатура, процесор)

Завдання 4. Добери будь-яке слово до поняття з другого стовпчика таким чином, щоб був такий самий зв'язок, як у першому стовпчику.

Слово – речення.

Риба – окунь.

Птах – гніздо.

Кіт – домашня тварина.

Буква - ...

Птах - ...

Бджола - ...

Подорожник - ...

Фізкультхвилинка. «Звірята» (за презентацією)

○ Задачі з логічним навантаженням: *Задачі для допитливих.*

• Півтори курки за півтора дня знесуть півтора яйця. Скільки яєць знесуть 3 курки за 4 дні? (8)

• Одне яйце варять протягом 4 хв. Тоді воно вважається звареним. За скільки хвилин можна зварити 5 яєць? (4хв.)

• Щука важить стільки, скільки важить кілограм та півщуки. Яка вага щуки? (2кг)

○ Вправи-думайлики: за презентацією.

IV. Закріплення вивченого матеріалу

Робота з комп'ютером. Формування і закріплення навичок роботи з мишею. Комп'ютерна програма «Сходінки до інформатики» (програми за вибором).

Фізкультхвилинка для очей. (за презентацією)

V. Домашнє завдання.

Від Розмалюйка. Домалюй біля пасхального кошика пасхальну тваринку і розфарбуй картинку.

VI. Підсумок уроку. Підсумкова бесіда.

Гра «Світлофор» (кольорова картка).

«Зелений» - побільше б таких уроків!



«Жовтий» - сподобалось, але не все!



«Червоний» - урок не сподобався.



УРОК 32

Тема: Робота з розвивальними, навчальними і навчально-контролюючими програмами з англійської мови

Мета:

- Розширити знання учнів про Англію, традиції її мешканців, вдосконалити знання слів української та англійської мови, уміння їх перекладати;
- Розвивати аналітико-синтетичні функції, логічне мислення, кмітливість.
- Виховувати цікавість до вивчення іноземної та рідної мови, роботи з комп'ютером.

Обладнання: Комп'ютерна програма «Сходинки до інформатики», презентація вчителя, роздаткові матеріали.

Хід уроку:

I. Організація класу.

Привітання. Визначення відсутніх.

Дзвоник всім нам дав наказ:

До роботи швидше в клас!

Біля парти станем чемно –

Плине час хай не даремно.

Будемо уважні і старанні всі.

Сядемо рівненько на місця свої.

II. Перевірка домашнього завдання.

Функції мишки:

- наводити на об'єкт ,
- відкривати меню,
- перетягувати об'єкти.

III. Якою клавішею перетягувати об'єкти?ивчення нового матеріалу (презентація вчителя)

1. Мотивація навчання. Актуалізація опорних знань.

- Розминка за презентацією
- Робота в парах. Повторення слів, які вивчалися на уроках англійської мови та їх переклад на українську.

2. Повідомлення теми і мети.

Отже, ми повторили з вами англійський алфавіт. І тема сьогоднішнього уроку тісно пов'язана з Англією. Вона називається "Англія - країна, мову якої ми вивчаємо". Сьогодні на уроці ви дізнаєтесь багато цікавого про цю країну: з її розташуванням, про її визначні місця, про звичаї та традиції англійців.

3. Теоретичний матеріал (презентація)

На якій мові записані назви клавіш клавіатури?

Англійська мова - це мова міжнародного спілкування. На цій мові створюється більшість програм. Тому сьогодні ми більше дізнаємося про Батьківщину цієї мови та традиції англійців.

Читання і обговорення тексту-розповіді "Англія - країна, мову якої ми вивчаємо".

- Де розташована Великобританія?
- Як називається столиця Великобританії?
- На якій річці розташований Лондон?

- Що таке Біг Бен?
- Що знаходиться у центрі Лондона?
 - Де розташована резиденція королівської родини?
 - В яку форму вдягнена королівська гвардія?
 - Що є обов'язковим в Англії?
 - Якої традиції дотримуються англійці в кінці тижня?
 - Які види спорту зародилися в Англії?
 - Де зустрічають Новий рік і Різдво в Англії?
 - Яких відомих англійських письменників ти можеш назвати?

Фізкультхвилинка.

*Всі піднесли руки - раз,
І навшпиньки став весь клас,
Два - присіли, руки вниз,
На сусіда не дивись.
Будем дружно ми вставати,
Щоб ногам роботу дати.
Хто старався присідати –
Може вже відпочивати.*

Розвиток логічного мислення за презентацією.

- Вправи-думаїлики.
- Для розумників і розумниць

IV. Закріплення вивченого матеріалу

V. Бесіда з правил ТБ. Гра “Так – ні”.

- До комп'ютерного класу заходимо спокійно з дозволу вчителя.
- Біля комп'ютера сидимо рівно.
- Під час уроку ходимо по класу, коли забажаємо.
- Під час роботи в класі їмо фрукти.
- Ліпимо використану жуйку до столу.
- Без дозволу вчителя не приступаємо до роботи за комп'ютером.
- Рухаючи мишкою, голосно подаємо команди.
- Рукавом сорочки протираємо монітор комп'ютера;
- При роботі з мишкою використовуємо вказівний і середній пальці.

Робота з комп'ютером. Формування і закріплення навичок роботи з клавіатурою. Комп'ютерна програма «Ведмедик-поліглот».

Сьогодні ми побудемо перекладачами і будемо допомагати ведмедикові перекладати слова з англійської мови на українську. У верхній частині екрану ви побачите слово англійською мовою. На полі розкидані кубики з буквами. З цих букв треба скласти слово - переклад. Ведмедик може лише пересувати кубики по полю. Керувати ним будете ви за допомогою клавіш зі стрілками.

Фізкультхвилинка для очей.

Покласти долоні одну на одну таким чином, щоб утворився трикутник, затулити цим трикутником очі і повторити всі вправи за вищевказаною послідовністю. Очі під долонями повинні бути відкриті, але долоні не повинні пропускати світло.

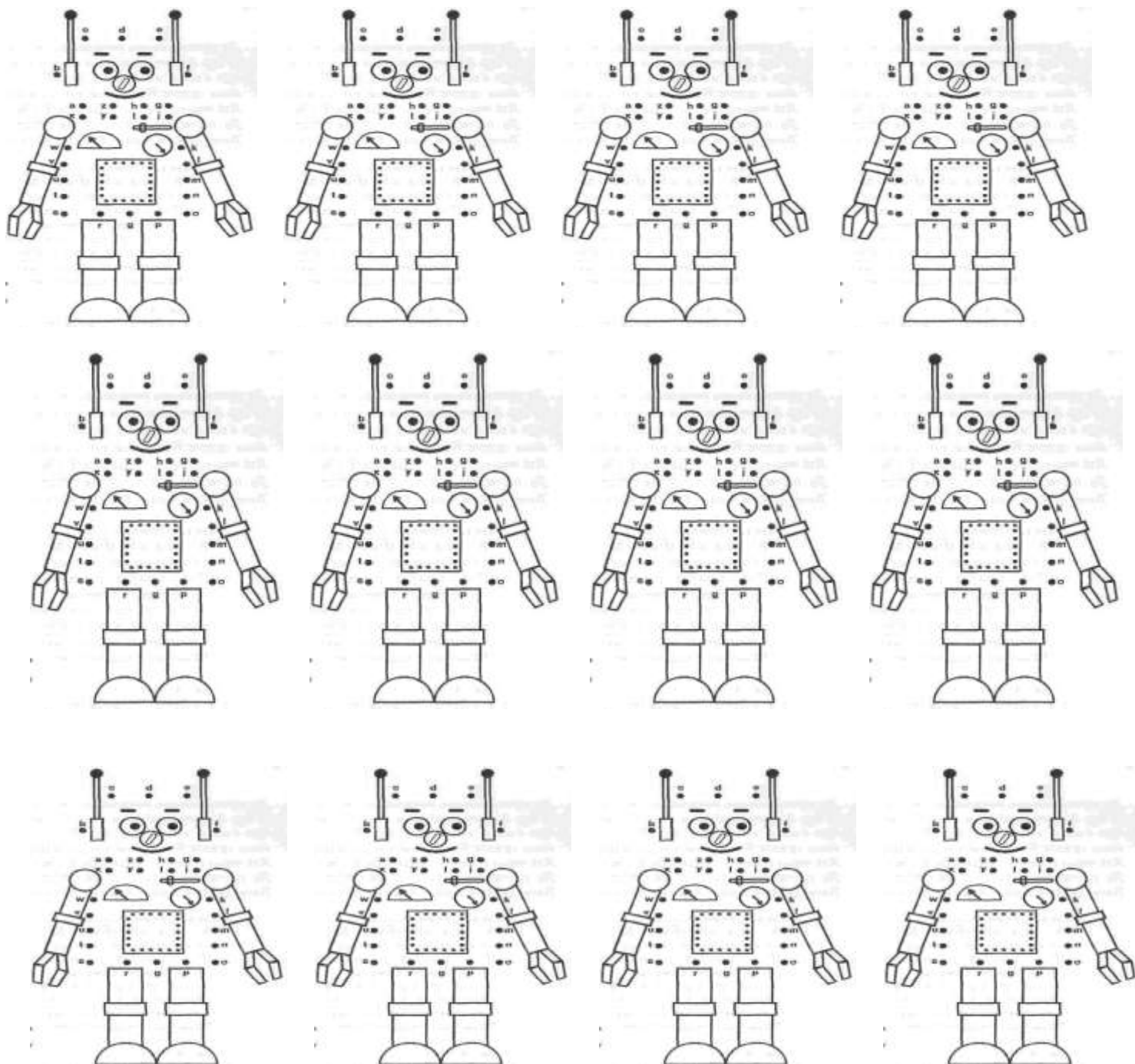
Релаксація. Закрий очі. Уяви себе туманом. Туман клубочиться, заходить у всі шпаринки, засліплює, охолоджує. Раптом промінчики сонечка пробилися крізь його товщу, зігріли нас, осяяли, звеселили.

VI. Домашнє завдання.

Від Розмалуйка. З'єднай літери за абеткою і розфарбуй картинку.

VII. Підсумок уроку. Підсумкова бесіда.

- Що цікавого ви дізнались сьогодні на уроці?
- Якої традиції дотримуються англіїці в кінці тижня?
- Де англіїці зустрічають Новий рік і Різдво?
- Які вичначні місця Лондона ви можете назвати?
- Де розташований Лондон?



**Обласною творчою групою вчителів початкових класів
розроблено конспекти уроків до підручника
«Сходи́нки до інформатики, 2 клас» (авт. О.В. Коршунова)**

Матеріал підручника формує початкові уявлення про базові поняття інформатики та навички роботи з комп'ютерними програмами, алгоритмічне, логічне та критичне мислення.

Первинне сприйняття навчального матеріалу зумовлюється такими особливостями дітей молодшого шкільного віку, як образність, конкретність та емоційність сприймання. Успішна реалізація цього процесу передбачена у підручнику поданням більшої частини матеріалу у намальованих історіях–коміксах та значною кількістю ілюстрацій. «Краще один раз побачити, ніж сто разів почути» – такий принцип був закладений в ідею подання навчального матеріалу підручника.

Реалізація особистісно орієнтованої моделі навчання здійснюється наявністю у підручнику завдань з позначкою «Поміркуй», «Працюємо удвох», «Розв'яжи», «Виконай удома». Передбачається, що завдання з позначкою «Поміркуй» будуть запропоновані учням, що потребують на уроці додаткового навантаження. Більшість завдань цієї категорії мають кілька розв'язків або потребують від учня креативного мислення, спонукають до творчого вирішення завдань. Також учитель може запропонувати таким учням додаткове домашнє завдання, позначене значком «Виконай удома».

Завдання для роботи в парах позначені значком «Працюємо удвох». Більшість завдань, що розміщені в цій категорії, – це навчальні ігри.

№

п/п Тема уроку К-сть годин

Комп'ютери та їх застосування (3 год)

1 Перша зустріч. Правила поведінки та техніки безпеки у комп'ютерному класі.

1

2 Як комп'ютер різні професії опановував 1

3 Які бувають комп'ютери. 1

Основні складові комп'ютера. Початкові навички роботи з компютером. (9 год)

4 Основні пристрої комп'ютера. 1

5 Що таке комп'ютерна програма. 1

6 Які бувають програми? 1

7 Підготовка комп'ютера до роботи. 1

8. Що таке Робочий стіл? Запуск програм з Робочого столу. 1

9 Вивчаємо клавіатуру. Мова введення. 1

10 Продовжуємо вивчати клавіатуру. Клавіші Shift та Ctrl. 1

11 Вдосконалення навичок роботи з клавіатурою та мишею. 1

12 Клавіші керування курсором. Клавіші Enter та Esc. 1

Поняття про повідомлення, інформацію та інформацийні процеси. (5 год).

13 Що таке інформація. Що таке повідомлення. 1

14 Дії, які можна виокремлювати з інформацією. Інформацийні процеси. 1

15 Короткі історичні відомості про розвиток комп'ютерної техніки. 1

16 Пристрої, що використовуються для роботи з повідомленнями. 1

17 Людина у світі інформації. 1

Алгоритми і виконавці. (4 год).

18 Ознайомлення з поняттям команди. Команди і виконавці. 1

19 Поняття алгоритму. 1

20 Виконавці алгоритмів. 1

21 Алгоритми у нашому житті. 1

Об'єкти. Графічний редактор. (8 год)

22 Поняття об'єкту. Що таке об'єкт? 1

23 Властивості об'єктів. Значення властивостей. 1

24 Об'єкти графічного редактора. 1

25 Основні інструменти графічного редактора. 1

26 Використання інструментів олівець, пензель, гумка. Панелі налаштування інструментів. 1

27 Інструменти лінія, прямокутник, еліпс. Панель налаштування інструментів. 1

28 Додавання тексту до малюнку в графічному редакторі. 1

29 Створення простих графічних об'єктів. 1

Комп'ютерна підтримка вивчення навчальних предметів (4 год.)

30 Програми для комп'ютерної підтримки вивчення навчальних предметів. 1

31 Комп'ютерна підтримка вивчення навчальних предметів. Українська мова. 1

32 Комп'ютерна підтримка вивчення англійської мови 1

33 Комп'ютерна підтримка вивчення математики 1

Резервний час (2 год.)

Урок 1

Розробив: вчитель інформатики Ковальчук В.В., Білогірського НВК

Тема: Перша зустріч

Мета: *Познайомити учнів з новим поняттям і предметом «Інформатика».*

Ознайомити учнів з правилами безпечної роботи та поведінки в комп'ютерному класі. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати колективізм, повагу до оточуючих.

Обладнання: *малюнки персонажів підручника, комп'ютерна програма «Сходінки до інформатики», підручники, зошити з друкованою основою, комп'ютерна презентація.*

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя

- Знайомство з Комп'ютером

Презентація «Казка про комп'ютер»

Означення значення «Інформатика»

(Ознайомлення з героями підручника)

«Пригоди хлопчика і дівчинки (діти самі придумують імена) під час прогулянки»

- Таким чином, ця пригода двох друзів показала нам, як люди, тварини, тварини та технічні пристрої отримують різні повідомлення з навколишнього світу, обмінюються між собою відомостями та зберігають отримані знання. Тобто отримують, зберігають, опрацьовують і передають – **інформацію**

2. Ознайомлення з підручником та зошитом з друкованою основою.

3. Бесіда з метою визначення знань учнів

Давайте подивимося навколо. У який кабінет ви прийшли? Що ви бачите в цьому кабінеті? Як треба поводитися з комп'ютером?

5. Доповнення знань учнів про правила безпечної поведінки в комп'ютерному класі

Презентація «Правила поведінки в комп'ютерному класі»

III. Фізкультхвилинка

Сплять маленькі совенята. Раз! - розкрили оченята. Подивилися навколо, Потім вгору і додолу. Оченята - блим, блим, блим! Відпочити треба їм!

Вправо, вліво оченята повертали совенята. Совенята будуть спати, А ми будемо читати!

IV. Закріплення вивченого

1. Робота з підручником (ст. 6, 7, 8)

Хто поводить правильно?

2. Гра «Доповни речення»

А ви уважно слухали мене? Тоді доповніть речення, які я пропоную.

- > Не можна розпочинати роботу без ... (дозволу вчителя).
- > Не торкайся ... (шнурів, розеток).
- > Відстань до монітора має бути ... (50 см).
- > Не торкайся пальцями екрана ... (монітора).

V. Розвиток логічного мислення

Вікторина Презентація

VI. Підсумок уроку Гра «Так чи ні»

При роботі за комп'ютером руки мають бути чистими та сухими. (Так).

Розпочинати роботу за комп'ютером можна без дозволу вчителя. (Ні).

Під час уроку в комп'ютерному класі не можна ходити. (Так).

Не можна торкатися пальцями екрана монітора. (Так).

Урок 2

Як комп'ютер різні професії опанував

Мета: Познакомити учнів з можливостями комп'ютера, повторити правила безпечної поведінки в комп'ютерному кабінеті. Формувати навички роботи з клавішею ПРОПУСК. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати повагу до оточуючих, дбайливе ставлення до устаткування.

Обладнання: комп'ютерна програма «Сходинок до інформатики», підручники, зошити з друкованою основою.

Зміст уроку:

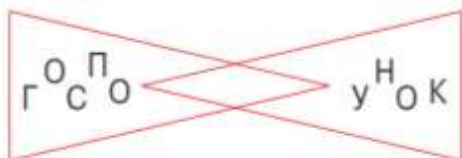
I. Організація класу

В нас робота є цікава,
Попрацюємо на славу!
З'ясуєм, що комп'ютер може,
Як у житті нам допоможе.

II. Розвивальні завдання (6–8 хв)

1. Виконання завдань у робочому зошиті.

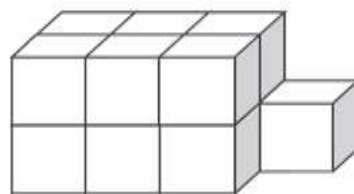
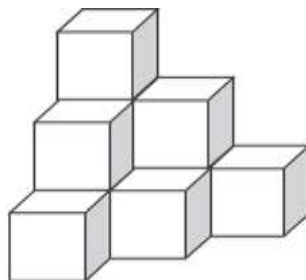
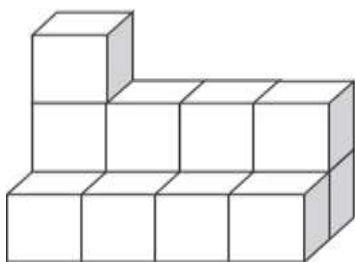
“Впиши слово у ромб” (урок 2, завдання 2).



(подарунок, господар)

Відповідь. У ромб слід вписати слово “ДАР”.

“Скільки кубиків?” (урок 2, завдання 3).



Відповідь: 13; 10; 13 кубиків.

2. Усна колективна робота.

Вчитель відкриває написані на дошці ряди чисел.

Знайдіть закономірність, за якою побудований кожний ряд. Який із цих рядів не схожий на два інші?

1) 22, 25, 28, 31, 34;

2) 21, 24, 27, 30, 33;

3) 23, 24, 25, 26, 27.

Відповідь: числа третього ряду відрізняються одне від одного на 1, а першого і другого – на 3.

III. Вивчення нового матеріалу

2. Розповідь учителя з елементами демонстрації

3.

Навіщо нам потрібен комп'ютер? Можна все життя прожити, як Робінзон Крузо: без книжок, морозива, виделок. Можна, як і сто років тому, жити без комп'ютерів, адже існувало людство без них.

Потрібно, наприклад, обчислити. Візьміть аркуш паперу, олівець і виконайте дії над числами. Але значно швидше і точніше це можна виконати на калькуляторі. А калькулятор – це і є маленький комп'ютер, на якому дуже приємно працювати.

Комп'ютер допомагає всім. Він може допомогти виконати якусь справу, стати партнером у грі тощо. Але думати і творити здатна тільки людина. А комп'ютер – навіть найскладніший і найсучасніший – тільки виконує те, що людина йому наказує. Щоправда, комп'ютер – блискучий виконавець! За одну секунду він робить від сотень тисяч до мільярда операцій. За кілька годин він здатен виконати стільки розрахунків, скільки не подужає гарний математик за все життя.

Комп'ютер відіграє дуже важливу роль у нашому житті. Зустрічаємося ми з ним у різних ситуаціях. Інколи навіть не замислюємося і не знаємо, що безліччю різних процесів навколо керує комп'ютер.

(Ілюстрація можливостей за допомогою Paint). Комп'ютер може з чорно-білого малюнка зробити кольоровий. Може змінити зовнішній вигляд людини або тварини. Може змодельовати вулицю міста або якусь будівлю. І це ще далеко не повний перелік!

Давайте прочитаємо в підручнику, що ще може робити комп'ютер.

2. Робота з підручником (урок 2 с. 9-10):

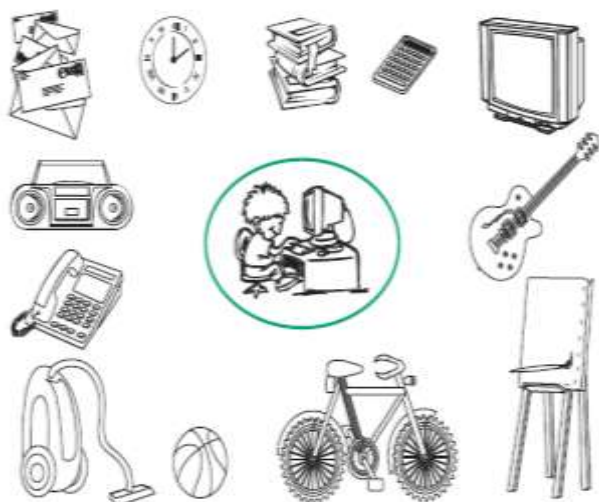
а) опрацювання матеріалу підручника;

б) бесіда

- Назви професії, у яких людині потрібна допомога комп'ютера .
- чим корисний комп'ютер для бібліотекарів?
- для чого використовують комп'ютер у магазині?
- а у школах, лікарнях?
- Навіщо комп'ютер у перукарнях?
-

3. Проблемне запитання: які речі може замінити комп'ютер?

Які із цих речей комп'ютер здатний замінити? З'єднай їх зображення з овалом у центрі. Поясни свій вибір.



Колективне обговорення (робочий зошит)

IV. Фізкультхвилинка

Працювали ми, трудилися
Так, що трішки вже й стомилися.
Встаньмо, руки догори,
Помахали-раз, два, три.
Вліво, вправо нахилилися,
На сусіда подивилися,
Одне одному всміхнулися,
Кругом себе повернулися.
Все в порядку? Потягайтесь
І за парти повертайтеся.

V. Робота за комп'ютером

2. Повторення правил безпечної поведінки

ГРА «ТАК-НІ».

Якщо ви згодні з правилом - плескайте в долоні, якщо ні - тупайте ніжками.

В клас комп'ютерний спітнілі
Ми вриваємось щосили...

(діти тупають ніжками)

Витри старанно взуття,
Не потрібне нам сміття!

(учні плещуть в долоні)

За улюблений комп'ютер
Падаєм, мов спілі фрукти...

(тупають ніжками)

А щоб сісти нам за парти,
Дочекаємось команди!

(плещуть в долоні)

Сяду від екрана так...
Сантиметрів п'ятдесят!

(плещуть в долоні)

2. Інструктаж учителя.

- Сьогодні ми з вами також будемо працювати з комп'ютером.

Комп'ютер запрошує вас у цікаву подорож. Ви побуваєте у різних місцях, де використовують комп'ютер.

Для перегляду слайдів натискай клавішу ПРОПУСК – найдовшу клавішу на клавіатурі. Можеш також скористатися клавішами зі стрілками:

- - до наступного слайда;
← - до попереднього слайда.

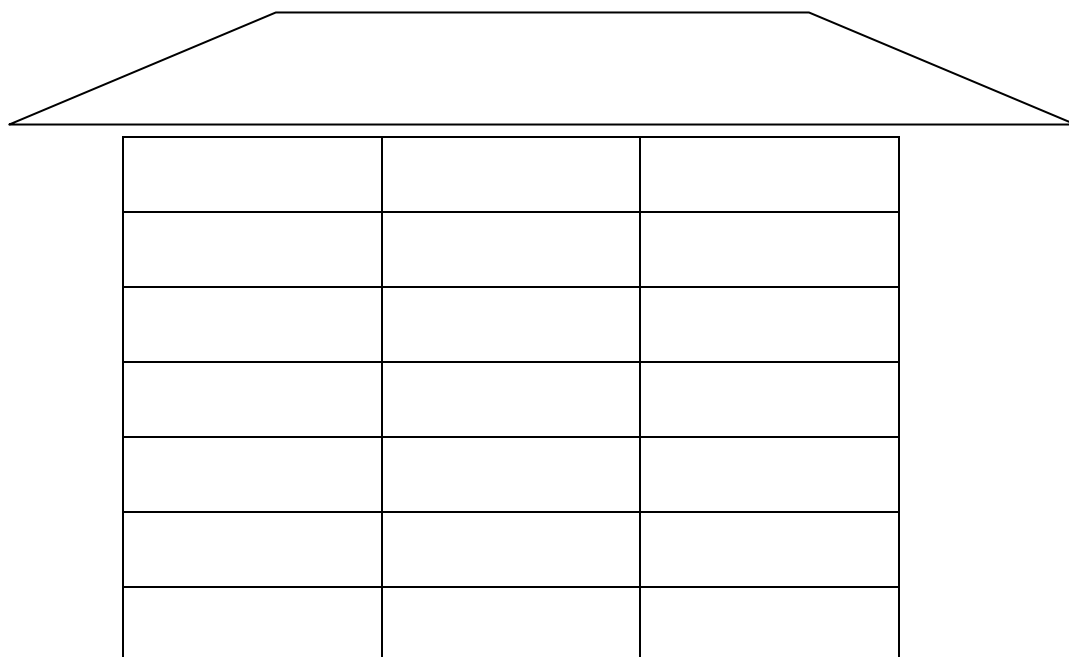
3. Робота в групах.

I група працює з комп'ютерною програмою.

II група працює в зошитах

В гостях у Розмалюйка

Розфарбуй віконечка в казковому будиночку. Ти маєш три олівці: жовтий, червоний, синій. Розфарбувати потрібно так, щоб не було однакових рядків і олівці всіх кольорів були використані.



Через 10 хвилин групи міняються місцями.

4. Релаксація.

Вправа 1. Повільні рухи очима вправо-вліво, вгору-вниз(4-5 разів)

Вправа 2. Посидіти із заплющеними очима, рахуючи до 30.

VI. Розвиток логічного мислення

Задачі для допитливих

1. П'ять яєць зварились за 10хв. За скільки хвилин звариться одне яйце?
2. У дівчинки стільки ж братів, скільки й сестер, але в хлопчика з цієї родини братів немає. Скільки в цій сім'ї хлопчиків і скільки дівчаток?
3. Визнач числову закономірність і доповни числовий ряд: 1,4,7,10,...(Кожне наступне число на 3 більше за попереднє. 1,4,7,10,13,17,20...)

VII. Підсумок уроку

1. Відгадайте загадку.

Може він порахувати, може він пісні співати,

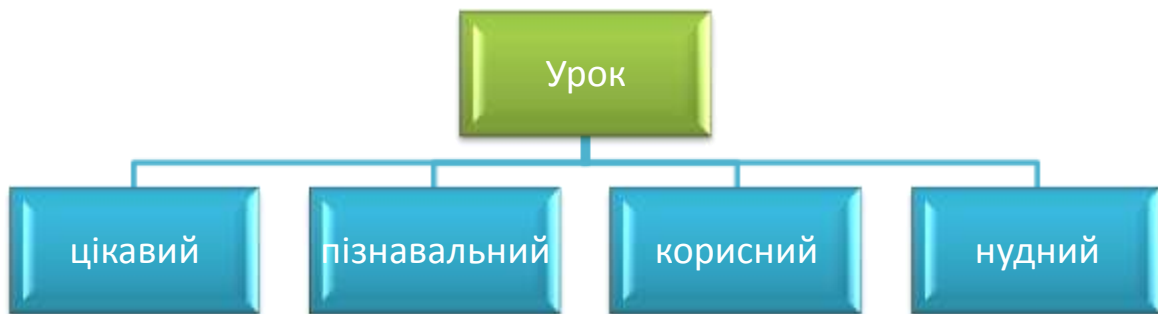
Малювати і писати, помилки перевіряти.

Може він листа прийняти, з другом швидко нас зв'язати,

Він багато чого може і завжди нам допоможе! (комп'ютер)

3. Узагальнююча бесіда

- Що може робити комп'ютер?
- Людям яких професій він потрібен ?
- Чим ми навчилися сьогодні користуватися?



*На уроці ми гарно працювали, старались,
Про можливості комп'ютера дізнались.
Розум свій знаннями збагатили,
Бо уважно слухали і гарно вчили.*

Урок 3

Тема: Сучасні комп'ютери та їх застосування.

Мета: Познакомити учнів з видами сучасних комп'ютерів, їх використанням в різних сферах діяльності людини; розвивати логічне та критичне мислення, увагу; виховувати допитливість, інтерес до навчання, дбайливе ставлення до обладнання в кабінеті.

Програмне забезпечення: Програма «Сходинки»: «Лісова галявина» або Програма «Скарбничка»: «Демонстрація».

Обладнання: малюнки, ілюстрації із зображенням професій, малюнки електронних приладів, картки з логічними завданнями, ПК.

Зміст уроку

I. Теоретична частина уроку.

1.1. Організація класу.

1.2. Перевірка домашнього завдання.

- Людям яких професій потрібен комп'ютер? Поясніть свій вибір.



1.3. «Грунування»

- Підберіть назви до малюнків та пригадайте, де у нашому житті можна використовувати комп'ютер.



Робота



Навчання

Комп'ютери
навколо нас



Розваги



Спілкування

1.4. Оголошення теми та завдань уроку.

- Сьогодні на уроці ми дізнаємось якими бувають сучасні комп'ютери.

1.5. Пояснення нового матеріалу.

- В кого з вас є комп'ютер дома?

- Який вигляд він має? Опишіть його розміри, форму, колір.

- Як ви використовуєте його?

Сьогодні в нашому житті використовують комп'ютери різні за призначенням та розмірами..

Стаціонарний комп'ютер використовується для роботи вдома та в офісі. На ньому можна зберігати багато інформації, грати в ігри.

Ноутбук – переносний комп'ютер, зручний для тих людей, які часто працюють у різних місцях.

Нетбук – переносний комп'ютер, призначений в основному для роботи в Інтернеті. (Інтернет – всесвітня мережа, яка пов'язує комп'ютери по всьому світу).

Планишет – плаский переносний комп'ютер без клавіатури. В ньому екран реагує на дотик людини, яка таким чином керує комп'ютером.

Кишеньковий комп'ютер – комп'ютер малих розмірів, який зручно носити з собою.

1.6. Закріплення вивченого. Робота з підручником.

- Розглянемо різні види комп'ютерів в підручнику. С.11

1.7. Гра «Давайте познайомимось».

(Знайомство з приладами, які допомагають людині впоратись з інформацією)

Впізнайте прилад за його ознаками. (після відповідей дітей демонструються малюнки електронних приладів).

Я можу передавати інформацію на відстань.....(мобільний телефон)

Я можу визначати шлях до будь-якого місця.....(навігатор)

Я можу показувати текст і картинки....(електронна книжка)

Я можу запам'ятовувати звуки.....(диктофон)

Я можу показувати фотографії ... (електронна фото рамка)

Я можу з вами гратися....(ігрова приставка)

Я можу виконувати обчислення(калькулятор)

Я можу зберігати зображення(фотокамера)

Фізкультхвилинка.

Хто ж там, хто вже так втопився,

І наліво нахилився?

Треба дружно всім нам встати

(вийти із-за парт)

Фізкультпаузу почати.

Сонце спить, небо спить

(очі закриті долонями)

Навіть вітер не шумить.

(присісти)

Рано-вранці сонце встало

(відкрити очі, встати, підняти голови,

Всіх промінням привітало.

піднятися на носки, руки підвести угору, розвести в сторони, підвести

угору, помахати руками)

Хмарка сонечко закрила

Слізки срібні зронила.

(закрити обличчя руками)

Ми ті слізки пошукаємо,

У травичці позбираємо.

(присідання)

II. Практична частина уроку.

2.1.Повторення правил техніки безпеки.

Гра «Закінчи речення»

- Знаходитись від монітора слід на відстані.....
- Клавiші потрібно натискати.....
- Не торкатись незнайомих.....
- Не торкатись.....
- За комп'ютерним столом спину тримати.....

2.2.Робота за комп'ютером.

2.3.Релаксація.

Ваші очі стомились, тому виконаємо кілька вправ для них.

Очки вліво подивились

Там нічого не змінилось!

Вправо поведем зінички...

Ні зайчика, ні лисички...

Ми нікого там не бачим?

Знову вліво... і направо...

Це не вправа, а забава!

Очі вгору, очі вниз!

Не лінуйся! Посміхнись!

Ще раз вгору, знову вниз.

І на цьому - зупинись!

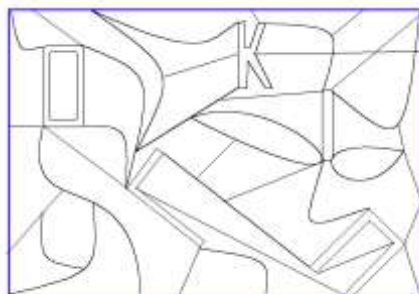
Оченьтам зняли втому,

До роботи, нумо, знову!

ІІІ. Розвивальна частина уроку.

3.1.Логічні завдання від Комп'юшка та Данилка.

А) Знайдіть на малюнку букви.



Б) Що зайве?

10, 20, 22, 30, 50, 90.

В) З поданих складів склади слова і знайди зайве:

лу, ко, яб

ві, кі

на, нас, а

ун, кло

ва, сли



ІV. Підсумок уроку.

- Людям яких професій потрібний у роботі комп'ютер? Поясніть свою думку та розфарбуйте малюнки в робочому зошиті (Завдання 1,С.2).

V. Домашнє завдання.

Підручник. Завдання 5,С.13.

Урок №4

Тема: Знайомство з основними складовими комп'ютера

Мета: формування уявлення учнів про основні складові комп'ютера та їх призначення, формування навичок учнів розрізняти пристрої введення та пристрої виведення інформації, здійснювати переміщення об'єктів на екрані комп'ютера за допомогою миші, розвиток уваги та логічного мислення учнів, виховання дисципліни, звички до систематичної розумової праці.

Обладнання: підручник для учня, робочий зошит з друкованою основою для учня, набір картинок, клей та листи з написами для реалізації другого етапу уроку

Тип уроку: вивчення нового матеріалу

Хід уроку:

1 етап. Організаційний (1 хвилини)

Привітання, перевірка відсутніх

Вітання з вчителем, відповідь на питання

Форма навчання: колективна

Метод навчання: бесіда

2 етап. Мотивація навчання (2 хвилини)

Відгадайте загадку.

Що за чудо агрегат?

Може він порахувати,

Може він пісні співати,

Малювати і писати,

Помилки перевіряти.

Може він листа прийняти,

З другом швидко нас зв'язати,

Він багато чого може

І завжди нам допоможе! (комп'ютер)

Слово вчителя: «Так, це комп'ютер. І сьогодні на уроці ми з вами дізнаємось з яких пристроїв він складається, як вони правильно називаються, а також яке призначення кожного пристрою. Але спочатку я пропоную вам розв'язати одне цікаве завдання.» учні роздумують над запитаннями вчителя і висловлюють свої міркування

Форма навчання: колективна

Метод навчання: бесіда

3 етап. Навчальний експеримент (5 хвилин)

Вчитель ділить учнів на групи (не більше 4 у одній групі) і розкладає біля кожної групи малюнки, що зображують різні пристрої комп'ютера, лист з написом (1 група – пристрої введення інформації, 2 група – пристрої виведення інформації, 3 група – пристрої, що зберігають та опрацьовують інформацію) і клей-олівець.

Вчитель пропонує наклеїти на лист, ті пристрої, що на їх думки підходять до цього напису.

Після виконання завдання учнями вчитель збирає листи, вивішує і пропонує перед обговоренням результатів роботи, переглянути відповідні сторінки у

Обласна творча група вчителів початкових класів ХОІППО

підручнику учні розмірковують, діляться своїми роздумами з учасниками групи, намагаються прийняти спільне рішення і виконати завдання

Форма навчання: групова

Метод навчання: проблемно-пошуковий

4 етап. Робота з підручником (5 хвилин)

Вчитель розповідає про пристрої з яких складається комп'ютер, спираючись на ілюстрації у підручнику (стор.14-16). Завершує пояснення нового матеріалу аналізом начального експерименту. учні переглядають ілюстрації у підручнику і слухають розповідь вчителя.

Форма навчання: колективна

Метод навчання: пояснювально-ілюстративний

5 етап. Первинне закріплення матеріалу. (8 хвилин)

Вчитель пропонує виконати завдання у зошиті учні виконують завдання

Форма навчання: індивідуальна

Метод навчання: виконання вправ

бетап. Фізкультхвилинка (1-2 хвилини)

Варіант проведення фізкультхвилинки: вчитель пояснює з учнями, що він зараз буде називати різні пристрої комп'ютера, а вони повинні, якщо почують назву пристрою виведення – присісти, пристрою виведення – встати і підняти руки до гори, а якщо вчитель говорить системний блок потрібно виконувати кругові рухи руками.

7 етап. Формування практичних навичок (10 хвилин)

Вчитель, пропонує продовжити знайомство з одним із пристроїв керування – мишкою.

Вчитель нагадує принцип керування мишею і пропонує виконати завдання на комп'ютері на відпрацювання навичок переміщення об'єктів на екрані комп'ютера за допомогою миші. учні спочатку слухають пояснення вчителя, а потім намагаються виконати практичне завдання на комп'ютері.

Форма навчання: індивідуальна

Метод навчання: практична робота

8 етап. Хвилинка релаксації (1-2 хвилини)

Виконання вправ для очей

9 етап. Контроль знань (3 хвилин)

Вчитель пропонує дати відповіді на запитання у підручнику (стор.16) Учні слухають запитання вчителя, розмірковують і намагаються дати відповідь

Форма навчання: колективна

Метод навчання: бесіда

10 етап. Підсумок уроку (2 хвилин)

Вчитель підводить підсумок уроку, наголошуючи на нові поняття. Учні запам'ятовують розповідь вчителя

Форма навчання: колективна

Метод навчання: розповідь

Урок 5

(Розробив вчитель поч. кл. НВК №3 м. Деражні Білявська В.О.)

Тема: Хто головний?

Мета: допомогти учням зрозуміти, що без спеціальної комп'ютерної програми сам комп'ютер не зможе працювати. Ознайомити із професією програміста. Закріпити знання про основні пристрої комп'ютера.

Розвивати увагу, пам'ять, мислення.

Виховувати інтерес до інформатики, позитивне ставлення до навчання.

Обладнання: підручники, таблиці із завданнями, програма «Сходінки до інформатики».

Хід уроку

I. Організація класу. Повторення правил техніки безпеки в комп'ютерному класі. (3 хв)

- Уявіть собі, що до нас в клас прийшов новий учень. У школі, де він навчався раніше, комп'ютерів не було.

- Розкажіть йому, яких правил слід дотримуватись в комп'ютерному класі.

II. Актуалізація знань. (5 хв)

1. Бесіда.

- Які функції виконує комп'ютер?

- З чого складається комп'ютер?

2. Завдання на дошці.

- Прочитайте на дошці слова. Підкресліть пристрої введення.

Системний блок	мікрофон	сканер
клавіатура	монітор	колонки
принтер	навушники	миша

3. Проблемне запитання.

- Без чого не зможе працювати комп'ютер?

III. Повідомлення теми і мети уроку. Мотивація. (1 хв)

IV. Вивчення нового матеріалу. (20 хв)

1. Читання історії «Хто головний?» у підручнику (с. 17).

2. Перевірка розуміння.

- Для чого потрібні комп'ютерні програми?

- Як називається професія людини, яка створює комп'ютерні програми?

3. Виконання тестового завдання (с. 18, завдання 3).

4. Фізкультхвилинка. (2 хв)

Зупиняємо урок,

Робимо зарядку.

Руки - вгору, руки – вниз.

Все в нас у порядку!

Руки – вгору, руки – в боки!

Зробимо чотири кроки.

(Повторити 2 рази)

5. Робота в групах.

Обласна творча група вчителів початкових класів ХОІППО

I група – уявляють себе програмістами і придумують завдання – програму для комп'ютера;

II група – працює за комп'ютером, відкриває програму «Сходинок до інформатики» і переглядає слайди «Де використовують комп'ютер?»

Для перегляду натискати клавішу «Пропуск» (найдовша на клавіатурі клавіша).

Можна скористатися клавішами зі стрілками:

→ - до наступного слайда;

← - до попереднього слайда.

6. Групи міняються завданнями.

7. Релаксація. Вправи для очей. (2 хв)

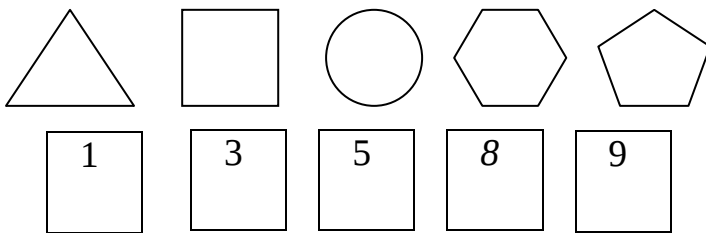
Міцно заплющити очі на 5 с. потім відкрити на 5 с. повторити 6 разів.

Швидко моргати протягом 30 с.

V. Вправи на розвиток уваги, пам'яті, мислення. (6 хв)

1. «Зайвих» бачимо завжди!

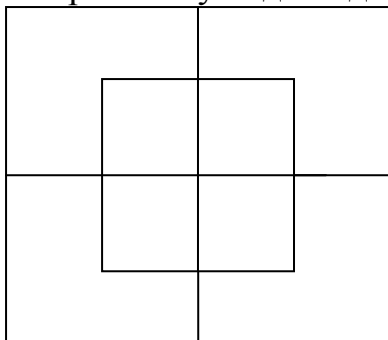
Де «чужинець»? Обведи!



2. Перевір, чи зможеш ти

Всі квадрати тут знайти!

Правильну відповідь обведи.



8 10 12

3. Пірамідки (завдання на картках).

Жовтий, синій і зелений,

І червоний олівці

Треба, щоб розмалювати

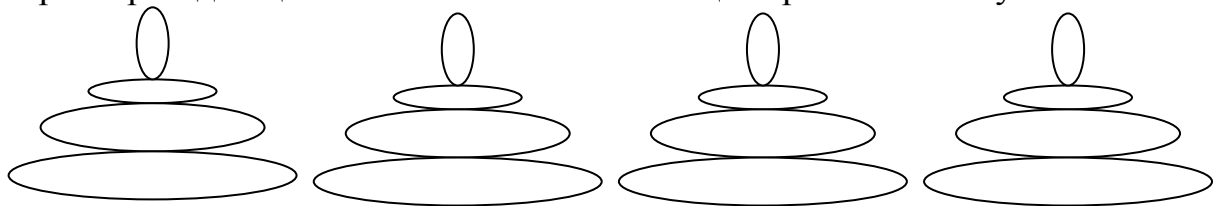
Гарні пірамідки ці.

Лиш кмітливі дуже дітки

Розмалюють пірамідки:

Кольорів – чотири всюди,

Кільця ж різні мають бути!



VI. Підсумок уроку. (1 хв)

- Хто ж головний: комп'ютер чи комп'ютерна програма?

- Як називається професія людини, яка створює комп'ютерні програми?

- Люди яких ще професій використовують комп'ютер?

Урок № 6

Тема: Призначення комп'ютерних програм

Мета: формування уявлення учнів про призначення комп'ютерних програм, продовжити формування навичок учнів здійснювати вибір об'єктів на екрані монітора за допомогою миші, розвиток уваги та логічного мислення учнів, виховання дисципліни, звички до систематичної розумової праці

Обладнання: підручник для учня, робочий зошит з друкованою основою для учня, малюнки для проведення другого етапу уроку

Тип уроку: вивчення нового матеріалу

Хід уроку:

1 етап. Організаційний (2 хвилини)

Привітання, перевірка відсутніх, розминка (не складні запитання для налаштування дітей на робочий лад, створення ситуації успіху)

Приклади питань:

Відгадайте загадку. Що це?

Він покаже все на світі:

Що малюють, пишуть діти,

Грають як і що співають,

І як пошту відправляють.

(Монітор)

Ось я кнопку натискаю

І папір вже заправляю.

Він друкує без зупинки

Вірші, пісні і картинки

І швидкий він, наче спринтер

Відгадайте, що це ...(принтер)

Вітання з вчителем, відповідь на питання

Форма навчання: колективна

Метод навчання: бесіда

2 етап. Актуалізація опорних знань (5 хвилин)

На дошці вивішені малюнки. Приблизний зміст малюнків: 1 – дівчина дивиться на дошку на якій написаний математичний приклад, 2 – дівчина говорить « $2+3=5$ », 3 - хлопець слухає спів пташок, 4 - Хлопець співає пісеньку, 5 – дівчина записує у зошиті « $2+3=5$ ».

Вчитель визиває до дошки одного учня, видає йому малюнки з зображенням клавіатури, монітора, мікрофона, колонок, принтера та пропонує до кожного малюнку на дошці причепити по одному пристрою, та пояснити своє рішення. Відповідь одного учня обговорюється з усім класом, вчитель спонукає учнів висловлювати свої міркування, обґрунтовувати свої рішення. Також можна для кожної наступної пари малюнків визивати до дошки наступного учня.

Очікувані результати:

- дівчина дивиться на дошку на якій написаний математичний приклад – клавіатура, тому що дівчина за допомогою очей отримала інформацію, так і за допомогою клавіатури у комп'ютер вводиться інформація;
- дівчина говорить « $2+3=5$ » - монітор, тому що дівчина повідомляє інформацію, так і монітор теж виводить інформацію, що зберігається у комп'ютері;

Обласна творча група вчителів початкових класів ХОІППО

- хлопець слухає спів пташок – мікрофон, тому що хлопець за допомогою вух отримує інформацію про спів пташок, так і мікрофон вводить до комп'ютера звукову інформацію;
- хлопець співає пісеньку – колонки, тому що хлопець повідомляє інформацію, так і колонки теж виводять звукову інформацію
- дівчина записує у зошиті « $2+3=5$ » - принтер, тому що дівчина повідомляє інформацію фіксуючи її на папері, так і принтер виводить інформацію і фіксує її на папері. учні розглядають малюнки, розмірковують над запитаннями вчителя і відповідями інших учнів, висловлюють свої міркування

Форма навчання: колективна

Метод навчання: евристичний

3 етап. Мотивація навчання (2 хвилини)

дії вчителя дії учнів

Вчитель ставить учням запитання:

- А хто знає, чи завжди комп'ютер буває таким розумним і може рахувати, писати, малювати? Чи на кожному комп'ютері вам вдавалося пограти у комп'ютерні ігри? А чому так відбулося?

Вчитель вислуховує відповіді учнів і пропонує для з'ясування цього питання переглянути сторінки у підручнику (стор17-18). учні висловлюють свої міркування

Форма навчання: групова

Метод навчання: бесіда

4 етап. Робота з підручником (5 хвилин)

Перегляд коміксів у підручнику супроводжується розповіддю вчителя: «Зустрілися якось комп'ютер і комп'ютерна програма та й почали сперечатися між собою. «Мої пристрої у комп'ютері найголовніші» говорить комп'ютер, а комп'ютерна програма йому заперечує «Але ж без мене вони не зможуть працювати!». «Та навіщо потрібні у комп'ютері програми? Що воно таке – комп'ютерна програма?», вередує комп'ютер. Комп'ютерна програма йому пояснює «це інструкції, для комп'ютера. Якщо у комп'ютера не буде інструкцій для розв'язку різних задач він не зможе зробити нічого корисного!». «Та я і без інструкцій зможу розв'язати будь-яку задачу!!!» самонадіяно заявив комп'ютер. «Подивимось» - відповіла розумна комп'ютерна програма. І тут якраз комп'ютер попросили допомогти виконати обчислення. Комп'ютер міркував-міркував і нічого зробити не зміг, він зрозумів, що без комп'ютерних програм він нічого не вміє. Комп'ютер покликав комп'ютерну програму назад і запитав у неї «А де беруться інструкції, що записані у комп'ютерній програмі» і програма йому пояснила, що їх складають люди чия професія називається програмісти. Це відбувається приблизно так (стор.18): до програмістів приходять замовники і розповідають, яку задачу повинен вміти розв'язувати комп'ютер. Програмісти починають працювати, день за днем складаючи для комп'ютера послідовність команд(інструкцій). Готову програму програмісти віддають замовнику. Замовник завантажує її у свій комп'ютер і за допомогою комп'ютера швидко розв'язує свої завдання.»

учні розглядають комікси у підручнику і слухають розповідь вчителя.

Форма навчання: колективна

Метод навчання: пояснювально-ілюстративний

5 етап. Первинне закріплення матеріалу. (8 хвилин)

дії вчителя дії учнів

Вчитель пропонує виконати завдання у зошиті учні виконують завдання

Форма навчання: індивідуальна

Метод навчання: виконання вправ

бетап. Фізкультхвилинка (1-2 хвилини)

Варіант проведення фізкультхвилинки: вчитель пояснює з учнями, що він зараз буде називати різні пристрої комп'ютера, а вони повинні, якщо почують назву пристрою виведення – присісти, пристрою виведення – встати і підняти руки до гори, а якщо вчитель говорить системний блок потрібно виконувати кругові рухи руками.

7 етап. Формування практичних навичок (5 хвилин)

Вчитель, пропонує продовжити вчитися обирати об'єкти на екрані за допомогою миші.

Вчитель нагадує принцип керування мишею і пропонує виконати завдання на комп'ютері на відпрацювання навичок вибору об'єктів на екрані комп'ютера за допомогою миші. учні спочатку слухають пояснення вчителя, а потім намагаються виконати практичне завдання на комп'ютері.

Форма навчання: індивідуальна

Метод навчання: практична робота

8 етап. Хвилинка релаксації (1-2 хвилини)

Виконання вправ для очей

9 етап. Контроль знань (3 хвилин)

Вчитель пропонує дати відповіді на запитання у підручнику (стор. 18) Завдання з позначкою «М» можна запропонувати виконати у малих групах.

Учні слухають запитання вчителя, розмірковують і намагаються дати відповідь

Форма навчання: колективна, групова

Метод навчання: бесіда

10 етап. Підсумок уроку (2 хвилин)

Вчитель підводить підсумок уроку, наголошуючи на нові поняття.

Учні запам'ятовують розповідь вчителя

Форма навчання: колективна

Метод навчання: розповідь

Урок №7

Розробив: вчитель інформатики Гульчак Інна Василівна

Ізяславський НВК «ЗОШ І-ІІІ ступенів №2, ліцей» ім.. М.Островського

Тема: Увага! Вмикаємо комп'ютер

Мета: розвивати практичні навички роботи з комп'ютером, навчити вмикати та вимикати комп'ютер, ознайомити з функціями мишки, виховувати інтерес до предмета.

Обладнання: презентація *Вмикаємо.ppt*, картки-пазли «Збери комп'ютер» (2 комплекти)

Хід уроку

I. Організація класу.

*Дзвенить дзвінок,
Починається урок.
Будемо ми гарно працювати,
Щоб комп'ютер добре знати.*

II. Мотивація навчальної діяльності.

Діти, як ви вважаєте, з чого починається робота за комп'ютером? (з увімкнення). Отже, цьому ви і маєте сьогодні навчитись. Тема нашого уроку «Увага! Вмикаємо комп'ютер.» (слайд 1)

III. Повторення вивченого матеріалу.

Але спочатку повторимо, як називаються пристрої, що входять до складу комп'ютера. (вчитель показує, діти називають: монітор, системний блок, клавіатура, мишка)

А тепер пограємо в гру «Вгадай пристрій» (слайд 2)

Наступна гра на спритність «Збери комп'ютер». Грають 2 команди (Клава - дівчата та Мишко - хлопці) по 4 учня. Команда має зібрати комп'ютер з 4-х пристроїв. Кожен учень має зібрати з пазлів свій пристрій, який саме – визначає команда.

IV. Вивчення нового матеріалу.

Як ви вважаєте, який пристрій нам потрібен для увімкнення комп'ютера? Так, це системний блок. Розглянемо його ближче (слайд 3)

На передній панелі корпусу знаходиться сама велика кнопка, що називається POWER. Її і треба натиснути, щоб увімкнути комп'ютер.

Після цього треба трохи зачекати, щоб комп'ютер приготувався до роботи. Як тільки на екрані з'явиться зображення – комп'ютер готовий сприймати ваші команди. (слайд 4)

Зображення, що з'явилося на екрані, називається Робочий стіл. Малюнок на робочому столі можна міняти.

В лівому нижньому куті екрану знаходиться кнопка Пуск. За її допомогою можна виконати багато різних дій, в тому числі і вимкнути комп'ютер.

Але для цього спочатку ознайомимось з мишкою. (слайд 5) Мишка призначена для керування курсором (вказівником), що може набувати різного вигляду.

На мишці є дві клавіші:

- ☐ Лівою вибираємо команду чи значок на екрані монітора;

□ Правую викликається список команд.

Отже, щоб правильно вимкнути комп'ютер, потрібно (слайд 6):

1. Навести вказівник мишки на кнопку Пуск і натиснути ліву кнопку миші.
2. Навести вказівник на кнопку Вимкнути і натиснути ліву кнопку миші.
3. Знов навести вказівник на кнопку Вимкнути та натиснути ліву кнопку миші.
4. Зачекати, поки комп'ютер завершить процес вимкнення.

Запам'ятайте! Вмикати та вимикати комп'ютер вдома та на уроці можна тільки з дозволу дорослих. (слайд 7)

V. Практична частина.

А тепер практично виконаємо ці завдання. (вчитель демонструє) Спочатку увімкнемо комп'ютер. Зачекаємо, поки він завантажиться. Ось і Робочий стіл! А тепер вимкнемо комп'ютер. Підкажіть, як це зробити? (учні підказують)

А тепер ви самі самостійно увімкнете та вимкнете свої комп'ютери. Тільки не спішіть! Спокійно займіть свої робочі місця коло комп'ютерів. Сядьте прямо. Увімкніть комп'ютери. Зачекайте, доки не завантажиться Робочий стіл. А тепер вимкніть їх. (учні виконують під командою та наглядом вчителя)

Молодці! Всі справились!

Працювати перестали

І тепер всі дружно встали.

Будем ми відпочивати.

Нумо вправу починати:

Руки - вгору, руки - вниз

І легесенько прогнись.

Покрутились, повертілись,

На хвилинку зупинились.

Пострибали, пострибали,

Раз - присіли, другий - встали.

Всі за парти посідали,

Вчитись знову ми почали.

VI. Підсумок уроку.

Діти, а чому ви сьогодні навчилися? (учні відповідають)

Як називається пристрій, на якому знаходиться кнопка POWER? Для чого вона потрібна?

Скільки разів треба клацнути кнопкою мишки (і якою кнопкою), щоб вимкнути комп'ютер?

Коли комп'ютер готовий до роботи?

Додаткове завдання на увагу та розвиток логічного мислення. (слайд 8)

Виставлення оцінок за активну роботу на уроці.

Домашнє завдання.

Намалюйте в зошитах кнопку POWER, що знаходиться на вашому домашньому комп'ютері.

Урок №8

Тема: Ввімкнення та вимкнення комп'ютера

Мета: формування уявлення про послідовність дій для ввімкнення та вимкнення комп'ютера, формування навичок ввімкнення та вимкнення комп'ютера, безпечної поведінки у комп'ютерному класі та навичок безпечного спілкування з комп'ютером, розвиток світогляду учнів, виховання цікавості до предмету

Обладнання: проектор, підручник для учня, робочий зошит з друкованою основою для учня.

Тип уроку: вивчення нового матеріалу

Хід уроку:

1 етап. Організаційний (2 хвилини)

дії вчителя дії учнів

Привітання, перевірка відсутніх, розминка (не складні запитання для налаштування дітей на робочий лад, створення ситуації успіху)

Приклади питань:

Докажи слівце.

Промені і сонця-коло

Намалюємо ми скоро.

Творчий маю я характер,

Бо графічний я(редактор)

Я пишу листи і вірші,

Мої тексти найгарніші.

Помилився – не біда,

Допоможе швидко

Текст до ладу привести

Текстовий(редактор)

Вітання з вчителем, відповідь на питання

Форма навчання: колективна

Метод навчання: бесіда

2 етап. Мотивація навчання (1 хвилина)

дії вчителя дії учнів

Слово вчителя: «Сьогодні на уроці я вас познайомлю з новими друзями – це пустотливий і допитливий хлопчик Данилко, та його друг Комп'юшко. Давайте подивимось, про що вони там розмовляють.» учні слухають розповідь вчителя

Форма навчання: колективний

Метод навчання: розповідь

3 етап. Робота з підручником (8 хвилин)

дії вчителя дії учнів

Вчитель разом з учнями читає матеріал параграфу . Бажано, якщо в класі є учні, що добре читають доручити їм читати слова Данилка та комп'ютерної мишки, перетворивши читання на театралізовану виставу. учні читають текст параграфа разом з вчителем та переглядають ілюстрації

Форма навчання: колективна

Метод навчання: пояснювально-ілюстративний

4 етап. Демонстрація (6 хвилин)

дії вчителя дії учнів

Вчитель демонструє за допомогою проектора ввімкнення комп'ютера, керування вказівником миші і його різні вигляди, коректне завершення роботи з комп'ютером. учні спостерігають за діями вчителя

Форма навчання: колективна

Метод навчання: наочний

5 етап. Фізкультхвилинка (1-2 хвилини)

6 етап. Первинне закріплення матеріалу. (7 хвилин)

дії вчителя дії учнів

Вчитель пропонує виконати завдання у зошиті учні виконують завдання

Форма навчання: індивідуальна

Метод навчання: виконання вправ

7 етап. Формування практичних навичок (6 хвилин)

дії вчителя дії учнів

Вчитель, пропонує виконати завдання на комп'ютері. (завдання мають за мету відпрацювання навичок, ввімкнення комп'ютера, керування вказівником миші, вибір об'єктів на екрані комп'ютера, коректного завершення роботи комп'ютера) учні спочатку слухають пояснення вчителя, а потім намагаються виконати практичне завдання на комп'ютері.

Форма навчання: індивідуальна

Метод навчання: практична робота

8 етап. Хвилинка релаксації (1-2 хвилини)

Виконання вправ для очей

9 етап. Контроль знань (4 хвилин)

дії вчителя дії учнів

Вчитель пропонує дати відповіді на запитання у підручнику (стор.24) Для розв'язання завдання з позначкою «М» можна поділити дітей на групи.

Учні слухають запитання вчителя, розмірковують і намагаються дати відповідь

Форма навчання: колективна

Метод навчання: бесіда

10 етап. Підсумок уроку (2 хвилин)

дії вчителя дії учнів

Вчитель підводить підсумок уроку, наголошуючи на нові поняття та пропонує виконати дома завдання із підручника з позначкою «Д» Учні

запам'ятовують розповідь вчителя

Форма навчання: колективна

Метод навчання: розповідь

Урок 10

Розробив вчитель початкових класів Пшеніцина Л.І., Летичівського НВК №1

Тема: Крапка, крапка, кома.

Мета:Продовжувати знайомити учнів з клавіатурою ; назвою і місцем розташування клавіш.

Навчити ставити кому чи крапку в тексті.

Розвивати пам'ять ,увагу.

Виховувати культуру поведінки в комп'ютерному класі; цікавість до інформатики.

Обладнання:підручник «Сходинки до інформатики»,2 клас, програмне забезпечення курсу ,клавіатура,цікаві завдання.

Зміст уроку

1.Організаційний момент.

2.Повторення вивченого .

2.1 Продовжіть речення :

-Клавіатуру можна назвати основним пристроєм... (введення)

-Перед тим як вводити текст,потрібно обрати (мову введення)

-Для того ,щоб почати вводити текст у комп'ютер,потрібно відкрити програму ...(текстовий редактор)

-Позначка у вигляді вертикальної риски, що блимає на екранному аркуші(текстовий курсор)

-Довга клавіша на клавіатурі називається ... (пробіл)

2.2 Повторення правил поведінки в комп'ютерному класі. Гра « Так чи ні»

3.Мотивація навчальної діяльності.

3.1 Повторення матеріалу про розміщення і призначення клавіш на клавіатурі.

3.2 Вступне слово вчителя.

4.Повідомлення теми та мети уроку.

4.1 Робота з підручником (ст.. 34-37)

4.2 Усвідомлення прочитаного матеріалу.

-Коли ввімкнено англійську мову введення, який тоді символ буде вводитися? (Символ ,зображений у верхньому лівому куті)

-Що треба натиснути, щоб на екрані з'явився символ ,зображений угорі? (Клавішу Shift)

-Як ввести крапку, кому?

Фізкультхвилинка.

Зупиняємо урок – робимо зарядку:

Руки вгору, руки вниз-

Все у нас в порядку.

Руки вбоки ,нахиляйся,

Наче маятник хитайся

За хвилинку відпочили

І за парти тихо сіли.

5. Робота учнів з комп'ютером.

5.1 Доповнення знань учнів про правила безпечної поведінки в комп'ютерному класі.

5.2 Практична робота.

-Ввімкнення комп'ютера.

-Робота з програмою «Кіт – риболов»

- Вправи для очей.

-Вимикання комп'ютера.

6.Закріплення вивченого .Підсумок уроку.

6.1 Робота в зошитах.

6.2 Рефлексія. Прослуховування музичного фрагменту.

6.3Виконання логічних вправ. Розгадування загадок.

6.4 Підсумок.

-Про що нове дізнались на уроці?

-Що найбільше сподобалось?

На комп'ютері клавіатура –

Пальцям вашим фізкультура.

Клавіші ми будемо вивчати,

Щоб швиденько друкувати.

Урок №11

Тема: Продовжуємо вивчати клавіатуру

Мета уроку:

- ознайомити учнів з клавішами "Enter" та "Esc";
- розвивати логічне мислення, увагу;
- виховувати цікавість до інформатики.

Обладнання: програма "Клавіатурний тренажер".

Хід уроку

I. Організація класу. Повторення правил з техніки безпеки.

Діти, давайте пригадаємо правила поведінки у комп'ютерному кабінеті. (Діти пригадують правила з техніки безпеки).

II. Перевірка домашнього завдання.

• Яку тему ми вивчали на попередньому уроці? (Ми вивчаємо клавіатуру).

1. Фронтальна перевірка.

Доповніть відповіді.

- Клавішею пропуску можна встановити
- Справа від клавіші пропуску розташовані клавіші
- Щоб ввести велику літеру, треба спочатку
- Щоб усі букви були великими, потрібно натиснути
- Щоб повернутися до режиму малих букв, треба
- Щоб отримати знак оклику "!", потрібно

2. Питання "Для кмітливих" (сторінка 53 вправа 8 у підручнику).

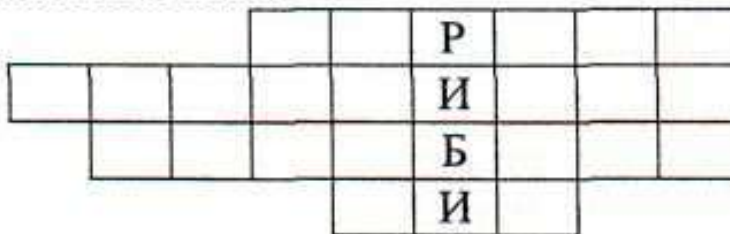
- Які вузлики зав'яжуться, коли потягнути за кінчики мотузки?
- Що зайве на малюнку? Чому?

Розминка.

Діти, на минулому уроці ми розгадували кросворди.

- Що таке кросворд?

Розгадати такий кросворд.



- Назву якої риби слід вписати в клітини?

А сьогодні будемо вчитися читати деформований текст.

Зима

тоСять ромозні декинѣ. неТер рібпотні вокзани і жіли. віДчатка і лопхчики ругтом жібатъ на вокзанку. ниВо вокзають оп дульо ан вокзанах. кільСки міхус і дарості!

(Читання мовчазне, а потім вголос).

Повідомлення теми і мети уроку.

Працюючи із деформованими словами, ви вчили швидко знаходити місце буквам і складам у слові. А потім читали текст. На цьому уроці ми будемо вчитися швидко знаходити літери, різні знаки та цифри, щоб встигнути зловити рибку. А для цього потрібно добре знати розташування букв на клавіатурі.

Отже, темою сьогоднішнього уроку є "Продовжуємо вивчати клавіатуру". (Тема записана на дошці).

III. Вивчення нового матеріалу.

1. Розповідь вчителя.

Сьогодні ми познайомимось з клавішами "Епієг", "Езс".

Клавіша "Епієг" має особливе значення. Її називають клавішею введення і натискають наприкінці команди, що подається з клавіатури.

Коли слід підтвердити те, про що запитує тебе комп'ютер, теж натискають цю клавішу.

Клавіша "Enter" знаходиться над клавішею "Shift".

А клавіша "Esc" знаходиться у лівому верхньому куті клавіатури. Її натискають, коли потрібно відмінити команду, яку ще не почав виконувати комп'ютер. Ще клавішею "Езс" можна закривати відкриті меню.

2. Робота з підручником.

Діти, відкрийте підручник на сторінці 50. **Вибіркове читання.**

Прочитайте про призначення клавіші "Епієг". Прочитайте про призначення клавіші "Езс".

3. Фізкультхвилинка.

Слухати ми перестали
І тепер всі дружно встали.
Будем ми відпочивати,
Нумо вправу починати:
Руки - вгору, руки — вниз
І легесенько прогнись.
Покрутились, повертілись,
На хвилинку зупинились.
Пострибали, пострибали,
Раз - присіли, другий - встали,
Всі за парти посідали,
Вчитись знову ми почали.

IV. Робота за комп'ютером.

4. Бесіда.

Діти, на якій відстані треба сидіти від екрана монітора?

Сьогодні ми продовжимо допомагати котів-риболову ловити рибу. Але рибка в річці стала спритнішою. Тепер вам треба встигнути натиснути клавішу на клавіатурі, доки рибка не пропливла повз гачок.

5. Практична робота учнів.

(Вчитель та лаборант допомагають учням працювати за комп'ютером.)

6. Релаксація.

В середньому темпі зробити 3-4 кругові рухи очима праворуч, а потім ліворуч. Послабивши м'язи очей, подивитись вдалечінь на рахунок 1-6. Повторити 1-2 рази. Міцно зажмурити очі (рахуючи до 3), відкрити очі і подивитись вдалину (рахуючи до 5). Повторити 4-5 разів.

V. Закріплення знань учнів. Підсумок уроку.

- Що ми вивчали на сьогоднішньому уроці?
- Яке має призначення клавіша "Епїег"
- Яке має призначення клавіша "Езс"?

VI. Домашнє завдання (диференційоване).

- Виконати завдання з підручника на сторінці 53. **Завдання 7.** "Для кмітливих".

- Придумайте подібні завдання до завдання, які дано у підручнику на сторінці 52.

Вибирайте завдання за своїм бажанням.

Урок №12

Розробили вчителі початкових класів: Михайлик Н.В.,
Сітанська О.А, Полонського району



Тема: Як комп'ютер Данилку допоміг

Мета уроку:

- ознайомити учнів із функціями курсора;
- розвивати пам'ять, логічне мислення, увагу;
- виховувати дбайливе відношення до устаткування кабінету.

Обладнання: програма "Клавіатурний тренажер".

Хід уроку

I. Організація класу. Повторення правил з техніки безпеки.

II. Повторення вивченого.

Вчитель називає значення клавіші, а учні вибирають картку з назвою клавіші.

Фронтальне опитування

- Нагадайте правила безпечної поведінки в комп'ютерному кабінеті.
- Чому не можна брати шнури, розетки руками?
- Що таке клавіатура?
- Яке її призначення?
- Нагадайте вивчені нами клавіші та їх призначення.

2. Робота в парах

Діти отримують картки. Їм потрібно з'єднати клавішу з її призначенням.
Зразок картки:

Івмикає та вимикає режим
великих та малих літер
... + літера = велика літера
проміжок між словами
Shift

Caps Lock II. Вивчення нов
ого матеріалу

1. Актуалізація опорних знань

Учень отримує текст і повинен його набрати. Інші учні перевіряють

II. Перевірка домашнього завдання.

1. Фронтальна перевірка.

- Яку тему ми вивчали на минулому уроці?
- Яке призначення має клавіша Enter?
- Де вона знаходиться?
- Де знаходиться клавіша Esc?
- Яка її роль?

2. Завдання "Для розумників і розумниць"

3. Розминка.

На минулому уроці ми працювали з деформованим текстом. А сьогодні ми продовжимо цю роботу.

Ланцюжкове читання тексту "Завжди зелений ліс".

*иТ чивба ликось сіл, ленийзе зпмкув і лігпкув? кіТа силі є! У инх стутьро
липня, дрике і снисо. містьЗа стяли у ихс режде - лкиго. далекуЗ инов ютьсязда
хвастимипу і жнимині, киГол єн ятьсябо лодухо.*

жеДу ногар в комута сілі і зимкув, іліткув.

4. Мовчазне читання (робота парами).

Читання тексту "Герої казок".

*У вітіс ликаве стькількі зокка. В жнійко з них їсво роїге. зкиКа чатьв асн
брудо. Таччи битьлю їхсво роївге. живаєПере аз хїне ттяжи. тіноБура,
воненькаЧер почкаШа, силисава краснаПре, васикі- лесикТе — ниво йомізна ісвм.*

5. Читання цього тексту вголос.

6. Повідомлення теми і мети уроку.

На сьогоднішньому уроці ми продовжимо вивчати клавіатуру. Але спочатку я хочу передати вам листівку з привітанням від Данилка. Для того щоб надрукувати цю листівку Данилко використав всі свої знання. Отже тема нашого уроку «Як комп'ютер Данилку допоміг»

З Новим роком!



III. Вивчення нового матеріалу.

1. Розповідь вчителя.

Сьогодні ми продовжуємо вивчати клавіатуру

Якщо ви помилились, наприклад, натиснули клавішу з буквою "А" двічі, це легко виправити. Натиснути треба клавішу ВЗ - і буква, що знаходиться ліворуч від курсора, зникне з екрана. Можна натиснути клавішу Delete - і тоді зникне буква, що знаходиться праворуч від курсора.

*Помилився - це не лихо,
Виправим все швидко й тихо.
Клавішу Delete нажмемо
Справа літеру зітремо.
А коли BS натиснем ,
Зліва буква швидко зникне.*

2. Робота з підручником

1. 40-41

3. Фізкультхвилинка.

Підніміть вгору праву руку (опустіть);
Закрийте ліве око (відкрийте);
Поверніться наліво (поверніться назад);
Нахиліться вниз (випряміться);
Підстрибнути вгору 5 разів (стій);
Подивіться вправо (прямо);
Присядьте вниз (встаньте).

IV. Робота за комп'ютером.

4. Бесіда.

Діти, скажіть, як тримати спину, сидячи за комп'ютером?

Сьогодні ви знову будете допомагати котів ловити рибок. Але рибки тепер плавають зграйками. Кожна зграйка - це слово. Швидко набирайте слова на клавіатурі - і в кінці прочитаєте речення.

5. Практична робота учнів.

(Вчитель допомагає учням працювати за комп'ютером).

6. Релаксація.

1. Подивитись на вказівний палець витягнутої руки на рахунок 1-4, потім перемістити погляд вдалину на рахунок 1-6. Повторити 4-5 разів.

2. Витягнути праву руку вперед. Слідкувати очима, не повертаючи голови, за повільним рухом вказівного пальця витягнутої руки ліворуч і праворуч, вгору і вниз. Повторити 4-5 разів.

V. Закріплення знань учнів.

Підсумок уроку.

- ☐ Що ми вивчали на сьогоднішньому уроці?
- ☐ Яке має призначення курсор?
- ☐ Які клавіші треба натиснути для зникнення букв?
- ☐ Яка роль клавіші В3?
- ☐ Яка роль клавіші Enter?

VI. Домашнє завдання(диференційоване).

Виконати завдання "Для розумників і розумниць" на сторінці 49.

Завдання 1. Знайти 10 розбіжностей на малюнках внизу.

Завдання 2. Під вікном кицьки було влаштовано котячий концерт. У концерті взяли участь: 3 чорних котів, 5 рудих, 3 смугастих, 6 білих. Скільки котів співало, якщо 2 смугастих намагалися залігти на підвіконня?

Вибирайте завдання за своїм бажанням.

Урок №13

Розробив вчитель початкових класів Пашуківського НВО Славутського району, Бризіцька Галина Іванівна

Тема: Увага! Вам надійшло повідомлення!

Мета уроку:

- дати уявлення про повідомлення, інформацію, інформаційну картину світу;
 - розвивати увагу;
 - виховувати естетичні почуття.

Обладнання: програма Блокнот, презентація, диск «Музика природи», проектор, картки зі словами.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

1. Повторення правил з техніки безпеки.

Діти, ми з вами знаходимось у комп'ютерному класі. Як ви думаєте, чи правильно поводити себе учні, прийшовши на урок інформатики у комп'ютерний клас?

Послухайте ситуації:

1. Пустотливій учениці подарували лазерну указку. Не бажуючи з нею розлучатися, вона взяла її з собою на урок інформатики.

- Чи порушила вона правила з техніки безпеки? Якщо так, то які?

2. Хвальковитий учень вирішив показати свої глибокі знання знайомій однокласниці, став від'єднувати монітор і клавіатуру від несправного комп'ютера.

- Чи порушив він правила техніки безпеки? Якщо так, то які?

II. Актуалізація опорних знань.

1. Розминка розуму (цікаві вправи слайд 1 -4)

- ☐ Відгадай число ;
- ☐ Прочитай абетку;
- ☐ Назви та покажи числа;
- ☐ Прочитай загублені слова.

2. Повторення раніше вивченого матеріалу.

- Діти, скажіть, яку тему ми вивчали на минулих уроках? (Клавіатура).
- Погляньте на слайди і пригадайте :
- Що таке клавіатура? (слайди 4)
- Де розташовані клавіші з цифрами?
- Де розташовані клавіші з літерами?
- Як називаються і для чого використовують виділені клавіші? (слайди 5-8)

2. Повідомлення теми і мети уроку.

Діти, сьогодні ви ознайомитесь з таким поняттям як інформація. Тема сьогоднішнього уроку: «**Увага! Вам надійшло повідомлення!**». (Тема записана на картці)

III. Вивчення нового матеріалу.

○ Розповідь учителя

_ « Як людина отримує інформацію про навколишній світ» Як людина сприймає інформацію.

Заплющіть очі. Що ви бачите? А тоді розплющіть. Який прекрасний світ! Ви бачите все навколо.

1. За допомогою очей людина сприймає інформацію про навколишній світ.
2. Через ніс ви не тільки вдихаєте повітря, ви ще відчуваєте різні запахи. Можна відрізнити запах троянди від запаху м'яти.
3. За допомогою носа людина сприймає різні запахи. Якщо закрити долонею вуха, то буде тиша.
4. За допомогою вух людина сприймає звуки.
5. Якщо сісти на гарячий пісок або ввійти у холодну воду, наша шкіра відразу ж зреагує.

За допомогою шкіри людина сприймає інформацію про температуру навколишнього, про властивості поверхні (шорстка чи гладенька, тверда чи м'яка)

-Які органи чуття допомагають людині сприймати інформацію?"

○ Робота за підручником.

Розглядання ілюстрацій та читання тексту (с. 44 – 46).

2. Перевірка сприймання (відповіді на питання)

3. Робота над усвідомленням нового матеріалу

- читання виділених речень тексту , пояснення їх розуміння;

4. Узагальнення вивченого про інформацію (слайди 1 - 3)

IV. Фізкультхвилинка.

Зараз ми з вами діями і словами передамо інформацію.

На кожне питання відповідайте хором "Так" чи "Ні" та імітуйте рухами.

Сорока плаває? — Ні! (Розмахують руками).

Окунь плаває? - Так! (Пливуть).

Горобець літає? - Так! (Розмахують руками).

Щука літає? -Ні! (Пливуть).

Зозуля плаває? - Ні! (Розмахують руками).

Карась плаває? — Так! (Пливуть).

V. Практична робота учнів

- Пригадаємо, на якій відстані від екрана монітора треба сидіти?
- яка програма допомагає вводити та змінювати тексти?
- Як запустити текстовий редактор **Блокнот**?
- Напишемо вітальну листівку своїм друзям

(учні працюють за комп'ютером).

VI. Релаксація. Вправи для очей. (Звучить музика лісу)

3. Повільно переведіть погляд вгору-вниз, потім навпаки. Повторити 3 рази.
4. Міцно зажмурте очі, рахуючи до трьох, потім відкрийте очі і подивіться вдалину, рахуючи до п'яти. Повторити 4-5 разів.

VII. Закріплення знань учнів. Підсумок уроку.

- Урок наближається до кінця. Перевіримо, як засвоїли тему уроку.

Які нові слова запам'ятали? Пригадаємо їх.

Робота в парах - один учень називає слово - інший пояснює , що воно означає Слова записані на картках (Інформація, повідомлення, чуття)

VII. Підсумок уроку.

Відповіді на питання і завдання (ст. 46. завд. 1-3)

- Назвати органи чуттів.
- Передай без голосу якесь повідомлення сусіду (робота в парах).

Урок 15

Розробив вчитель початкових класів Паткаль О.Л., Зеленецької ЗОШ І-ІІІ ст., Старосинявського району

Тема. Історична подорож . Програма “Слово в лабіринті”

Мета:

- ☐ Розширення знань дітей про історію створення ЕОМ;
- ☐ Ознайомлення з програмою “Слово в лабіринті”
- ☐ Відпрацювання навиків роботи з маніпулятором – мишею, зокрема перетягування об’єктів, використовуючи ліву кнопку “миші” (не відпускаючи її);
- ☐ Розвиток логічного мислення, мовлення, пам’яті, уваги;
- ☐ Збагачення словникового запасу новими прислів’ями;
- ☐ Виховання інтересу до рідної мови.

Обладнання. Рахівниця, калькулятор, абак, палички, комп’ютер, казковий герой Данилко.

Хід уроку

I.

Організація класу.

II. Закріплення правил т/б при роботі з комп’ютером.

- Як треба заходити до кабінету інформатики?
 - Чи можна торкатися руками роз’ємів сполучних кабелів, тильної сторони монітора?
 - Чи можна водити пальцем по монітору?
 - Чим можна показати об’єкт на моніторі?
 - Хто дає дозвіл включати і виключати апаратуру?
 - Чи можна працювати за комп’ютером в вологому одязі або з вологими руками.
- І т.д.

III. Перевірка домашнього завдання.

1. Перевірити, як діти вміють виконувати команду “клацання” лівою і правою кнопкою “миші”.
2. Зачитати розшифровані слова.

IV. Актуалізація опорних знань учнів.

1. Інтелектуальна граматична гра “Дотепник”.

Завдання.

Ло, пед, ве, си – це склади.

Швидше слово з них склади! (Велосипед)

Варіанти.

Ли, кро, ко, ди - (крокодили)

Ро, ди, смо, на – (смородина)

Че, ки, ре, ви – (черевики)

Ман, са, дра, ла – (саламандра)

V. Повідомлення теми та мети уроку.

Сьогодні ми разом Данилком продовжимо мандрівку на машині часу і будемо знайомитися з обчислювальними приладами минулого.

VI. Вивчення нового матеріалу.

1. Створення проблемної ситуації.

Ситуація успіху.

$$3 + 5 = ?$$

$$10 + 20 = ?$$

- Чи легко було рахувати?

Ситуація неуспіху.

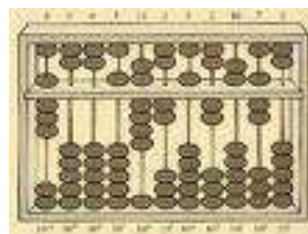
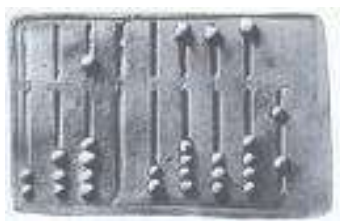
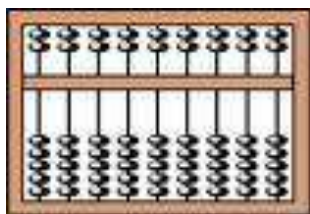
$$7326857 + 1029074 = ?$$

А тепер легко рахувати? Чому?

Такі складні обчислення усно зробити важко. Куди звернутися по допомогу?

1. Історія виникнення ЕОМ. (Робота з презентацією. Додаток етапи виникнення ЕОМ)

- Пригадайте про які обчислювальні прилади ми вели мову на попередньому занятті?



Абаки

Коли люди навчилися лічити, виконувати дії над числами, вони почали створювати різні пристрої, щоб швидше рахувати. Близько 400 років тому у Франції жив непосидючий хлопчик, який дуже любив математику. Звали його – Блез Паскаль. Він здійснив свою мрію – створив свою першу машину – “Паскаліну”. Але вона могла тільки додавати числа. У наступні роки були створені інші машини, які вже могли не тільки додавати, а й віднімати, множити, ділити.

У ХІХст. англ. вчений Чальз Беббідж розробив проект машини, яка стала прототипом перших електронно – обчислювальних машин. Зараз ми користуємось сучасними технологіями.



БлезПаскаль

“Паскаліна”



Чарльз Беббідж



Його обчислювальна машина



Перші ЕОМ

1. Робота з підручником. с. 51



Сергій Олексійович Лебедев



ЕОМ, розроблена С.О.Лебеєвим



Перша радянська цифрова ЕОМ – М1 Мала електронно-обчислювальна машина

- Хто ж створив першу ЕОМ? (Сергій Олексійович Лебедев)

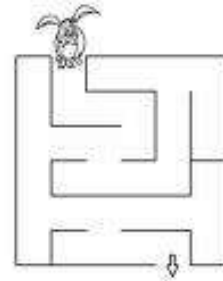
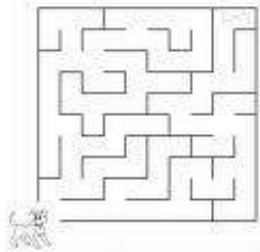
2. Робота в зошиті.

Намалювати ЕОМ, якою ви собі її уявляєте.

2. Фізкультхвилинка.

IV. Практична робота. .(Діти працюють парами біля комп'ютерів - один суддя що вимірює час виконання роботи , а інший виконує її і навпаки .Потім оцінюють роботу один одного)

1. Допоможіть тваринкам пройти лабіринт.



Довідкове бюро.

Лабіринт – складне, заплутане поєднання, переплетення чого-небудь.

2. Програма “Слово в лабіринті”.

Інформація для вчителя.

Програма-ребус. У лабіринті зашифровано слово. Кожному з восьми напрямків руху мишеняти по лабіринту відповідає літера. Учень вказує шлях для мишеняти до клітинки з сиром, обираючи необхідні літери. З цих літер поступово складається слово. Таким чином, пройшовши лабіринтом, учень дізнається, яке слово зашифроване у ньому.

Програма пропонує учню два режими:

1) **“Режим тренування”**. Якщо учень правильно вказує літеру, мишеня відразу пересувається у відповідному напрямку, а літера друкується у полі для слова. Якщо ж літеру вказано неправильно, нічого не відбувається.

2) **“Режим програмування”**. У цьому режимі мишеня не відразу реагує на введену літеру. Літери, що вказує учень, друкуються у полі для слова. Таким чином він записує маршрут для мишеняти. Коли учень закінчить введення маршруту, він повинен натиснути кнопку “Перевірити”. Тоді мишеня виконає “програму” що склав учень — пройде записаним маршрутом. Якщо слово-маршрут записане невірно, мишеня зупиниться на першій помилці. Учень має натиснути кнопку “Спочатку”, щоб розпочати друк слова-маршруту спочатку.

Після успішної розшифровки слова, учень може перейти до наступного лабіринту, натиснувши кнопку “Наступне слово”.

Програма починає серію завдань з режиму тренування і після розв'язання 5-ти лабіринтів в цьому режимі автоматично переходить у режим програмування.

Приховане меню

Додаткові функції програми доступні вчителю з так званого прихованого меню. Щоб активізувати це меню треба підвести вказівник миші у верхню частину екрана. Меню автоматично ховається з екрана, коли вказівник миші пересувається в іншу частину екрана.

Наводимо опис меню для цієї програми.

“Режим”. Дозволяє самостійно вказати режим (тренування чи програмування). Пункт *“Змінювати автоматично”* визначає, чи буде кожна серія завдань починатись з режиму тренування і після 5-того завдання автоматично переходити у режим програмування. За бажання викладач може відмовитись від такої поведінки програми, знявши помітку біля цього пункту.

“Введення літер”. Програма пропонує дві можливості для введення літер. Учні, які вже трохи оволоділи клавіатурою, пропонується вводити літери, натискаючи клавіші на клавіатурі. (При цьому про перемикання розкладки клавіатури можна не турбуватися). Для тих дітей, які ще не достатньо опанували клавіатуру, передбачено введення літер мишею (натисканням кнопки з літерами на екрані).

“Порядок слів”. Слова для лабіринту зчитуються з файлу *“Лабіринт. In”*, який знаходиться в тій самій папці, що й сама програма. Вчитель може визначити, чи треба використовувати слова з файлу в тому порядку, в якому вони записані, вказавши пункт *“Всі слова послідовно”*. Якщо ж вчитель вкаже пункт *“Випадковий порядок”*, програма сама випадково обиратиме слова з файлу.

“Редагувати файл слів”. Вчитель може змінити файл слів, додавши в нього інші слова, або вилучивши деякі слова. Наприклад, ви може скласти файл із словарних слів, або слів на правило, яке нещодавно вивчалось на уроках мови. Програма спробує побудувати лабіринти за цими словами. Врахуйте, що це не завжди можливо. Наприклад, не можна побудувати лабіринту за словом, в якому більше ніж 8 різних букв. Не використовуйте у словах символ апострофа. Такі слова будуть просто проігноровані.

Вчитель може використовувати не лише українські слова, а й англійські або російські. При цьому програма намагається автоматично визначити мову слова і встановлює відповідну розкладку клавіатури. Не змішуйте у слові літери з різних алфавітів. Такі слова будуть проігноровані. Зверніть увагу, що існує два символи для позначення української та англійської літери “і”. Не використовуйте англійську літеру “i” в українських словах.

Кожне слово має бути записане в окремому рядку і не містити пропусків. Слова можна набирати як у верхньому, так і у нижньому регістрі.

На відміну від інших пунктів меню пункт *“Редагувати файл слів”* не доступний під час сеансу гри. Перервіть гру для того, щоб редагувати файл слів.

Кнопки *“Розпочати”* та *“Припинити”*. Дія кнопки *“Розпочати”* еквівалентна натисканню клавіші *“пропуск”*, коли програма очікує старту. Кнопка *“Припинити”* дозволяє перервати серію завдань у будь-який момент.

3. Самостійна робота учнів

4. Фізхвилинка. Вправи для очей.

Релаксація. Вправи для очей

Подорожуючи з Данилком, ви стомилися неймовірно. Було багато цікавих завдань, казкових пригод, надзвичайних ситуацій. Нарешті можна відпочити... Але кімната в готелі і ліжко дуже дивні, кімната в різних дивовижних картинах, які треба розглядати, не повертаючи голови: поведіть очима вліво, тепер, не

Обласна творча група вчителів початкових класів ХОІППО

повертаючи голови – вправо; підніміть очі до стелі, роздивіться підлогу; ліжко починає повільно коливатися, замружте очі кріпко-кріпко, відкрийте їх, знову розглядайте кімнату, ще раз замружте очі. (Якщо виникне бажання, намалюйте те, що ви «побачили» в кімнаті готелю – пофантазуйте!).

Вправи для рук

В темному провулку міста Данилка вам доведеться зіграти роль популярного в їхній країні Виконавця-привида. *Завдання:* потрясіть кісточками своїх рук.

V. Логічна сторінка “Для розумників і розумниць”.

1. Завдання “Розкажи про можливості твого мобільного телефона” .
2. Гра “Шифрувальник” (підручник, ст.52 Завдання 4.).
3. Дидактична гра «Збери слово»

Зібрати розсипані склади, щоб утворилися слова.

СО ЛИ ЦЯ ЗА КО
 ВА СИ ГО РА

VI. Підсумок уроку.

- Що нового дізналися?
- Про що хотіли б дізнатися більше?
- Що найбільше сподобалося?

VII. Домашнє завдання. . с. 50-52

Розробив вчитель початкових класів Грановська Л.В. Гаврилівської ЗОШ-ІІІ ст.. Теофіпольського району

Тема: Пристрої різні, але всі корисні.

Мета: повторити поняття «інформація»; розглянути способи передавання повідомлень, пристрої, за допомогою яких передаються повідомлення, збереження повідомлень, вчити аналізувати та робити висновки; привчати давати чіткі, повні відповіді на запитання; працювати над розвитком логічного мислення; формувати навички роботи з основними компонентами в графічному редакторі Paint; виховання почуття гармонії та естетичного смаку учнів.

Тип уроку: засвоєння нових знань, умінь, навичок.

Обладнання та наочність: інструкції з техніки безпеки, ПК із завантаженим графічним редактором, підготовлені слайди для презентації вивченого матеріалу, роздатковий матеріал (малюнки з кубиками).

I. Організація класу до уроку. (2 хв)

Ось прийшли ми знов у клас,
Де чека комп'ютер нас.
Правила ми пригадаєм
Щось новеньке ми пізнаєм.
Нумо сіли всі рівненько
І працюємо дружненько.

Любі друзі! Радю вітаю вас в комп'ютерному класі на уроці «Сходинки до інформатики». Ми продовжуємо свою мандрівку по палацу Інформатики і сьогодні ми піднінемося ще на одну сходинку знань.

Вправа “Очікування”.

- Чого ви чекаєте від нашої подорожі?

Щоб продовжити мандрівку сходинками, ми повинні пригадати правила техніки безпеки і поведінки при роботі з комп'ютером.

II. Повторення правил техніки безпеки. (2 хв)

Правил безпеки дотримуйся, друже,
Тоді з комп'ютером будеш у дружбі!

Бліц –опитування «Так – ні»

- До комп'ютерного класу треба швидко вбігати.
- Біля комп'ютера треба сидіти рівно.
- Тимчасово можна покласти яблуко на клавіатуру або на монітор.
- Без дозволу вчителя не можна самостійно приступати до роботи.
- Рухаючи мишкою, голосно вигукувати: “Прокидайся, комп'ютер!”
- До комп'ютерного класу заходимо спокійно з дозволу вчителя.
- Під час уроку ходимо по класу, коли забажаємо.

- Під час роботи в класі їмо фрукти.
- Ліпимо використану жуйку до столу.
- Рукавом сорочки протираємо монітор комп'ютера;

Гра “Закінчи речення”

Заходити у комп'ютерний клас потрібно ... *(спокійно, не поспішаючи)*;

Від монітора сиди на відстані ... *(не менше 50см)*;

На клавіші потрібно натискати ... *(плавно, без різких ударів)*;

Строго забороняється торкатися ... *(роз'ємів, проводів, кабелів)*;

Строго забороняється включати і виключати апаратуру без ... *(дозволу вчителя)*.

III. Мотивація навчальної діяльності. (1 хв)

Інформаційна хвилинка.

1. Орган чуття, що сприймає звукову інформацію. (Вуха)
2. Орган чуття, що сприймає дотикову інформацію. (Шкіра)
3. Орган чуття, що сприймає смакову інформацію. (Язик)
4. Орган чуття, що сприймає інформацію про запах. (Ніс)
5. Орган чуття, що сприймає інформацію про колір, форму. (Очі)

IV. Повідомлення теми та постановка мети уроку. (1 хв) (Слайд 1)

- Сьогодні ми на машині часу відправимося у далеке минуле нашої планети, познайомимось з темою «Пристрої, за допомогою яких передавали і передають інформацію», навчимося розрізняти різні види інформації. А ще ми продовжимо вчитися працювати з програмою Paint: малюватимемо будиночок за допомогою геометричних фігур.

V. Пояснення нового матеріалу. (7 хв)

Інформація передається за допомогою повідомлень. Повідомлення бувають усними, письмовими **(Слайд 2)**, у вигляді малюнків, жестів, спеціальних знаків (азбука Морзе, світлові сигнали, прапорці). **(Слайд 3)**.

Під час передачі інформації завжди є той, хто передає інформацію – джерело інформації. Та той, хто її отримує – приймач інформації **(Слайд 4)**.

Коли вчитель пояснює урок – він передає інформацію. Тоді вчитель – джерело інформації.

А учні отримують інформацію. Вони – приймачі інформації **(Слайд 5)**.

Стародавні греки передавали повідомлення за допомогою дзеркал. **(Слайд 6)**.

Про напад ворога козаки попереджали, запалюючи діжки із смолою на вежах **(Слайд 7)**.

Листи передавали за допомогою поштових голубів **(Слайд 8)**.

З виникненням писемності повідомлення стали передавати у вигляді рукописних і друкованих текстів: газет, журналів, книг **(Слайд 9)**.

Пізніше виникли телеграф і телефон, супутниковий зв'язок і телебачення., мобільний телефон і Інтернет (Слайд 11 - 18).

Приклади інформацій:

- ❖ Класний журнал містить інформацію про учнів (прізвища, імена, по батькові, адресу, успішність);
- ❖ Телевізор передає інформацію про новини у політичному і громадському житті країни і за кордоном
- ❖ Супутник автоматично збирає і передає на Землю інформацію про стан атмосфери і космічного простору.

Накопичена віками інформація у вигляді книжок, газет, журналів, картин, скульптур, кінофільмів зберігається у бібліотеках, архівах, музеях, фондах, колекціях. Обслуговуванням цих сховищ займається велика кількість людей.

Книги, журнали, документи, фотоальбоми, кіноплівки лежать на полицях, у шафах, у сейфах. Ознайомитися з інформацією або зробити з неї копії можна лише в сховищі. Доступ до цієї інформації складний і потребує певного часу. Потрібно робити заявку на потрібну інформацію і чекати її виконання.

Комп'ютери дали змогу перетворити інформацію із звичайного вигляду в електричні сигнали, які можна записати на магнітні та оптичні носії для зберігання, передати по електричних сигналах на будь – яку відстань.

Завдяки оснащенню комп'ютерами зменшилася кількість людей для обслуговування сховищ.

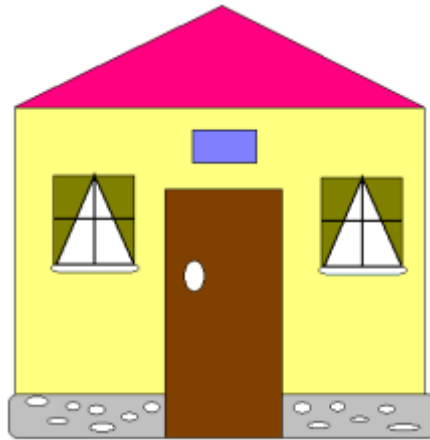
В різних країнах на потужних комп'ютерах створюються такі сховища у вигляді баз даних і банків знань з різноманітною інформацією. Ці вузлові комп'ютери об'єднуються у комп'ютерні мережі, які охоплюють весь світ. Користуватися цими мережами може кожен громадянин будь – якої держави через комп'ютер, підключений до такої мережі. Завдяки комп'ютерам інформацію можна тиражувати, можна роздрукувати на папері тексти і малюнки.

VI. Фізкультхвилинка «Сонячний зайчик». (2 хв) (Слайд 19).

Буратіно потягнувся,
Раз – нагнувся,
Два – нагнувся,
Три – нагнувся.
Руки у сторони розвів
Ключик, видно, не знайшов.
Щоб ключик нам дістати,
Треба на носочки встати.

VII. Підготовка до роботи з комп'ютером. (5 хв)

Зараз ми попрацюємо у графічному редакторі Paint. І постараємось намалювати будиночок із геометричних фігур. Ось що можна зобразити, користуючись інструментами цієї програми.



(Вчитель показує послідовність зображення малюнка)

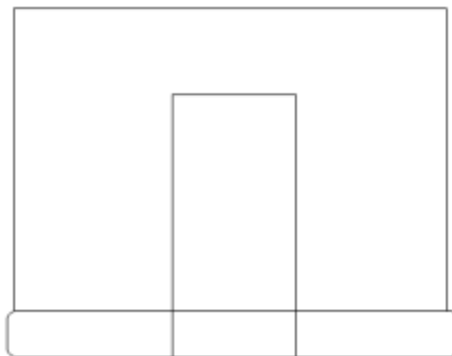
1. За допомогою інструменту «прямокутник» малюємо стіни хати.



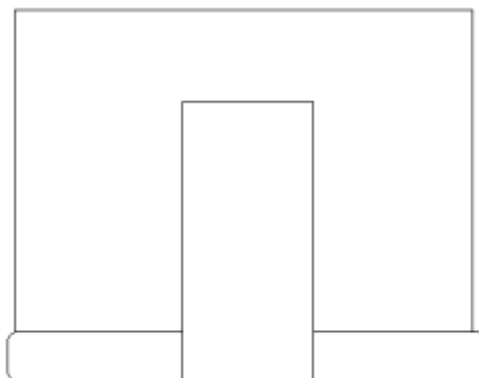
2. Беремо інструмент «заокруглений прямокутник» малюємо фундамент нашого будинку.



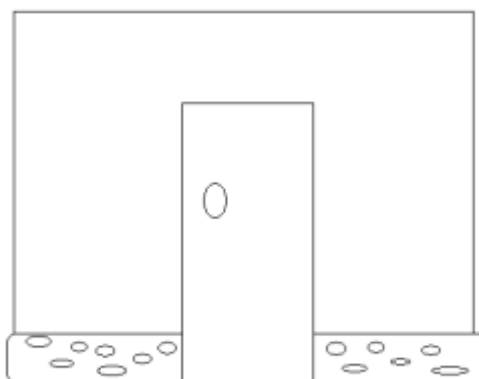
3. Інструментом «прямокутник» малюємо двері.



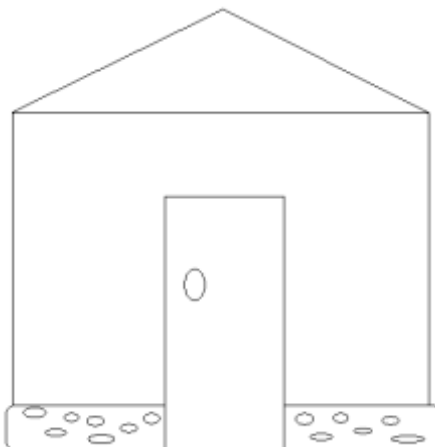
4. За допомогою гумки витираємо лишню лінію.



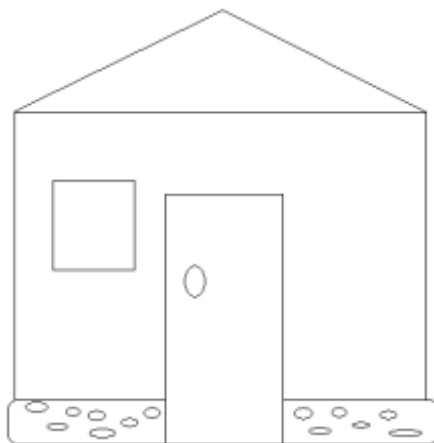
5. Беремо «еліпс» та прикрашаємо фундамент камінчиками, а до дверей, цим же інструментом, домальовуємо ручку.



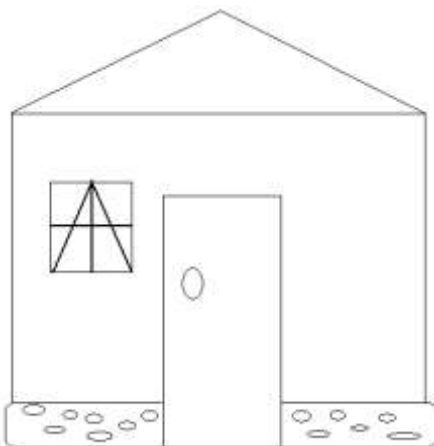
6. За допомогою «лінії» малюємо дах нашого будинку.



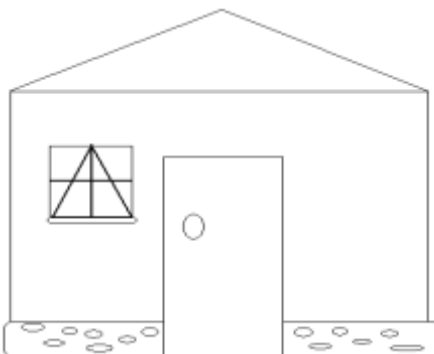
7. Приступаємо до вікна. Його малюємо інструментом «прямокутник».



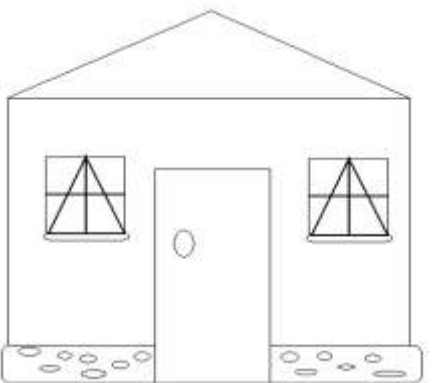
8. Далі беремо чуть – чуть товстішу лінію та малюємо віконні рами та занавіски. Ось так.



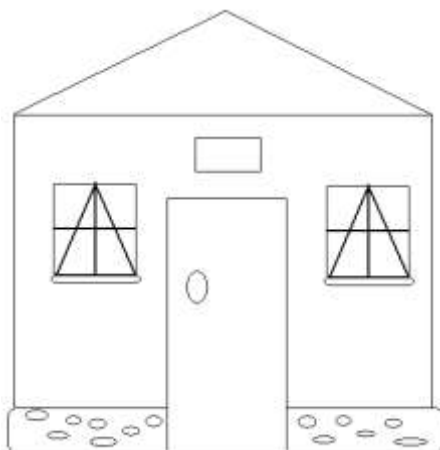
10. Невеличкий підвіконник зображуємо інструментом «заокруглений прямокутник».



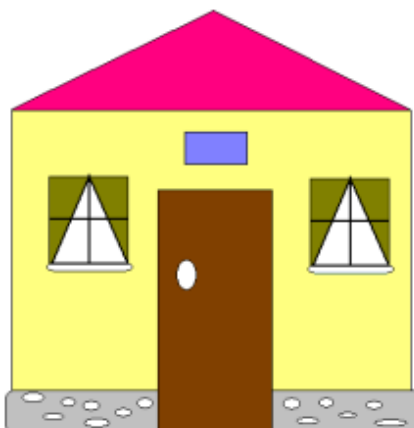
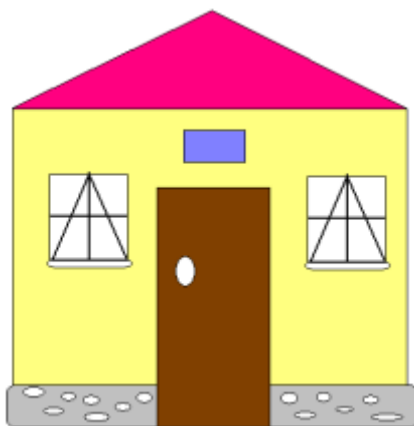
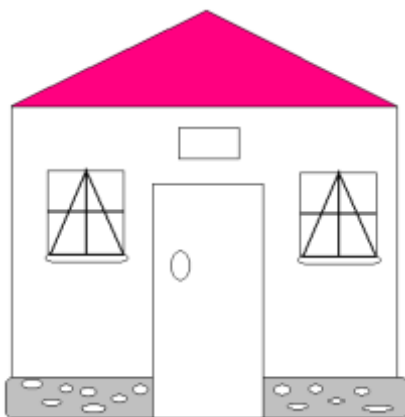
11. Інструментом «виділення» виділяємо вікно та копіюємо його. Вставляємо друге вікно у хатиночку.



12. Горище можна намалювати за допомогою інструмента «прямокутник».



13. Починаємо розфарбовувати за допомогою інструмента «заливка». Фарбувати можна на свій смак. Кольори вибираємо із палітри кольорів.



VIII. Практична робота. (14 хв)

За комп'ютер ми сідаєм
Правила всі пригадаєм.
Щоб безпечно працювати,
Треба їх нам добре знати.

I група: Учні, які працюють за комп'ютером. 7 хв	II група: Учні, які працюють за партами. 7 хв
Малюють будиночок.	Завдання на логічне мислення. Скільки кубиків? <i>Відповідь: 13; 10; 13 кубиків.</i>
IX. Фізкультхвилинка. Рефлексія. (2 хв) Заплющить очі. Уявить себе в парку біля озера. Там знаходиться чортове колесо. Повільно обертаються колесо з різнокольоровими кабінками. Оберіть собі одну з них і слідкуйте за нею очима. Обертається колесо - опускається повільно кабінка. Стоп. Відкрийте повільно очі і подивіться у далину.	
II група 7 хвилин	I група 7 хвилин
Завдання на логічне мислення. Скільки кубиків?	Малюють будиночок.

X. Розгадування загадок. (3 хв)

1. Може він порахувати,
Може він пісні співати,
Малювати і писати,
Помилки перевіряти.
Може він листа прийняти,
З другом швидко нас зв'язати,
Він багато чого може
І завжди нам допоможе! (Комп'ютер)

2. Міцний диск, дуже яскравий,

Містить він кіно цікаве. (**Лазерний диск**)

3. І комп'ютери порою
Розмовляють між собою
А для цього їм потрібна
Річ відома не усім
До телефону підключай
І повідомлення приймай,
Адже мову ми ведем
Про зв'язок через(**модем**)

4. Ця всесвітня мережа
Скільки знає – просто жах!
З нею вчись ти працювати –
Теж багато будеш знати. (**Інтернет**)

5. Ось я кнопку натискаю
І папір вже заправляю.
Він друкує без зупинки
Вірші, пісні і картинки
І швидкий він, наче спринтер
Відгадайте, що це ...(**принтер**)

6. Він покаже все на світі:
Що малюють, пишуть діти,
Грають як і що співають,
І як пошту відправляють.
Все, що є відображає,
Без нього ПК немає! (**Монітор**)

XI. Підведення підсумків уроку. (2 хв)

- За допомогою якого предмета, можна отримувати тільки звукову інформацію? (Телефон)
- Предмет, за допомогою якого можна не тільки почути, а ще й побачити інформацію? (Телевізор)
- Вона містить інформацію про програму телепередач? (Газета)
- За допомогою нього можна отримати інформацію поштою. (Лист)
- Пристрій, який виконує обчислення. (Калькулятор)
- Електронна машина, яка допомагає людині обробляти велику кількість інформації різного типу. (Комп'ютер)
- Чи може людина обробляти інформацію самостійно, без допомоги пристроїв? (Може, за допомогою мозку)
- Який ще інформаційний процес людина здійснює за допомогою мозку? (Зберігає інформацію)

XII. Домашнє завдання. (1 хв)

Опрацювати текст підручника на ст.. 53 – 57 «Пристрої різні, але всі корисні». Вміти давати відповіді на запитання після тексту (**Слайд 20**).

Урок №17

Розробив вчитель початкових класів Ерматова Г.Л., Хмельницького р-ну

Тема: Короткі історичні відомості про старовинні обчислювальні прилади.

Мета: ознайомити учнів із старовинними обчислювальними приладами, можливостями комп'ютерної техніки, розвивати кмітливість, просторове мислення, пам'ять, увагу; виховувати інтерес до інформатики, дбайливе ставлення до обладнання в кабінеті.

Обладнання: плакати з правилами поведінки та техніки безпеки, підручник, програмне забезпечення (якщо є можливість провести презентацію зі слайдами, які демонструють використання комп'ютерів у різних сферах діяльності людини), картки.

Хід уроку

I. Організація класу.(1 хв)

Ось прийшли ми знов у клас,
Де чека комп'ютер нас.
Правила ми пригадаєм
Щось новеньке ми пізнаєм.
Нумо сіли всі рівненько
І працюємо дружненько.

II. Повторення правил техніки безпеки в комп'ютерному класі(3 хв)

1. Робота в групах.

Проаналізувати таблицю з правилами поведінки і поставити запитання іншій групі, скласти правила, які починаються з "не...".

III. Перевірка домашнього завдання.(5хв)

IV. Актіуалізація опорних знань.(3хв)

1. Інтелектуальна граматична гра "Дотепник".

Ло, пед, ве, си – це склади. Швидше слово з них склади! (Велосипед)

Варіанти.

Ли, кро, ко, ди - (крокодили)

Ро, ди, смо, на – (смородина)

Че, ки, ре, ви – (черевики)

2.Гра «Один зайвий» (інсценізація)

✓ Який персонаж зайвий? (Казка «Колобок»: дід, баба, колобок, заєць, вовк, ведмідь, лисиця, миша) (зайва миша)

✓ Чи працюємо ми на уроках інформатики з мишею?

✓ Яка між ними схожість та відмінність?

V. Повідомлення теми і завдань уроку.

- Сьогодні ми відправимось у далеке минуле нашої планети, познайомимось з обчислювальними приладами, якими користувалися наші предки, попрацюємо за комп'ютером у програмі GCompris, а також будемо розв'язувати цікаві завдання для розумників та розумниць

VI. Вивчення нового матеріалу.(10 хв)

1. Створення проблемної ситуації.

Ситуація успіху.

$$3 + 5 = ?$$

$$10 + 20 = ?$$

- Чи легко було рахувати?

Ситуація неуспіху.

$$7326857 + 1029074 = ?$$

А тепер легко рахувати? Чому?

2. Бесіда з учнями про можливості комп'ютера та його сфери використання.

3. Розповідь учителя.

Такі складні обчислення усно зробити важко. Куди звернутися по допомогу?

Коли люди навчилися лічити, виконувати дії над числами, вони почали створювати різні пристрої, щоб швидше рахувати. Близько 400 років тому у Франції жив непосидючий хлопчик, який дуже любив математику. Звали його – Блез Паскаль. Він здійснив свою мрію – створив свою першу машину – “Паскаліну”. Але вона могла тільки додавати числа. У наступні роки були створені інші машини, які вже могли не тільки додавати, а й віднімати, множити, ділити.

У ХІХст. англ. вчений Чарльз Бебідж розробив проект машини, яка стала прототипом перших електронно-обчислювальних машин. Зараз ми користуємось сучасними технологіями. (демонстрація слайдів)

3.Робота з підручником (ст. 79-82).

VII. Фізкультхвилинка.(1 хв.)

Хто ж там, хто вже так стомився

І наліво нахилився?

Треба дружно всім нам встати

Фізкультпаузу почати.

Руки вгору, руки вниз,

Вгору трошки подивись.

Руки склали, як вітряк,

І покрутимося так.

Вище руки підійміть

І спокійно опустіть.

Будемо дружно ми сідати

І до праці приступати.

VIII. Практична робота.(10хв)

1. Інструктаж учителя

Перед вами на правому полі – вітрина з предметами. Користуючись кнопками зі стрілками, спробуйте відтворити послідовність та розташування предметів на лівому полі.

2. Робота за комп'ютером

3. Релаксація.

Уявіть собі, що ви спостерігаєте за дітьми, які спускаються з гірки. Простежте очима за цими дітьми. Подивіться в далину. Подивіться на кінчик носа. Підніміть очі вверху, а потім вниз.

ІХ. Логічна сторінка “Для кмітливих”(підручник , с. 83)(5хв)

Х. Постановка домашнього завдання(1хв)

Підручник, впр. 5, 6, 7 с. 84

ХІ. Підсумок уроку.(1хв)

- Чи цікавим був урок ? Чого навчилися на уроці?

- Що найбільше запам'яталося з уроку?

Урок №19

**Виконала: вчитель початкових класів Одудько Л.І.,
Судилківської ЗОШ І-ІІІ ст., Шепетівського р-ну**

Тема: Поняття алгоритму

Мета:

- ознайомити і розширити знання учнів про алгоритм і виконавців;
- розвивати увагу;
- виховувати зацікавлення до предмета.

Обладнання та програмне забезпечення: програма «Сходинок до інформатики», презентація

Хід уроку

I. Організація класу

Рефлексія

(Діти промовляють)

Я всміхаюсь сонечку:

_ Здрастуй дороже!

Людам усміхаюся –

Зичу їм добра!



- Чи всі готові до уроку? Налаштуємося на подальшу роботу.

Девіз уроку: Не просто слухаю, а чую.

Не просто дивлюся, а бачу.

Відповідаю та міркую.

Плідно я працюю!

II. Логічна розминка

1. «Зачаровані слова»

Т Е М П Е Р А Т У											
Р А											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
11											
8	9	10				4	5	10	7		
тур			пера								
3	2	8	7				1	2	3	4	
мета			темп								
9	6	7				10	9	8	7		
ура			рута								
1	2	7	8	10				8	7	6	11
театр			тара								

II. Актуалізація опорних знань

1) Розминка (3 хв)

Якось козаки їли куліш. Око з'їв 8 ложок кулішу та ще 4 по півложки. Тур з Гаєм з'їли кожний по чверті того, що з'їв Око. Скільки ложок кулішу з'їли козаки, якщо в казані нічого не залишилося? (15)

2) Перевірка домашнього завдання(хв)

1) Повторення правил ТБ

Вправа «Голосування ногами»

Якщо учні згодні з тим, що говорить вчитель вони роблять крок вперед, а якщо ні – тупочуть ногами.

- Чи згодні ви з тим, що в кабінет інформатики можна вбігати? Доведіть.
- Чи погодитесь, що в комп'ютерному класі можна торкатися всього, що хочеться? Доведіть.
- Хто погодиться з тим, що в комп'ютерному класі можна працювати з дозволу вчителя?
- Чи згодні ви з тим, що в кабінет інформатики можна приносити зайві речі?

III. Вивчення нового матеріалу (12 хв)

Якщо ви дивились фантастичні фільми або читали фантастику, то помітили, що роботи розуміють команди буквально і виконують їх в певній послідовності. У мене є друг. Його звуть Тоша. Тоша – маленький робот, який вільно пересувається по кімнаті. Він реагує на мій голос, але нічого не може виконати без моїх команд. Одного разу я дала йому завдання: піти на кухню, налити воду у склянку і полити квіти. Уявляєте, що саме зробив Тоша? Він полив квіти у вазі замість квітів, що ростуть у горщиках.

- Тоше, що ти зробив?
- Я виконав твої команди, - відповів робот Тоша.
- А як ви вважаєте, які команди слід було дати Тоші?

Роботи справляють велике враження, але можуть виконати тільки ті дії, які передбачені алгоритмом. Кожний крок алгоритму – це команда виконавцю. Можна сказати, що кожний крок (команда) є пунктом плану, який слід виконати.

Алгоритм – це послідовність точних, зрозумілих, виконувальних команд.

Отже, мої команди були не точні. Слід було дати останню команду Тоші таку: полити квіти у горщиках. Тоді б він виконав алгоритм правильно.

А ось історія, яка відбулась з Леопольдом.

Коту Леопольду набридли миші. Ці шкідливі тваринки постійно смикали його за вуса, або ще гірше, прив'язували щось до хвоста, як тільки він засне після обіду. І ось Леопольд почав складати план хитрого полювання на мишей: «Спочатку пройду перед ніркою і між іншим промуркочу, що в коморі є дуже смачний сир. Потім з'їм шматочок сиру, ще шматочок покладу біля себе і зроблю вигляд, що сплю. Миші неодмінно підкрадуться до мене, і я їх схоплю!»

Щоб нічого не забути і не переплутати, Леопольд записав свій алгоритм. Ось, що в нього вийшло:

Алгоритм хитрого полювання (самостійна робота з перевіркою)

- Пройти перед ніркою і сказати про сир.
- З'їсти шматочок сиру.

- Покласти поряд з собою ще шматочок сиру.
- Зробити вигляд, що сплю.
- Чекати, поки придуть миші.
- Схопити найхоробрішу мишу.

Як ви думаєте, хто буде виконувати складений Леопольдом план (алгоритм)? Звичайно ж, він сам. Виходить, що кожний крок алгоритму – це команда Леопольду виконати дію.

А чи завжди алгоритм виконує той, хто його склав? Звичайно ж, ні. Для цього є виконавці. А виконавцями можуть бути людина, тварина, робот, комп'ютер.

Алгоритм складають так, щоб виконавець зміг його виконати й отримати результат. Тому не кожен послідовність дій можна назвати алгоритмом.

Кожен алгоритм має властивості:

- результативність – у разі виконання алгоритму ми повинні отримати очікуваний результат;
- масовість - дозволяє використовувати один алгоритм для різних вхідних даних;
- скінченність – алгоритм повинен приводити до результату, бути скінченим;
- однозначність – виконавець не повинен думати, усі команди повинні мати чіткі вказівки;
- ефективність – результат повинен досягатись за найменшу кількість зусиль.

1) Фізкультхвилинка (1 хв)

Станем струнко! Руки в боки!
Пострибаєм, як сороки.
Стрибу – стриб, скоки – скоки!
Як сороки білобокі.
Пані горді і неквапні,
По болоту ходять чаплі,
Та до танцю закликають:
- Нумо разом, нумо всі
Потанцюймо по росі!



2. Практична робота

1) Робота із зошитом (5 хв)

Розібрати наведені приклади алгоритмів і запропонувати учням свої алгоритми.

2) Робота з комп'ютером (10 хв)

Учні працюють з комп'ютерною програмою, зупинка «Алгоритми» («Порядок дій»)

3) Релаксація (1 хв)

Уявіть собі, що ви вийшли на подвір'я. Йде лапатий сніг, сніжинка вальсують у повітрі. Кругом поспішають люди. В повітрі запах весни, сонечко піднімається все вище і вище, гілочки на деревах прокидаються, бруньки набубнявіли...

- Які картинки стали у вашій уяві?

3. Пояснення домашнього завдання (1 хв)

4. Закріплення вивченого (3 хв)

Назвіть властивість, яку порушив учень при складанні алгоритму:

- Василь вирішив помити голову. Для цього він узяв склянку з шампунем, уважно прочитав інструкцію і приступив до дій. Друзі чекали на Василя вже третю годину, а він так і виходив із ванної кімнати. Що ж сталося із хлопцем? Прочитаємо інструкцію до шампуню Василя:

- 4) Виміряти один ковпачок шампуню.
- 5) Вилити його на голову.
- 6) Намилити.
- 7) Змити.
- 8) Повторити дії.

Чому ж не виходить Василько з ванної кімнати? А коли він вийде? (коли скінчиться шампунь) А якщо уявити, що склянка з шампунем чарівна і шампунь не закінчується ніколи? (*порушена властивість «скінченність»*).

- Василько дав роботу Тоші завдання: піти на кухню, очистити банан і принести. І робот приніс бананове лушпиння!

- Тоше, де банан? – здивувалась Василько.
- Я виконав твої команди, - відповів Тоша.

Отже, Василько знов зробив помилку. Яку? (*порушена властивість «однозначність»*) Які потрібно було дати команди?

- Піти на кухню.
- Очистити банан.
- Бананове лушпиння покласти у відро для сміття.
- Очищений банан принести мені.

V. Підсумок уроку

*Збіг урок наш, як коротка мить,
Дуже швидко час біжить.
Час вже підсумки нам підбити,
Чого ж зуміли досягти ми.*

- Діти, що цікавого дізналися на уроці?

- З яким настроєм закінчуєте урок і чому?

УРОК 21

Розробив: вчитель початкових класів Воронюк Ольга

Тема: Озирнемося навколо

Мета.

- **Навчальна:** закріпити знання поняття алгоритм, вимог до нього, вчити складати прості побутові алгоритми.
- **Розвиваюча:** розвивати увагу, пам'ять, алгоритмічне мислення, вміння аналізувати і робити висновки.
- **Виховна:** виховувати інтерес до інформатики, інтерес до історії.

Обладнання: програма-графічний виконавець (можливо «Кенгуру» з пакету «Сходінки до інформатики»), роздаткові матеріали, презентація вчителя.

Хід уроку:

I. Організація класу.

Привітання. Визначення відсутніх.

*Розпочнемо урок,
Часу зовсім не гаючи.
І радість ми пізнаємо
Лиш труднощі долаючи!*

II. Перевірка домашнього завдання

Бліц-опитування

- ☐ Вам відомі поняття "команда" і "виконавець", «система команд виконавця». Що вони означають?
- ☐ Чи всі команди може виконати виконавець?
- ☐ Які команди може виконати тварина, людина, машина?

Гра у виконавця: учні попарно демонструють виконання (чи невиконання) команд певними виконавцями («Черговичок, Робот-спортсмен, Робот-учень чи інші), один даючи команди, а інший виконуючи їх.

III. Вивчення нового матеріалу(презентація).

5. Актуалізація опорних знань. Давайте пригадаємо деякі правила.

- ☐ Які команди може подавати пішоходу регулювальник? Покажіть.
- ☐ Які правила запалювання газової плити?
- ☐ А як закип'ятити воду у чайнику?
- ☐ А можна спочатку включити газ, а потім запалити сірник? Чому? (Всі вказівки (команди) потрібно виконувати послідовно).

6. Мотивація навчання

І на уроках і у повсякденному житті ми зустрічаємось з виконанням деяких послідовностей дій.

7. Повідомлення теми і мети.

Тема сьогоднішнього уроку — " Озирнемося навколо ". Запишіть у зошит.

Ми маємо пригадати поняття алгоритму і навчитись складати алгоритми, які присутні у нашому буденному житті.

8. Пояснення матеріалу (з елементами бесіди).

Робота з зашифрованою (презентація)

Сторінка для допитливих (презентація вчителя).

Сторінка історії (можливо на попередньому уроці в якості творчого завдання дітям було задано дослідити походження терміну «алгоритм»). Слово

«алгоритм» походить від імені математика, який жив дуже-дуже давно у місті Хорезмі. Звали його Аль-Хорезмі. Як науковий термін спочатку воно позначало лише правила виконання дій у десятковій (нею всі користуються при виконанні обчислень) системі числення. А з часом це слово придбало більш широкий зміст і стало позначати будь-які точні правила дій.

З алгоритмами ми зустрічаємося щодня. Це послідовність команд, виконання яких повинно привести до результату. На уроках математики ми з вами вчимо правила додавання трицифрових чисел: одиниці додають до одиниць, десятки - до десятків, сотні - до сотень. Це - алгоритм. На уроках української мови ми, наприклад, перевіряємо ненаголошені голосні е та и. Нагадайте мені правила-алгоритм цієї перевірки. (Змінити слово так, щоб ненаголошений склад став наголошеним, визначити, який же звук чується в цьому складі, написати букву на позначення цього звуку і в слові, яке перевіряється). Виконавцями алгоритмів може бути будь-хто: і людина, і комп'ютер. Тому алгоритм повинен відповідати певним вимогам. Перш за все він має бути зрозумілим, ефективним (корисним), приводити до певного результату.

Давайте разом з Данилком вирушимо в подорож по його квартирі.

Робота з підручником (п.21, ст.69): читання тексту вголос по абзацах.

Відповіді на питання завдання1, ст.72.

Самостійно наведіть приклади життєвих ситуацій, які можна назвати алгоритмом, запишіть у зошит.

Кожен з нас, не замислюючись, постійно використовує сотні тисяч різних алгоритмів. Спробуйте згадати деякі з них (Розгляд алгоритму автобусної екскурсії по місту. Доповнення алгоритму).

IV. Закріплення вивченого матеріалу.

Розставте номери для дій так, щоб вийшов алгоритм збору і виходу до школи.

- Почистити зуби. (6).
- Відключити годинник, щоб не дзвенів. (3).
- Прибрати ліжко і зробити зарядку. (4).
- Взуті капці (2).
- Підняти з ліжка. (1).
- Взяти портфель і піти до школи. (8).
- Вмитись, одягнутись, поснідати. (5).
- Одягнути куртку або пальто. (7).

Давайте відпочинемо і складемо алгоритм нашої фізкультхвилинки.

Фізкультхвилинка.

Станьмо, діти, чітко в ряд,

Вирушаємо у сад.

Руки вгору піднімаєм,

Наче яблука зриваєм.

Назбираємо багато,

5.Повторити дії 3,4

Щоб узимку ласувати.

Руки на пояс поставимо всі

Будем стрибати, немов горобці.

1. Встати.

2. Підрівняти.

3.Підняти руки вгору,

4.Опустити руки вниз (двічі).

6. Поставити руки на пояс.

7. Пострибати вперед- назад (6 разів).

Крильця вниз всі опустили

8. Опустити руки вниз.

І на місці походили.

9. Виконати кроки на місці (6 разів).

Робота з комп'ютером. Робота в зошитах

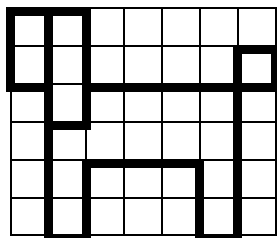
Бесіда по правилах техніки безпеки.

Учень вирішив показати свої знання однокласниці, почав від'єднувати монітор і клавіатуру від поламаного комп'ютера. Чи порушив він правила з техніки безпеки? Якщо так, то які?

Неуважний учень спав на уроці і не чув пояснення вчителя про порядок виконання роботи. Потім він прокинувся, згадав про роботу та без дозволу вчителя прийшов до іншої парти подивитись, чим займаються однокласники. Чи порушив він правила з техніки безпеки?

Робота з програмою .

Графічний диктант. Дітям роздаються аркуші в клітинку, на яких у центрі стоїть крапка. Вчитель дає команди, а діти виконують. У результаті повинен вийти малюнок (песик-спанієль).



Зразок диктанту:

Праворуч 5 клітинок. Вгору 1 клітинка. Ліворуч 1 клітинка. Вниз 5 клітинок. Ліворуч 1 клітинка. Вгору 2 клітинки. Ліворуч 3 клітинки. Вниз 2 клітинки. Ліворуч 1 клітинка. Вгору 6 клітинок. Ліворуч 1 клітинка. Вниз 2 клітинки. Праворуч 1 клітинка. Вниз 1 клітинка. Праворуч 1 клітинка. Вгору 3 клітинки. Ліворуч 1 клітинка.

Спробуйте намалювати ваш малюнок, подаючи команди виконавцю. Дайте виконавцеві правильні команди, і він намалює для вас малюнок.

Якщо клас не поділяється на підгрупи, то частина учнів працює за комп'ютером, а частина в зошитах описує у вигляді алгоритму ситуацію з презентації «Бутерброд». Потім частини міняються.

Фізкультхвилинка для очей (релаксація під лагідну музику)

Станьте і заплющіть очі. Уявіть собі білий вітрильник, що гойдається на хвилях. Він чекає вітру. Ви теж гойдаєтесь на цій яхті. Нарешті подув свіжий вітерець. Вам приємно. Дуже легко дихається. Яхта теж легко пливе у відкрите море. А ви розплющуєте очі. Повільно переводьте погляд угору-вниз і навпаки. Стоп. Сідайте дуже повільно на місця. Поаплодуйте собі, ви добре попрацювали за комп'ютером.

Розвиток логічного мислення

3) виконати завдання з презентації Вправи-думайлики.

4) Задачі з логічним навантаженням.

☐ У бабусі Мусі внучка Маша, кіт Пушок, собака Дружок. Скільки у бабусі онуків? (*Одна Маша*).

□ У першій коробці лежало 10 олівців, у другій - стільки, скільки у першій, а у третій - стільки ж, скільки у другій. Скільки олівців у третій коробці? (10 олівців).

Обласна творча група вчителів початкових класів ХОІППО

☐ Вова поїхав до бабусі в понеділок, а повернувся в понеділок наступного тижня. Через скільки днів повернувся Вова? (*Через 7 днів*).

Типові питання до уроку

- ☐ Що таке алгоритм?
- ☐ Де в житті ми зустрічаємося з ними?
- ☐ Наведіть приклади алгоритмів.

V. Домашнє завдання

Опрацювати п.21. Виконати завдання2 на ст.72 (по 3-х варіантах відповідно а, б, в)

Скласти в зошиті алгоритм пришивання гудзика.

VI. Підсумок уроку. Підсумкова бесіда.

Чи сподобався урок? (червона чи зелена картка)

Що запам'яталося найкраще?

Урок 23

Розробив вчитель початкових класів Кравець С. А., Хмельницького НВК№2

Тема: Який? Яка? Яке?

Мета:

- Розповісти учням про властивості об'єктів, навчити давати характеристику, визначати характерні особливості об'єктів, розрізняти їх суттєві та несуттєві ознаки, збагачувати словниковий запас;
- розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять, координацію рухів при роботі з мишкою;
- виховувати любов до природи, інтерес до вивчення інформатики;

Обладнання: підручник «Сходінки до інформатики» (КОРШУНОВА) роздатковий матеріал (картки з завданнями), мультимедійна презентація, комп'ютери, програма «GCompris»

Тип уроку: вивчення нового матеріалу.

Хід уроку

I. Організація класу

Доброго дня всім. Слайд1

- Діти, перевірте, будь ласка, готовність до уроку.
- На минулому уроці ми познайомилися з таким поняттям як об'єкт.

II. Повідомлення теми, мети уроку Слайд2

Сьогодні мета наша дізнатися про властивості об'єктів, навчитися розрізняти їх ознаки, групувати та класифікувати об'єкти розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять, координацію рухів при роботі з мишкою;

III Перевірка домашнього завдання.

IV. Актуалізація опорних знань.

Пригадаємо:

6. Що таке об'єкт ?

О.в: Об'єкт – це щось. Що можна розглядати як ціле. Слайд3

7. Назви об'єкти що належать до живої природи див. слайд? Слайд4

8. Назви об'єкти що належать до неживої природи?

9. З яких об'єктів може складатися:

- ручка Слайд 5
- плаття?

V. Пояснення нового матеріалу.

- Отже, ми пригадали все, що знаємо про об'єкти.

Але, ми пам'ятаємо, що не можна починати роботу не пригадавши правил техніки безпеки в комп'ютерному класі

- Давайте з вами пограємо у ГРУ «Долоньки» Слайд 6

Приготуйте свої долоньки. Якщо ви почуєте істинне правило з ТБ то плескаєте в долоні один раз. А якщо хибне – то двічі

8. В комп'ютерний клас заходити тихо , не штовхаючись
9. З собою на робоче місце брати все, що забажаєш
10. Не можна торкатися до розеток

11. Можна починати роботу за комп'ютерами самостійно, без дозволу вчителя
 12. Відстань від екрану повинна бути 50-60 см
 13. Не можна торкатися руками будь-яких проводів та задніх стінок системного блоку
 14. Роботу виконувати з посмішкою та гарним настроєм
- Молодці! Не забули. Тепер можна починати роботу

Робота з підручником ст. 77

Розглянемо три об'єкти. В них одна назва – м'яч, а все ж вони різні.

Давайте порівняємо (див мал.)

Так, усе правильно, об'єкти можуть відрізнятися родин від одного своїми властивостями.

Наприклад, річки – довжиною, яблука – смаком, квіти – кольором. Кожна властивість може набувати різних значень (див. ст.. 78)

Властивості об'єкта можуть змінюватися (Пластилін – фігурки з пластиліну, кульки – повітряні надуті кульки)

Давайте, кожен поміркує і наведе свої приклади як змінюються властивості одного об'єкта.

Ви помітили, що об'єкти мають однакові та різні властивості.

А чи зможеш ти свої іграшки розкласти на групи, що мають однакову властивість?

Давайте розглянемо ст.80 таблицю. Об'єкт – брат Василь. Давайте всі разом подивимося на його властивості та значення цих властивостей.

А тепер пограємо у гру «ми – об'єкти». Замість брата Василя давайте вийде хтось з вас, а решта класу буде називати властивості цього об'єкта та значення цих властивостей.

V. Робота за комп'ютером

А тепер давайте будемо працювати групами. Відповідно до кольорових карток у нас 3 групи (червона -1, синя – 2, жовта - 3). По черзі відповідно кольору кожна група виконає завдання на картках.

1 група

Група, в якій лежать на партах червоні картки сідають за комп'ютери.

Решта класу попрацює в парах. Покажіть мені свої пари. Дуже добре.

Практична робота

1. Двічі клацнути ЛКМ на 
2. Натиснути на Дослідження - Різноманітні ігри – Алгоритм.



3. Ваше завдання знайти наступний предмет і один раз клацнути на ньому.



4. Закінчив, натисни

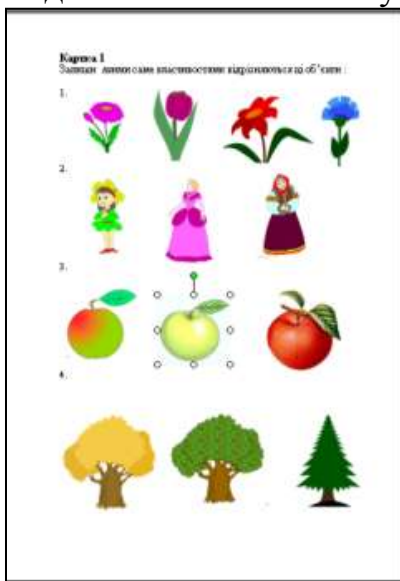


5. Сідай на місце. Дякую за роботу. Молодець!

2-3 групи

Візьміть картку під №1.

Підніміть на мене очі і уважно послухайте завдання.



Вам слід записати, якими саме властивостями відрізняються ці об'єкти. В кого є запитання, той піднімає руку. І хто впорається також піднімає руку. До роботи.

(Слідкую за роботою учнів за комп'ютерами).

Команда червоних карток впоралася із завданням. Вони сідають на місця. І ми перевіряємо, що ж з'явилося на картках.

VI. ФІЗКУЛЬТХВИЛИНКА Слайд8

За комп'ютери сідають ті, у кого на парті лежить синя картка.

2 група – Практична робота

1-3 групи

Ст. 118. Назви об'єкт- відгадку.

- 13.Голуба хустина, жовтий клубок. По хустинці качається, людям усміхається. **Слайд9**
- 14.Що то за очі: одне світить удень, а друге – опівночі? **Слайд10**
- 15.Іде лісом – виблискує, не шелестить. Іде водою – яскравіє, не плює котить. **Слайд11**
- 16.Змахнула птаха крилом – закрила півсвіту чорним рядном. **Слайд12**
- 17.Зроду рук своїх не має, а узор вишиває. **Слайд13**
- 18.Прозорий, як скло, та не вставиш у вікно. **Слайд14**
- 19.День прибуває – коли це буває? **Слайд15**
- 20.Ти по ньому б'єш ногою, він біжить перед тобою. **Слайд16**
- 21.Без крил, а по небу літає. **Слайд17**
- 22.Навесні тебе радую, влітку прохолоджую, восени годую, а взимку грію. **Слайд18**
- 23.Маленький, сіренький. По гаях літає, уночі співає. **Слайд19**
- 24.Він за партою сидить і урок старанно вчить. **Слайд20**

3 група– Практична робота (жовті картки)

1-2 групи «Шукачі слів»

Знайди у кожному рядку „заховані слова”. Випиши відшукані слова . Усього 11 слів.

ЯФОУФСН**КІТ**ПХЪАУРОКГЪМЩЮСАЄЕМ'ЯЧ
ЛОЬИРЬГНЖРЛРАКГДЗПМИЛОАКМНПРСТУР
ФРШУБАТВВКДИЖСЯИУМАМАЦПЧУЬЩМОЖ
БРПТЯЭЦБУРЯНСГЛКЮГБЕИОПАЛКАФСПТУЧ
ОСПАРТАОУЖИЕЛАВТОБУСИОХПСДЯЗВЖ

- Скажіть діти, чи красиві краєвиди ви бачили на мультимедійному екрані протягом уроку? Щоб ваші очі милувалися такими ж чудовими краєвидами в навколишньому світі, слід берегти природу!

VII. РЕЛАКСАЦІЯ Слайд21

Ваші очі втомилися. Поклали руки перед собою, на парти. Закрили оченята. Повільно робимо кругові оберти А тепер розслабили очі уявили собі теплий сонячний день, легенький вітерець лагідно торкається вашого волосся. А тепер розплющили очі . Не повертаючи голови подивилися праворуч, ліворуч, перед собою. Тепер ви повні сил і можете знову братися до праці.

VIII. Підсумок уроку

Слайд 22-23

Про що ми дізналися?

- Які властивості має книга?
- Назви декілька об'єктів, які мають властивість «круглий».
- Назви декілька об'єктів, які мають властивість «теплий».

ВИСНОВКИ:

Кожний об'єкт має багато властивостей. Властивість об'єкта вказує на його розмір, колір, склад і т.д. Впізнати об'єкт можна лише через сукупність його властивостей.

ІХ. Домашнє завдання

Ст.. 79 Які із своїх іграшок ви можете додати до 1 групи(однакові за формою), до 2 (однакові за розміром та кольором)

- Дякую за увагу!

Урок 25

Розробив вчитель початкових класів Нетішинської ЗОШ І-ІІІ ступенів №2 Товстюк І.В.

Тема: . Робота в графічному редакторі Paint. Різнокольоровий світ.

Мета. Ознайомити учнів з основними інформаційними процесами, інструментами «Піпетка» та «Заливка», командою «Відмінити». Познайти з алгоритмом відкриття готових малюнків. Формувати навички роботи з мишею, вміння використовувати інструменти «Піпетка» та «Заливка», виконувати команду «Відмінити». Розвивати логічне мислення, пам'ять, кмітливість, просторову уяву. Виховувати культуру навчальної праці при роботі з комп'ютером, інтерес до інформатики.

Сприяти збереженню та зміцненню здоров'я учнів через фізкультхвилинки, гімнастику для очей, релаксацію.

Обладнання : Програма «Сходинки. 2клас», ребуси, логічні задачі.

Завдання на картках для Розумників і Розумниць.

Хід уроку

I. Організаційна частина.

*От і все, дзвенить дзвінок,
В гості йде до нас урок.
Спішіть, поспішайте,
За парти сідайте.*

II. Повідомлення теми і мети уроку. (1хв)

- Діти, ми сьогодні продовжимо працювати в графічному редакторі Paint. Познаємося з новими інструментами «Піпетка» та «Заливка», командою «Відмінити».

- Почнемо роботу з розминки.

III. Розминка. (5хв)

1. Логічні задачі

- Два числа , 5 і 3, одного разу прийшли в таке місце, де було багато всяких різниць і почали шукати свою. Допоможіть знайти різницю цих чисел. (2)
- За рецептом лікаря купили 10 таблеток. Лікар прописав приймати по 2 таблетки в день. На скільки днів вистачить ліків? (5)
- Три людини чекали потяг 3 години. Скільки часу чекала кожна? (3)
- В корзині 5 яблук. Як розділити 5 яблук між 5 дівчатками так, щоб одне яблуко залишилося в корзині? (одна повинна взяти яблуко з корзиною)

2. Ребуси

Акзса

100лиця

Звога

100рож

3. Розминка пальчиків. Диктант по клітинках.

вверх 3 клітинки;
ліворуч 1 кл;
вверх 1 кл;
праворуч 1 кл;

праворуч 1 кл;
вниз 1 кл;
ліворуч 1 кл;
вниз 2 кл;

вверх 1 кл;
праворуч 1 кл;
вниз 3 кл;
праворуч 3 кл;
вверх 1 кл;

ліворуч 1 кл;
вверх 1 кл;
ліворуч 2 кл;
вниз 1 кл;
ліворуч 1 кл.

IV. Актуалізація опорних знань.(1 хв)

- ? Назви порядок дій, які потрібно виконати для відкриття програми.
- ? Який алгоритм збереження малюнка?
- ? З якими інструментами ми ознайомилися? Яке їх призначення?
- ? Де знаходиться палітра кольорів?
- ? Як обрати потрібний колір для малювання? А колір фону?

V.Сприймання та усвідомлення нового матеріалу. (10 хв)

1. Робота з підручником.

- Алгоритм відкриття готових малюнків (с. 87-88)
- Ознайомлення з інструментами «Піпетка» та «Заливка» (с. 89-90)
- Виконання команди «Відмінити» (с. 91)

2. Демонстрація вчителем роботи в графічному редакторі Paint.

3. Бесіда про правила техніки безпеки під час роботи з комп'ютером.

- Як потрібно сидіти за комп'ютером? Як тримати спину?
- На якій відстані від комп'ютера безпечно працювати?

VI.Фізкультхвилинка. (1 хв)

*Щось втомились ми сидіти,
Треба трохи відпочити.
Руки вгору, руки вниз,
На сусіда подивись.
Руки вгору, руки в боки,
І зроби чотири скоки.
Ось так, ось так, ось так!
Плесніть у долоньки раз.
За роботу! Все гаразд!*

VII. Практична робота з комп'ютерною програмою Paint.

1. Пояснення вчителя.

Зараз ви розділитесь на дві групи.

Учні першої групи сідають за парти і виконують самостійну роботу. Вам потрібно розфарбувати сніжинки, які знайдете на малюнку.

Учні другої групи в цей час працюють на комп'ютері.

На виконання роботи у вас – 10 хвилин. Потім – міняєтеся місцями.

2. І група - В гостях у Розмалюйка. Розфарбуй сніжинки, які знайдеш на малюнку.



3. II група – Завдання на комп'ютері.

Розфарбувати Сніговичка, використовуючи інструмент «Заливка».

Слухання вірша А.Костецького «Добрий Сніговик». Поки ви будете розфарбовувати Сніговика, я прочитаю вам вірш. Ось послухайте розмову дітей з Сніговичком.

Сніговику, Сніговику!

Скажи нам, а навіщо

Тобі дали мітлу таку,

Яка за тебе вища?

Я нишком-тишком уночі

Сніг підмету з дороги,

Щоб діти, в школу ідучи,

Не замочили ноги.

Сніговичку, Сніговичку!

Скажи-но, а навіщо

На голові твоїй стирчить

Відрище-здоровище?

А щоб тоді, як місто спить,

Малечі ковзанки залить,

Чи в заметіль кудлату

Синиць туди сховати.

Нехай собі сидять під ним,

Неначе це — пташиний дім.

Ну, а твоя морквина-ніс

Навіщо — розкажи-но?

Якби колись пішов я в ліс,

То я б зайцям її одніс,

Бо це для них морквина.
Сніговичку, Сніговичку!
Ще трохи нас послухай.
Навіщо в тебе рот такий
Од вуха і до вуха?
Ну, це відомо кожному.
Без посмішки не можу я!

Учитель індивідуально консультує учнів, стимулює їхню творчу активність.

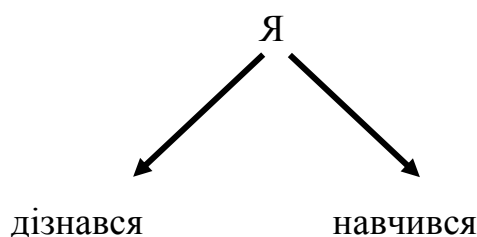
Демонстрація робіт учнів.

Гімнастика для очей. (1 хв)

VIII. Підсумок уроку. (1 хв)

- Чого ви сьогодні навчилися?

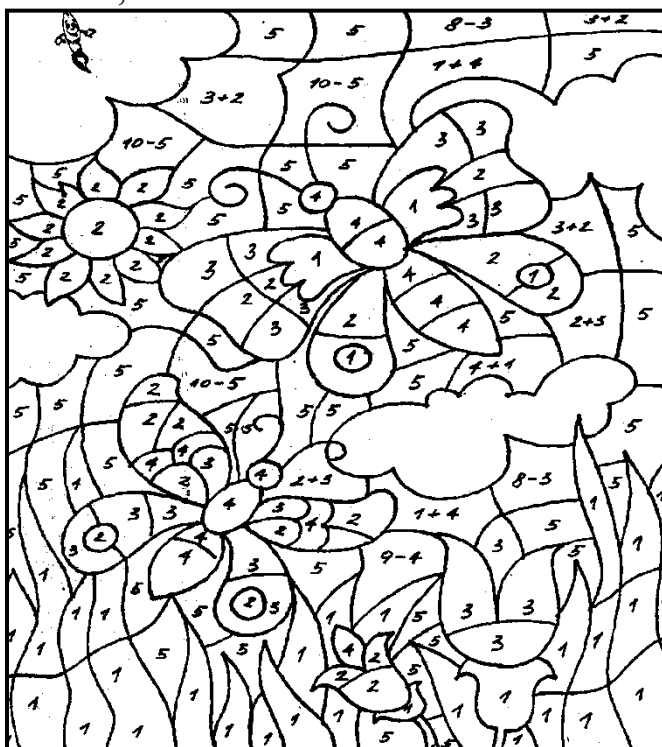
На дошці:



Додаткові завдання

Як варіант, для 1 групи можна запропонувати таке завдання:

В гостях у Розмалюйка. «Метеликова математика». Розфарбуй відповідно до гама кольорів. 1 – зелений, 2 – жовтий, 3 – червоний, 4 – помаранчевий, 5 – блакитний.



Або таку самостійну роботу. Проглянь.

1. Самостійна робота (за партою)

B -1

Caps Lock		Пристрій для виводу звукової інформації.
Delete		Заміна мови введення.
Ctrl +Shift		Пристрій для виводу інформації на екран.
колонки		Знищує символ справа від курсора.
монітор		Режим набору великих букв.

B -2

Shift + буква		Пристрій для введення інформації.
Системний блок		Дає зображення великої літери.
Клавіатура		Основний пристрій комп'ютера, що містить пам'ять
Backspace		Знищує символ зліва від курсора
Enter		Закінчення введення команди

УРОК 33

Тема: Узагальнюючий урок по темі

Мета:

- ☐ Підсумувати розглянуте «Навздогін за кмітливістю».
- ☐ Розвивати аналітико-синтетичні функції, логічне мислення, кмітливість.
- ☐ Виховувати культуру навчальної праці при роботі з комп'ютером.

Обладнання: Комп'ютерна програма «Сходинок до інформатики», презентація вчителя, роздаткові матеріали.

Хід уроку:

VII. Організація класу.

Привітання. Визначення відсутніх.

Який у вас настрій? Посміхніться мені, подаруйте посмішку одне одному! За виразами обличчя бачу, що у вас усе гаразд. Я дуже хотіла б, щоб гарний настрій не залишав вас упродовж усього уроку.

VIII. Перевірка домашнього завдання.

- Розповіді про Англію

IX. Вивчення нового матеріалу (презентація вчителя)

11.Актуалізація опорних знань.

Уявіть собі, що ви пішли до лісу по гриби й назбирали повні кошики. Але після того, як прийдете додому, що необхідно зробити в першу чергу? Правильно, перебрати їх, щоб не трапився неістівний гриб. Пропоную з наших кошиків обрати «неістівні» слова, тобто такі, які не підходять до інших за певною ознакою.

Завдання 1. Необхідно знайти зайве слово і виключити його.

Диван, ліжко, помідор, стіл.

Помідор, буряк, морква, слива.

Троянда, нарцис, волошка, бузок.

Кубики, лялька, конструктор, пірамідка.

Завдання 2. Букви в усіх словах переплутані, тож потрібно спочатку «зібрати» слова, а потім виключити зайве.

аркук, чарук, ейця, чакак.

орхог, няшицпе, качрег, ябкур

Завдання 3. Добери з наведених прикладів потрібне слово.

Дерево – гілка, рука - ... (сокира, палець, нога, рукавиця)

М'яч – футбол, шайба - ... (бокс, волейбол, хокей, ковзани)

Вовк – паща, птах - ... (крила, клюв, пташеня, сокіл)

Машина – двигун, комп'ютер - ... (диск, миша, клавіатура, процесор)

Завдання 4. Добери будь-яке слово до поняття з другого стовпчика таким чином, щоб був такий самий зв'язок, як у першому стовпчику.

Слово – речення.

Буква - ...

Риба – окунь.

Птах - ...

Птах – гніздо.

Бджола - ...

Кіт – домашня тварина.

Подорожник - ...

12.Повідомлення теми і мети. Мотивація навчання.

Сьогодні у нас дуже відповідальний урок. Це останній урок з основ комп'ютерної грамотності. Ми закінчили з вами вивчати курс інформатики у 2 класі. Але ми ще зустрінемося з вами у 3 класі. Ти багато чого довідався і навчився за цей рік. Разом з тобою були гномик Мудрунчик, інопланетянин Елз'їк та дівчинка Ганнуся. І сьогодні я проведу вікторину і перевірю, що нового і цікавого ви дізналися на уроках інформатики протягом року.

Проведення вікторини.

Зараз ви розділитесь на 2 команди. Перша команда буде називатись "Модем", а друга - "Сканер". Виберіть капітана кожної команди. (Діти вибирають капітанів). Нашу гру буде оцінювати журі в складі 6 чоловік (вчителі, старшокласники). Отже, будемо розпочинати.

Перший конкурс у нас "**Вікторина**". Вам треба дати відповіді на запитання. За кожну правильну відповідь команда отримає один бал.

1. Назвіть складові частини комп'ютера.
2. Що ми робимо за допомогою модема?
3. Чим корисний сканер?
4. Що знаходиться у системному блоці?
5. Чим корисний комп'ютер у супермаркетах?
6. Як використовують комп'ютер у касах попереднього продажу квитків?
7. Які ще можливості комп'ютера ви можете назвати?
8. Які команди треба подати, щоб зайти до програми Paint?
9. Яку літеру на панелі інструментів треба натиснути, щоб вибрати місце для тексту біля малюнка?
10. Чим корисна клавіатура?
11. Для чого використовують клавішу Backspace?
12. Чим корисна клавіша Caps Lock?
13. Які клавіші треба натиснути, щоб отримати знак оклику?
14. Коли ми натискаємо клавішу Enter?
15. Коли натискають клавішу Esc?
16. Чим корисна клавіша Oeieie?
17. Яка країна розташована на Британських островах?
18. Назвіть резиденцію королеви у Лондоні.
19. Які види спорту зародилися в Англії?
20. В форму якого століття вдягнена королівська гвардія?

Молодці, ви гарно справились з цим завданням. Переходимо до другого конкурсу.

Другий конкурс - це конкурс капітанів. У Мудрунчика незабаром буде день народження. Капітанам команд треба буде створити листівку із малюнком і поздоровленням для Мудрунчика. Той капітан, що краще і швидше справиться з цим завданням і буде переможцем у цьому конкурсі. Переможець у цьому конкурсі отримує 5 балів.

Фізкультхвилинка.

Зараз представники двох команд проведуть фізкультхвилинки. Команда, представник якої краще проведе фізкультхвилинку, отримає 2 додаткових бали. (Учні проводять фізкультхвилинку).

13. Конкурс на розвиток логічного мислення.

- Вправи-думайлики. Запиши такі двозначні числа, де сума десятків та одиниць дорівнює 5.
- Для розумників і розумниць
- Задачі для допитливих.
 - Одного чоловіка спитали, скільки у нього дітей. Він відповів: "У мене 4 сини, і у кожного з них є рідна сестра". Скільки ж у нього дітей? (5)
 - Двоє пішли - п'ять цвяхів знайшли. Четверо підуть - чи багато знайдуть? (5)
 - Об яку воду можна порізати руку? (замерзлу)

Робота з комп'ютером. Формування і закріплення навичок роботи з клавіатурою і мишею.

Бесіда з правил ТБ. Хто назве найбільше правил – переможе.

Наступний конкурс — це робота з програмою "Мильні бульбашки". Та команда, що набере більше балів буде переможцем у цьому конкурсі і отримає 5 балів.

Робота з програмою «Кіт-риболов» - перемагають найуважніші.

І останній конкурс на нашому уроці - лексичний. В першому завданні вам треба скласти речення із поданих слів. Та команда, яка краще і швидше справиться з цим завданням, за кожне речення отримує по 2 бали.

- Сашко, з, Києва, мамою, їхали, до, поїздом.
- Посіяла, моркву, грядці, на, мама.
- Парку, дерев, у, багато, нашому.
- Ганнуся, красиво, у, пише, зошиті.

Другим завданням у цьому конкурсі буде із речень скласти зв'язний текст.

Команда, яка краще і швидше справиться з цим завданням, отримає 10 балів.

Весна. *Вона стала схожа на золотий букет. Зацвіла верба. А як пахнуть медом її котики! Прийшла весна. Гудуть над деревом бджоли. Поспішають до верби гості. Біжать маленькі мурашки. Серед них волохатий джміль.*

Фізкультхвилинка для очей.

- Витягнути праву руку вперед. Слідкувати очима, не повертаючи голови, за повільними рухами вказівного пальця витягнутої руки вліво і вправо, вгору і вниз. Повторити 4-5 раз.
- Подивитись на вказівний палець витягнутої руки на рахунок 1 -4, потім перемістити погляд вдалечінь на рахунок 1-6. Повторити 4-5 раз.
- В середньому темпі зробити 3-4 кругових рухів очима праворуч, а потім ліворуч. Послабивши м'язи очей, подивитись вдалечінь на рахунок 3-6. Повторити 1-2 рази.

Х. Підсумок уроку. Підсумкова бесіда.

Для підведення підсумків слово надається нашому журі.

Діти, урок наблизився до кінця. Сьогодні ми з вами дуже багато зробили. Повторили теми, які вивчили в 2 класі з курсу: "Комп'ютерна азбука". За цей рік ви навчилися малювати, грати в ігри, але на цьому світ комп'ютера не закінчується. І тепер, хоч трошки сумно прощатися, у тебе літні канікули! Ура!

Після літніх канікул, на яких ви гарно відпочинете і, я гадаю, не забудете про уроки інформатики, ми з вами продовжимо вивчати комп'ютерний світ. Бажаю вам гарно відпочити і з новими силами продовжувати накопичувати ваші знання. До зустрічі в третьому класі!

