



Система уроків
для 2 класу
за програмою "Сходи́нки до
інформатики"



Зміст

Урок 1	<u>У комп'ютерному класі</u>	5
Урок 2	<u>Що може комп'ютер</u>	10
Урок 3	<u>Сфери використання сучасного комп'ютера</u>	15
Урок 4	<u>З чого складається комп'ютер</u>	20
Урок 5	<u>Істинні та хибні висловлення</u>	25
Урок 6	<u>З Елзіком по планеті</u>	29
Урок 7	<u>Незвичайний стадіон. Комп'ютерна підтримка уроків математики</u> ...	33
Урок 8	<u>З чого все почалося</u>	37
Урок 9	<u>Дещо з історії</u>	42
Урок 10	<u>Це цікаво знати</u>	47
Урок 11	<u>Столи бувають різні</u>	53
Урок 12	<u>Урок малювання. Робота в графічному редакторі Paint</u>	60
Урок 13	<u>Про гномика Мудрунчика, дівчинку Ганнусю та інформацію</u>	65
Урок 14	<u>У школі детективів Якою може бути інформація</u>	70
Урок 15	<u>Як людина сприймає інформацію</u>	74
Урок 16	<u>На гостинах у Ганнусі</u>	78
Урок 17	<u>Що можна робити з інформацією?</u>	83
Урок 18	<u>Розповідь Мудрунчика або інформаційні процеси</u>	87
Урок 19	<u>Наш вернісаж</u>	92
Урок 20	<u>Знайомтеся – клавіатура</u>	98
Урок 21	<u>Ми вивчаємо клавіатуру. Керуючі клавіші</u>	103
Урок 22	<u>Продовжуємо вивчати клавіатуру. Службові (спеціальні) клавіші</u>	107
Урок 23	<u>Знову про клавіатуру</u>	111
Урок 24	<u>Малювання. Листівка для Елзіка</u>	115
Урок 25	<u>Безпека життєдіяльності. Дорога від дому до школи</u>	119
Урок 26	<u>Рідна мова. У царстві звуків та літер</u>	125
Урок 27	<u>Рідна мова. Приголосні мають різний характер</u>	130
Урок 28	<u>Рідна мова. Лукаві Е та И</u>	134
Урок 29	<u>Іноземна мова. Англія - країна мову якої ми вивчаємо</u>	139
Урок 30	<u>Підсумковий урок. Ура! Канікули!</u>	144

Пояснювальна записка

Даний методичний порадник-практикум
скомпонований з конспектів уроків для 2 класу за
програмою “Сходи́нки до інформатики”, які поєднують
завдання із підручника для 2 класу (автори: Ривкінд Ф.М.,
Ломаковська Г.В., Колесніков С.Я., Ривкінд Й. Я.), робочого
зошита (автори Андрусич О.О., Гордієнко С.І.) та змінені або
доповнені завдання автора.

Даний порадник-практикум ілюстрований малюнками та включає
в себе завдання різного характеру (на розвиток мислення, мап'яті,
уваги, кмітливості, творчих здібностей). У кожному конспекті описано
правила роботи із прикладним програмним забезпеченням: програма
“Сходи́нки до інформатики”, “Paint”, “Розмальовка 2000”.

Даний порадник-практикум призначений для використання
вчителями інформатики 2 класів та є додатковим
посібником до уроків





**Система уроків
для 2 класу**



Урок 1

Тема: У комп'ютерному класі.

- Мета:**
- розглянути основні правила поведінки в комп'ютерному класі;
 - ознайомити учнів з основами комп'ютерної грамотності та технікою безпеки в кабінеті ЕОТ;
 - домогтися свідомого розуміння учнями необхідності знання і виконання правил ТБ;
 - розвивати пам'ять і логічне мислення;
 - виховувати дисциплінованість, обережність.

Обладнання: комп'ютери, наочність, книжки, зошити, правила техніки безпеки.

Тип уроку: комбінований урок.

План уроку:

- I. Організаційна частина.
- II. Вступна бесіда.
- III. Робота з підручником.
- IV. Фізкультхвилинка.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Практична робота на ПК.
- VII. Підсумки уроку.
- VIII. Домашнє завдання.

Хід уроку:

I. Організаційна частина.

- знайомство з учнями;
- присутні на уроці.

II. Вступна бесіда.

1. Що таке нещасні випадки?
2. Які нещасні випадки можуть статися з учнями в кабінеті ЕОТ?

Техніка безпеки – це правила, виконуючи які ви вберігаєте себе від нещасних випадків.

3. Чому ми говоримо про техніку безпеки саме у цьому кабінеті?

У кабінеті ЕОТ розміщено багато апаратури, яка знаходиться під електричним струмом, який є небезпечним для життя людини.

В цьому кабінеті зроблено все, щоб захистити вас від нещасних випадків.

І якщо ви будете грамотно поводитись і виконувати всі правила, то це дасть вам повну гарантію безпеки.

Але чи можна гарантувати безпеку учневі, який:

- 1) самовільно включає кабель;
- 2) зняв захисну кришку і ремонтує ПК;
- 3) біжить і штовхається біля ПК.

Комп'ютер живиться напругою 220 Вт, яка дуже небезпечна для людини.

Джерела небезпеки:

- розетки з розбитими корпусами;

- проводи з пошкодженою ізоляцією;
- обладнання із знятими кришками;
- мокрі руки або одяг.

Щоб вберегти себе від нещасних випадків, ви повинні виконувати обов'язкові правила для кожного учня в цьому кабінеті.

- Погляньте на с. 4 нашого підручника.

Любий друже! Ти прийшов до комп'ютерного класу, в якому учні вчаться працювати з комп'ютером.

Але перш ніж сісти за комп'ютер, слід запам'ятати правила безпечної поведінки в комп'ютерному класі.



- Уважно розгляньте пари малюнків. Що трапилося з інопланетянином Елзіком і чому?



III. Робота з підручником.

1. Назвіть ім'я та прізвище кожної з дівчаток, якщо відомо, що Іринка і Олеся навчаються в одному класі. Їхні прізвища Василькова та Курочкіна, а Іринка вища за Василькову.



2. Тут заховалася цифра 9. Знайдіть хоча б 15 схованок.



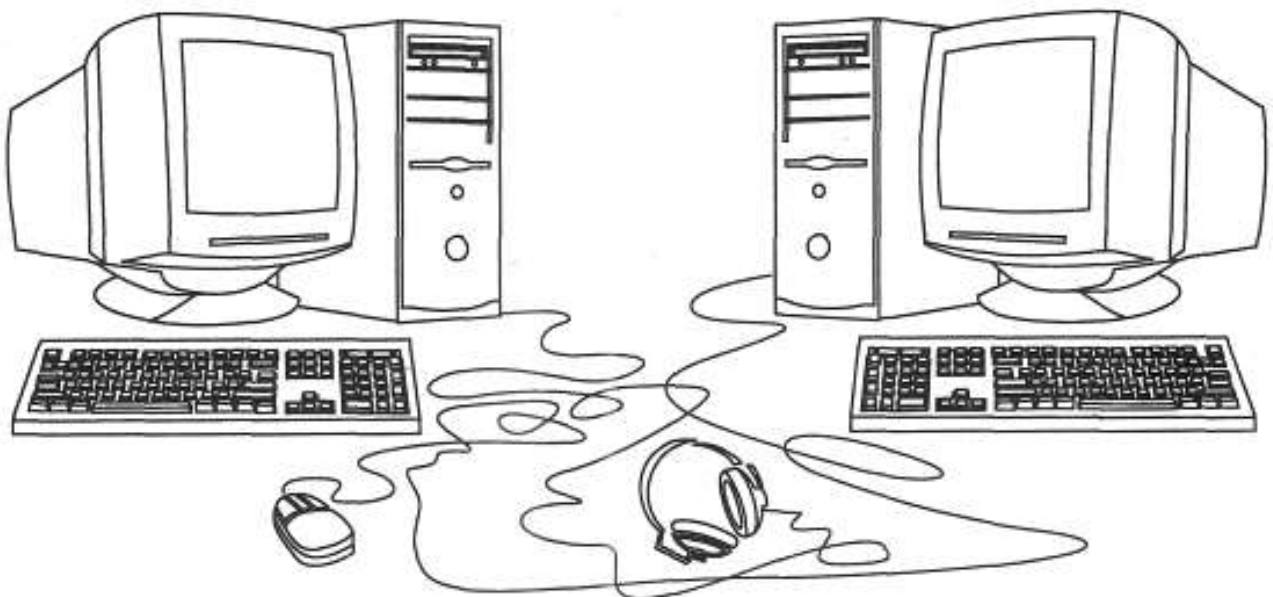
IV. Фізкультхвилинка.

V. Робота з зошитом.

1. Які з цих речей комп'ютер здатний замінити? З'єднайте їх зображення з малюнком у центрі. Поясніть свій вибір.



2. До якого комп'ютера приєднано мишу, а до якого – навушники?



VI. Практична робота на ПК:

Дізнатися про те, як слід поводитись, працюючи за комп'ютером, тобі допоможе цікавий комп'ютерний слайд-фільм.

Щоб перейти до кожного наступного слайду, слід натиснути на клавіатурі найдовшу клавішу, що називається "Пропуск".

- перегляд комп'ютерного слайд-фільму.

Шлях: Сходинки до інформатики → 2 клас → Як поводитись з комп'ютером.

VII. Підсумки уроку.

- правила ТБ;

Діти, до нас на урок прийшов зайчик Пострибайчик, який не знає правил поведінки в комп'ютерному класі.



- Чи можна працювати на комп'ютері, той, хто не знає правил техніки безпеки?

Допоможемо зайчикові?

Гра «Правильно-неправильно».

(Вчитель називає правила роботи, а учні сигнальними картками показують: червоний – не можна робити в комп'ютерному класі; зелений – потрібно виконувати під час уроків ОКГ).

VIII. Домашнє завдання.

У Смарагдовому лісі живуть Ведмедик, Вовчик і Лисичка. Усі вони різного віку. Хто з друзів найстарший, якщо Вовчик не старший, а Лисичка не молодша за Ведмедика?



Урок 2

Тема: Що може комп'ютер.

Мета: - закріпити знання про техніку безпеки в комп'ютерному класі;
- розглянути можливості роботи комп'ютера;
- розвивати пам'ять і логічне мислення;
- виховувати дисциплінованість, обережність.

Обладнання: комп'ютери, наочність, роздатковий матеріал.

Тип уроку: комбінований урок.

План уроку:

- I. Організаційна частина.
- II. Перевірка домашнього завдання.
- III. Вивчення нової теми.
- IV. Робота з підручником.
- V. Фізкультхвилинка.
- VI. Робота з зошитом.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку:

I. Організаційна частина.

- готовність учнів до уроку;
- присутні на уроці.

II. Перевірка домашнього завдання.

- Які правила поведінки в комп'ютерному класі ви знаєте?

Гра "Техніка безпеки"

Правила гри: учні хлопають в долоні, якщо правило необхідно виконувати і не хлопають, якщо в КЕОТ цього робити не можна.

1. Можна чи не можна: - працювати з мокрими руками;
2. Можна чи не можна: - починати роботу тільки з дозволу вчителя;
3. Можна чи не можна: - бігати по класі і штовхатися;
4. Можна чи не можна: - самостійно ремонтувати комп'ютер;
5. Можна чи не можна: - повідомляти вчителя про неполадки комп'ютера;
6. Можна чи не можна: - класти сторонні речі на клавіатуру чи системний блок;
7. Можна чи не можна: - натискати клавіші на клавіатурі без дозволу вчителя.

III. Вивчення нової теми.

Ганнуся і Мудрунчик повели Елзіка на екскурсію. Його зацікавило, де на планеті Земля використовують комп'ютер.



У найближчому супермаркеті купили цукерок. Там біля кожної каси стоїть комп'ютер. Ганнуся пояснила, що спеціальний пристрій зчитує код товару, передає його в комп'ютер, і той визначає ціну товару та додає її до вартості покупки.

Поряд із супермаркетом – каса попереднього продажу залізничних та авіа-квитків. Тут комп'ютер зберігає інформацію про всі маршрути, про наявність вільних місць, про ціну квитків, допомагає вибрати найкращий маршрут.

На одному будинку Елзік прочитав вивіску: «Проектний інститут».

- Тут за допомогою комп'ютера інженери проектують нові будинки, мости, розробляють сучасні проекти оновлення міста, - пояснила Ганнуся.

Гномик Мудрунчик повів друзів до будинку моделей. Тут комп'ютер використовують для створення нових моделей одягу.

Завітали до перукарні, де комп'ютер моделює зачіски.

Елзікові це найбільше сподобалося. Він навіть вирішив спробувати змінити свою зачіску.



З розповіді ми дізналися, що комп'ютер вміє...

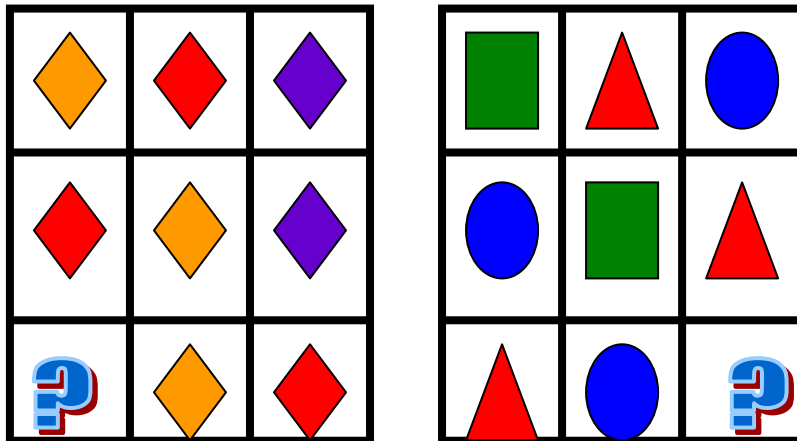
1. Що вміє робити комп'ютер?
2. Як можна назвати комп'ютер, який вміє:
 - рахувати? (математик)
 - складати музику? (музикант)
 - малювати? (художник)

IV. Робота з підручником.

1. Знайди пару кожному персонажеві казки.



2. Знайди закономірність і визнач, чого саме не вистачає.



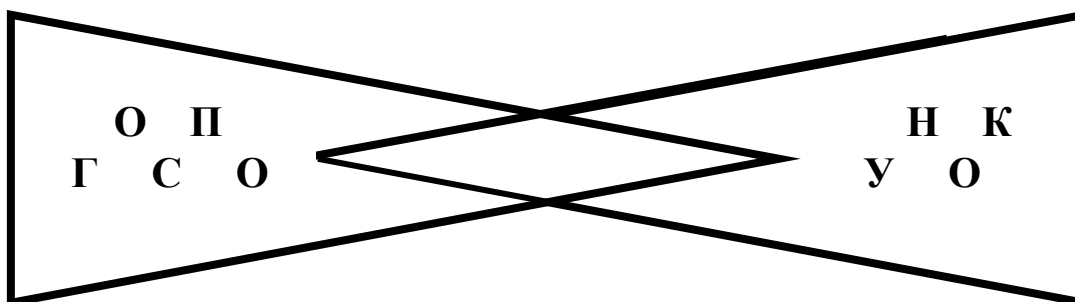
V. Фізкультхвилинка.

VI. Робота з зошитом.

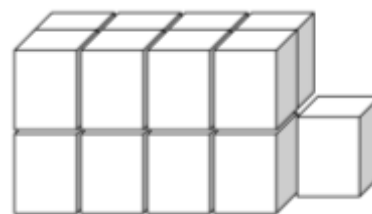
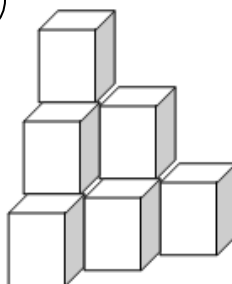
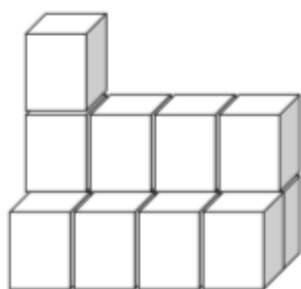
1. Людям яких професій потрібний у роботі комп'ютер? Поясніть свою думку.



2. Згадайся, яке слово слід вписати у ромб, що утворився при перетині двох трикутників.



3. Із скількох кубиків складена кожна фігура?



VI. Практична робота на ПК.

СТРІЛЬЦІ ПО ЯБЛУКАХ

Перше знайомство з маніпулятором “миша”. Керування подіями за допомогою миші.

Слідкувати за стрілкою-вказівником допомагають стрільці, які стежать за ним разом з учнем. Коли учень натискає кнопку на миші, стрілок прицілюється, а коли відпускає її – робить постріл. Якщо стріла влучає в яблуко, воно падає з дерева. В такий спосіб учень повинен збити всі яблука.

Сценарій програми розбитий на три етапи.

На першому етапі всі яблука на дереві – жовтого кольору. На екрані присутній лише один стрілець із жовтими стрілами, який стоїть зліва. Учень керує ним за допомогою лівої кнопки миші.

На другому етапі справа з'являється другий стрілець із червоними стрілами, а яблука на дереві – червоні. Учень робить постріли правою кнопкою миші. Лівий стрілець в цей час “відпочиває”.

На третьому етапі обидва стрільці активні, яблука на дереві – і жовті, й червоні. Учень користується двома кнопками миші. Ліва кнопка керує стрільцем, який зліва, а права – тим, що справа. Лівий стрілець здатний влучити тільки у жовті яблука, а правий – тільки у червоні.

Етапи йдуть один за одним послідовно, але вчитель може в будь-який момент примусово перейти до іншого етапу, натиснувши на клавіатурі клавішу “1”, “2” або “3” відповідно до номера етапу.

Клавіша “пропуск” використовується, щоб розпочати програму, а також, щоб перервати перебіг етапу гри та розпочати його спочатку.

Кількість яблук на дереві на першому та другому етапах – 18, на третьому етапі – 24.

Зауваження. Після пострілу слід дочекатись, доки стрілець приготується, і тільки тоді робити наступний постріл, клацаючи однією з кнопок миші.

Методичні поради.

1. Якщо учень “загубив” вказівник миші, не може знайти його на екрані, порадьте йому простежити за напрямком, в якому прицілюється стрілець (або знайти перетин цих напрямків, якщо стрільців двоє).

2. На третьому етапі, коли на дереві є яблука обох кольорів, зверніть увагу учнів на ланцюжок міркувань: жовте яблуко – жовті стріли – лівий стрілець – ліва кнопка миші.



VIII. Підсумки уроку:

- Що нового дізналися на уроці?
- Де використовується комп'ютер?
- Правила роботи із «стрільцями по яблуках».

IX. Домашнє завдання:

- Знайти підтвердження використання комп'ютера у різних сферах людського життя.

Урок 3

Тема: Сфери використання сучасного комп'ютера.

Мета: - закріпити знання про можливості персонального комп'ютера;

- розглянути сфери використання комп'ютера;

- розвивати пам'ять і логічне мислення;

- виховувати дисциплінованість, обережність.

Обладнання: комп'ютери, наочність, роздатковий матеріал.

Тип уроку: комбінований урок.

План уроку:

I. Організаційна частина.

II. Перевірка домашнього завдання.

III. Вивчення нової теми.

IV. Робота з підручником.

V. Практична робота на ПК.

VI. Фізкультхвилинка.

VII. Робота з зошитом.

VIII. Підсумки уроку.

IX. Домашнє завдання.

Хід уроку:

I. Організаційна частина.

- готовність учнів до уроку;
- присутні на уроці.

II. Перевірка домашнього завдання.

- У яких сферах життя використовують комп'ютер? Поясніть яким чином.

III. Вивчення нової теми.

Ганнуся, Мудрунчик та Елз'як завітали до бібліотеки. Там вони побачили комп'ютер.

- Щоб знайти потрібну книгу, не доведеться довго шукати, - пояснила Ганнуся. – Нам допоможе комп'ютер. Саме він зберігає інформацію про те, на якій полиці знаходиться потрібна книга.



Мудрунчик розповів Елзікові, що вченим комп'ютер допомагає виконувати різноманітні обчислення, розв'язувати складні задачі. Його використовують для роботи у банках та офісах.

Комп'ютер допомагає лікарям ставити діагноз хворим, а інженерам – конструювати ракети, літаки та машини.

Він навіть бере участь у створенні прогнозу погоди.

Комп'ютер є невід'ємною складовою частиною сучасного літака та космічної ракети. Він може самостійно, за спеціальною програмою, керувати їхнім польотом без втручання людини.

На кіностудії друзі довідалися, що комп'ютер використовують для створення спеціальних ефектів у кіно, мультфільмах та на телебаченні.

Людина за допомогою комп'ютера може створювати музику, малювати, креслити.

З комп'ютером можна грати в шахи та інші ігри.



- презентація Power Point.

IV. Робота з підручником.

1. Закінчи речення.

- Вівторок, середа, четвер, неділя – це..... (дні тижня).
- Ранок, день, вечір, ніч – це..... (пора доби).
- Україна, Польща, Франція, Англія – це..... (країни Європи).
- Стебло, листочок, пелюсточки це..... (частини рослини).

2. А тепер – навпаки. Придумай початок речення.

... - це імена казкових персонажів.

... - це вулиці мого міста.

... - це міський транспорт.

... - це дерева, що ростуть у парках мого міста.

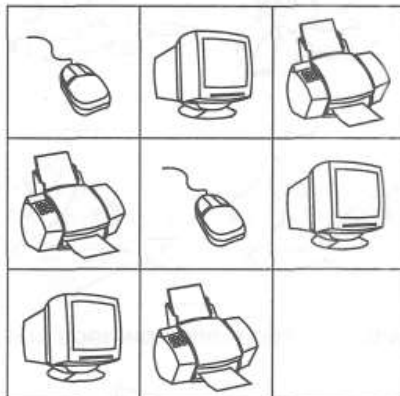
V. Робота із зошитом.

1. Вкажи позначкою у квадратику, що вміє робити комп'ютер. Поясни свій вибір.

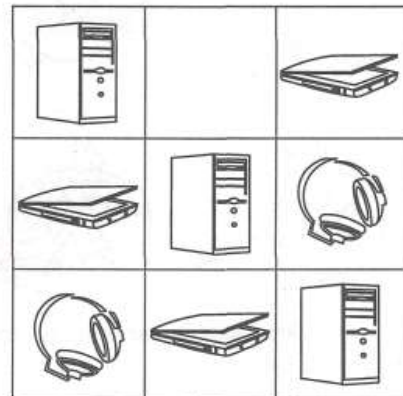
- обчислювати
- керувати пристроями
- складати вірші
- усміхатися
- програвати музику
- грати у футбол
- продавати квитки на літаки
- розмовляти
- прибирати в кімнаті
- радіти
- насолоджуватися
- грати в шахи
- стрибати
- попереджати про небезпеку
- навчати
- допомагати міліції
- перекладати з однієї мови на іншу
- мріяти
- допомагати конструювати машини
- нагадувати про дні народження друзів
- ображатися
- спостерігати за погодою
- допомагати мамі готувати обід
- товаришувати

2. Визнач закономірність розташування предметів і домалюй предмет, якого не вистачає.

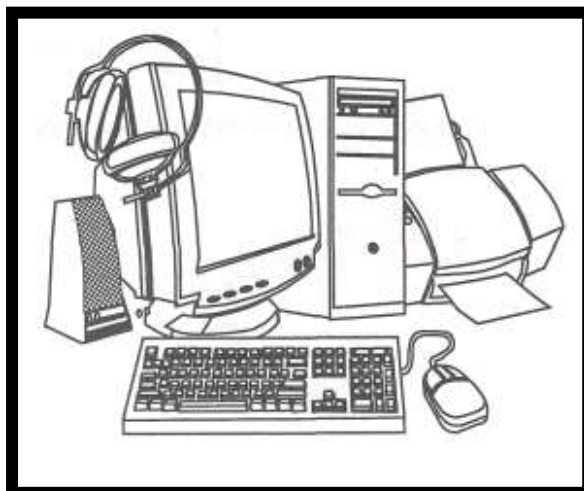
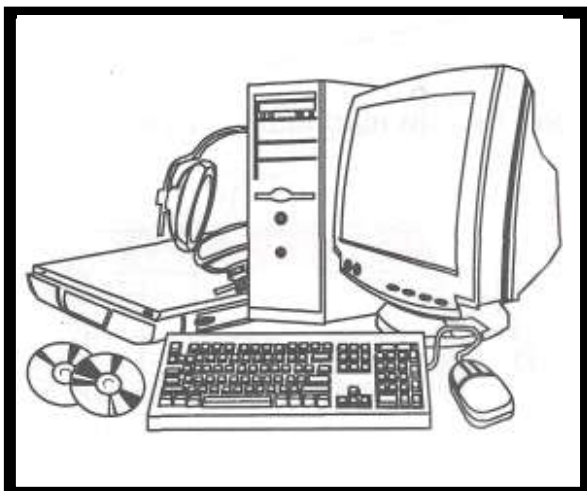
1



2



3. Знайди не менше п'яти відмінностей між малюнками.



VI. Фізкультхвилинка.

VII. Практична робота на ПК.

Пригадати правила роботи з програмою «Стрільці по яблуках»

Слідкувати за стрілкою-вказівником допомагають стрільці, які стежать за ним разом з учнем. Коли учень натискає кнопку на миші, стрілок прицілюється, а коли відпускає її – робить постріл. Якщо стріла влучає в яблуко, воно падає з дерева. В такий спосіб учень повинен збити всі яблука.

Сценарій програми розбитий на три етапи.

На першому етапі всі яблука на дереві – жовтого кольору. На екрані присутній лише один стрілець із жовтими стрілами, який стоїть зліва. Учень керує ним за допомогою лівої кнопки миші.

На другому етапі справа з'являється другий стрілець із червоними стрілами, а яблука на дереві – червоні. Учень робить постріли правою кнопкою миші. Лівий стрілець в цей час “відпочиває”.

На третьому етапі обидва стрільці активні, яблука на дереві – і жовті, й червоні. Учень користується двома кнопками миші. Ліва кнопка керує стрільцем, який зліва, а права – тим, що справа. Лівий стрілець здатний влучити тільки у жовті яблука, а правий – тільки у червоні.

Етапи йдуть один за одним послідовно, але вчитель може в будь-який момент примусово перейти до іншого етапу, натиснувши на клавіатурі клавішу “1”, “2” або “3” відповідно до номера етапу.

Клавіша “пропуск” використовується, щоб розпочати програму, а також, щоб перервати перебіг етапу гри та розпочати його спочатку.

Кількість яблук на дереві на першому та другому етапах – 18, на третьому етапі – 24.

Зауваження. Після пострілу слід дочекатись, доки стрілець приготується, і тільки тоді робити наступний постріл, клацаючи однією з кнопок миші.

Методичні поради.

1. Якщо учень “загубив” вказівник миші, не може знайти його на екрані, порадьте йому простежити за напрямком, в якому прицілюється стрілець (або знайти перетин цих напрямків, якщо стрільців двоє).

2. На третьому етапі, коли на дереві є яблука обох кольорів, зверніть увагу учнів на ланцюжок міркувань: жовте яблуко – жовті стріли – лівий стрілець – ліва кнопка миші.



VIII. Підсумки уроку:

- Що нового дізналися на уроці?
- Де використовується комп'ютер?
- Правила роботи із «стрільцями по яблуках».

IX. Домашнє завдання:

- картки із цікавими завданнями

Урок 4

Тема : З чого складається комп'ютер.

Мета : - дати поняття комп'ютера, як системи пристроїв ;
- навчати учнів розрізняти складові частини ПЕОМ ;
- розвивати логічне мислення , пам'ять ;
- виховувати любов до праці .

Обладнання: комп'ютери, наочність, ребуси, роздатковий матеріал.

Тип уроку: комбінований урок.

Хід уроку :

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку .

II. Актуалізація опорних знань (перевірка домашнього завдання):

- Що було задано додому? Які невідповідності ви знайшли на малюнках?
- 1. Що вміє робити комп'ютер?
- 2. Правила роботи в програмі «Сходинки до інформатики» (Стрільці по яблуках).

III. Вивчення нової теми .

На попередніх уроках ми уже познайомилися із інопланетянином Елзіком, дівчинкою Ганнусею та гномиком Мудрунчиком. Сьогодні ми дізнаємося про їхні нові пригоди.

Мудрунчик з Елзіком завітали до Ганнусиної школи. Їм дозволили бути на уроці. Вчителька розповідала, з чого складається комп'ютер.



Подивіться на малюнок, ви відразу впізнаєте **монітор**. Він схожий на телевізор. На екрані монітора відображається інформація, з якою працює комп'ютер.

Праворуч від монітора ви бачите **системний блок**. У ньому знаходяться пам'ять, процесор, пристрої для роботи з дисками. До нього приєднуються всі інші пристрої.

Перед монітором розташована **клавіатура**, а поруч з нею – **миша**. Натискаючи клавіші на клавіатурі, ми вводимо інформацію в комп'ютер.

Миша також слугує для введення в комп'ютер інформації. Іноді вона може замінити клавіатуру і спростити керування комп'ютером.

За допомогою **принтера** можна надрукувати тексти, малюнки, фотографії.



А **сканер** нам потрібний, щоб ввести в комп'ютер графічні зображення, наприклад фотографії або малюнки.



Модем використовують для того, щоб передати інформацію з одного комп'ютера на інший, розташований далеко.

Ганнуся вмикає монітор і системний блок. Комп'ютер оживає. На екрані монітора з'являються написи. Відбувається завантаження комп'ютера, його підготовка до роботи.

Монітор, системний блок, клавіатура, мишка – це основні складові частини комп'ютера, без яких він не може працювати.

- Назвіть, які складові ви вважаєте додатковими? (колонки, навушники, сканер, принтер, модем).

IV. Робота із підручником.

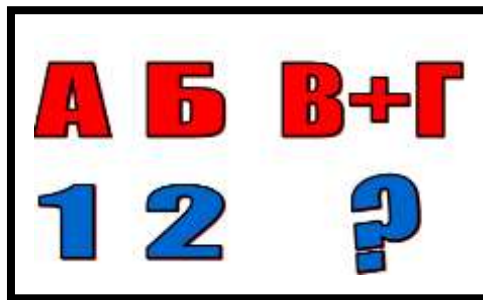
1. Знайди, чим відрізняються клоуни



2. У ковпаку було 6 маленьких м'ячиків: три синіх і три жовтих. Клоун взяв 4 з них і поклав у кишеню. Якого кольору м'ячики потрапили до кишені клоуна?



3. Знайди невідоме число.

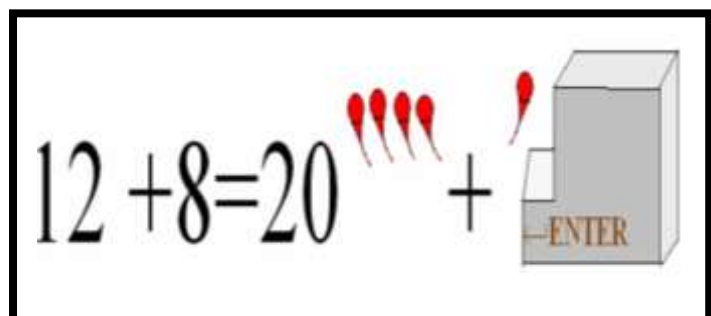
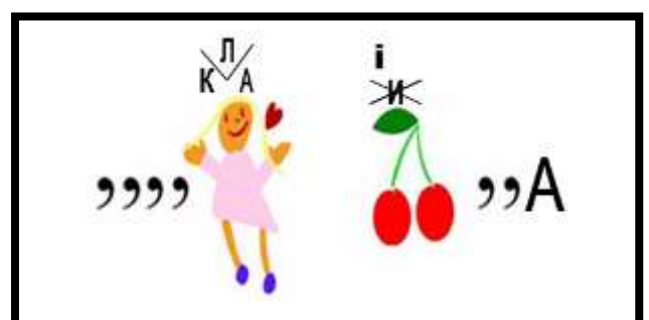


V. Робота із зошитом.

1. З'єднай із системним блоком комп'ютера прилади, які можна до нього підключити. Впиши у кружечок їх кількість.



2. Розгадай ребуси.



VI. Фізкультхвилинка.

VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Лісова галявина».


Лісова галявина


ТЕМА. Знайомство з операцією “перетягни й кинь”. Зміна вигляду вказівника “миші” в залежності від об’єкта, на якому він знаходиться та від стану програми.


МЕТА. Опрацювати операцію “перетягни-й-кинь”. Показати, що вказівник миші може набувати різного вигляду і таким чином підказувати, в якому стані перебуває програма, і які операції можна виконувати з об’єктом за допомогою миші.

Перед учнем — галявина, на якій ростуть гриби та ягоди (по 12 шт.). З лівого та з правого боку галявини — два гномики з кошиками. В лівий кошик треба зібрати гриби, а в правий — ягоди.


Учень використовує тільки ліву кнопку миші. Опишіть учню послідовність його дій:

1. “Підведи вказівник миші до гриба або ягідки”. Зверніть увагу учня на зміну вигляду вказівника, він повинен стати ось таким:  — тепер гриб (або ягідку) можна зірвати.

2. “Натисни вказівним пальцем ліву кнопку миші і не відпускай її”. Вказівник миші став таким:  — учень узяв ягідку.

3. “Тримавши кнопку миші натиснутою, перетягни гриб (або ягідку) до кошика”. Зверніть увагу учнів на зміну вигляду кошика при його активізації, а також на зміну вигляду вказівника. Якщо об’єкт знаходиться над потрібним кошиком, кошик повинен засвітитися, а вказівник миші стати таким: .

4. “Тепер відпускай кнопку миші” — гриб (ягідка) опиниться у кошику.

Якщо учень помилився і тримає ягідку над кошиком з грибами (або гриб над кошиком з ягодами), вказівник миші підкаже йому про це, змінивши вигляд: .

Клавіша “пропуск” використовується щоб розпочати програму, а також, щоб перервати гру та розпочати її спочатку.



VIII. Підсумки уроку.

- Отож, з чого складається комп'ютер?
- Які складові комп'ютера є основними?
- Які складові комп'ютера є додатковими?
- Які правила роботи з програмою «Лісова галявина» ви запам'ятали?

IX. Домашнє завдання.

Напиши назви усіх пристроїв, що зображені на малюнку.



Урок 5

Тема: Істинні та хибні висловлення.

Мета : - дати поняття «істинне висловлення» та «хибне висловлення»;
- навчати учнів розрізняти істинні та хибні висловлення;
- розвивати логічне мислення, пам'ять ;
- виховувати любов до праці.

Обладнання: комп'ютери, наочність, роздатковий матеріал.

Тип уроку: комбінований урок.

План уроку

- I. Організаційний момент .
- II. Актуалізація опорних знань (перевірка домашнього завдання):
- III. Вивчення нової теми .
- IV. Робота із зошитом.
- V. Робота із підручником.
- VI. Фізкультхвилинка .
- VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Мильні бульки».
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку:

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку .

II. Актуалізація опорних знань (перевірка домашнього завдання):

1. З чого складається комп'ютер?
2. Які з складових частин комп'ютера є основними?
3. Які із складових частин комп'ютера є додатковими?
4. Правила роботи в програмі «Сходінки до інформатики» (Лісова Галявина).

III. Вивчення нової теми .

Мудрунчик з Елзіком Чекали Ганнусю біля школи на лавочці. Вони збиралися втрьох відвідати планету Елзіка.

Раптом друзі почули, як сперечалися дві дівчинки, що сиділи неподалік. До них долетіли слова «істинне» та «хибне».

Мудрунчик поцікавився, про що йдеться. Дівчатка відповіли, що вони не сперечаються, а граються і пояснили правила гри.

– Один промовляє висловлення, – сказала дівчинка з бантом, – а другий визначає, істинне воно чи хибне.

– **Істинним називають правильне висловлення,** – продовжила дівчинка з хвостиком. – Наприклад, «квіти ростуть на клумбі», «риби живуть у воді».



– *А хибним називають неправильне висловлення*, – закінчила її подружка. – Наприклад, «над Дніпром вночі яскраво світить сонце», «на яблуні ростуть банани».

– Зрозуміло, – закивали друзі.

– Висловлення «заєць з’їв на обід вовка» істинне! – сказала дівчинка з бантом.

– Ні! Не може заєць з’їсти вовка. Це висловлення хибне, – відповіла дівчинка з хвостиком.

Наші друзі з нею погодилися. А ти як вважаєш? Яке це висловлення?

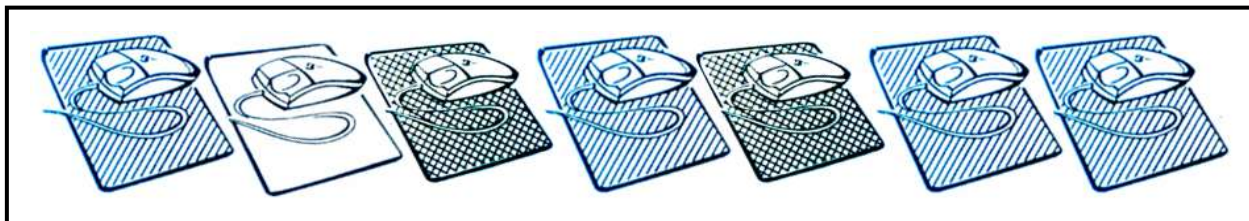
А тепер знайди серед цих висловлень істинні та хибні.

Яблука ростуть на деревах.
Навесні в Києві цвітуть каштани.
Шафу можна купити у магазині «Меблі».
 $10 + 9 + 0 = 20$.
Лампочку, ручку, підручник, зошит слід носити у портфелі.
Соловейко вмє співати.
У Дніпрі мешкають дельфіни.
Тарас Шевченко – поет.

Друзі справилися з цим завданням, а потім самі склали подібні висловлення.

IV. Робота із зошитом.

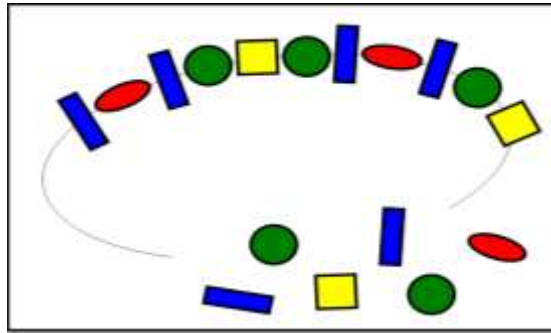
1. Розглянь зображення килимків з мишами.



Визнач, які з поданих висловлень правильні (істинні), а які – неправильні (хибні). Істинні висловлення познач знаком “+”, а хибні – “-”.

- Усі килимки у смужку.
- Деякі килимки у смужку.
- Один килимок білий.
- Більшість килимків у клітинку.
- Більшість килимків у смужку.
- На кожному килимку лежить миша.

2. Збери намисто. Визнач закономірність розташування намистинок, нанижи ті, що розсипалися, і домалою загублені. Розфарбуй квадратні намистинки в жовтий колір, прямокутні – в синій, круглі – в зелений, а овальні – в червоний.



V. Робота із підручником.

1. Поміркуй і закінчи висловлення.

Якщо брат старший, ніж сестра, то сестра...

Якщо джерельце вужче, ніж ріка, то ріка...

Якщо поїзд рухається швидше, ніж велосипед, то велосипед...

Склади подібні висловлення. Якщо ... , то

2. В якому положенні мають бути літери, які слід поставити замість знака питання?



3. Які предмети можна об'єднати в групи? За якою ознакою?



VI. Фізкультхвилинка .

VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Мильні бульки».

МИЛЬНІ БУЛЬКИ

ТЕМА. Закріплення навичок роботи з мишею. Операція “подвійний щиглик”.

МЕТА. Познайомити з новим прийомом роботи з мишею — подвійним щигликом. Сформувані стійкі навички переміщення вказівника миші.

На екрані перед учнем пролітають мильні бульки. Завдання учня — клацати по них лівою кнопкою миші, щоб вони лопалися. В деяких бульках — метелики. По таких бульках треба клацнути двічі. Якщо гравець не встиг клацнути по бульці, вона летить угору, нашттовхується на нижній край ширми і лопається, ширма при цьому трохи опускається вниз. Гра закінчується, коли гравець клацне по ширмі, або коли ширма повністю закриє поле гри.



За кожен бульку без метелика учень отримує 1 очко, а за бульку з метеликом — 5 очок. Через кожні 20 очок швидкість гри збільшується.

Щоб розпочати гру, треба натиснути клавішу “пропуск” або клацнути лівою кнопкою миші по ширмі. Перед тим, як розпочати нову гру, учень або вчитель може вказати швидкість гри. Клавіша “пропуск” використовується також для того, щоб перервати гру.

VIII. Підсумки уроку.

- Отож, які висловлення називаються істинними?
- Які висловлення називаються хибними?
- Які складові комп'ютера є додатковими?
- Які правила роботи з програмою «Мильні бульки» ви запам'ятали?

IX. Домашнє завдання.

З'єднай кожний малюнок із відповідним текстом.



Урок 6

Тема: 3 Елзіком по планеті.

- Мета:** - *закріпити поняття «істинне висловлення» та «хибне висловлення»;*
- *продовжувати навчати учнів розрізняти істинні та хибні висловлення;*
- *розвивати логічне мислення, пам'ять, математичні здібності;*
- *виховувати любов до праці .*

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань (перевірка домашнього завдання):
- III. Вивчення нової теми.
- IV. Робота із зошитом.
- V. Робота із підручником.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Розібрані малюнки».
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку:

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку .

II. Актуалізація опорних знань (перевірка домашнього завдання):

1. Як з'єднали малюнки із текстом?
2. Які висловлення називаються «істинними»?
3. Які висловлення називаються «хибними»?
4. Правила роботи в програмі «Сходинки до інформатики» (Лісова Галявина).

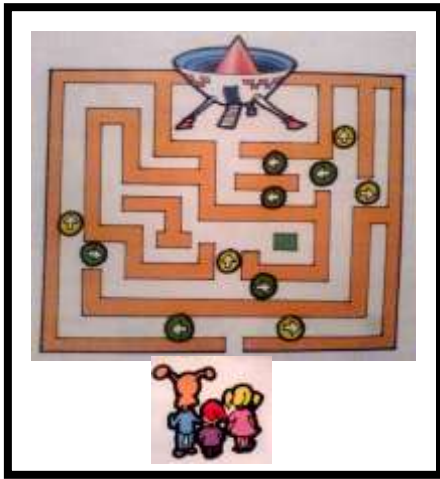
III. Вивчення нової теми .

Друзі вирушили на планету Елзіка. Вони посадили свій зореліт і швидко вистрибнули з нього.

Усе на цій планеті було надзвичайно яскравого золотавого кольору: рослини, тварини, дивовижні споруди, схожі на чарівні квіти. Здавалося, що й прозоре повітря дзвеніло золотими струнами.

– Неподалік на нас чекає спортивний зореліт, – промовив Елзік. – Та щоб потрапити на нього, слід іти лабіринтом і збирати чарівні кульки. На кульках є знаки, які вказують напрям руху. Вказівки на зелених кульках істинні, а на жовтих – хибні.

– Зрозуміло, рухаючись за підказками зелених кульок, ми знайдемо правильний шлях, який приведе нас до зорельоту, – зробив висновок гномик Мудрунчик.



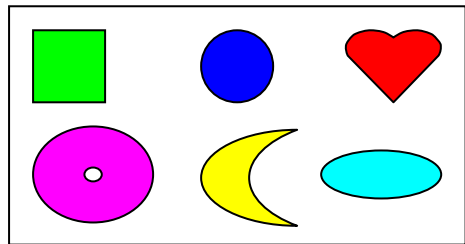
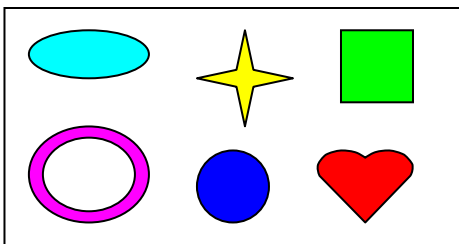
Друзі успішно пройшли лабіринтом і потрапили на спортивний зореліт. Він доставив їх на стадіон.

Сьогодні ми дізнаємося, на які групи можна поділити складові пристрої комп'ютера.

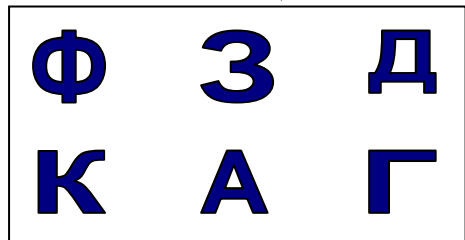
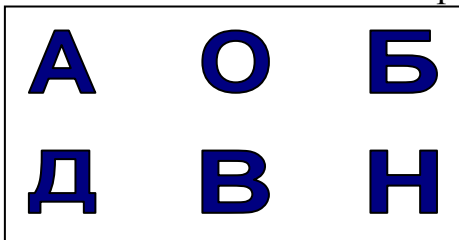
Мишка, клавіатура, сканер – пристрої введення інформації.
Монітор, колонки, принтер – пристрої виведення інформації.
Модем – пристрій передачі інформації.
Системний блок – пристрій для збереження інформації.

IV. Робота із зошитом.

1. Розглянь множини геометричних фігур. Які спільні елементи цих множин.



2. Розглянь множини літер. Обведи спільні елементи цих множин.



3. Розглянь множини пристроїв. Запиши назву кожної з множин.

Множина пристроїв _____

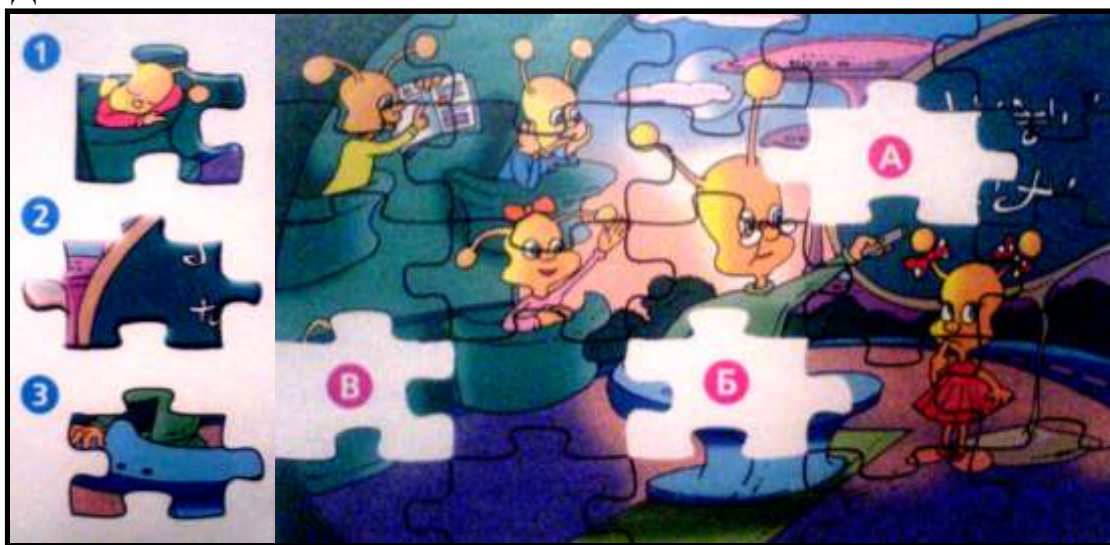
Множина пристроїв _____

4. Знайди серед зображених об'єктів пристрій введення інформації.

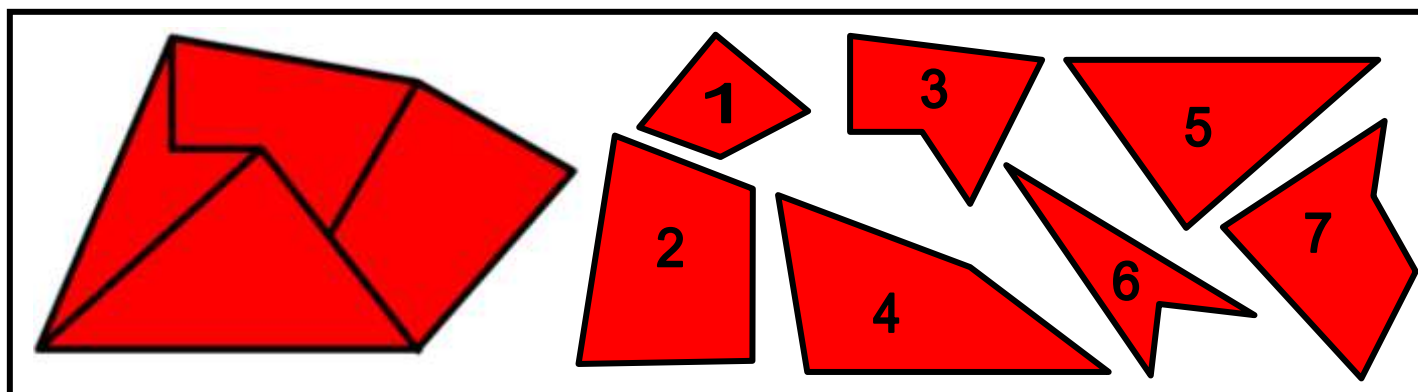


V. Робота із підручником.

1. Ганнуся і Мудрунчик складають малюнок з окремих деталей. Допоможи їм.



2. Вибери фігури, з яких складається цей багатокутник.



VI. Фізкультхвилинка .

VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Розібрані малюнки».

РОЗІБРАНІ МАЛЮНКИ

Учень повинен зібрати малюнок з частин, дивлячись на зразок у лівій половині екрана. Він користується знайомим йому прийомом “перетягни-й-кинь”. Коли учень підводить деталь малюнка до іншої деталі, близько до того місця, де вони можуть бути з’єднані, деталь наче притягається до іншої. Цей

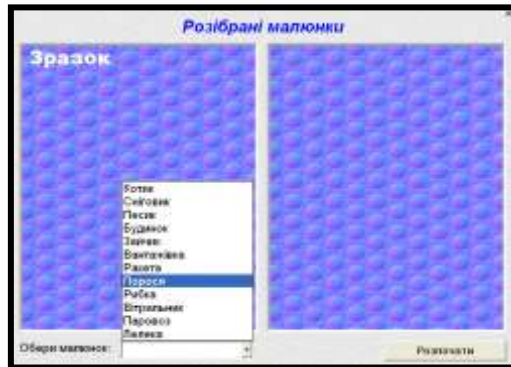


ефект “прилипання” показує йому, що тепер можна відпустити кнопку миші. Якщо він зробив це правильно, деталі з’єднуються і промальовуються.

В нижній частині екрана текст підказки повідомляє учню, скільки лишилось неприєднаних елементів. Іноді якась деталь

може заховатися за іншими. Дивлячись на текст підказки, учень дізнається про це.

База програми містить 12 малюнків. Починаючи роботу з програмою, вчитель або учень може обрати малюнок зі списку. Після того, як він впорасться з завданням, йому пропонується наступний (за списком) малюнок.



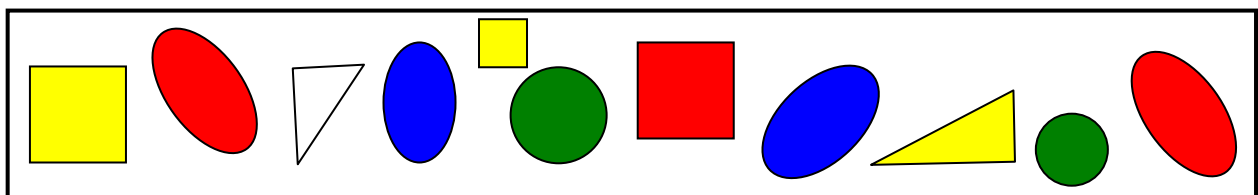
VIII. Підсумки уроку.

- Отож, які пристрої комп'ютера призначені для введення інформації?
- Які пристрої комп'ютера призначені для виведення інформації?
- Які пристрої комп'ютера призначені для збереження інформації?
- Які пристрої комп'ютера призначені для передачі інформації?
- Які правила роботи з програмою «Розібрані малюнки» ви запам'ятали?

IX. Домашнє завдання.

Зафарбуй геометричні фігури так, щоб були істинними всі висловлення.

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Не всі фігури червоні. | <input checked="" type="checkbox"/> Більшість фігур зафарбовано. |
| <input checked="" type="checkbox"/> Один квадрат жовтий | <input checked="" type="checkbox"/> Деякі овали сині. |
| <input checked="" type="checkbox"/> Не всі фігури білі | <input checked="" type="checkbox"/> Усі трикутники не жовті. |
| <input checked="" type="checkbox"/> Усі круги зелені. | <input checked="" type="checkbox"/> Маленький квадрат жовтий. |



Урок 7

Тема: Незвичайний стадіон. Комп'ютерна підтримка уроків математики.

- Мета:**
- закріплювати поняття «істинне висловлення» та «хибне висловлення»;
 - продовжувати навчати учнів розрізняти істинні та хибні висловлення;
 - розвивати логічне мислення, пам'ять, математичні здібності;
 - виховувати любов до праці .

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань (перевірка домашнього завдання):
- III. Вивчення нової теми.
- IV. Робота із зошитом.
- V. Робота із підручником.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Розібрані малюнки».
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку:

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку .

II. Актуалізація опорних знань (перевірка домашнього завдання):

1. Як ви зафарбували фігури на картках?
2. На які групи можна поділити пристрої ПК?

**Мишка, клавіатура, сканер – пристрої введення інформації.
Монітор, колонки, принтер – пристрої виведення інформації.
Модем – пристрій передачі інформації.
Системний блок – пристрій для збереження інформації.**

3. Правила роботи в програмі «Сходінки до інформатики» (Розібрані малюнки).

III. Вивчення нової теми.

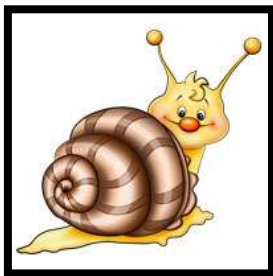


Стадіон на планеті Елзіка був схожий на велику квітку з пелюстками. Наші друзі опустилися на одну із них.

Тут грали в гру, схожу на шашки. Але хід можна зробити тільки тоді, коли виконаєш математичне завдання.

Неподалік змагалися стрибуни у висоту. Вони теж могли стрибати лише після того, як розв'яжуть задачу.

Мудрунчик з Ганнусею теж отримали задачу. Розв'яжемо її.



По гілці повзе чарівний равлик. За день він просувається вперед на 6 дм, а за ніч сповзає назад на 3 дм.

Рухаючись від початку гілки, він досягне її кінця наприкінці п'ятого дня. Яка довжина гілки?

(15 дм.)

Раптом Ганнуса помітила, що Елз'їк замислився. Виявляється, щоб стартувати з іншими бігунами, теж слід виконати завдання. Ось воно.



Коли спортсмени вишикувались у ряд, то Елз'їк стояв п'ятим від правого краю і третім від лівого. Скільки всього бігунів у ряді?

(7)

Виконавши всі завдання, друзі перелетіли на іншу пелюсточку.

IV. Робота із зошитом.

1. Доповни множину:

Принтер, навушники _____

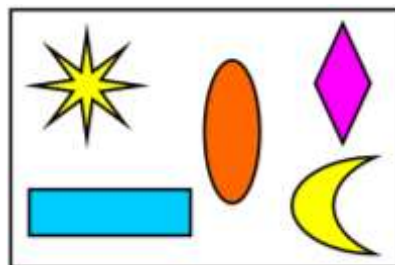
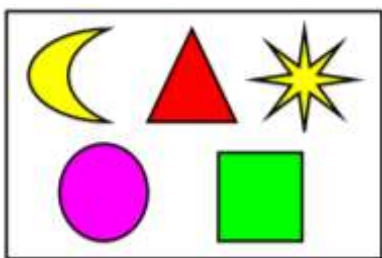
Клавіатура, сканер _____

Модем _____

Системний блок _____

Слова для довідки: монітор, колонки, диск, дискета, миша, мікрофон.

2. Розглянь множини геометричних фігур. Доповни елементи так, щоб множини стали рівними.



3. Пронумеруй ілюстрації до казки у правильній сюжетній послідовності.



4. Розв'яжи приклади та прочитай слово, скориставшись ключем.

15 + 3 =		
7 + 12 =		
8 + 9 =		
5 + 15 =		
3 + 9 =		
8 + 7 =		
17 + 4 =		
8 + 3 =		
7 + 6 =		
8 + 8 =		
15 + 6 =		

Ф	Р	А	Н	Т	І	О	М	И	К
17	12	21	19	11	18	20	15	13	16

Відповідь:

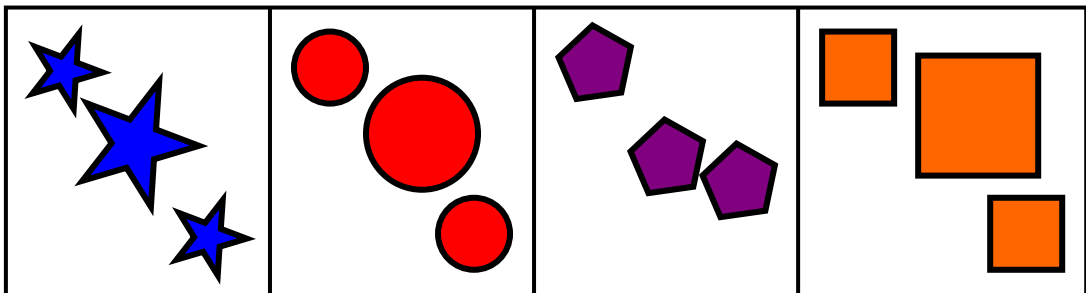
І	Н	Ф	О	Р	М	А	Т	И	К	А
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

V. Робота із підручником.

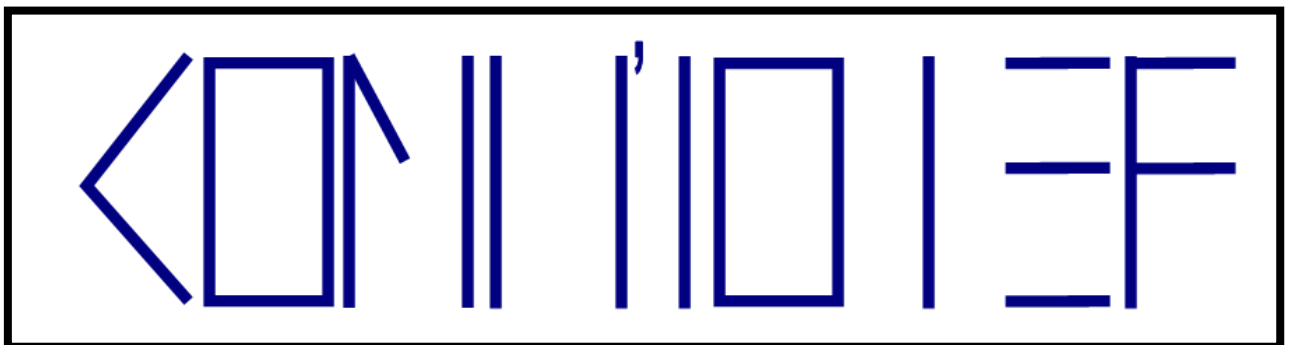
1. Знайди 10 відмінностей між малюнками.



2. Що тут зайве? Чому? (Шукай не одну відповідь).



3. Додай по одній рисочці до кожного фрагмента літери і прочитай слово.



VI. Фізкультхвилинка.

VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «».

МАТЕМАТИЧНИЙ КОСМОДРОМ

Учень керує злетом та посадкою ракет, розв'язуючи приклади з математики. Для того, щоб ракета злетіла, учню пропонується приклад на додавання, а для того, щоб посадити ракету, він повинен розв'язати приклад на віднімання.

Усно розв'язавши приклад, що записаний на ракеті, учень повинен знайти правильну відповідь на одній з шести кнопок на пульті керування і натиснути її.

На початку роботи можна обрати один з трьох режимів:

- 1) “Приклади на додавання”
- 2) “Приклади на віднімання”
- 3) “Приклади на додавання та віднімання”.

Приклади, що пропонуються учневі поступово ускладнюються. За один сеанс він повинен правильно розв'язати 12 прикладів: перших 3 приклади — на операції в межах 20-ти без переходу через десяток, наступні 4 — в межах 20, але з переходом через десяток, і останні 5 прикладів — на операції в межах 100.

Перехід на наступний рівень здійснюється тільки після успішного розв'язання необхідної кількості прикладів поточного рівня.

По завершенню сеансу програма повідомляє кількість помилок, яких припустився учень.



VIII. Підсумки уроку.

- Які пристрої комп'ютера призначені для введення інформації, виведення інформації, збереження інформації, передачі інформації?
- Які правила роботи з програмою «Математичний космодром» ви запам'ятали?

IX. Домашнє завдання.

Розглянь геометричні фігури. Використовуючи слова *усі*, *деякі*, *кожна* та *одна*, доповни речення так, щоб утворилися істинні висловлення.

		<input type="checkbox"/>	_____ фігури мають чотири вершини.
		<input type="checkbox"/>	_____ фігура поділена на дві частини.
		<input type="checkbox"/>	_____ фігура має всі сторони рівні.
		<input type="checkbox"/>	_____ фігури не зафарбовані.
		<input type="checkbox"/>	_____ фігура – трикутник.
		<input type="checkbox"/>	_____ фігури – чотирикутники.

Урок 8

Тема: З чого все почалося .

- Мета:**
- пояснити поняття ПЕОМ;
 - описати етапи створення ПЕОМ;
 - дати учням поняття про терміни: «Абак», «Калькулі», «Рахівниця»;
 - розвивати логічне мислення та пізнавальний інтерес;
 - виховувати любов до праці .

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань (перевірка домашнього завдання):
- III. Вивчення нової теми.
- IV. Робота із зошитом.
- V. Робота із підручником.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК. Пригадати правила роботи з програмою «Математичний космодром».
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.


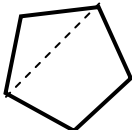
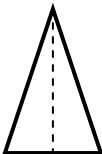
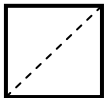
Хід уроку:

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку .

II. Актуалізація опорних знань (перевірка домашнього завдання):

1. Як ви, використовуючи слова **усі, деякі, кожна** та **одна**, доповнили речення так, щоб утворилися істинні висловлення.

		<input checked="" type="checkbox"/> <u>деякі</u> фігури мають чотири вершини.
		<input checked="" type="checkbox"/> <u>кожна</u> фігура поділена на дві частини.
		<input checked="" type="checkbox"/> <u>одна</u> фігура має всі сторони рівні.
		<input checked="" type="checkbox"/> <u>усі</u> фігури не зафарбовані.
		<input checked="" type="checkbox"/> <u>одна</u> фігура – трикутник.
		<input checked="" type="checkbox"/> <u>деякі</u> фігури – чотирикутники.

III. Вивчення нової теми.

На попередньому уроці ми дізналися, що Ганнуся, Мудрунчик та Елз'як побували на чарівній планеті.

Повертаючись на Землю друзі вирішили за допомогою машини часу.

Мандруючи вони дізналися, що спочатку люди рахували за допомогою пальців. Коли пальців на одній руці вистачало, вони лічили пальці на другій руці, а потім – на нозі.

Пізніше рахували, роблячи зарубки на палиці чи стовпі.

Прикладом є Робінзон Крузо. Він, як і стародавні люди, робив зарубки на стовпі.



- “Кожен день я робив зарубки у вигляді короткої рисочки. Через шість коротких я робив одну довгу – це була неділя. А зарубки, які позначали початок місяця, я робив ще довгими. Таким чином я вів рахунок тижням, місяцям, рокам.”

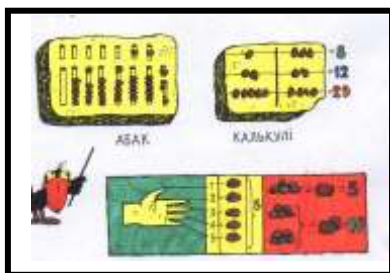
Папуас Нової Гвінеї рахував, загинаючи пальці руки, промовляючи : “Бе, бе, бе, бе”. Потім: “Ібон-бе” – одна рука, – “ібон-алі” – дві руки. Продовжуючи рахувати далі таким чином, він промовляє: “Самба-бе” і “Самба-алі” (одна нога, дві ноги). Якщо потрібно ще рахувати і своїх ніг не вистачає, папуас “позичає” пальці рук і ніг у когось іншого. Про це дуже цікаво написав відомий мандрівник Миклухо-Маклай.

Квіпу – це перуанські рахункові мотузки з листя агави або з вовни. Рахували на них за допомогою вузлів. Маленькі вузлики позначали одиниці, а великі – п'ятірки. Вузлики були подвійні. А щоб не забувати, що саме рахували на квіпу, її фарбували у певний колір.



Наприклад, на червоних мотузках рахували кількість мішків із зерном, на синіх – кількість овець. Саме з того часу і походить вислів “вузлик на пам'ять”. Коли персидський цар Дарій відправився на війну зі скіфами, він наказав іонійцям залишатися для охорони мосту через ріку Істер і, зав'язавши на ремені 60 вузлів, віддав його їм із такими словами : **“Люди Іонії, чекайте на нас через 60 днів. Кожного дня розв'язуйте по одному вузлику, і, коли всі дні, що позначені на ремені вузликами, минуть, можете йти додому”**. Ще робили зарубки для пам'яті на дерев'яних дощечках, що використовувались як рахункові бірки.

Фінікфйці для розрахунків застосовували звичайні камінці. Пристрій для лічби камінцями називався **абак**. Це була звичайнісінька плоска дошка, яка була вкрита пилом або засипана зверху тонким шаром піску. Гострою паличкою на ній проводили лінії, а камінці розміщували в накреслених стовпчиках. Абак придумали фінікійці.



Потім цей спосіб запозичили інші народи і виготовляли абаци з каменя, слонової кістки, бронзи. У Стародавньому Римі абак називали **калькулі**. Слово **“калькульос”** означає “галька”, “голий”, “камінчик”. Від цього слова пішло латинське слово **“калькулятор”**, що означає “обчислювач”. Китайці

називали свій абак “суан-пан”, японці – “соробан”, а росіяни – щоти. Правда всі вони чим-небудь відрізнялись один від одного.

Ще пізніше у Київській Русі придумали рахівницю.

Пристрої для обчислення в давнину:

Зарубки на стовпі чи палиці.








Квіпу – рахункові мотузки.

Абак (калькулі) – пристрій з камінцями.








Рахівниця.








IV. Робота із зошитом.

1. Розв’яжіть кругові приклади та з’ясуйте, на чому друзі вирушать у подорож.

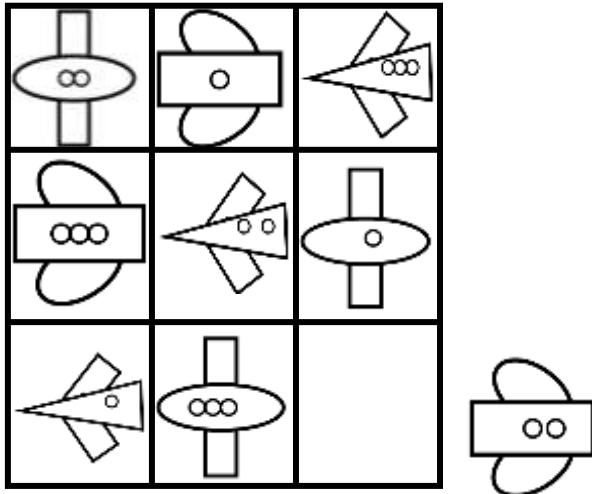
	$1 + 2$	$14 + 5$	$12 + 4$	$19 - 3$	$2 + 6$	16	
	$5 + 5$	$20 - 12$	$11 + 3$	$12 - 5$	$4 + 1$	10	
	$4 + 9$	$11 + 5$	$4 + 4$	$11 - 7$	$11 - 2$	3	
	$9 - 3 = 6$	$11 - 3$	$6 + 14$	$12 - 8$	$17 - 9$	17	
	$3 + 3$	$12 + 1$	$3 + 3$	$19 - 1$	$2 + 6$	7	
	$4 + 5 = 9$	$2 + 8$	$7 + 1$	$8 - 3$	$21 - 10$	12	

2. Кожній фігурі відповідає певна літера. Згадайте, яке слово зашифроване.

						
П	А	Н	Т	Е	Р	А

						
П	Р	И	Н	Т	Е	Р

3. Знайдіть закономірність і намалюй фігуру, якої не вистачає.



V. Робота із підручником.



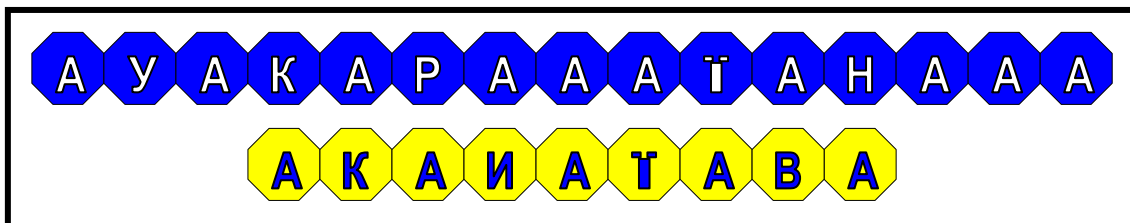
1. У римлянина було 4 мішки із зерном. Він продав половину від половини всіх мішків. Скільки він продав мішків? Скільки мішків залишилося в нього?

2. Допоможи гномикові продовжити ряд чисел.



2 3 6 7 10 11 ■ ■ ■ ■

3. Прочитай назву держави і столиці.



VI. Фізкультхвилинка.

VII. Практична робота на ПК. Пригадати правила роботи з програмою «математичний космодром».

МАТЕМАТИЧНИЙ КОСМОДРОМ

Сьогодні ми продовжимо керувати космічними кораблями. Але тепер слід посадити ракети на Землю.

Для цього усно виконайте приклад на віднімання та натисніть потрібну кнопку на пульті керування.

На початку роботи потрібно обрати режим: “Приклади на віднімання”

По завершенню сеансу програма повідомляє кількість помилок, яких припустився учень.



VIII. Підсумки уроку.

- Як люди рахували в давнину?
- Як називалися пристрої для рахування?

IX. Домашнє завдання.

З'єднайте зображення предметів та їх назви.

	Зарубки	
	Квіпу	
	Рахівниця	
	Абак	
	Калькулі	

Урок 9

Тема: Дещо з історії.

- Мета:**
- пояснити поняття ЕОМ;
 - описати етапи створення ЕОМ;
 - дати учням поняття про термін: «Паскаліна»;
 - розвивати логічне мислення та пізнавальний інтерес;
 - виховувати любов до праці.

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нової теми.
- IV. Робота із зошитом.
- V. Робота із підручником.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК. Пригадати правила роботи з програмою «Математичний космодром».
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку:

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

II. Актуалізація опорних знань:

1. Як ви з'єднали зображення предметів та їх назви?

	Зарубки	 
	Квіпу	
	Рахівниця	
	Абак	
	Калькулі	

III. Вивчення нової теми.

Коли люди навчилися рахувати усно, а потім записувати і користуватися римськими та арабськими цифрами, вони почали створювати різні пристрої для того, щоб швидше рахувати.

Такі науки, як математика, астрономія, географія вимагали великих обчислень. Людина вже навчилася письмово додавати, віднімати, ділити, множити, тобто



виконувати дії над числами.

У XV столітті шотландський математик Джон Неппер винайшов спосіб, як множити за допомогою спеціальних паличок.



Німецький винахідник та вчений Вільгельм Шиккард в 1623 році (вже у XVII столітті) “згорнув” палички Неппера у циліндр. Це була спроба зробити **першу лічильну машину**.



Відомий вчений Белз Паскаль народився у Франції. Він ріс дуже жвавим, непосидючим, допитливим хлопчиком. У 15 років Белз виявив неабиякі математичні здібності, а у 16 років вже допомагав батькові робити розрахунки. Ця робота була довгою, одноманітною, нудною. Не можна було помилитися, бо тоді слід було б все починати рахувати знову. І ось хлопчик почав мріяти про те, як полегшити собі і батькові багатогодинну малоцікаву роботу. Він почав мріяти про машину, яка могла б рахувати.



Мрія хлопчика здійснилася, коли йому виповнився 21 рік. Саме Белз Паскаль створив першу механічну машину «Паскаліну», що вмiла додавати і віднімати багатозначні числа. 22 травня 1642 року Белз Паскаль отримав королівський привілей. Ідеї Паскаля були розвинуті і удосконалені багатьма математиками. Це дало змогу створити сучасні комп'ютери, на яких ми з вами працюємо.

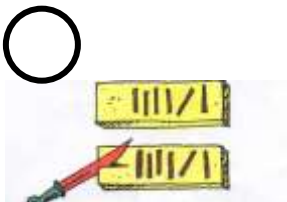




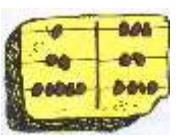
Але «Паскаліна» могла лише додавати числа. У наступні роки були створені обчислювальні машини, які вже вмiли не лише додавати, а й віднімати, множити, ділити. Їх створювали різні винахідники.



У XIX столітті англійський учений Чарльз Беббідж розробив проект машини, яка надихнула конструкторів наступного століття на створення перших електронно-обчислювальних машин.

IV. Робота із зошитом.

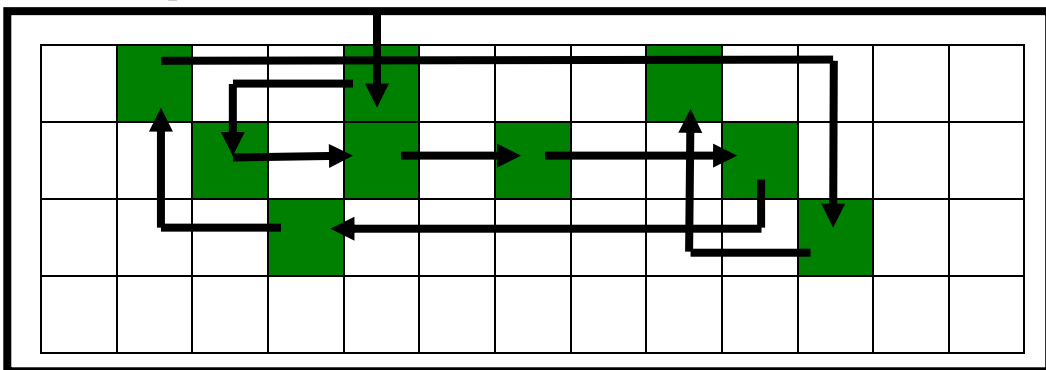
1. Вкажіть цифрами в кружечках історичну послідовність використання засобів для обчислення.

				
зарубки	Паскаліна	Квіпу	абак	Комп'ютер
				
			Рахівниця	

2. Які висловлення є хибними, а які – істинними?

Висловлення	Істинні	Хибні
1. У комп'ютерному класі не можна бігати.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. У комп'ютерному класі можна стрибати.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Системний блок можна називати процесором.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Процесор знаходиться у системному блоці.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Процесор – це серце комп'ютера.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Миша – це пристрій введення.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Монітор – це пристрій виведення.		

3. Дізнайся, яке слово зашифровано за допомогою українського прислів'я, скориставшись схемою. (КОМП'ЮТЕР)



П	Т	А	Ш	К	А		К	Р	А	С	Н	А
С	В	О	Ї	М		П	І	Р	'	Я	М,	
А		Л	Ю	Д	И	Н	А	(У	Ч	Е	Н	Ь)
С	В	О	Ї	М		З	Н	А	Н	Н	Я	М

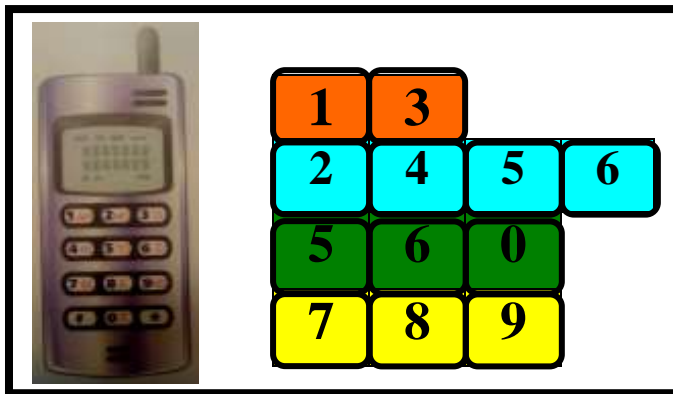
V. Робота із підручником.

1. Мальвіна сказала:
- Усі троянди – білі.
 - Усі квіти – троянди.
 - Усі троянди – квіти.
 - Деякі квіти – не білі.
 - Деякі троянди – сині.
 - Деякі білі квіти – троянди.



Яке висловлення Мальвіни є істинним (правильним), а яке – хибним (помилковим)?

2. Розшифруй слова.



3. Гномик написав слово на трьох камінчиках. Але Ганнуся не помітила і наступила на нього. Камінчики розкотилися. Гномик засмутився. Допоможи Ганнусі відновити слово.



VI. Фізкультхвилинка.

Релаксація. (проводять діти)

Вправи 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.

Вправи для рук.

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути пальці в кулак.

VII. Практична робота на ПК. Пригадати правила роботи з програмою «Слово в лабіринті».

СЛОВО В ЛАБІРИНТІ

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 мишенятки. 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”.

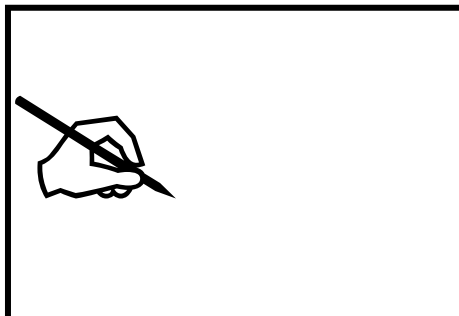
Програма починає серію завдань з режиму тренування і після розв’язання 5-ти лабіринтів в цьому режимі автоматично переходить у режим програмування.

VIII. Підсумки уроку.

- Як люди рахували в давнину?
- Як називалися перші машини для обчислення?
- Що таке ЕОМ?

IX. Домашнє завдання.

Намалювати комп’ютер майбутнього.



Урок 10

Тема: Це цікаво знати.

Мета: – *формуванню умінь розгадувати інформацію;*
– *дати уявлення про пам'ять комп'ютера;*
– *ввести поняття "інформаційний носій";*
– *розвивати пам'ять.*

Обладнання: програма "Синоніми і антоніми".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Робота із підручником.
- IV. Робота із зошитом.
- V. Фізкультхвилинка.
- VI. Практична робота на ПК. Пригадати правила роботи з програмою «Кубики зі словами».
- VII. Підсумки уроку.
- VIII. Домашнє завдання.

Хід уроку

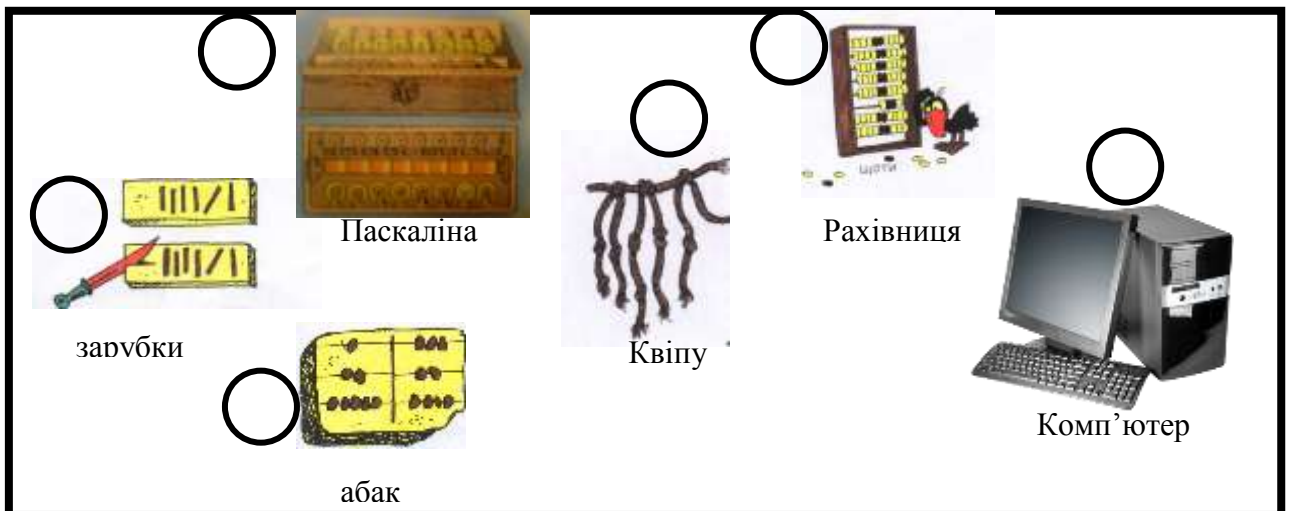
I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

Зібрати малюнки домашнього завдання на виставку.

II. Актуалізація опорних знань:

Вкажіть цифрами в кружечках історичну послідовність використання засобів для обчислення.



- Хто створив першу ЕОМ і як вона називалася?
- Які були розміри першої ЕОМ?

Ганнуса розповіла про подорож на планету Елзіка своєму дідусеві. Не забула і про машину часу. Потім їли пиріг з вишнями і дідусь сказав:

- Ти маєш пишатися тим, що саме в Україні, у Києві була створена одна з перших в Європі електронно-обчислювальна машина (скорочено ЕОМ). Ця подія відбулася у 1951 році.

Ця машина займала площу, що дорівнювала площі двох класних кімнат, і вмiла точно та швидко розв'язувати складні математичні задачі.



За своїми можливостями ця ЕОМ не поступалася вже існуючим американським.

- Хто ж створив цю першу ЕОМ?
- Сергій Олександрович Лебедев. – відповів

Лягаючи спати, дівчинка згадувала про два вихідні дні, які провела з Елзіком та гномиком. Усміхалася. І вже засинаючи, подумала про свою школу, про те, що буде завтра.

III. Робота із підручником.

1. Яких складів не вистачає?

Яка пше...ця, така й па...ня... .
Не розіб'єш го...ха, то не з'їси ...нятка.
Людина ...зумом крас... .

2. Допоможи кухареві.

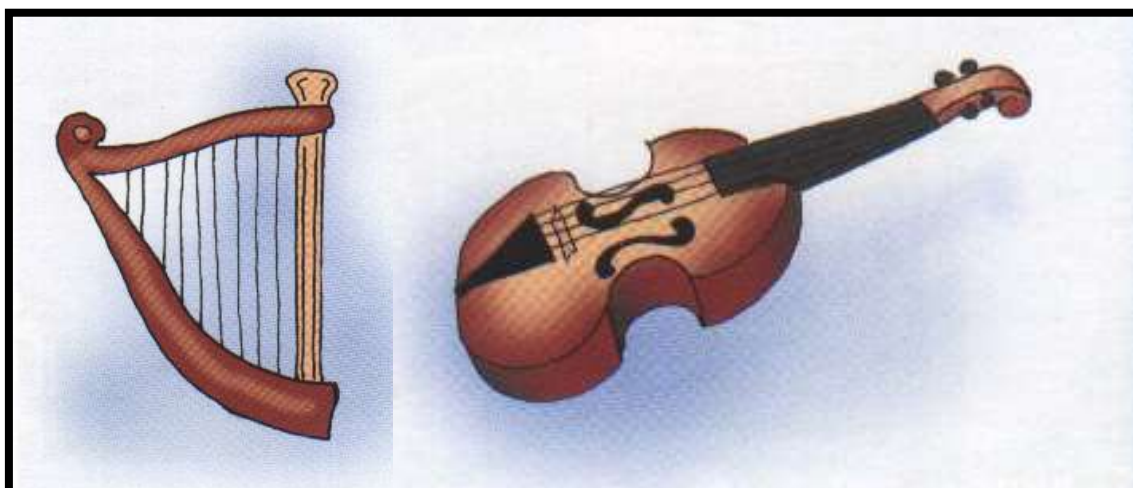
Яке число має бути на кожній піци?

Використовуй знаки «+», «-» та цифри від 1 до 9.

Цифри не повторюються.



3. Дві дівчинки грали на скрипочках, а одна – на арфі. На чому грала Тетянка, якщо Лера з Надійкою грали на різних інструментах?



IV. Робота із зошитом.

1. Утворити якомога більше слів з поданих складів.

ЛИ ТО ТИ КО ГО ДО ПО НИ ЛІ
 ЗА МИ НА РЕ ЛО ЛА РА ПА
 НО ДІ ПИ ЛІ ША МА ВА ЗИ КІ

2. Доповни множину:

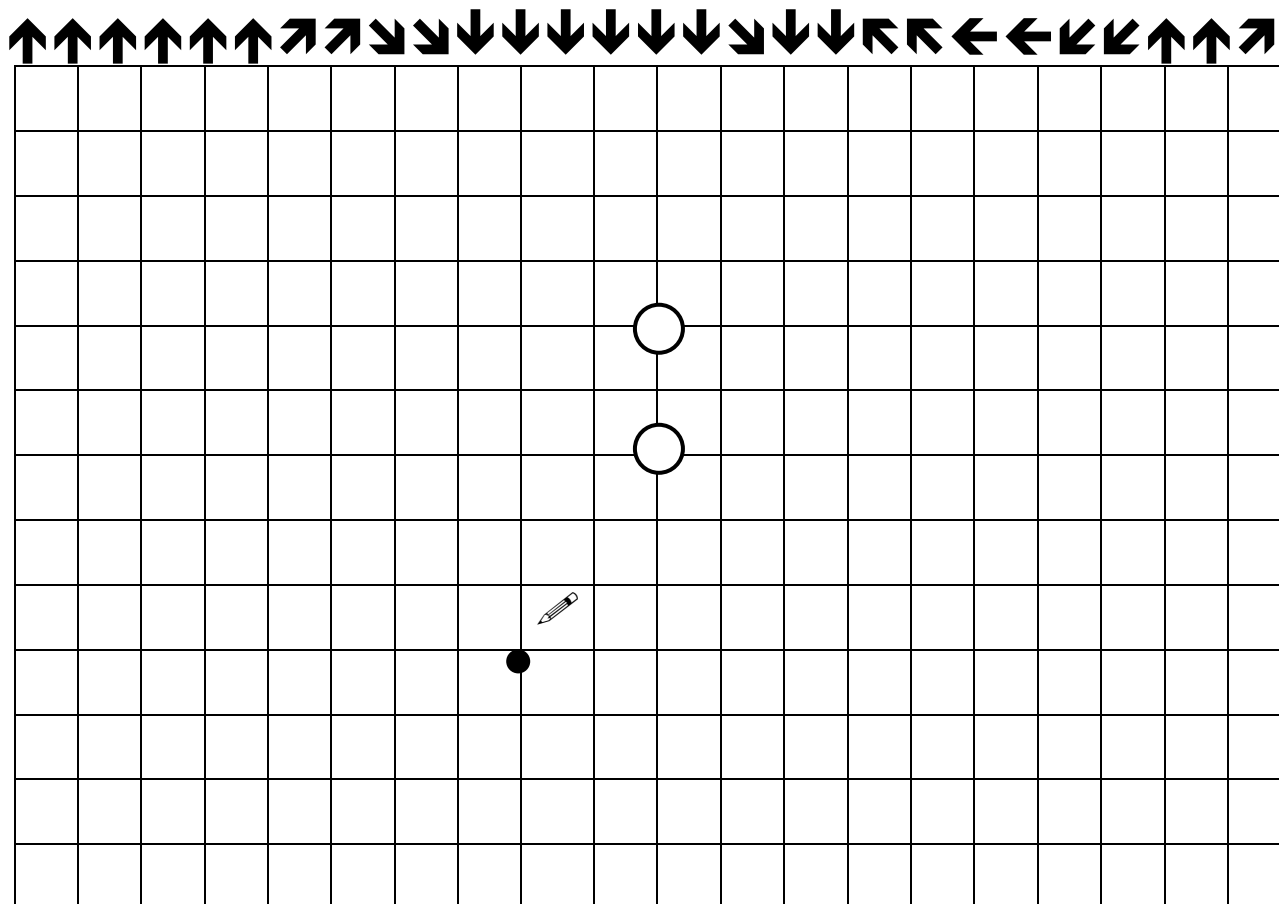
сканер, мікрофон, _____

Слова для довідки: *принтер, навушники, клавіатура, монітор, системний блок, миша.*

3. Впиши числа 1, 2, 3, 4 у порожні клітинки так, щоб утворився «магічний квадрат», тобто щоб сума чисел у всіх рядках, стовпцях і по двох діагоналях квадрата була однаковою.

4	3	1	2
1			3
2			4
3	4	2	1

4. Накресли малюнок, закодований за допомогою стрілок.



V. Фізкультхвилинка.

VII. Практична робота на ПК. Пригадати правила роботи з програмою «Кубики зі словами».

КУБИКИ ЗІ СКЛАДАМИ

На стелажі розставлено кубики з написаними на них складами таким чином, що вони утворюють речення. Деякі кубики “впали” зі свого місця на підлогу. Завдання учня — знайти для кожного кубика з підлоги місце на стелажі і поставити їх на полиці так, щоб можна було прочитати речення.

Коли учень виконає завдання, правильно розташувачи кубики, йому пропонується наступне.

Зауваження. При розташуванні кубиків слід пам’ятати два правила.

1. Кубики, що утворюють одне слово, мають бути розташовані на одній полиці і в одній секції, тобто їх не може розділяти стінка-перегородка.
2. Кубики, що складають одне слово, мають стояти достатньо близького один до одного. Вважається що два кубики стоять поряд, якщо між ними не можна поставити інший кубик.
3. Так само, як і попередня, ця програма має приховане меню, що дозволяє вчителю використати її додаткові функції.

“Кількість пропущених кубиків”. Вчитель може вказати, яка частина кубиків буде скинута на підлогу, обравши значення від 20% до 60%. Таким чином, учням, які досить швидко виконують прості завдання, вчитель може запропонувати більш складні.

“Порядок речень”. Програма зчитує речення з файлу “Кубики.ini”, який знаходиться в тій самій папці, що й сама програма. Вчитель може визначити, чи пропонувати учневі завдання у тому ж порядку, в якому записані речення у файлі, вказавши пункт “Всі речення послідовно”. Якщо ж вчитель вкаже пункт “Випадковий порядок”, програма буде обирати речення з файлу випадково.

“Редагувати файл речень”. Як і в попередній програмі, вчитель може змінити файл речень. Наприклад, ви може скласти файл із загадок на конкретну тематику. Друкуючи речення, поділяйте слова на склади символом “дефіс”. Уникайте надто довгих складів, які складаються з 5-ти – 6-ти літер. Кількість складів у реченні повинна не перевищувати 30. Це максимальна кількість кубиків. Додаткові пояснення ви знайдете у самому файлі слів.

Зауваження. Для редагування файлу речень програма запускає стандартний для Windows редактор текстових файлів. Це “Блокнот” (“Notepad” в англ. версії). Перевірте опцію “Перенос по словам” з меню “Правка” (Edit / Word Wrap в англ. версії) — зручніше, коли вона буде вимкнена.

Цей пункт меню, як і пункт “Порядок речень”, не доступний під час сеансу гри.

Кнопки “Розпочати” та “Припинити”. Кнопка “Розпочати” розпочинає сеанс гри, а “Припинити” — перериває гру.

Релаксація

Вправи 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.

Вправи для рук.


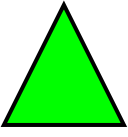
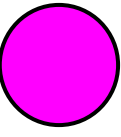

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути пальці в кулак.

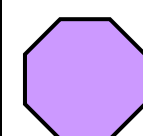


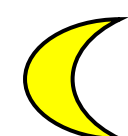
VIII. Підсумки уроку.

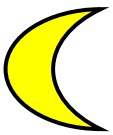
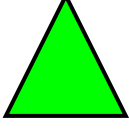

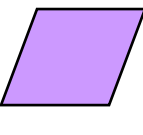
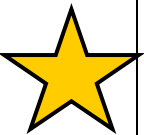
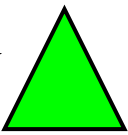
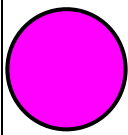
- Як люди рахували в давнину?
- Як називалися перші машини для обчислення?
- Що таке ЕОМ? ПЕОМ

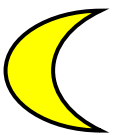
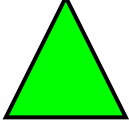

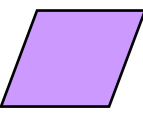

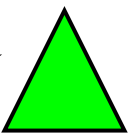
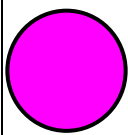
ІХ. Домашнє завдання.

Кожній фігурі відповідає певна літера. Згадайтеся, яке слово зашифровано.

			
Т	О	Р	Т

			
Г	Н	О	М

						
М	О	Н	І	Т	О	Р

Урок 11

Тема: Столи бувають різні.

Мета:

- ознайомити учнів із назвами столів і їх призначенням, із робочим столом комп'ютера;
- розвивати пам'ять, логічне мислення;
- виховувати цікавість до інформатики.

Обладнання: програма "Розгорни серветку".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Розгорни серветку».
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку


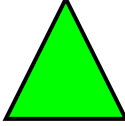

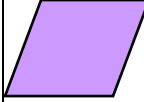

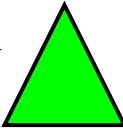
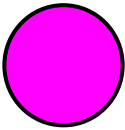
I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

Зібрати малюнки домашнього завдання на виставку.

II. Актуалізація опорних знань:

Кожній фігурі відповідає певна літера. Згадайтеся, яке слово зашифровано.

						
М	О	Н	І	Т	О	Р

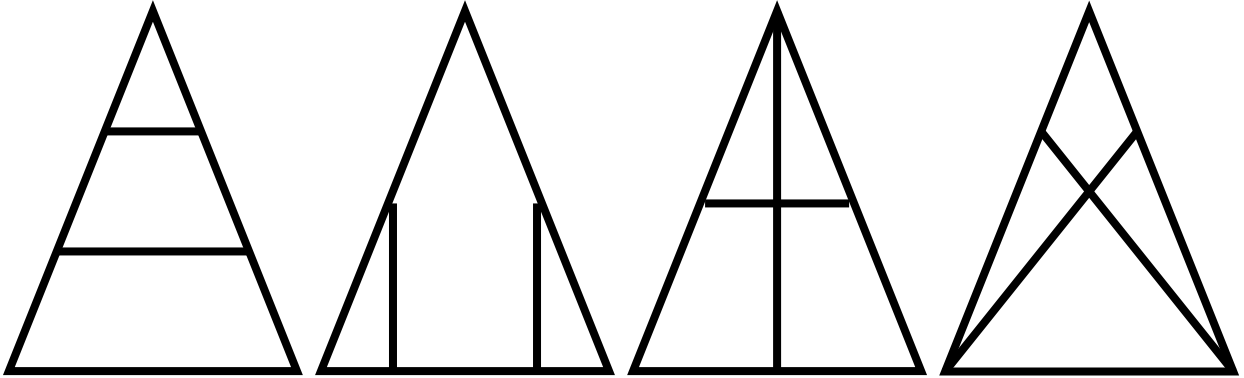
- Хто створив першу ЕОМ і як вона називалася?
- Які були розміри першої ЕОМ?
- Де вона була створена? (В Україні, у місті Києві).
- Які можливості цієї машини? (Ця машина вмiла швидко рахувати).

III. Вивчення нового матеріалу.

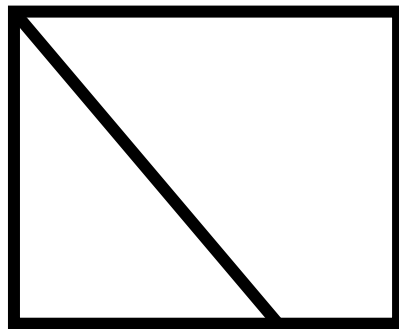
Розминка.

На минулому уроці ви розв'язували задачі для допитливих. Сьогодні ми будемо працювати з геометричним матеріалом.

Завдання 1. Проведи в трикутнику 2 відрізки. Які фігури могли б утворитися?



Завдання 2. У прямокутнику проведи відрізок так, щоб він поділив прямокутник на трикутник і п'ятикутник.



Повідомлення теми і мети уроку.

Сьогодні, діти, я вас ознайомлю з різними столами. Це і є темою нашого уроку "Робочий стіл. Піктограми". (Тема записана на дошці, записуємо в зошити).

На цьому уроці ви дізнаєтесь, які бувають столи, яке їх призначення, будете конструювати малюнки з геометричних фігур.

1. Розповідь вчителя з елементами бесіди.

Діти, скажіть, будь ласка, які бувають столи. (Столи бувають журнальні, за якими обідають, за якими малюємо, пишемо).

Кожен школяр знає, що столи бувають різні. Є стіл, за яким обідають. Біля маленького журнального столика затишно сидіти у кріслі. Є стіл, за яким ви малюєте, пишете, працюєте. Такий стіл називають **робочим**.

Комп'ютер теж має робочий стіл для нас. Він може мати такий вигляд:



На робочому столі розташовані маленькі картинки – піктограми. Під кожною піктограмою є назва.

Якщо підвести вказівник до піктограми і клацнути двічі лівою кнопкою миші (а ви вже вмієте це швидко робити), то комп'ютер одразу відреагує. Почне працювати програма, якій відповідає ця піктограма.

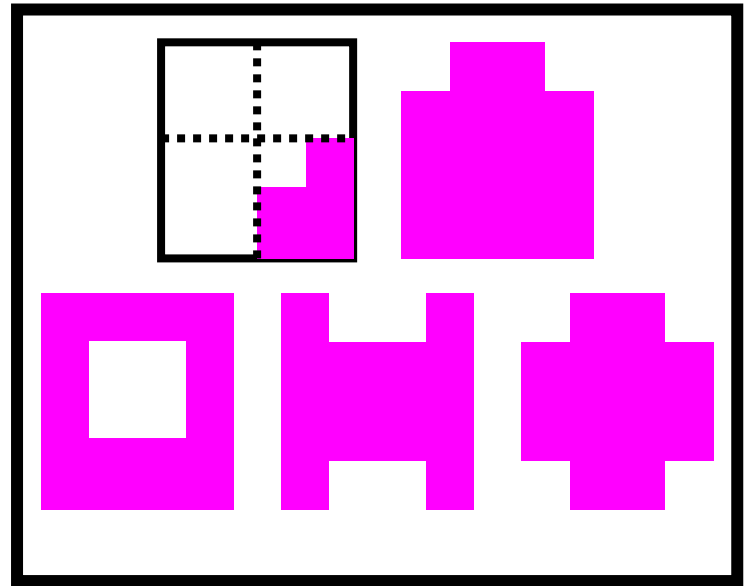
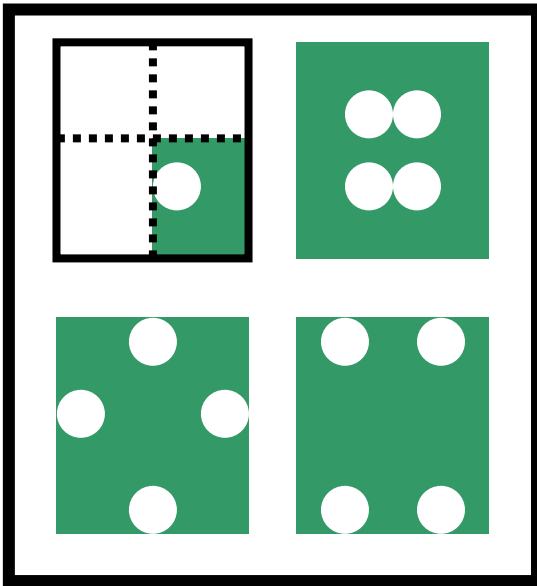
IV. Робота із підручником.

1. На столі у гномика Мудрунчика багато різних речей. Чи всі вони мають бути на робочому столі?
Що тут зайве?



А тепер сховаємо малюнок. Уявимо собі стіл гномика. Скільки на ньому речей? Назвіть їх.

2. Серветку склали вчетверо й зробили виріз. Потім її розгорнули. Який візерунок отримали?



V. Робота із зошитом.

1. З'єднайте піктограми, які ви бачили на робочому столі із їхніми назвами.



2. Знайдіть серед зображених об'єктів пристрій виведення інформації.



3. Пронумеруй ілюстрації до казки у правильній сюжетній послідовності.



VI. Фізкультхвилинка.

Віє вітер нам в лице,
Захиталось деревце.
Вітерець все тихше, тихше,
Деревце все нижче, нижче.

Повторення правила з техніки безпеки.

1. Хвастливий учень, вирішив показати свої глибокі пізнання знайомій однокласниці, став від'єднувати монітор і клавіатуру від несправного комп'ютера.

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

2. Дуже старанна учениця, виконуючи завдання на комп'ютері, присунулась впритул до екрана монітора і стала водити пальцем по тексту на екрані монітора.

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

VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Розгорни серветку».

РОЗГОРНИ СЕРВЕТКУ

МЕТА програми — розвивати просторову уяву дітей, зорову пам'ять, увагу.

Програма демонструє дитині квадратну серветку, що складається вчетверо. Потім на серветці з'являється один або декілька вирізів. Учень має подумки розгорнути серветку і уявити, якою вона стане. Саме цей варіант він повинен обрати з кількох запропонованих. Тоді серветка розгортається, і учень бачить правильну відповідь.

Програма пропонує учню три серії прикладів, що подаються одна за одною. Кожна серія характеризується кількістю вирізів у серветці, кількістю варіантів, що пропонується, та кількістю прикладів у серії.

За замовчання, кожна серія складається з 5-ти прикладів. У першій серії серветка має один виріз, кількість запропонованих варіантів — 3. Для другої серії кількість вирізів — 2, запропонованих варіантів — 4. В третій серії серветка має 3 вирізи, кількість варіантів відповідей — 5.

Вчитель може змінити параметри кожної серії, скориставшись меню «Параметри».

В кінці гри програма повідомляє результат гри — кількість правильних та неправильних відповідей по кожній серії та загальний відсоток правильних відповідей.

Щоб розпочати гру, треба обрати пункт меню «Нова гра». Щоб вийти з програми — пункт меню «Вихід».



Релаксація

Вправи 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.

Вправи для рук.

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути пальці в кулак.

VIII. Підсумки уроку.

- Які приклади столів ви можете назвати?
- Що таке “пиктограма”?
- Наведіть приклади пиктограм.

IX. Домашнє завдання.

Здогадайтесь, яке слово заховалося в українському прислів'ї.

Н	Е		К	И	Д	А	Й		С	Л	І	В		Н	А		В	І	Т	Е	Р
---	---	--	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	--	---	---	--	---	---	---	---	---

Відповідь:

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

Урок 12

Тема: Урок малювання. Робота в графічному редакторі Paint.

Мета:

- ознайомити учнів з новою програмою "Paint";
- навчити користуватися цією програмою;
- розвивати увагу;
- виховувати естетичні почуття.

Обладнання: програма "Paint".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Paint».
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

Зібрати малюнки домашнього завдання на виставку.

Згадайте, яке слово заховалося в українському прислів'ї.

Н	Е		К	И	Д	А	Й		С	Л	І	В		Н	А		В	І	Т	Е	Р
---	---	--	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	--	---	---	--	---	---	---	---	---

Відповідь:

С	К	А	Н	Е	Р
---	---	---	---	---	---

II. Актуалізація опорних знань:

- Діти, згадайте, яку тему вивчали на минулому уроці? (Столи бувають різні.)
- Які бувають столи? (Стіл, за яким обідають, журнальний столик, стіл, за яким пишемо, малюємо, працюємо).
- Який стіл має комп'ютер?
- Що розміщено на робочому столі комп'ютера?

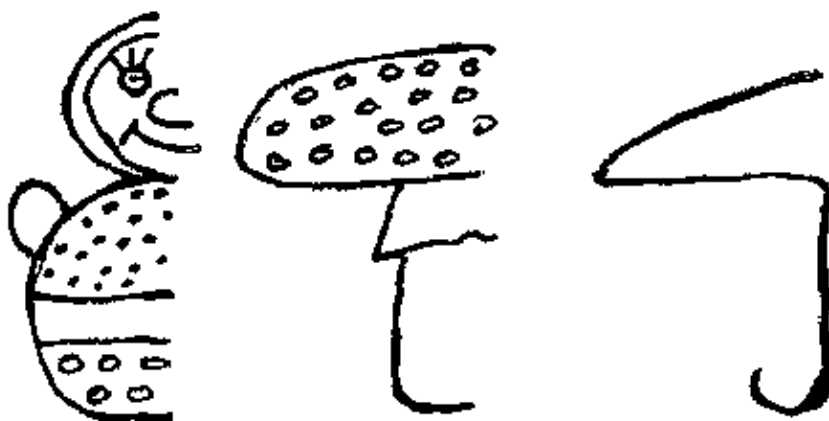
III. Вивчення нового матеріалу.

Розминка.

На минулому уроці ви конструювали різні геометричні фігури. А сьогодні ми з вами будемо виконувати вправи на розвиток уваги.

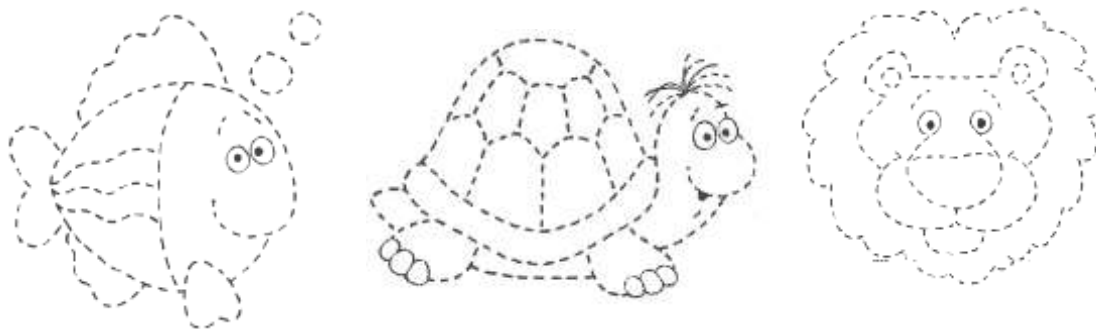
Завдання 1.

Домалюй малюнок за початком.



Завдання 2.

З'єднай крапки.



Повідомлення теми і мети уроку.

Діти, сьогодні на уроці ви ознайомитесь з новою комп'ютерною програмою "Paint".

Тема уроку: "Робота в графічному редакторі Paint". (Тема записана на дошці).

Завдання:

На цьому уроці ви дізнаєтесь про роботу програми "Paint".

1. Розповідь вчителя з елементами бесіди.

Урок малювання – це урок незвичайний. Тому що він проходить в комп'ютерному класі. Ви вже вмієте тримати олівець та малювати ним, вмієте користуватися пензлем і фарбувати ним. Знаєте назви основних кольорів. їх всього три: червоний, синій, жовтий.

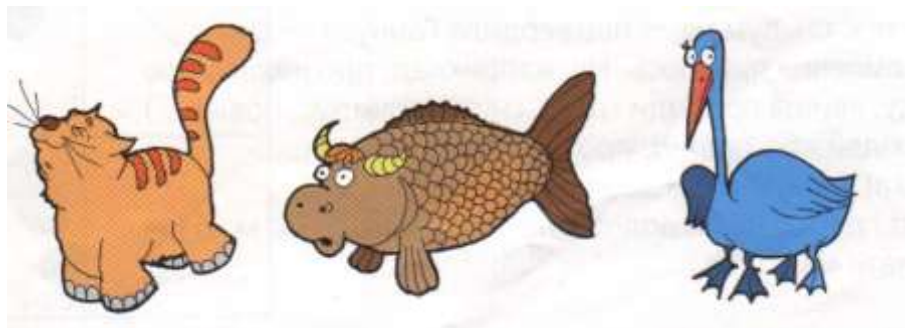
Якщо їх змішати, то отримаємо сім кольорів веселки (показую малюнок).



Художники роблять ескізи своїх картин олівцем на папері, а потім переносять їх на полотно пензлем. У них є спеціальні фарби та різні пензлики.

IV. Робота із підручником.


Що переплутав художник?



V. Робота із зошитом.

1. Впиши пропущене слово, обравши одне із поданих у дужках.

 Paint – це _____ редактор (*текстовий, графічний, музичний*)

 Набір кольорів у графічному редакторі називається _____
(*фарбами, кольорами, палітрою*)

2. Вкажи цифрами у кружечках послідовність дій для запуску графічного редактора Paint.

- Програми
- Пуск
- Paint
- Стандартні

3. За допомогою якої кнопки можна закрити вікно графічного редактора Paint.



VI. Фізкультхвилинка.

Станьте, діти, біля парти,
будем вправи починати.

1 - 2 - піднімається гора.

3 - 4 - це круті гірські схили.

5 - 6 - це орли дивний танець завели.

7 - 8 - це смерічки похилилися до річки.

9 - 10 - це вода з водоспаду витіка.

Повторення правил з техніки безпеки.

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

1. Уважна учениця виявила на уроці, що дівчинка Маша прихопила з собою улюблені іграшки: плюшевого ведмедя, ляльку Барбі, і посадила поряд з монітором.

- Яке правило техніки безпеки порушила дівчинка Маша?
- 2. Пустотливій учениці подарували лазерну указку.
- Чи порушила вона правила техніки безпеки? Якщо так, то які?

VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Paint».

Можна писати фарбами і на комп'ютері. Англійське слово "Paint" означає "писати фарбами". Саме таку назву має програма, з якою ви сьогодні познайомитеся.



(Показую на малюнку піктограму на робочому столі комп'ютера.)

Ви бачите різноманітні пензлики в підставці на піктограмі. Під ними напис "Paint". Якщо підвести вказівник миші і клацнути двічі лівою кнопкою, то почне працювати програма "Paint".

Нашу увагу привертає біле поле. Воно схоже на аркуш паперу, на якому ви будете створювати малюнок. Можна олівцем, а можна пензлем. Їх можна побачити на стовпчику зліва на квадратних кнопках. Цей стовпчик називається *панель інструментів*. Якщо підвести вказівник миші до інструмента "олівець" і клацнути один раз лівою кнопкою, то кнопка, на якій зображено олівець, трохи посвітлішає.



Це означає, що вона стала активною і можна малювати. Тоді потрібно перенести олівець на аркуш, пересуваючи мишу по килимку. Зупинитися там, де почнеш малювати. Натиснути і не відпускати ліву кнопку миші. Уявіть собі, що ви тримаєте олівець і, відриваючи руку, малюєте, наприклад, апельсин або машину.

Можна розмістити на аркуші кілька малюнків.

Коли закінчите працювати, підведете вказівник миші у правий верхній кут екрана на кнопку з хрестиком. Клацнете один раз лівою кнопкою миші. Знову повернетесь на робочий стіл.

Релаксація

Вправи 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.

Вправи для рук.










Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути пальці в кулак.







VIII. Підсумки уроку.

- Що означає слово Paint?
- Які дії треба виконати, щоб перед вами була програма "Paint"?
- Як створити малюнок олівцем на екрані?
- Як повернутися на робочий стіл?

IX. Домашнє завдання.

Кожній фігурі відповідає певна літера. Здогадайся, яке слово зашифроване.

								
С	Е	Н	Б	Е	Р	Н	А	Р

Урок 13

Тема: Про гномика Мудрунчика, дівчинку Ганнусю та інформацію.

Мета:

- ознайомити учнів з поняттям інформації;
- з'ясувати за допомогою чого людина сприймає інформацію;
- розвивати пам'ять і логічне мислення;
- виховувати дисциплінованість, обережність.

План уроку:

- I. Організаційна частина.
- II. Актуалізація опорних знань.
- III. Повідомлення теми та мети уроку. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота з підручником.
- V. Фізкультхвилинка.
- VI. Робота із зошитом.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку:

I. Організаційна частина.

- Перевірка присутніх на уроці.
- Готовність учнів до уроку

II. Актуалізація опорних знань.

- В якій програмі працювали на попередньому уроці?
- Що означає слово Paint?
- Що таке “панель інструментів”?
- Як працює інструмент “олівець”?
- Що таке “палітра кольорів”?
- Як завантажити графічний редактор Paint?
- Як вийти із графічного редактора Paint?

III. Повідомлення теми та мети уроку. Вивчення нового матеріалу.

- Ганнусю! А що я тобі розповім! – радісно вигукнув гномик Мудрунчик, підстрибуючи з маленьким портфелем у руці повертався з школи і зустрів Ганнусю.

- Що саме?

- У нашому лісі відкрилася школа детективів, і я туди записався! От що! – відповів Мудрунчик.

- Цікава інформація. – сказала Ганнуся.

- **Ін-фор-ма-ці-я...** часто чую це слово. А що це таке?



- А як ти сам гадаєш?

- Я так міркую, – мовив Мудрунчик, – мабуть, це повідомлення. Тільки-но я повідомив тобі новину про школу детективів, і ти відразу ж промовила це слово. І вчора теж, коли я сказав, що наша команда виграла, дідусь відповів, що ця *інформація* йому відома. А ще вранці диктор по радіо сказав: “Послухайте *інформацію* про погоду в нашому лісі”.

- Я теж так думаю, – підтвердила Ганнуся. – Це повідомлення про щось. Ну, наприклад, про школу, про погоду, явища природи (дощ, сніг, землетрус, повінь...), про людей або тварин, про різні предмети тощо.

- Ага! Зрозуміло, – засміявся Мудрунчик.

- От і добре. Біжи додому, і я теж поспішу, бо маю ще виконати малюнок.

Ми з вами не раз зустрічалися на уроках зі словом «інформація». Пам'ятаєте, ми говорили, що комп'ютер обробляє інформацію? А що ж таке інформація? Спробуємо разом розібратися.

Ви уважно слухаєте і дізнаєтесь про щось нове, цікаве, раніше незнане.

Петрик приніс новину: під час канікул учні класу поїдуть пароплавом до Канева на могилу Тараса Шевченка.

Диктор телебачення повідомив, яка очікується погода протягом тижня.

По шкільному радіо назвали прізвища учнів-переможців спортивних змагань.

Всі ці відомості, новини, повідомлення для нас і є інформацією.

Капітан корабля у морі вночі веде судно по зірках. Зірки і відомості, які він отримує з карти, для нього також інформація.

Червоний сигнал світлофора є інформацією для водія: треба зупинитись, жовтий – приготуватись до руху, зелений – рушати.

Спробуйте самі навести приклади інформації.

Усі книги містять у собі інформацію. І ваш щоденник – це теж інформація для вас і ваших батьків.

Табло на стадіоні також дає інформацію про кількість забитих футболістами голів, а свисток судді під час матчу і спеціальний жест рукою дає інформацію про пенальті.

Підвищення температури тіла людини – це інформація про стан її здоров'я.

Дзвінок у школі це інформація про початок або кінець уроку. А дзвінок будильника вранці – це інформація, що час вже прокидатись.

Ваші вимазані чи порвані штанці є інформацією для мами про те, що трапилось у дворі.

А показ моделей по телебаченню – це інформація про одяг та напрямок моди в цьому сезоні.

Коли ж ви дивитесь телепередачу "У світі тварин", то отримуєте інформацію про тварин, навколишній світ. Ви вивчаєте предмет, який так і називався "Ознайомлення з навколишнім світом", багато чого нового

довідались про оточуючі предмети, явища природи, про "знайомих незнайомих".

Це все також інформація.

З давніх-давен люди спостерігали за природою, її явищами. Вони ще не могли зрозуміти та пояснити, чому саме так все відбувається, але вони запам'ятовували і накопичували інформацію, щоб потім користуватися нею. Це вже відомі вам різноманітні народні прикмети про погоду.

Прикладів інформації можна навести ще багато. Але ми можемо зробити висновок і дати відповідь на питання: що ж таке інформація?

Інформація – це повідомлення, відомості про оточуючий світ, про явища, що відбуваються в ньому і сприймаються людьми або спеціальними технічними пристроями.

Інформація відіграє велику і важливу роль у нашому житті. Людина сприймає інформацію за допомогою п'яти органів чуттів.

IV. Робота з підручником.

Цей віршик незвичайний. У ньому заховалася цікавинка. Згадайтеся, яка?

ЧАРІВНИЦЮ

ОСІНЬ

ЖАР-ПТАХ

ЗАКЛИКАЄ

БАБИН

САД

ФАРБУВАТИ



Кожна літера, яка стоїть на початку слова, виділена. Чому?

Ось підказка: Сім кольорів веселка має, порядок їх запам'ятай: червоний, оранжевий, жовтий, зелений, блакитний, синій, фіолетовий.

V. Фізкультхвилинка.

Встала рано-вранці веселка промениста

(встати із-за парт)

Вмила чисто личко, одягла намисто.

(імітуємо рухи миття обличчя)

Повернулася наліво, повернулася направо

(повернутися ліворуч, повернутися праворуч)

І на полі, на травичці роси назбирала.

(нахилятися дотолу)

А коли настане вечір і вона захоче спати.

(потягнутися)

На хмаринці білій, чисті вмоститься відпочивати.

(сісти за парти)

VI. Робота із зошитом.

1. Закінчіть речення, з'єднавши овал з відповідними прямокутниками.

телевізор	Інформація – це ...	повідомлення
відомості		радіо
комп'ютер		новина

2. Розфарбуйте світлофор. Яку інформацію його сигнали повідомляють пішоходу? З'єднайте віконця світлофора з відповідними командами.

	Приготуйся до руху! Сій! Переходь вулицю!
--	--

3. Яку інформацію ви отримуєте, коли:

<input type="checkbox"/> чуєте дзвоник у школі - _____
<input type="checkbox"/> батьки розгортають твій щоденник і усміхаються - _____
<input type="checkbox"/> твій брат повернувся зі школи засмучений - _____

4. Позначте предмети, за допомогою яких людина отримує інформацію. Поясніть свою думку.

<input type="checkbox"/> каструля	<input type="checkbox"/> лінійка	<input type="checkbox"/> газета
<input type="checkbox"/> радіоприймач	<input type="checkbox"/> телефон	<input type="checkbox"/> термометр
<input type="checkbox"/> електроплита	<input type="checkbox"/> годинник	<input type="checkbox"/> ліхтар

5. Чи знаєте ви, яку інформацію про погоду можна отримати від тварин?

<input checked="" type="checkbox"/> Ластівки низько літають – дощ обіцяють.
<input checked="" type="checkbox"/> Чайка сіла на воду – чекай доброї погоди.
<input checked="" type="checkbox"/> Павук щосили плете павутиння – на суху погоду.
Наведіть свої приклади.
<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____

VII. Практична робота на ПК.

Сьогодні ви знову малюватимете. Пригадайте: для того, щоб програма Paint стартувала, слід підвести вказівник до її піктограми на робочому столі і двічі клацнути ліву кнопку миші.

На панелі інструментів оберіть олівець і починайте створювати малюнок. Спробуйте намалювати дерево та озеро. Якщо у вашому малюнку щось вийшло не так, не біда – ви можете скористатися інструментом “Гумка”.



Його ви легко знайдете на панелі інструментів. Підведіть до зображення гумки вказівник і клацніть ліву кнопку миші.

Потім перенесіть гумку до того місця на малюнку, яке хочете стерти, і витирайте усе, що вам не подобається.

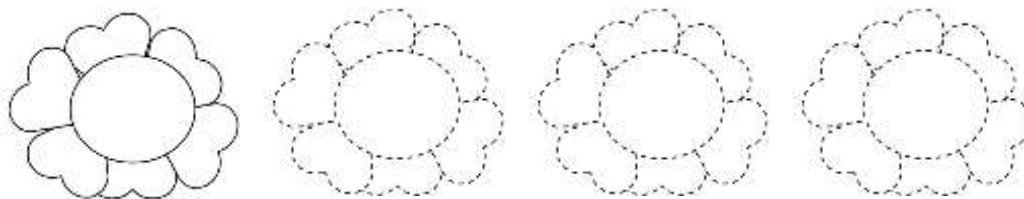
Тепер ви вмiєте користуватися не тільки олівцем, а й гумкою. Ось чому у вас вийшов гарний малюнок.

VIII. Підсумки уроку.

- Що таке інформація?
- Спробуйте навести свої приклади інформації.

IX. Домашнє завдання.

У скільки способів можна зафарбувати квітку в два різні кольори, якщо є три олівці: жовтий, синій, червоний? Намалуйте квітки та розфарбуйте їх у всі можливі способи.



Урок 14

Тема: У школі детективів Якою може бути інформація.

Мета:

- ознайомити учнів з поняттям інформації;
- з'ясувати за допомогою чого людина сприймає інформацію;
- розвивати пам'ять і логічне мислення;
- виховувати дисциплінованість, обережність.

План уроку:

- I. Організаційна частина.
- II. Актуалізація опорних знань.
- III. Повідомлення теми та мети уроку. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота з підручником.
- V. Фізкультхвилинка.
- VI. Робота із зошитом.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку:

I. Організаційна частина.

- Перевірка присутніх на уроці.
- Готовність учнів до уроку

II. Актуалізація опорних знань.

- В якій програмі працювали на попередньому уроці?
- Що означає слово Paint?
- Що таке “панель інструментів”?
- Як працює інструмент “олівець”?
- Що таке “палітра кольорів”?
- Як завантажити графічний редактор Paint?
- Як вийти із графічного редактора Paint?

III. Вивчення нового матеріалу.

Гномик Мудрунчик запізнювався на перший урок. Він дуже поспішав і дуже хвилювався. Адже запізнюватися незручно.

І до того ж він неодмінно пропустить щось цікаве, неотримає важливої інформації. всім відомо, що інформація корисна, коли отримана своєчасно. Ну що корисного, коли про дощ дізнаєшся тоді, коли він вже ллє, і ти йдеш вулицею без парасольки. От якби ця інформація надійшла до тебе своєчасно, то була б корисною, і парасолька захистила б тебе від дощу.



Урок уже давно розпочався і гномик Мудрунчик не відразу зрозумів про що йдеться. Але детектив Агата говорила про цілком зрозумілі речі.

- Злодій залишив чіткі глибокі сліди від кросівок на землі. Для когось це, може, й непотрібна і некорисна інформація. Але для нас, детективів, ця інформація дуже корисна. Завдяки їй можна встановити розмір ноги, з'ясувати, кому належить це взуття.

- Так, - не втримався і голосно вигукнув Мудрунчик, - я бачив по телебаченню, як таким чином знайшли грабіжника!

Усі загомоніли. Кожен з маленьких гномів-детективів хотів розповісти про випадки, які він знав. Тоді детектив Агата зупинила гномів і поставила таке запитання:

- Рудий клоун розбив коштовну вазу й сказав, що це зробив Мудрунчик. Інформація, яку повідомив клоун, є істинною чи хибною?

- Це неправда! Це хибна інформація, - обурився Мудрунчик.

- А сліди на землі – це інформація? – продовжувала запитувати детектив Агата.

- Так, - дружно відповіли гноми.

- Але це інформація для детектива. І не завжди можна роздивитися сліди на місці злочину. Щоправда тут у пригоді стане собака чи спеціальний прилад. Отже, інформація доступна для собаки, може бути недоступною для людини.

Почалася перерва. Гномики обговорювали випадки, про які не змогли розповісти на уроці. А Мудрунчик записав у свій блокнот, що інформація може бути:

**корисною
і некорисною,
доступною
і недоступною,
істинною
і хибною.**

IV. Робота з підручником.

Цей віршик незвичайний. У ньому заховалася цікавинка. Здогадайтеся, яка?

ЧАРІВНИЦЮ
ОСІНЬ
ЖАР-ПТАХ
ЗАКЛИКАЄ
БАБИН
САД
ФАРБУВАТИ



Кожна літера, яка стоїть на початку слова, виділена. Чому?

Ось підказка: Сім кольорів веселки має, порядок їх запам'ятай: червоний, оранжевий, жовтий, зелений, блакитний, синій, фіолетовий.

V. Фізкультхвилинка.

Встала рано-вранці веселка промениста

(встати із-за парт)

Вмила чисто личко, одягла намисто.

(імітуємо рухи миття обличчя)

Повернулася наліво, повернулася направо

(повернутися ліворуч, повернутися праворуч)

І на полі, на травичці роси назбирала.

(нахилитися додолю)

А коли настане вечір і вона захоче спати.

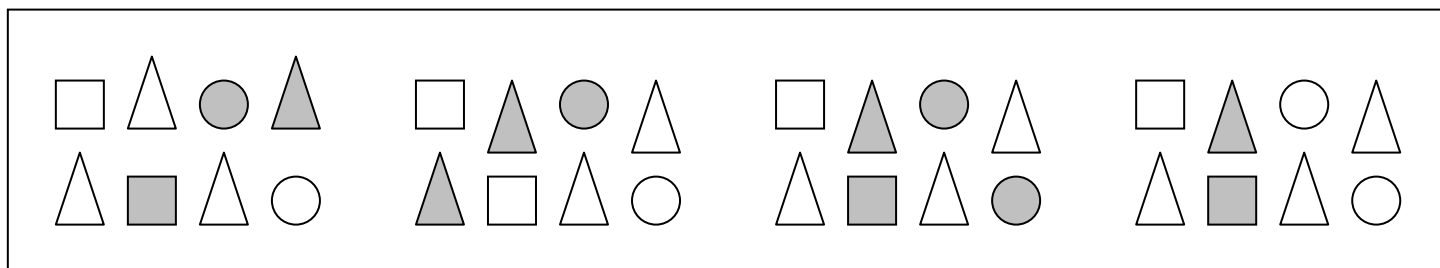
(потягнутися)

На хмаринці білій, чисті вмотиться відпочивати.

(сісти за парти)

VI. Робота із зошитом.

1. Обведіть зайву групу фігур. Поясніть свій вибір.



2. З'єднайте зображення інструментів графічного редактора Paint із їхніми назвами.

Пензель		
Гумка		
Олівець		

3. На карнавал у Смарагдовому місті Страшило, Сміливий Лев і Залізний Дроворуб одягли костюми Страшила, Лева і Дроворуба.

Коли запитали, хто з них хто, вони хитро відповіли:

- Сміливий Лев залишився Левом, а Страшило став дроворубом.
- Залізний Дроворуб став Левом, і Сташило теж став Левом.

Спробуйте відгадати, в які костюми перевдяглися друзі, якщо в обох відповідях одна частина істинна, а друга – хибна.

~~_____~~

VII. Практична робота на ПК.

Сьогодні ви навчитеся малювати різними кольорами. Це зовсім не складно. Внизу від білого поля є **палітра кольорів**. Виберіть колір на палітрі. Для цього підведіть вказівник до квадратика з цим кольором і клацніть ліву кнопку миші. Фарба цього кольору перетече в окремий квадратик, що зліва на палітрі кольорів. Тепер оберіть олівець на панелі інструментів, і ваш олівець малюватиме обраним кольором.



Але цікавіше малювати пензликом. Вам, мабуть, відомо, що пензлі бувають різної форми й товщини – від найтонших до товстих, якими користуються малярі. Так і комп'ютерний пензлик може мати різну форму. Коли обираєте **інструмент "Пензель"**, на панелі інструментів у прямокутнику внизу з'являються дванадцять різних фігур. Це форми пензлика. Оберіть будь-яку, що вам сподобалась, і спробуйте помалювати. Намалюйте малюнок, використовуючи різні кольори та пензлики різної форми.

VIII. Підсумки уроку.

- Якою може бути інформація?
- Спробуйте навести свої приклади інформації різних видів.

IX. Домашнє завдання.

Намалювати веселку та розфарбувати її різними кольорами.

Урок 15

Тема: Як людина сприймає інформацію.

Мета:

- ознайомити учнів з поняттям сприймання інформації;
- з'ясувати за допомогою чого людина сприймає інформацію;
- розвивати пам'ять і логічне мислення;
- виховувати дисциплінованість, обережність.

План уроку:

- I. Організаційна частина.
- II. Актуалізація опорних знань.
- III. Повідомлення теми та мети уроку. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота з підручником.
- V. Фізкультхвилинка.
- VI. Робота із зошитом.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку:

I. Організаційна частина.

- Перевірка присутніх на уроці.
- Готовність учнів до уроку

II. Актуалізація опорних знань.

- В якій програмі працювали на попередньому уроці?
- Що означає слово Paint?
- Що таке “панель інструментів”?
- Як працює інструмент “олівець”?
- Що таке “палітра кольорів”?
- Як завантажити графічний редактор Paint?
- Як вийти із графічного редактора Paint?

III. Вивчення нового матеріалу.

Заплющте очі. Що ви бачите? Правда, нічого! Розплющте очі. Який чудовий наш світ!

– Як людина розрізняє кольори, бачить предмети, світ навколо себе?

Так, звичайно, очима. Очима людина сприймає зорову інформацію, до якої також належить і текстова, і числова, і графічна. Отже, очі – це орган зору, яким людина сприймає зорову інформацію.

За допомогою якого органа можна відрізнити спів солов'я від крику ворони, впізнати голос матусі, почути гомін лісу, шум вулиці, мову, музику, різні звукові сигнали? Ви, напевне, здогадались, що це вуха. Доведено, що людське вухо може сприймати 6000 відтінків звуку. Вуха — це орган слуху, яким людина сприймає звукову інформацію.

Який орган чуття дає нам можливість відрізнити запах черемхи від запаху бузку, запах свіжоскошеної трави від запаху сосни, запах очищеного апельсина від запаху очищеного банана? Це ніс. Саме ніс є органом нюху, яким людина сприймає інформацію про запахи навколишнього світу.

Орган чуття, за допомогою якого ми отримуємо інформацію про смак їжі, звичайно, язик. Язик – це орган смаку, яким людина сприймає інформацію про смак предмета – солодкий, кислий, солоний, гіркий.

Кінчиками пальців, на дотик, можна отримати інформацію про температуру предметів – гарячі вони чи холодні, про поверхню предметів – гладкі чи шершаві, про якість предметів – тверді чи м'які, про форму предметів кругла чи прямокутна тощо. Пальці – це орган дотику, яким людина отримує інформацію про живі й неживі предмети навколишнього світу.

Отже, очі, вуха, ніс, язик, пальці – це органи чуттів, за допомогою яких людина сприймає інформацію про оточуючий світ.

Очі – зорова інформація.

Вуха – звукова інформація.

Ніс – інформацію про запахи.

Язик – інформація про смак.

Пальці – інформація про живі і неживі предмети.

IV. Робота з підручником.

1. Впишіть в клітинки назви городини.

п	о	м	і	д	О	р				
				к	В	а	с	о	л	я
				м	О	р	к	в	а	
					Ч	а	с	н	и	к
			о	г	І	р	о	к		



2. Відгадайте слова:

Діти п'ють його на сніданок.

М Л К

Їх взувають на ноги в негоду.

Ч Б Т

На ньому діти катаються.

В Л С П Д

Це персонаж улюбленої книжки.

К Р С Н

Діти бояться цю тварину.

К О О И

V. Фізкультхвилинка.

Встала рано-вранці веселка промениста

(встати із-за парт)

Вмила чисто личко, одягла намисто.

(імітуємо рухи миття обличчя)

Повернулася наліво, повернулася направо

(повернутися ліворуч, повернутися праворуч)

І на полі, на травичці роси назбирала.

(нахилятися додолу)

А коли настане вечір і вона захоче спати.






(потягнутися)

На хмаринці білій, чисті вмотиться відпочивати.

(сісти за парти)

VI. Робота із зошитом.

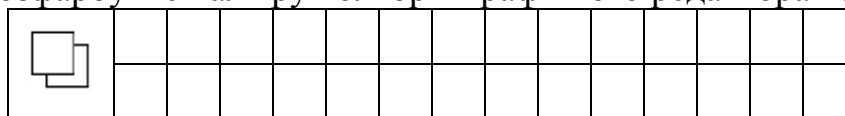
1. Вкажіть, за допомогою яких органів чуттів ви сприймаєте інформацію:

	про колір неба;	
	про запах квітів;	
	про голоси птахів;	
	про смак фруктів;	
	про вологість трави.	



2. Яку інформацію про об'єкти ви можете отримати за допомогою органів чуттів?

	Очі	Ніс	Вуха	Язик	Шкіра
Лимон					
Кошеня					
Троянда					

3. Розфарбуйте палітру кольорів графічного редактора Paint.



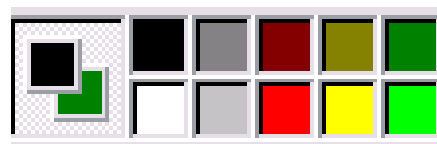
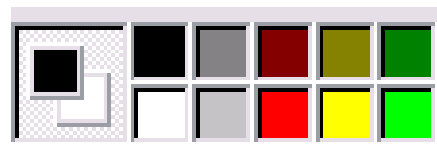
Оберіть основний колір та колір фону, зафарбувавши квадратики

Яким кольором малюватиме олівець, якщо натиснути й утримувати ліву кнопку миші?  _____ . А якщо натиснути й утримувати праву кнопку?  _____ .

VII. Практична робота на ПК.

Сьогодні ви малюватимете бабусин сад – фруктові дерева з плодами, кущики з ягідками, а також дізнаєтеся, що малювати можна не лише за допомогою лівої кнопки миші, але й за допомогою правої.

Ви мабуть, помітили, що на палітрі кольорів, зліва, під квадратиком, що показує обраний колір, ховається ще один квадратик. Зараз він білого кольору. Але підведіть вказівник до зеленого кольору в палітрі кольорів і клацніть праву кнопку миші. Цей квадратик стане зеленим. Тепер малюйте олівцем (або пензлем), натискаючи й утримуючи праву кнопку миші. І олівець малюватиме зеленим кольором!



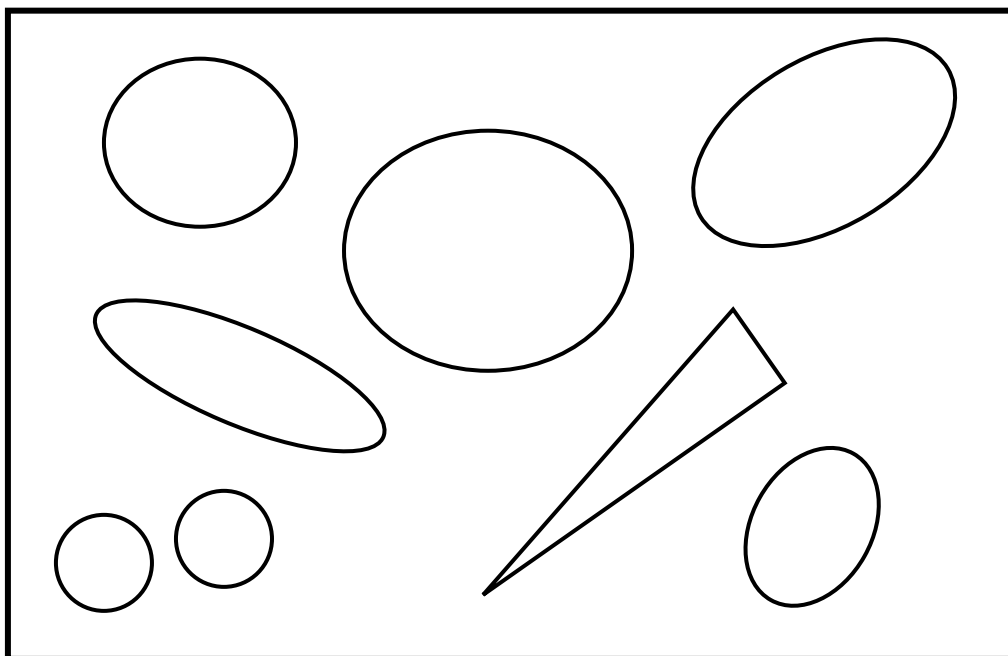
Отже, ви можете малювати за допомогою лівої та правої кнопок миші, начебто автоматичною кульковою ручкою, що може писати двома кольорами. Колір, що обирається правою кнопкою миші, називається **кольором фону**.

VIII. Підсумки уроку.

- Якою може бути інформація?
- Спробуйте навести свої приклади інформації різних видів.

IX. Домашнє завдання.

Намалюйте овочі та фрукти, взявши за основу геометричні фігури.



Урок 16

Тема: На гостинах у Ганнусі.

Мета: - повторити поняття інформації;

- пригадати органи чуття, якими людина отримує інформацію;
- розвивати пам'ять і логічне мислення;
- виховувати дисциплінованість, обережність.

Тип уроку: вивчення нової теми.

Обладнання: роздатковий матеріал, наочність, кросворд.

План уроку:

- I. Організаційна частина.
- II. Актуалізація опорних знань.
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Практична робота із підручником.
- V. Фізкультхвилинка.
- VI. Робота із зошитом.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку:

I. Організаційна частина.

1. Перевірка присутніх на уроці.
2. Готовність учнів до уроку

II. Актуалізація опорних знань.

- Що таке інформація? (відомості, повідомлення про навколишній світ і явища у ньому.)
- Чим людина сприймає інформацію? (органами чуття).
- Які органи чуття має людина? (очі, ніс, вуха, язик, пальці).
- Яку інформацію людина сприймає очима? (зорову).
- Яку інформацію людина сприймає носом? (інформацію про запах).
- Яку інформацію людина сприймає вухами? (звукову).
- Яку інформацію людина сприймає пальцями? (інформацію про живі і неживі предмети).
- Яку інформацію людина сприймає язиком? (інформацію про смак).

III. Вивчення нового матеріалу.

Мудрунчику завжди цікаво вдома у Ганнусі. От і сьогодні вели розмову про шахи. Ганнусин дідусь розповів про шахові фігури, про саму гру, про українця Руслана Пономарьова, який став чемпіоном світу з шахів у 2002 році.

А Ганнуса розповіла віршики, які допомогли їй запам'ятати назви шахових фігур.

От і у нас з вами є завдання: розгадати слово, зашифроване у кросворді.



Хоч у війську їх багато,
Бережіть його хлоп'ята.
На крайній лінії відтак,
Фігурою стає пішак.



Вона сильніша за слона,
Вона сильніша і за лева,
На дошці рівних їй нема,
Бо ця фігура – королева.



Вона крокує грізно, прямо,
Неначе сунеться гора.
Йде по прямій і вліво, й вправо,
Фігуру цю звемо тура.



Королева і пішак
Ходять кожний на свій смак.
Хто пройшов складну дорогу,
Той отримав перемогу!

Він буває білий, чорний.
Хоч великий, а моторний.
Стереже він свій кордон.
Ця фігура зветься слон.



Літерою "Г" стрибає.
Ніхто його не зупиняє
Пішаків ворожий тин
Перестрибне прудкий кінь.




1	П	І	Ш	А	К				
2		К	О	Р	О	Л	Е	В	А
3			Т	У	Р	А			
4	П	Е	Р	Е	М	О	Г	У	
5				С	Л	О	Н		
6		К	І	Н	Ь				


Яке слово склалося у виділеному стовпчику кросворда?
Король – це головна шахова фігура.


Повертаючись додому, Мудрунчик думав про шахи, пригадував, як ходять шахові фігури. Удома він записав до свого блокнотика інформацію, що збереглася в пам'яті.

IV. Практична робота із підручником.

1. У табличках зашифровані назви шахових фігур. Відгадати їх вам допоможе кінь. Напрямок руху вказує маленька стрілочка.

А 	Р	Е
Л		К
О	В	О

Л		↓ 
		О
Н	С	

	П	А
Ш		
↑ 	К	І

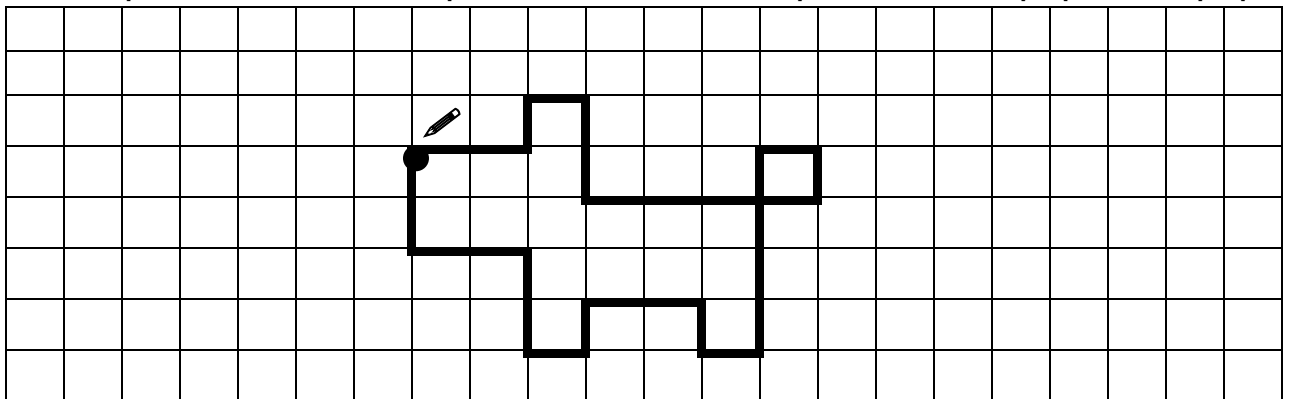
Шахи – це старовинна гра. Вона народилася в Індії. Серед шахових фігур найголовніша – король. Усі інші фігури його захищають.

V. Фізкультхвилинка.

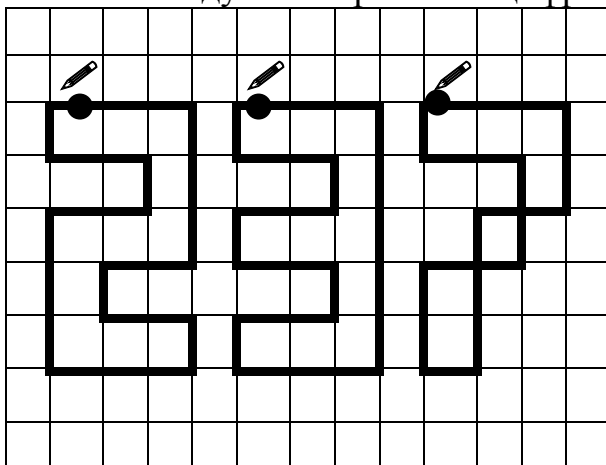
VI. Робота із зошитом.

1. Накресліть малюнок, закодований за допомогою стрілок.

→ → ↑ → ↓ ↓ → → → ↑ → ↓ ← ↓ ↓ ↓ ← ↑ ← ← ↓ ← ↑ ↑ ← ← ↑ ↑



2. Закодуйте зображення цифр за допомогою стрілок.



☞ 2: _____

☞ 3: _____

☞ 7: _____

3. У країні Жувунів дівчинці Еллі та її друзям – Страшилові й Залізному Дроворубові – подарували срібний обруч, діамант і чарівну скриньку. Страшило отримав не обруч, а Еллі – не діамант. Залізний Дроворуб отримав не скриньку, Страшило – не діамант. Який подарунок отримав кожний з друзів?



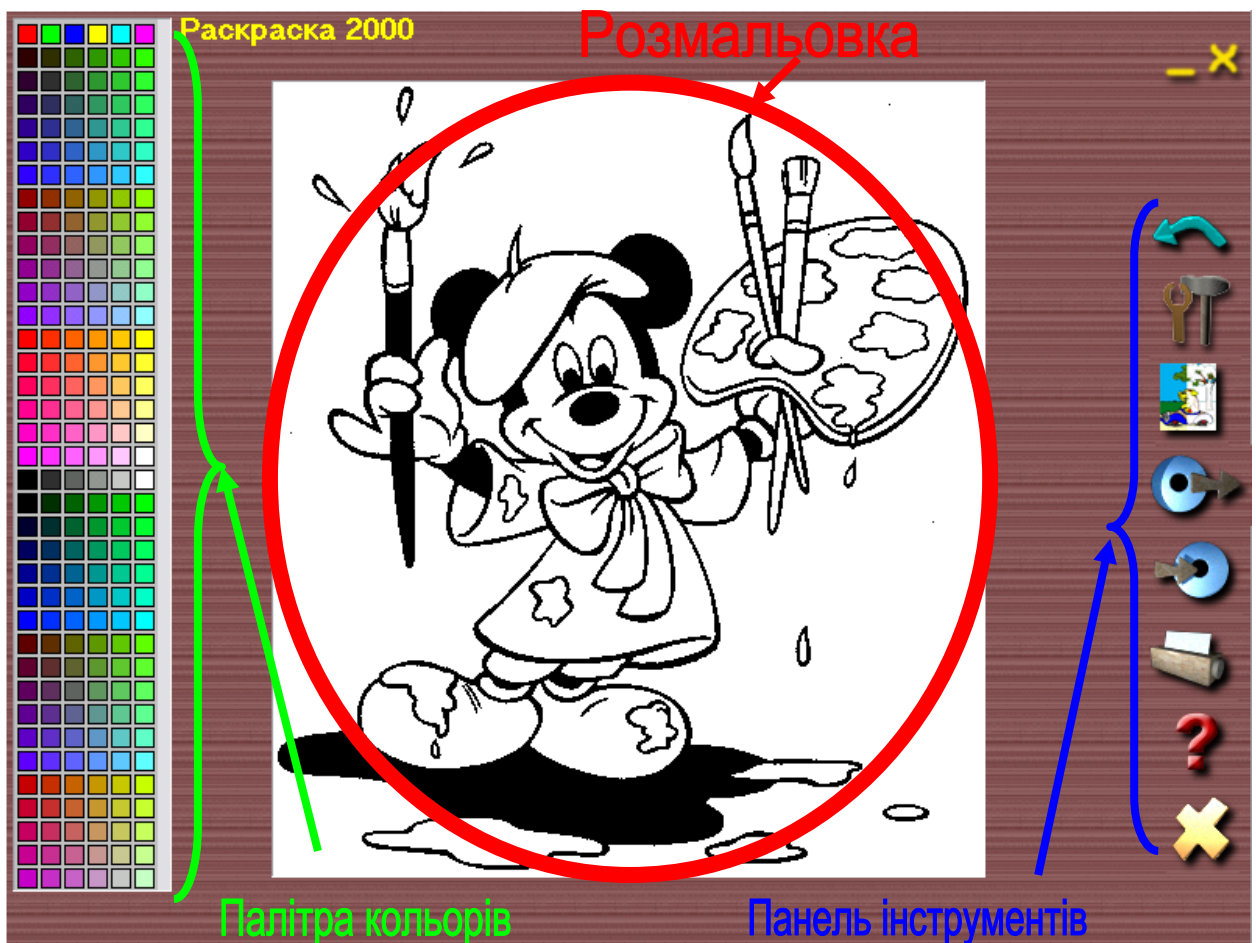
VII. Практична робота на ПК.

Сьогодні ми з вами попрацюємо із новою програмою, яка називається “Розмальовка”.

Щоб завантажити цю програму, слід на робочому столі знайти піктограму (зображення) палітри із пензликами і натиснути на ній 2 рази ЛКМ.

Відкриється вікно програми.

Вигляд вікна:



Щоб вибрати колір для зафарбовування, потрібно натиснути на ньому мишкою. Якщо у вертикальній лінії біля палітри кольорів колір з'явився, то ви вибрали його правильно.



– Згорнути та закрити вікно програми.



– Відмінити команду.



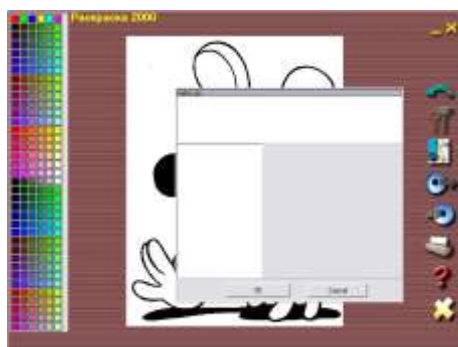
– Налаштування.



– Очистити малюнок.



– Відкрити новий малюнок.



– Зберегти малюнок.



– Надрукувати малюнок.



– Про програму.




– Вихід з програми.

VIII. Підсумки уроку.


1. Де можна отримати інформацію?
2. Наведіть приклад інформації.
3. За допомогою чого ми отримуємо інформацію?

IX. Домашнє завдання.

Розшифруйте слова. Зробити це вам допоможе шаховий кінь.

	А	Р
Е		С
К		Н

	И	Е
Т		П
Р	Р	Н

	Н	О
Т		М
О	Р	І

Урок 17

Тема: Що можна робити з інформацією?

- Мета:**
- ознайомити учнів з поняттями отримання, збереження, обробки та передачі інформації;
 - дати поняття інформаційних процесів;
 - повторити поняття інформації;
 - розвивати пам'ять і логічне мислення;
 - виховувати дисциплінованість, обережність.

Тип уроку: вивчення нової теми.

Обладнання: роздатковий матеріал, наочність, кросворд.

План уроку:

- I. Організаційна частина.
- II. Актуалізація опорних знань.
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Фізкультхвилинка.
- V. Практична робота на ПК.
- VI. Підсумки уроку.
- VII. Домашнє завдання.

Хід уроку:

I. Організаційна частина.

1. Перевірка присутніх на уроці.
2. Готовність учнів до уроку

II. Актуалізація опорних знань.

- Що таке інформація? (відомості, повідомлення про навколишній світ і явища у ньому.)
- Чим людина сприймає інформацію? (органами чуття).
- Які органи чуття має людина? (очі, ніс, вуха, язик, пальці).
- Яку інформацію людина сприймає очима? (зорову).
- Яку інформацію людина сприймає носом? (інформацію про запах).
- Яку інформацію людина сприймає вухами? (звукову).
- Яку інформацію людина сприймає пальцями? (інформацію про живі і неживі предмети).
- Яку інформацію людина сприймає язиком? (інформацію про смак).

III. Вивчення нового матеріалу.

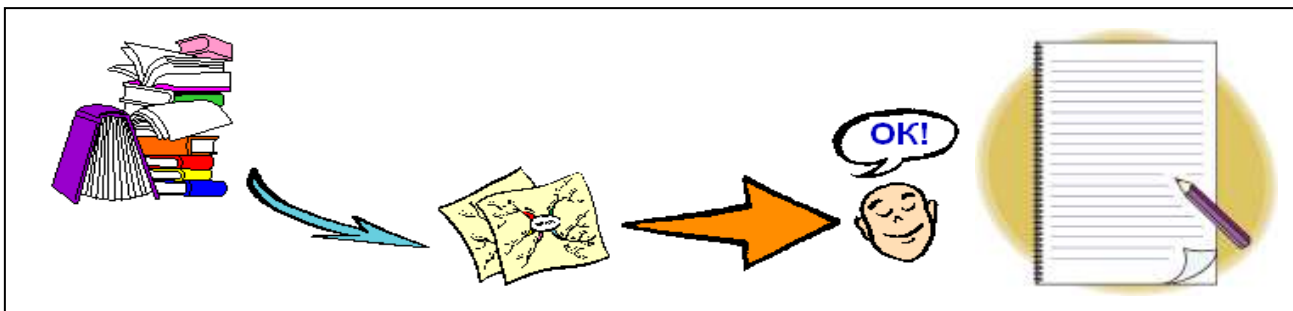
Мудрунчик задумався: з інформацією ж можна щось робити, щоб вона потрапила до іншої людини.

Справді, що можна робити з інформацією? Пригадаємо, що робив з інформацією гномик Мудрунчик, коли пішов від Ганнусі.

По-перше, яку інформацію він одержав? Інформацію про шахи.

Від кого він довідався про шахи, де зберігалася ця інформація? Місце збереження – пам'ять Ганнусиноного дідуся.

А як саме Мудрунчик отримав інформацію про шахи? Почув. Ще й побачив на малюнках у великій книзі. Тобто відбулася *передача інформації* гномику від дідуся та великої книги.



Тепер інформація опинилася ще й в голові Мудрунчика. А точніше можна сказати, що *інформація зберігається* в Мудрунчиковій пам'яті.

Що робив гномик, повертаючись від Ганнусі? Він думав про шахи, про те, як грати цю гру. Його мозок виконував роботу. Мудрунчик міркував, він *обробляв інформацію* про шахи.

Куди записав гномик Мудрунчик інформацію про шахи? У свій блокнотик. Знову відбулася *передача інформації*, і новим місцем збереження став блокнот.

Отже, людина може сприймати інформацію, обробляти, передавати, зберігати та використовувати її.

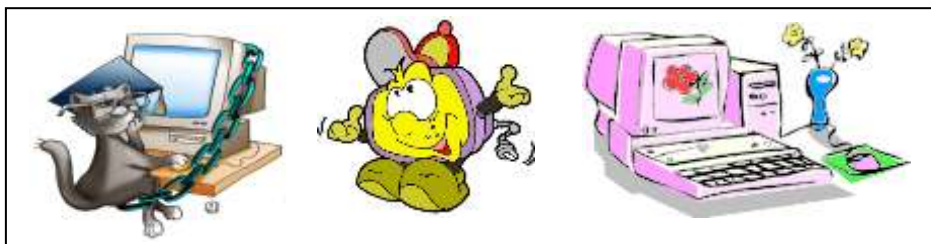
IV. Практична робота із підручником.

1. Надворі гралося п'ятеро дітей. Коли двоє хлопчиків пішли додому, серед дітей, що залишилися, стало більше дівчаток.

Скільки спочатку всього було хлопчиків і скільки дівчаток?









2. Що спільного у цих малюнках?



V. Фізкультхвилинка.

VI. Робота із зошитом.

1. З'єднайте кожний прямокутник з відповідними малюнками.

Людина сприймає інформацію за допомогою ...		Людина зберігає інформацію за допомогою ...
		
		
Людина передає інформацію за допомогою ...		Людина передає інформацію за допомогою ...
		
		

2. Продовжте речення.

- ✎ Я отримую інформацію: від батьків, _____
- ✎ Я зберігаю інформацію: у блокноті, _____
- ✎ Я можу передати інформацію: розповіддю, _____
- ✎ Я обробляю інформацію, коли: міркую, _____

3. Яку інформацію ви отримуете, якщо:

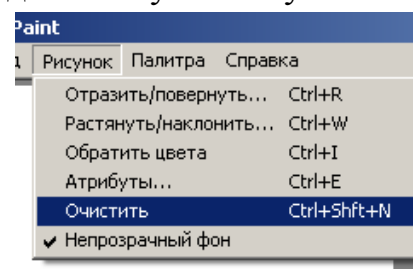
- ✎ скуштуєш яблуко – _____
- ✎ понюхаєш квітку – _____
- ✎ побачиш веселку – _____
- ✎ почуєш спів птахів – _____
- ✎ доторкнешся до листя після дощу – _____

VII. Практична робота на ПК.

Ми уже малювали будинок з геометричних фігур. Але тоді ще не вміли зобразити трикутний дах. Сьогодні ми навчимося креслити кути.

У пригоді нам стане кнопка, що знаходиться на панелі інструментів справа від прямокутника. Це – інструмент “Багатокутник”. Оберіть його. На білому полі проведіть лінію, а далі ставте точки. Точки з’єднуються відрізками. В останній точці клацніть двічі ліву кнопку миші.

Упоралися? Ось які ламані лінії ви можете малювати! Тепер ви зможете створювати і гостроверхий будинок. Для цього вам треба стерти попереднє зображення. Робити це gumкою надто довго. Є інший спосіб. Пересуньте вказівник на слово



“Рисунок”, що вгорі, й клацніть ліву кнопку миші. З’явиться список команд. Знайдіть команду **“Очистити малюнок”**. Підведіть до неї вказівник миші. Тепер ваш аркуш чистий. Можете малювати будинок.

VIII. Підсумки уроку.

4. Що можна робити з інформацією?
5. Наведіть приклад збереження інформації.
6. Наведіть приклад обробки інформації.
7. Наведіть приклад передачі інформації

IX. Домашнє завдання.

Створіть малюнок, використовуючи тільки прямокутники та кола.

Урок 18

Тема: Розповідь Мудрунчика або інформаційні процеси.

Мета:

- закріпити знання про інформацію та інформаційні процеси;
- розглянути поняття “інформатика”;
- розвивати навички роботи з мишею;
- розвивати пам’ять і логічне мислення;
- виховувати дисциплінованість, обережність.

Обладнання: комп’ютери, наочність, додаткові завдання, роздатковий матеріал.

Тип уроку: комбінований урок.

План уроку:

- I. Організаційна частина.
- II. Перевірка домашнього завдання.
- III. Вивчення нової теми.
- IV. Робота з підручником..
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку:
- IX. Домашнє завдання:

Хід уроку:

I. Організаційна частина.

- готовність учнів до уроку;
- присутні на уроці.

II. Перевірка домашнього завдання.

- Що таке «інформація»?
- Наведіть приклади інформації?
- Що можна робити з інформацією?

III. Вивчення нової теми.

– Послухай, Ганнусю, що я тобі розкажу, – промовив гномик Мудрунчик.

Ганнуся саме закінчувала свій малюнок. Залишилося кілька останніх мазків пензлем – і картина готова. Вона повернулася до гномика.

– Сьогодні я розповідав гномикам у школі, що можна робити з інформацією, а вони мене уважно слухали. Детектив Агата мене похвалила.

– Розкажи, як це відбувалося, – попросила Ганнуся.

– Ми отримали інформацію про пограбування від детектива агати. Мене викликали до дошки, і я почав пояснювати свої дії з цією інформацією.

– Дуже цікаво! Розповідай далі.

– Я записував запитання на дошці і давав відповіді на них. Зараз я занотую це все у блокноті. Ось так.

– Молодець! – вигукнула Ганнуся. – А чи знаєш ти, що збереження, передачу, обробку інформації називають інформаційними процесами?

- А що означає слово “процес”? – запитав Мудрунчик.
- Це дія, яка триває певний час.
- Зрозуміло. І твоя робота над цим малюнком, тобто малювання, – це теж процес?

– Так, – відповіла Ганнуся.

Давайте разом поміркуємо і дамо відповіді на запитання, які Мудрунчик записував на дошці:

1. Як гномик мудрунчик отримав інформацію про пограбування?

Почув від детектива Агати.

2. Де зберігалася ця інформація?

В пам'яті детектива Агати.

3. Як вона потрапила до гномика Мудрунчика?

Відбулася передача інформації голосом.

4. Де тепер зберігається інформація?

В пам'яті гномика Мудрунчика.

5. Що гномик буде з цією інформацією робити?

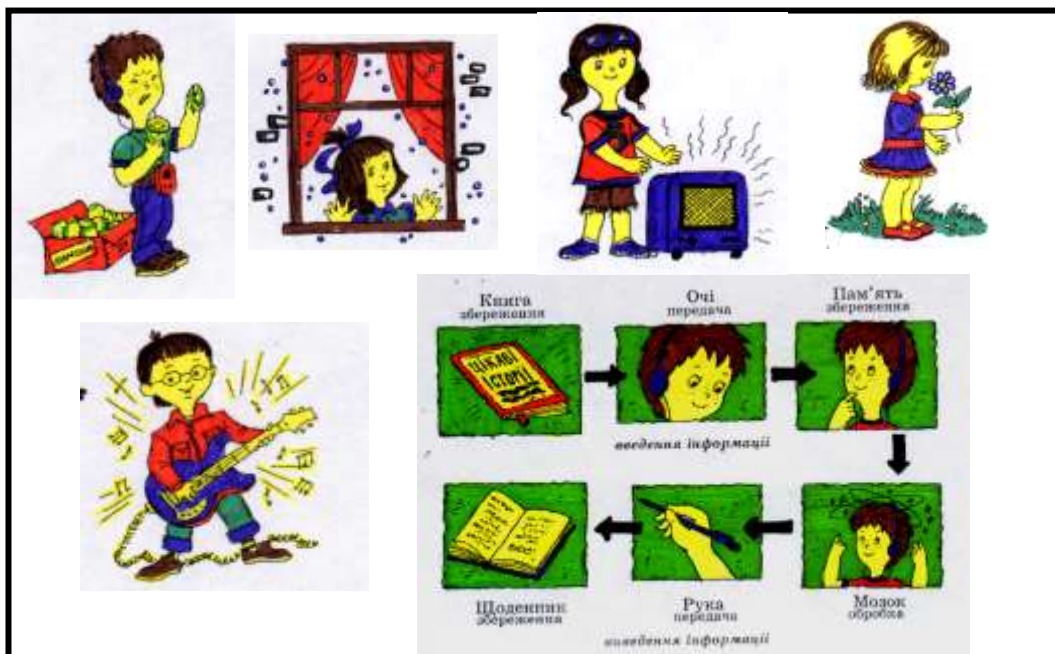
Міркувати над пограбуванням, тобто буде обробляти інформацію.

6. Що гномик Мудрунчик буде робити з результатом обробки інформації?

Буде записувати у блокнот, а потім повідомить детектива Агату.

Тобто знову відбудеться передача інформації.

Розгляньте малюнки і скажіть, які процеси відбуваються з інформацією?



Процес – це дія, яка триває певний час.

Інформаційні процеси: збереження, передача, обробка інформації.

IV. Робота з підручником.

1. Гномики захотіли сфотографуватися.



Білосніжка сказала: “Не ворухіться! Знімаю.”

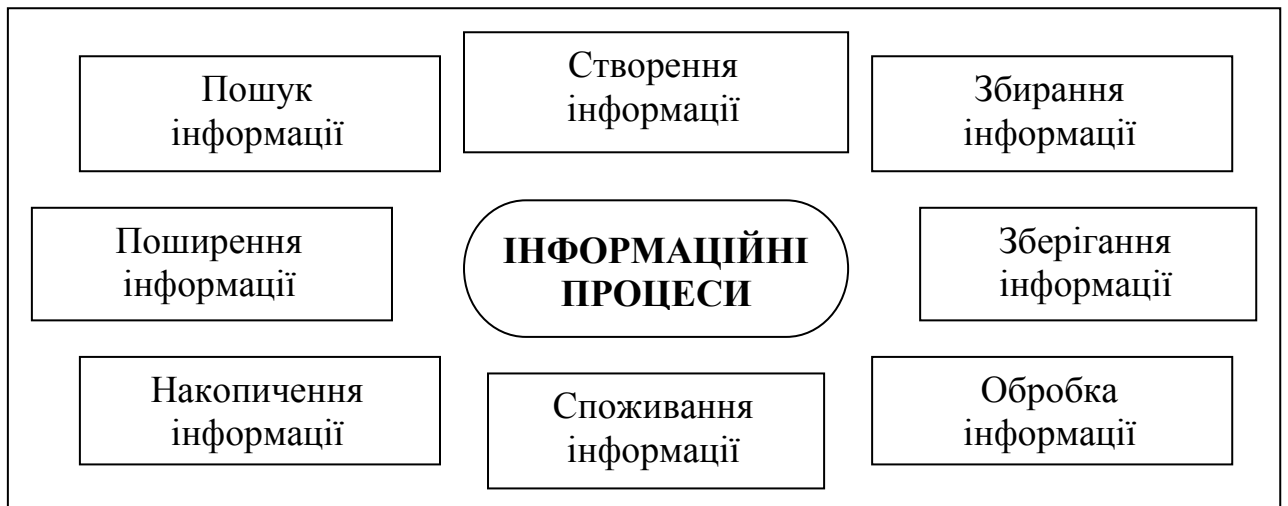
Подивіться на фотографію. Хто не послухався Білосніжки?



V. Робота із зошитом.

1. Які з названих інформаційних процесів вам відомі?








Наведіть приклади таких інформаційних процесів.



2. Вкажіть, на якому інформаційному носії зберігається інформація, з'єднавши лініями слова з лівого та правого стовпчиків.

* розклад занять	щоденник
* виконане домашнє завдання	записна книжка
* адреси друзів	компакт-диск
* комп'ютерна програма	пам'ять людини
* смак цукерки	зошит

3. З'єднайте зображення інструментів графічного редактора Paint із їхніми назвами.

	Пензель	
	Гумка	
	Олівець	
	Заливка	
	Прямокутник	
	Багатокутник	
	Овал	

VI. Фізкультхвилинка.

VII. Практична робота на ПК.

Правила роботи з програмою “Кіт риболов”

Кіт-риболов

Клавіатурний тренажер. Програма призначена для першого знайомства з клавіатурою, принципами її роботи. Учень допомагає коту ловити рибку, натискаючи відповідні літери на клавіатурі. Зображення клавіатури в нижній частині екрану підказує учню, де саме знаходиться потрібна клавіша.

Зверніть увагу учнів на те, що зображення клавіатури на екрані відповідає реальному стану клавіатури, показуючи, які клавіші натискає учень. Дайте дітям можливість просто “погратись” з клавіатурою — натискати літери, дивлячись лише на екран, спробувати знаходити пальцями задумані літери, не дивлячись на реальну клавіатуру.

Починаючи гру, поясніть учням сам принцип підказок, які дає екранна клавіатура. Клавіша, яку треба натиснути, підсвічується зеленим кольором. Якщо треба ввести велику літеру (або знак пунктуації), зеленим підсвічується клавіша Shift, бо її треба натиснути раніше, а клавіша з літерою підсвічується жовтим. Вона стане зеленою, коли натиснути Shift. Якщо замість Shift натиснуто Ctrl, то ця помилково натиснута клавіша підсвічується червоним — її треба відпустити. Так само буде підсвічено червоним і клавішу Shift, яку учень помилково тримає натиснутою, коли символ, що треба ввести, не потребує цього.



Екранна клавіатура реагує на утримання клавіші Shift зміною зображення символів. На кожній клавіші екранної клавіатури відображається саме той символ, який буде введений, якщо клавішу натиснути. Аналогічним чином клавіатура реагує на перемикання режиму CapsLock та на зміну розкладки.

Програма має 7 рівнів, які послідовно змінюють один одного.

Рівень 1. (4 символи). Перше знайомство з клавіатурою. Маленькі українські літери та цифри. Рибка плаває навколо гачка, доки учень не натисне потрібну клавішу.

Рівень 2. (4 символи). Чутливість до помилок. Маленькі українські літери та цифри. Рибка впливає за екран, якщо учень помилково натискає не ту клавішу.

Рівень 3. (6 символів). Тільки великі літери, що вводяться при натиснутій клавіші Shift. Чутливості до помилок немає.

Рівень 4. (6 символів). Великі та маленькі літери вводяться по чергово. Рибки чутливі до помилок.

Рівень 5. (6 символів). Знаки пунктуації. Чутливості до помилок немає.

Рівень 6. (10 символів). Маленькі, великі літери та знаки пунктуації. Чутливість до помилок. Обмеження часу: рибка не повертається, пропливає повз гачок тільки один раз.

Рівень 7. Введення одного з заохочувальних слів: “Чудово!”, “Молодець!”, “Вітаю!”, “Добре!”.

Вчитель може обрати бажаний рівень з меню, яке відкриється, коли клацнути лівою або правою кнопкою миші в будь-якому місці на малюнку. В тому ж меню він може скасувати автоматичну зміну рівня.

VIII. Підсумки уроку:

- Що ж таке інформація?
- Де зустрічається інформація?
- Дайте визначення поняття “інформатика”.
- Які є інформаційні процеси?

IX. Домашнє завдання:

Створити малюнок, використовуючи лише такі геометричні фігури: коло, трикутник, прямокутник..

Урок 19

Тема: Наш вернісаж.

Мета:

- повторити правила роботи з програмою "Paint";
- закріпити навички користування інструментами у графічному редакторі;
- розвивати увагу;
- виховувати естетичні почуття.

Обладнання: наочність, програма "Paint".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Paint».
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

II. Актуалізація опорних знань:

- Діти, пригадайте, що вивчали на минулому уроці? (*Що таке інформаційні процеси.*)
- Що називається "інформаційними процесами"? (*передача, обробка, збереження інформації*).
- Наведіть приклади інформаційних процесів із свого життя?

III. Вивчення нового матеріалу.

Сьогодні на урок ми отримали завдання: пофантазувати і створити малюнок. Потім за допомогою принтера надрукувати його.

Принтер – це пристрій для друкування малюнків і текстів на папері.

Ганнуса пригадала, як вони з Елзіком побували в цирку. Уявила собі, як вона скаче на поні по колу невеликої арени. І спробувала це намалювати, але замість себе посадила на поні Елзіка.

Вийшло непогано.

Після уроку зробили виставку дитячих робіт.

Отож, і ми сьогодні спробуємо створити свої художні шедеври.



Розминка.

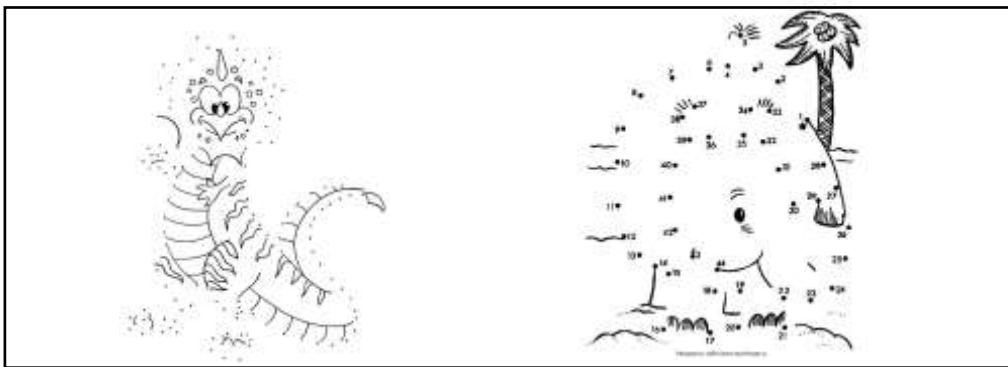
Завдання 1.

Домалюйте малюнок за початком (по одному учневі до дошки).



Завдання 2.

З'єднайте крапки.



IV. Робота із підручником.

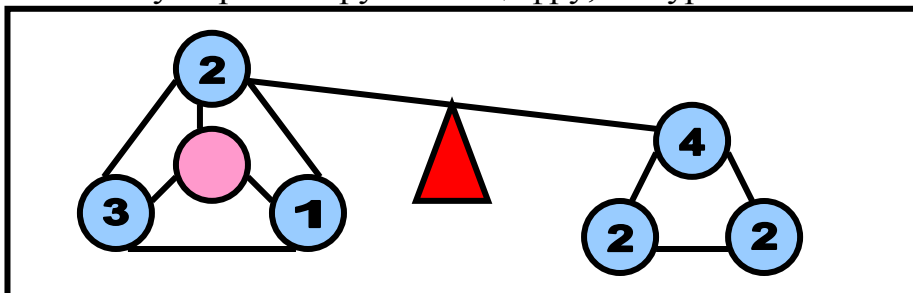
1. Гномик показав свій малюнок Ганнусі.

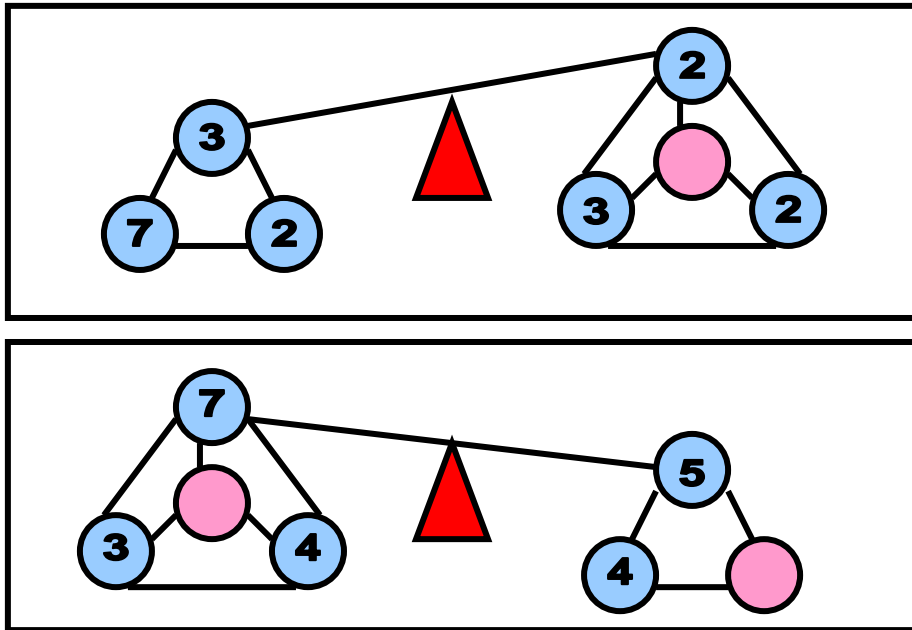
- Що це? – здивувалася вона.
- Це сон, який мені наснився вночі, - відповів Мудручик.



Що незвичайного на його малюнку?

2. Поставте у порожні кружечки цифру, яка урівноважить шальки терезів.





V. Робота із зошитом.

1. Що можна робити за допомогою графічного редактора?

- програвати музику
- розфарбовувати малюнок
- перекладати текст
- малювати геометричні фігури
- друкувати зображення
- виконувати обчислення
- малювати лінії
- редагувати зображення

2. Позначте правильні дії у графічному редакторі "Paint".






















Щоб надрукувати зображення треба обрати команду:

- "Файл" → "Друкувати"
- "Правка" → "Друкувати"
- "Файл" → "Макет сторінки"
- "Малюнок" → "Друкувати"

Щоб очистити аркуш, треба обрати команду:

- "Файл" → "Очистити"
- "Правка" → "Вилучити"
- "Файл" → "Створити"
- "Малюнок" → "Очистити"

3. Розшифруйте слово. Для цього подумки складіть малюнок і визначте, якій літері відповідає кожна цифра.

а			м		<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td></td> <td>6</td> </tr> <tr> <td></td> <td>5</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>9</td> <td>4</td> </tr> </table>	1		6		5	7	2		3	8	9	4
1		6															
	5	7															
2		3															
8	9	4															
		я															
ц		ф															
н			р														

1	2	3	4	5	6	7	8	1	9

4. Еллі подарувала Їжачку, Лисичці та Зайчику фігурки, схожі на них. Жоден із друзів не отримав іграшки, яка була б схожа на нього. Лисичка уважно розглядала, який подарунок отримав кожен із друзів. У їжачка був зайчик. Які іграшки отримав кожен із друзів, якщо у лисички не лисичка?



VI. Фізкультхвилинка.

Станьте, діти, біля парти,
будем вправи починати.
1 - 2 - піднімається гора.
3 - 4 - це круті гірські схили.
5 - 6 - це орли дивний танець завели.
7 - 8 - це смерічки похилилися до річки.
9 - 10 - це вода з водоспаду витіка.

Повторення правил з техніки безпеки.

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

Які правила порушив хлопчик?



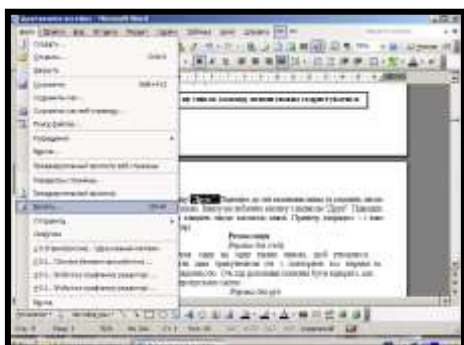
VII. Практична робота на ПК. Робота з програмою «Paint».

Якщо ви бажаєте надрукувати свій малюнок, то спочатку потрібно ввімкнути принтер. Потім підвести вказівник миші до верхнього лівого кута вікна. Знайдіть слово «Файл» і клацніть ліву кнопку миші. Перед вами меню. Але не таке, як у кафе.

У комп'ютерних програмах:

Меню – це список команд, якими можна скористуватися.

Знайдіть команду «Друк». Підведіть до неї вказівник миші та клацніть лівою кнопкою. З'явиться вікно. Внизу ви побачите кнопку з написом «Друк». Підведіть до неї вказівник та клацніть лівою кнопкою миші. Принтер запрацює – і ваш малюнок уже на папері.



Релаксація

Вправи 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.

Вправи для рук.

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути пальці в кулак.

VIII. Підсумки уроку.

- Що означає слово Paint?
- Які дії треба виконати, щоб перед вами була програма "Paint"?
- Для чого призначена команда "Друк"?
- Що таке принтер?

IX. Домашнє завдання.

Вивчити поняття "принтер", "меню".

Урок 20

Тема: Знайомтеся – клавіатура.

Мета:

- ознайомити учнів із принципами роботи на клавіатурі;
- закріплювати навички користування клавіатурою у клавіатурному тренажері;
- розвивати увагу;
- виховувати дисциплінованість.

Обладнання: наочність, програма "Paint".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

II. Актуалізація опорних знань:

- Діти, пригадайте, що вивчали на минулому уроці? (*Як роздрукувати малюнок*)
- Як це зробити? (*Файл – Печать*).
- Що таке панель інструментів у графічному редакторі?
- Що таке палітра кольорів у графічному редакторі?

III. Вивчення нового матеріалу.

Розминка.

На минулому уроці ви працювали із програмою “ *Paint* ”. А сьогодні ми з вами будемо працювати із клавіатурним тренажером “Кіт-риболов”.

1. Розповідь вчителя з елементами бесіди.

Ви вже вмієте спілкуватися з комп'ютером за допомогою миші. Трохи знайомі і з клавіатурою. Це дуже важлива складова частина комп'ютера. Вона дає змогу вести з комп'ютером діалог. Клавіатура, як і миша, – це пристрій для введення інформації.

Клавіатура – це пристрій для введення інформації.

Уважно розгляньте клавіатуру на малюнках та на партах. На ній розташовані клавіші. Вони різні, й написи на них різні. На клавішах угорі – цифри. Нижче розмістилися три ряди клавіш українського та англійського алфавіту. На кожній клавіші – по дві літери. Щоб набирати українські слова, слід перемкнути клавіатуру в режим української мови за допомогою комбінації клавіш Shift + Ctrl.



IV. Робота із підручником.

1. Знайдіть на малюнку заховані зображення:

- Маску
- Ключ
- Мавпу
- Машину
- Окуляри



2. Додайте до кожної літери відсутню частину та прочитайте слова.



V. Робота із зошитом.

1. З'єднавши початок речення із його продовженням, утворіть істинне висловлення.

Письмове мовлення –

– це послідовність літер.

– це послідовність звуків.

2. Скориставшись клавіатурою комп'ютера або підручником, напишіть на зображених клавішах цифри та українські літери.



3. На зображенні клавіатури напишіть літери, потрібні для того, щоб набрати ваше прізвище, ім'я та номер телефону.



4. Зафарбуйте у будь-який колір клавіші з літерами, що позначають голосні звуки, а в синій – приголосні.



VI. Фізкультхвилинка.

Станьте, діти, біля парти,

будем вправи починати.

1 - 2 - піднімається гора.

3 - 4 - це круті гірські схили.

5 - 6 - це орли дивний танець завели.

7 - 8 - це смерічки похилилися до річки.

9 - 10 - це вода з водоспаду витіка.

Повторення правил з техніки безпеки.

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

1. Уважна учениця виявила на уроці, що дівчинка Маша прихопила з собою улюблені іграшки: плюшевого ведмедя, ляльку Барбі, і посадила поряд з монітором.

- Яке правило техніки безпеки порушила дівчинка Маша?
2. Пустотливій учениці подарували лазерну указку.
- Чи порушила вона правила техніки безпеки? Якщо так, то які?

VII. Практична робота на ПК. Робота з програмою «Кіт-риболов».

КІТ-РИБОЛОВ

Клавіатурний тренажер. Програма призначена для першого знайомства з клавіатурою, принципами її роботи. Учень допомагає коту ловити рибку, натискаючи відповідні літери на клавіатурі. Зображення клавіатури в нижній частині екрану підказує учню, де саме знаходиться потрібна клавіша.

Зверніть увагу учнів на те, що зображення клавіатури на екрані відповідає реальному стану клавіатури, показуючи, які клавіші натискає учень. Дайте дітям можливість просто “погратись” з клавіатурою — натискати літери, дивлячись лише на екран, спробувати знаходити пальцями задумані літери, не дивлячись на реальну клавіатуру.

Починаючи гру, поясніть учням сам принцип підказок, які дає екранна клавіатура. Клавіша, яку треба натиснути, підсвічується зеленим кольором. Якщо треба ввести велику літеру (або знак пунктуації), зеленим підсвічується клавіша Shift, бо її треба натиснути раніше, а клавіша з літерою підсвічується жовтим. Вона стане зеленою, коли натиснути Shift. Якщо замість Shift натиснуто Ctrl, то ця помилково натиснута клавіша підсвічується червоним — її треба відпустити. Так само буде підсвічено червоним і клавішу Shift, яку учень помилково тримає натиснутою, коли символ, що треба ввести, не потребує цього.

Екранна клавіатура реагує на утримання клавіші Shift зміною зображення символів. На кожній клавіші екранної клавіатури відображається саме той символ, який буде введений, якщо клавішу натиснути. Аналогічним чином клавіатура реагує на перемикання режиму CapsLock та на зміну розкладки.

Програма має 7 рівнів, які послідовно змінюють один одного.

Рівень 1. (4 символи). Перше знайомство з клавіатурою. Маленькі українські літери та цифри. Рибка плаває навколо гачка, доки учень не натисне потрібну клавішу.

Рівень 2. (4 символи). Чутливість до помилок. Маленькі українські літери та цифри. Рибка упливає за екран, якщо учень помилково натискає не ту клавішу.

Рівень 3. (6 символів). Тільки великі літери, що вводяться при натиснутій клавіші Shift. Чутливості до помилок немає.

Рівень 4. (6 символів). Великі та маленькі літери вводяться по чергово.

Рибки чутливі до помилок.

Рівень 5. (6 символів). Знаки пунктуації. Чутливості до помилок немає.

Рівень 6. (10 символів). Маленькі, великі літери та знаки пунктуації. Чутливість до помилок. Обмеження часу: рибка не повертається, пропливає повз гачок тільки один раз.

Рівень 7. Введення одного з заохочувальних слів: “Чудово!”, “Молодець!”, “Вітаю!”, “Добре!”.

Вчитель може обрати бажаний рівень з меню, яке відкриється, коли клацнути лівою або правою кнопкою миші в будь-якому місці на малюнку. В тому ж меню він може скасувати автоматичну зміну рівня.

Релаксація

Вправи 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.

Вправи для рук.

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути палці в кулак.

VIII. Підсумки уроку.

- До яких пристроїв відноситься клавіатура?
- Що зображено на клавішах клавіатури?
- Де зображені цифри, а де літери?

IX. Домашнє завдання.

Додайте по одній літері на початку або в кінці кожного слова, щоб утворилися слова з новими значеннями.

	Л	И	Н	О	К	
--	---	---	---	---	---	--

	Б	У	Р	Я	
--	---	---	---	---	--

	М	І	Х	
--	---	---	---	--

	Б	У	К	В	А	
--	---	---	---	---	---	--

	Б	А	З	А	
--	---	---	---	---	--

	Ї	Ж	А	
--	---	---	---	--

Урок 21

Тема: Ми вивчаємо клавіатуру. Керуючі клавіші.

Мета:

- повторити із учнями принципи роботи на клавіатурі;
- закріплювати навички користування клавіатурою у клавіатурному тренажері;
- розвивати увагу;
- виховувати дисциплінованість.

Обладнання: наочність, програма "Кіт-риболов".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

II. Актуалізація опорних знань:

- Діти, пригадайте, з чим ми працювали на минулому уроці? (з клавіатурою)
- Що таке "Клавіатура"? (пристрій для введення інформації).
- Що зображено на клавіатурі?
- Які літери є на клавіатурі?

III. Вивчення нового матеріалу.

1. Розповідь вчителя з елементами бесіди.

Ця довга клавіша внизу клавіатури – клавіша **пропуску**. Нею можна робити проміжки між словами.



Справа від клавіші **пропуск** розташовані чотири клавіші зі стрілками. Це **клавіші руху курсора**. Вони виділені на малюнку.



Сьогодні ви дізнаєтеся, як можна вводити великі літери. Для цього використовують чарівну клавішу **Shift**.

Щоб ввести велику літеру, треба спочатку натиснути і тримати клавішу **Shift**. Потім натиснути й одразу відпустити клавішу з потрібною літерою, і після цього відпустити **Shift**.



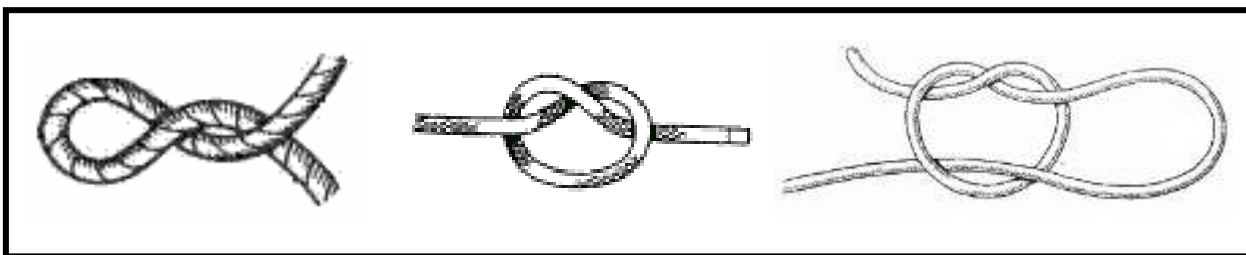
Іноді потрібно, щоб усі букви були великими. Наприклад, заголовок до тексту. Тоді досить натиснути на клавішу **Caps Lock**. При цьому клавіатура перемикається у інший режим роботи. Тепер усі літери будуть вводитися великими. Натиснувши на цю клавішу знову, ви повернетесь до режиму малих літер.

Якщо натиснути клавішу з цифрою, тримаючи при цьому натиснутою клавішу **Shift**, то на екрані відобразиться розділовий знак або спеціальний символ. Наприклад, якщо ви натиснете **Shift + 1**, то отримаєш знак оклику “!?”.



IV. Робота із підручником.

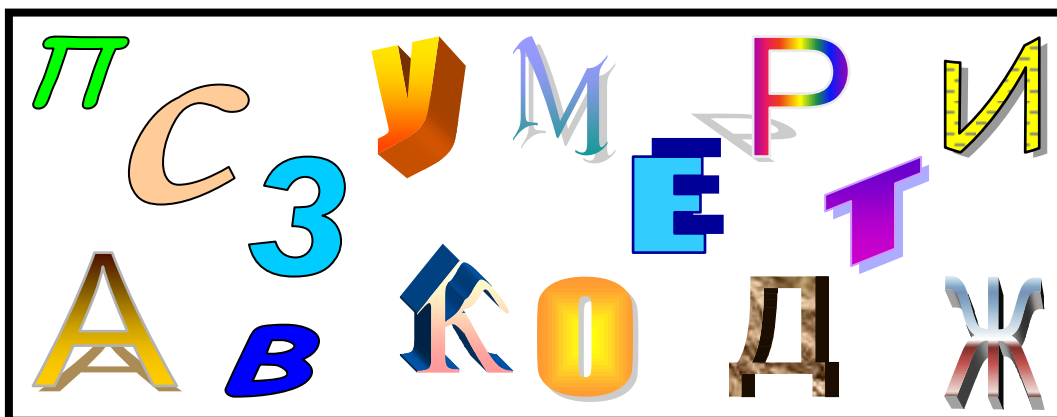
1. Які вузлики розв'яжуться, якщо потягнути за кінці:



2. Що тут зайве. (шукайте не одне рішення)



3. Утворіть слова.



V. Робота із зошитом.

5. На зображенні клавіатури позначте:

1. Клавішу, яка дає змогу зробити пропуск між словами;
2. Клавішу, яка використовується для введення великої літери;
3. Клавішу, яка перемикає режим великих і малих літер;
4. Клавішу, яка вилучає символ ліворуч від курсора.



6. Який предмет зайвий. Поясніть свій вибір.



VI. Фізкультхвилинка.

VII. Практична робота на ПК. Робота з програмою «Кіт-риболов».

КІТ-РИБОЛОВ

Рівень 3. (6 символів). Тільки великі літери, що вводяться при натиснутій клавіші **Shift**. Чутливості до помилок немає.

Рівень 4. (6 символів). Великі та маленькі літери вводяться по чергово. Рибки чутливі до помилок.

Рівень 5. (6 символів). Знаки пунктуації. Чутливості до помилок немає.

Вчитель може обрати бажаний рівень з меню, яке відкриється, коли клацнути лівою або правою кнопкою миші в будь-якому місці на малюнку. В тому ж меню він може скасувати автоматичну зміну рівня.

Релаксація

VIII. Підсумки уроку.

- За допомогою якої клавіші можна зробити проміжки між словами?
- За допомогою якої комбінації клавіш можна ввести велику літеру?
- За допомогою якої клавіші можна перейти у режим введення великих літер?
- За допомогою якої комбінації клавіш можна ввести розділовий знак, або спеціальний символ?

IX. Домашнє завдання.

З'єднайте символи у кружечках із відповідними клавішами або сполученнями клавіш.

Shift + 1	Shift + 4	Shift + 7				
!	:	?	;	,	.	№
Shift + 6	Shift + 6	Shift + 3				

Урок 22

Тема: Продовжуємо вивчати клавіатуру. Службові (спеціальні) клавіші.

- Мета:**
- повторити із учнями принципи роботи на клавіатурі;
 - повторити розміщення клавіш на клавіатурі;
 - закріплювати навички користування клавіатурою у клавіатурному тренажері;
 - розвивати увагу;
 - виховувати дисциплінованість.

Обладнання: наочність, програма "Кіт-риболов".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

II. Актуалізація опорних знань:

- Діти, пригадайте, з чим ми працювали на минулому уроці? (з клавіатурою)
- Що таке "Клавіатура"? (пристрій для введення інформації).
- Що зображено на клавіатурі?
- Які літери є на клавіатурі?
- Для чого призначена клавіша **Shift**?
- Для чого призначена клавіша **Caps Lock**?
- Для чого призначена клавіша **Пропуск**?

III. Вивчення нового матеріалу.

1. Розповідь вчителя з елементами бесіди.

Сьогодні ми познайомимося з клавішами **Enter** та **Esc**.

Ось вони виділені на малюнку



Клавіша **Enter** має особливе значення. Її називають клавішею введення і використовують для введення команд, а також для відповіді “Так” на запитання комп’ютера у діалозі з ним.

Коли треба підтвердити те, про що запитує вас комп’ютер, натисніть цю клавішу.

Клавіша **Enter** розташована на клавіатурі праворуч, над клавішею **Shift**.

А клавіша **Esc** знаходиться у лівому верхньому куті клавіатури. Її натискають, коли треба відмінити команду, яку комп’ютер ще не почав виконувати, або припинити її виконання.

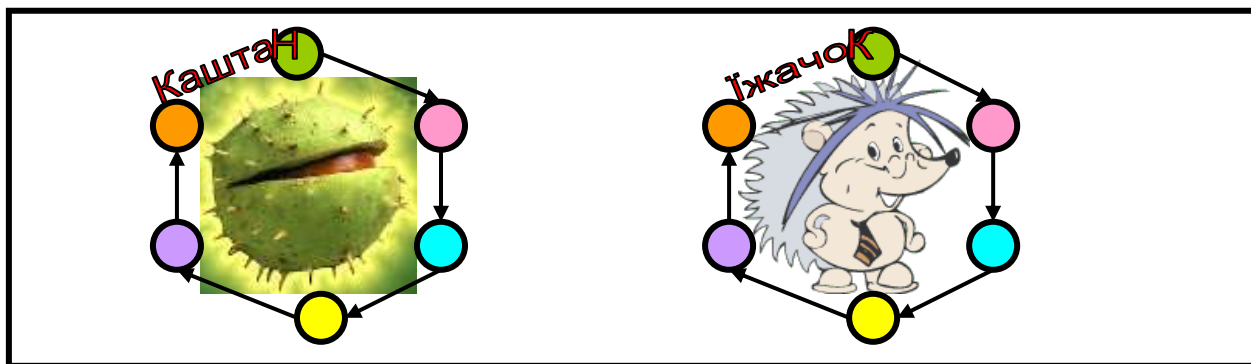
Окрім того, клавішею **Esc** можна закривати відкриті меню.

IV. Робота із підручником.

1. Перед вами 8 глечиків, і лише в один з них налили молока. В якому глечичку молоко, якщо відомо: в коричневому його немає, а праворуч від глечика з молоком стоїть жовтий глечик.

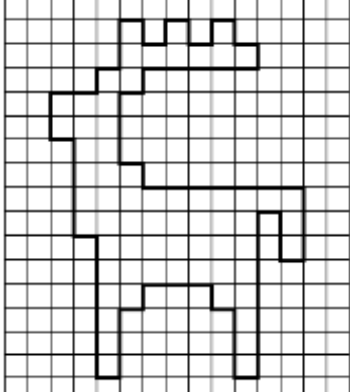


2. Доберіть такі слова, щоб кінцева літера одного слова була початковою іншого.



V. Робота із зошитом.

1. Закодуйте малюнок за допомогою стрілок.



2. Вкажіть за допомогою стрілок, яку інформацію, ви отримаєте, коли:

Тримаєш на руках Маленьке кошеня	Зорову Слухову	Дивишся мультфільми
Куштуєш червоний перець	Нюхову Смакову	Читаєш книгу
	Дотикову	

У порожні прямокутники впишіть свої приклади ситуацій, коли ви отримуєте інформацію.

3. Мандрівник зупинився на роздоріжжі трьох шляхів. Один шлях лежав прямо, другий звертав ліворуч, а третій – праворуч. Замість вказівників на дереві висіла дощечка з написом: “Ці шляхи ведуть до Голодного Вовка, Баби-Яги та чарівного Міста. Шлях, який іде прямо, не веде до міста. А щоб потрапити до Вовка не треба йти прямо і не слід звертати праворуч”. Визначте, куди веде кожен із шляхів.



VI. Фізкультхвилинка.

VII. Практична робота на ПК. Робота з програмою «Кіт-риболов».

КІТ-РИБОЛОВ

Ви вже навчилися швидко знаходити на клавіатурі літери, цифри й різні знаки. Але й рибка в річці стала спритнішою. Тепер вам треба встигнути натиснути потрібну клавішу на клавіатурі, доки рибка не пропливла повз гачок.

Рівень 6. (10 символів). Маленькі, великі літери та знаки пунктуації. Чутливість до помилок. Обмеження часу: рибка не повертається, пропливає повз гачок тільки один раз.

Вчитель може обрати бажаний рівень з меню, яке відкриється, коли клацнути лівою або правою кнопкою миші в будь-якому місці на малюнку. В тому ж меню він може скасувати автоматичну зміну рівня.

Релаксація

VIII. Підсумки уроку.

- За допомогою якої клавіші можна ввести команду “Так”?
- За допомогою якої клавіші можна закрити відкриті меню?
- За допомогою якої клавіші можна відмінити команду?

IX. Домашнє завдання.

Стрічку, на якій було написано прислів'я, розрізали на частини. Складіть ці частини та прочитайте прислів'я.

ЗНАЄІ БАГАТО БАГАТО

ХТО ТОЙ ЧИТАЄ

 _____

Урок 23

Тема: Знову про клавіатуру.

Мета:

- повторити із учнями принципи роботи на клавіатурі;
- повторити розміщення клавiш на клавіатурі;
- повторити призначення клавiш на клавіатурі;
- закріплювати навички користування клавіатурою у клавіатурному тренажері;
- розвивати увагу;
- виховувати дисциплінованість.

Обладнання: наочність, програма "Кіт-риболов".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку;
- сигнальні картки.
- кожен, хто буде правильно відповідати на питання та активно працювати отримає монетку. В кінці уроку ми порахуємо монети і з'ясуємо, хто був найактивнішим на уроці.

II. Актуалізація опорних знань:

- Діти, пригадайте, з чим ми працювали на минулому уроці? (з клавіатурою)
- Що таке "Клавіатура"? (*пристрій для введення інформації*).
- Що зображено на клавіатурі?
- Які літери є на клавіатурі?
- Для чого призначена клавiша **Shift**?
- Для чого призначена клавiша **Caps Lock**?
- Для чого призначена клавiша **Пропуск**?
- Для чого призначена клавiша **Enter**?
- Для чого призначена клавiша **Esc**?

III. Вивчення нового матеріалу.

1. Розповідь вчителя з елементами бесіди.

Ви вже користувалися клавіатурою і знаєте, що вона потрібна для введення в комп'ютер текстів. Сьогодні ми познайомимося з маленьким помічником у цій роботі. Це *курсор* – невеличка вертикальна рисочка на екрані монітора. Він з'являється на екрані щоразу, коли є можливість набирати текст, і вказує, де саме з'явиться літера, коли ти натиснеш клавішу.

Пересувати курсор по екрану можна, натискаючи клавіші зі стрілками. Стрілки вказують напрям руху курсора. Отже, натискаючи клавіші зі стрілками вгору та вниз, ви перемістите курсор на рядок вгору або вниз. А клавіші зі стрілками вліво та вправо пересунуть курсор на один знак вліво або вправо.



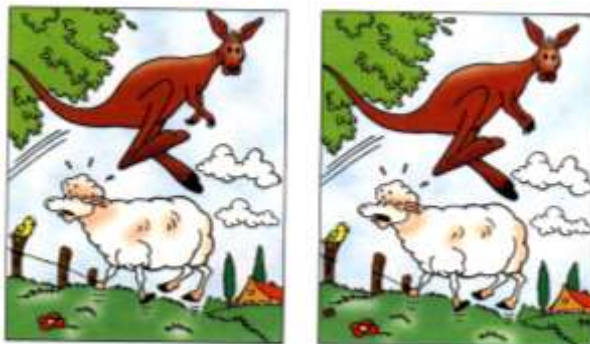
Познайомимося з іще двома корисними клавішами.

Якщо ви помилилися, наприклад, натиснувши клавішу з літерою “А” двічі, це легко виправити. Натисніть клавішу **BS (Backspace)** – і літера, що знаходиться ліворуч від курсора, зникне з екрана. Можна натиснути клавішу **Delete** – і тоді зникне літера, що знаходиться праворуч від курсора.



IV. Робота із підручником.

1. Знайдіть 7 розбіжностей на малюнках.



2. Закінчіть речення.

Телевізор має... (вікно, килим, аптека, гудзик, їдальня, касета, екран);

У птаха є... (папір, олівець, дзьоб, настільна лампа, квіти, диван);

Корабель має... (спина, стіл, півень, гвинт, китиця, ваза, магнітофон);

Людина має... (хвіст, крила, обличчя, гребінець, жало, лапи, вовна);

Автомобіль має... (шланг, свисток, м'ячик, парасолька, фари, ліжко).

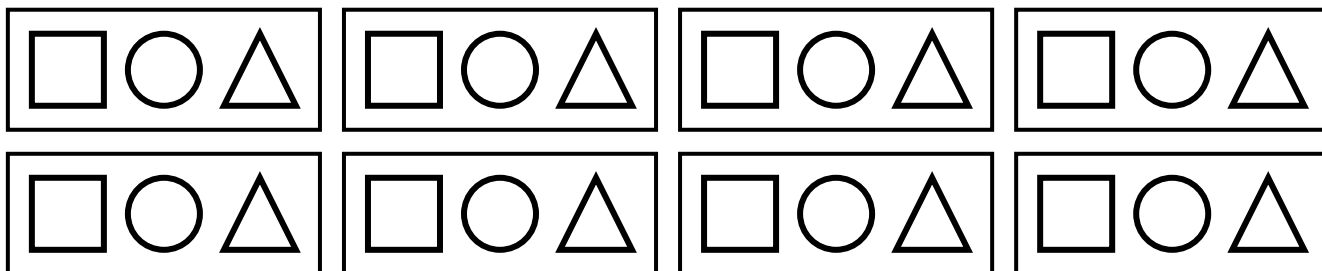
V. Робота із зошитом.

1. Вкажіть предмети, які можна використовувати для передачі інформації.



2. Білосніжка роздала семи гномам по два олівці (червоний і синій) та картки із зображенням трьох геометричних фігур, які треба зафарбувати. Коли гноми виконали завдання, виявилось, що кожен зробив це на власний смак, і жоден малюнок не повторився. Гноми здивувалися ще більше, коли Білосніжка, трохи поміркувавши, виконала це завдання не так, як зробив це кожен із гномів.

Розфарбуйте малюнки так, як це зробили гноми й Білосніжка.



Підказка. Один з гномів не любить червоний колір, він зафарбував усі фігури в синій. А його брат не любить синій колір.

VI. Фізкультхвилинка.

VII. Практична робота на ПК. Робота з програмою «Кіт-риболов».

Повторення правил техніки безпеки.

Кіт-риболов

Сьогодні ви знову допомагатимете котикові ловити рибок. Але рибки тепер плавають зграйками. Кожна зграйка – це слово. Швидко шукайте літери на клавіатурі – і одержите слова.

Рівень 7. Введення одного з заохочувальних слів: “Чудово!”, “Молодець!”, “Вітаю!”, “Добре!”.

Вчитель може обрати бажаний рівень з меню, яке відкриється, коли клацнути лівою або правою кнопкою миші в будь-якому місці на малюнку. В тому ж меню він може скасувати автоматичну зміну рівня.

Релаксація

Вправи для очей.

Покласти долоні одну на одну таким чином, щоб утворився трикутник, затулити цим трикутником очі і повторити вправи за послідовністю:

1. Заплющити очі на 3 секунди, розслабивши м’язи очей, і розплющити їх на такий же час.

2. Зробити кілька колових рухів (4-5) очима в один бік, а потім в другий.

3. Перенести погляд прямо перед собою на 5 секунд.

Очі під долонями повинні бути відкриті, але долоні не повинні пропускати світло.

Вправи для рук.

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. Кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз – прогнути долоні, на рахунок два – стиснути палці в кулак.

VIII. Підсумки уроку.

- За допомогою яких клавіш можна переміщувати курсор вгору-вниз, вліво-вправо?
- За допомогою якої клавіші можна видалити символ справа від курсора?
- За допомогою якої клавіші можна видалити символ зліва від курсора?

IX. Домашнє завдання.

Зафарбуйте трикутник, круг, квадрат і овал в чотири різні кольори – зелений, синій, жовтий і червоний – так, щоб були істинними висловлення.

Трикутник не червоний і не зелений.

Круг – не зелений і не жовтий.

Зелена фігура – не квадрат.

Червона фігура – не круг.

Міркувати допоможе таблиця

	Зелений	Синій	Жовтий	Червоний
Трикутник	-			-
Круг				
Квадрат				
Овал				

Урок 24

Тема: Малювання. Листівка для Елзіка.

Мета:

- повторити правила роботи з програмою "Paint";
- навчати набирати текст у графічному редакторі;
- закріпити навички користування інструментами у графічному редакторі;
- розвивати увагу;
- виховувати естетичні почуття.

Обладнання: наочність, програма "Paint".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

II. Актуалізація опорних знань:

- Діти, пригадайте, з чим працювали на минулому уроці? (З клавіатурним тренажером.)
- Як працювати у клавіатурному тренажері “Кіт риболов”?

III. Вивчення нового матеріалу.

Повідомлення теми і мети уроку.

Незабаром в Елзіка – день народження. Цікаво, як святкують дні народження на планеті Елзіка? А поки що Ганнуся хоче привітати його листівкою. Вона вже придумала, що напише й намалює.



Ви теж подумайте, кому хочете надіслати листівку, що напишете і що намалюєте на ній. Пофантазуйте!

Давайте пригадаємо, як слід звертатися, які ви знаєте слова звертання. Не забудьте підписатися на листівці.

IV. Робота із підручником.

1. На які літери схожі ці малюнки?



2. З трьох однакових на вигляд монет дві важать однаково, а одна – легша за інші. Як знайти найлегшу монету одним зважуванням?



V. Робота із зошитом.

1. Простежте за стрілками та розшифруйте слово.



2. Вкажіть цифрами у кружечках послідовність дій для створення у графічному редакторі Paint вітальної листівки з текстом і малюнком..

- i. набрати текст
- ii. вибрати інструмент “текст”
- iii. створити малюнок
- iv. вказати місце для тексту

3. Правильно впишіть літери у кружечки, і ви зможете прочитати кінцівку прислів'я.

Добре того вчити, хто _____.

В З Ч е а Н
Х С е И Т О

VI. Фізкультхвилинка.

- 1 - 2 - піднімається гора.
- 3 - 4 - це круті гірські схили.
- 5 - 6 - це орли дивний танець завели.
- 7 - 8 - це смерічки похилилися до річки.
- 9 - 10 - це вода з водоспаду витіка.

Повторення правил з техніки безпеки.

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

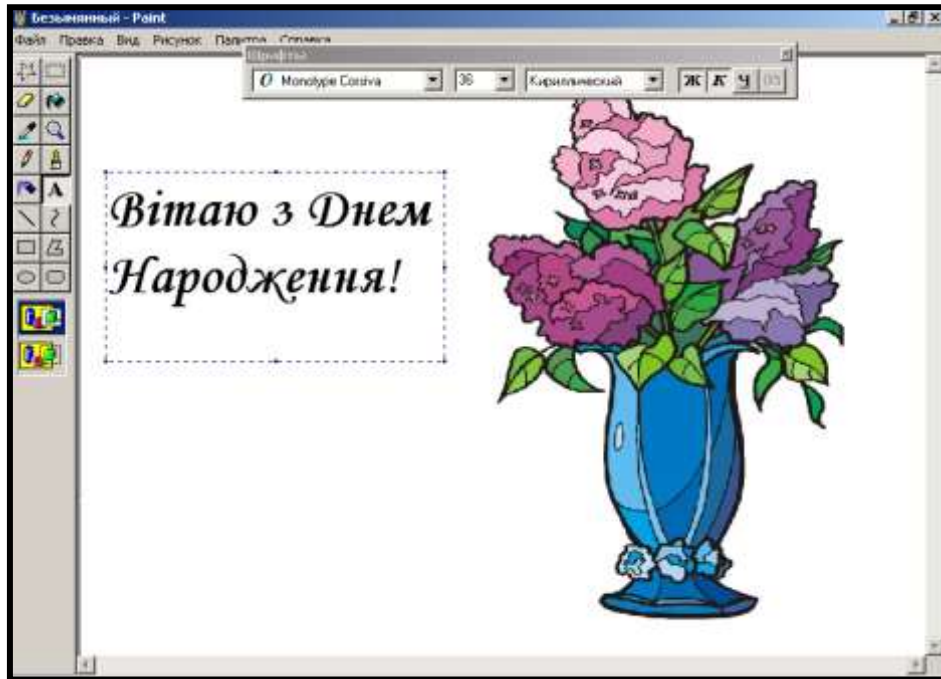
1. Уважна учениця виявила на уроці, що дівчинка Маша прихопила з собою улюблені іграшки: плюшевого ведмедя, ляльку Барбі, і посадила поряд з монітором.

- Яке правило техніки безпеки порушила дівчинка Маша?
- 2. Пустотливій учениці подарували лазерну указку.
- Чи порушила вона правила техніки безпеки? Якщо так, то які?

VII. Практична робота на ПК. Робота з програмою «Paint».

А тепер, користуючись графічним редактором Paint, спробуйте створити комп'ютерну листівку. Спочатку оберіть місце для тексту. На іншій частині аркуша виконайте малюнок. Тепер за допомогою клавіатури наберіть текст.

Можете спочатку скласти текст, а потім створити малюнок.



Релаксація

Вправи 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.

Вправи для рук.

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути пальці в кулак.

VIII. Підсумки уроку.

- Що означає слово Paint?
- Які дії треба виконати, щоб перед вами була програма "Paint"?
- Як створити малюнок олівцем на екрані?
- Що таке меню?
- Для чого призначена команда "Друк"
- Як повернутися на робочий стіл?

IX. Домашнє завдання.

Перетворіть мишку на кішку. Змініть у кожному наступному слові одну літеру так, щоб утворилося нове слово.

М	И	Ш	К	А
К	І	Ш	К	А

ДЛЯ ДОВІДКИ: КАСКА, КАШКА,
ЛАСКА, ЛОЖКА, МАСКА, МИСКА,
ШАПКА, ШАШКА, ШИШКА,
ШУБКА

Урок 25

Тема: Безпека життєдіяльності. Дорога від дому до школи.

Мета:

- пояснити правила роботи з програмою "Дорога до школи";
- закріпити навички роботи із клавішами переміщення на клавіатурі;
- розвивати увагу;
- виховувати доброту, почуття відповідальності.

Обладнання: наочність, програма "Дорога до школи".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Paint».
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

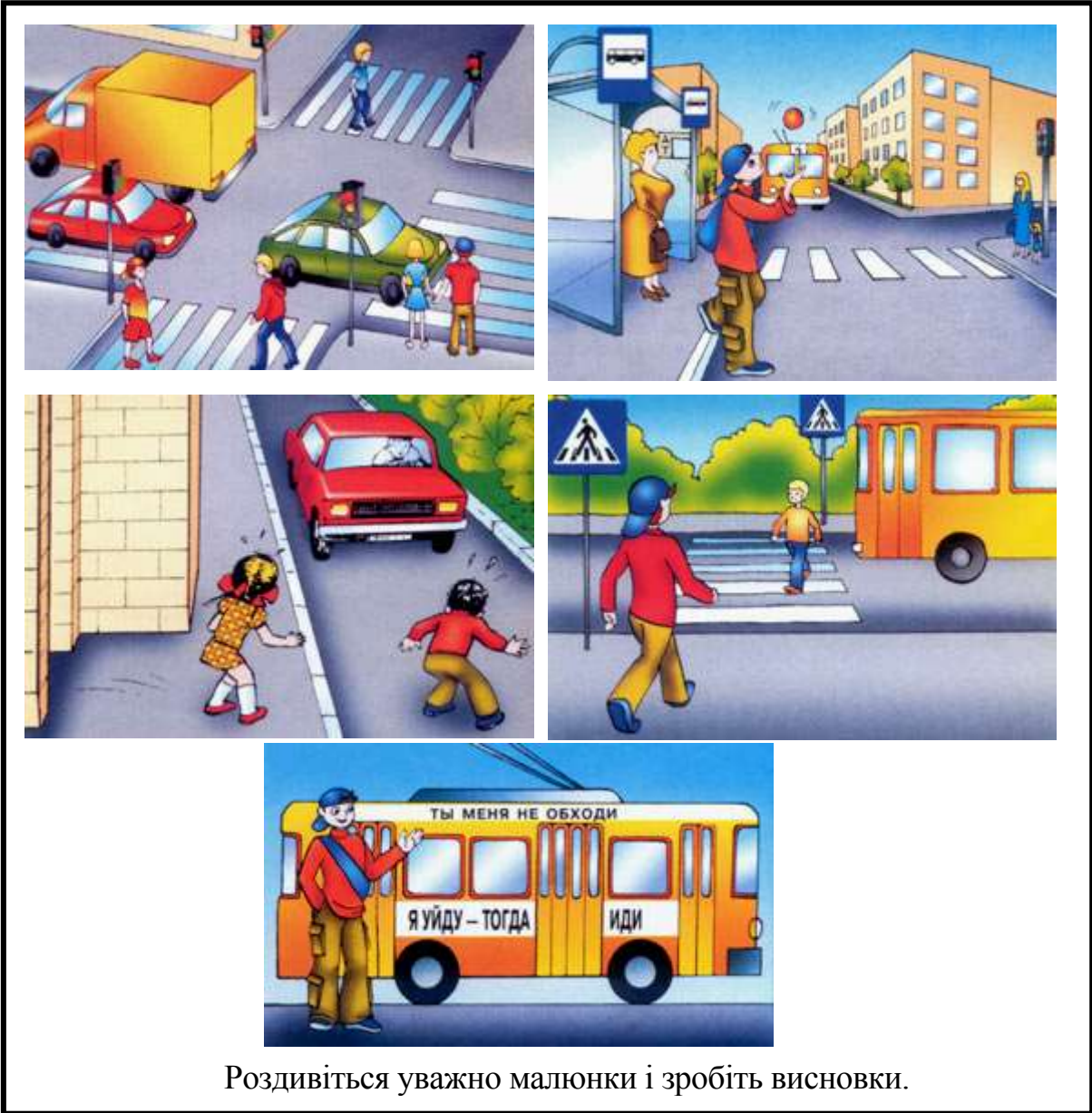
II. Актуалізація опорних знань:

- Діти, пригадайте, що вивчали на минулому уроці? (*Як друкувати листівки.*)
- Що називається “графічним редактором”? (*програма, в якій створюються малюнки.*)

III. Вивчення нового матеріалу.

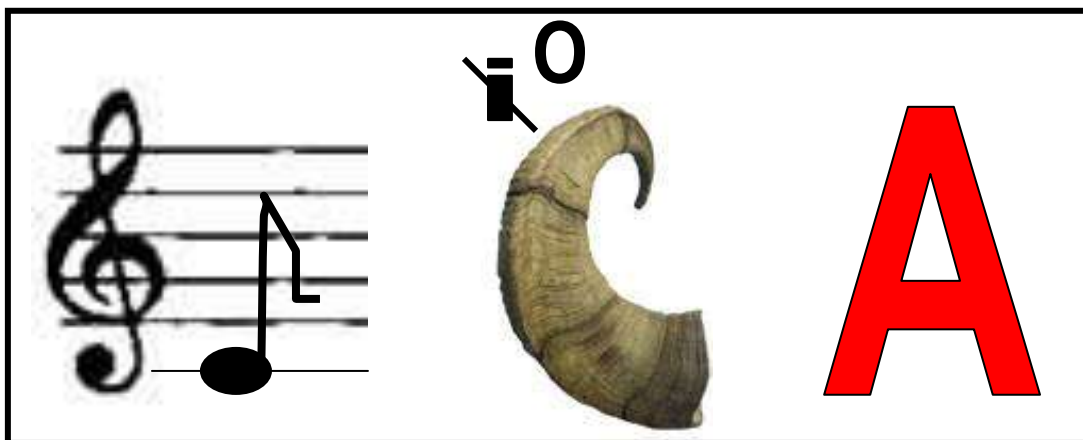
Сьогодні в школі конкурс пішоходів. Ганнуся знає правила переходу й дорожні знаки. Знає також місця, де не можна гратися, кататися на велосипеді, скейті. Вона бере участь у конкурсі. Відповідає на запитання тексту. Спробуйте і ви. Це дуже просто.

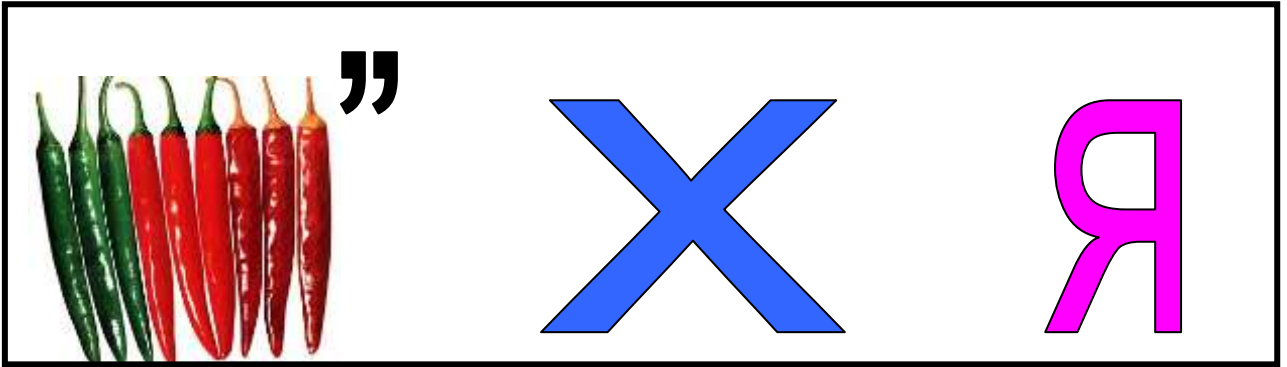
- * Де мають ходити пішоходи?
- * Чому не можна ходити по проїжджій частині вулиці?
- * Чи можна гратися на проїжджій частині вулиці?
- * Для чого на вулиці є “острівець безпеки”?
- * Де слід переходити вулицю?
- * Які види переходів вам відомі?
- * Чому треба дотримуватися правил дорожнього руху?
- * Для чого потрібний світлофор?
- * В яких місцях можна кататися на скейті, велосипеді?



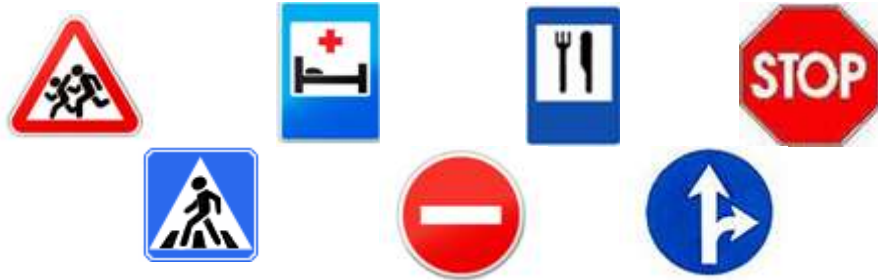
IV. Робота із підручником.

1. Розшифруйте слова:





2. Перевірте себе. Чи знайомі вам ці дорожні знаки?




V. Робота із зошитом.

1. Зобразіть повідомлення у вигляді малюнка.


<p>Біля ялинки їжачок знайшов гриб</p>	
---	--


2. Придумайте повідомлення і подайте його у вигляді тексту й малюнка.

3. Розгадайте ребуси.

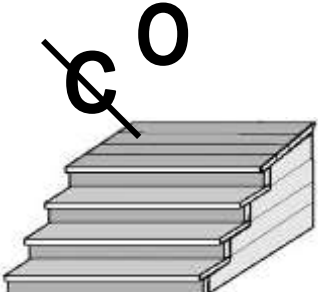


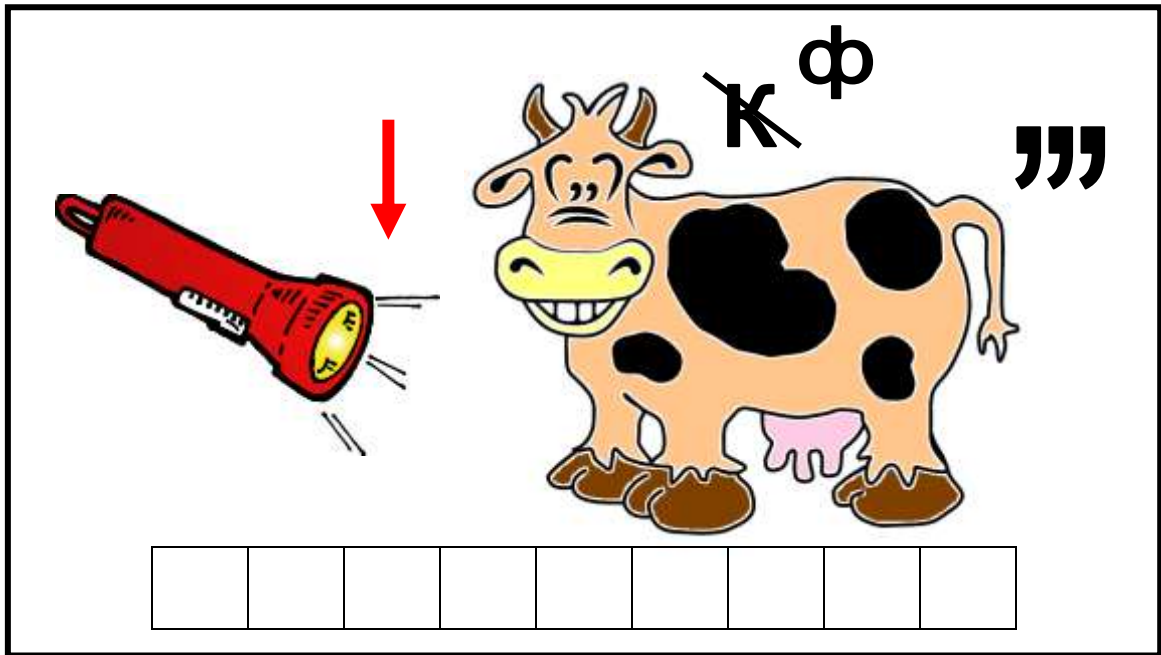
”



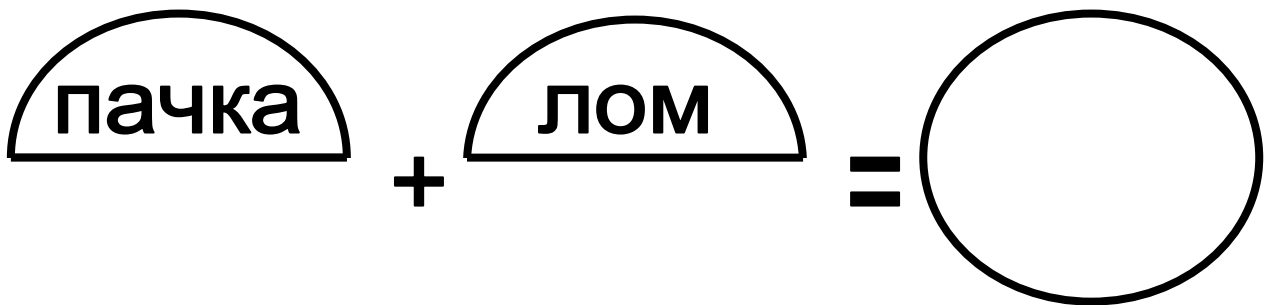


”





4. Об'єднайте елементи поданих множин і складіть з них слово.



VI. Фізкультхвилинка.

Станьте, діти, біля парти,
будем вправи починати.

1 - 2 - піднімається гора.

3 - 4 - це круті гірські схили.

5 - 6 - це орли дивний танець завели.

7 - 8 - це смерічки похилилися до річки.

9 - 10 - це вода з водоспаду витіка.

Повторення правил з техніки безпеки.

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

Які правила порушив хлопчик?



VII. Практична робота на ПК. Робота з програмою «Paint».

Дорога до школи

Мета програми

- * сформувати у дитини чітке уявлення про те, що пішохід має переходити проїжджу частину вулиці тільки у спеціально відведених для цього місцях, позначених на асфальті “зеброю”
- * розвивати просторові уявлення, реакцію, окомір
- * формувати та закріплювати навички роботи з клавішами-стрілками.

Починаючи роботу з програмою, прочитайте дітям оповідку.

“Одного сонячного ранку Петрик прокинувся в своїй невеличкій сільській хатинці. Як і завжди, він зробив зарядку, поснідав, склав шкільне приладдя у рюкзак і рушив до школи...”

Та вийшовши на вулицю, хлопчик зупинився від несподіванки. Він стояв на незнайомій вулиці. Повз нього проносилися автомобілі. Все навкруги було зовсім несхожим на рідне село.

Виявляється вночі, коли хлопчик спав, веселий Чарівник вирішив пожартувати з ним і переніс Петрикову хатинку у центр великого міста з багатоповерховими будинками і пошвавленим вуличним рухом автомобілів.

Тепер Петрик має знайти міську школу, подолати складний шлях, не потрапити під машину і не заблукати у лабіринтах вулиць. Чарівник розмістив пішохідні переходи таким чином, що користуючись ними, хлопчик обов’язково вчасно потрапить на уроки.

Петрик має суворо дотримуватись правил дорожнього руху. Переходити вулицю можна лише там, де на



дорозі намальовано “зебру”. Дійшовши до неї, слід зупинитися і почекати, доки спиняться машини, пропускаючи пішохода.

Ступаючи на проїжджу частину в не відведених для цього місцях, хлопчик ризикує потрапити під машину. Переходячи дорогу не треба зупинятися надовго, затримуючи рух машин. Не можна також, крокуючи тротуаром, надто близько підходити до проїжджої частини вулиці.

Знаючи правила ти можеш допомогти Петрику швидко дістатися до школи. Для цього користуйся клавішами-стрілками. Дорога до школи пройде повз театр, лікарню, завод, парк атракціонів... Доброї тобі дороги!”

Релаксація

Вправи 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.

Вправи для рук.

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути пальці в кулак.

VIII. Підсумки уроку.

- Де мають ходити пішоходи?
- Чому не можна ходити по проїжджій частині вулиці?
- Чи можна гратися на проїжджій частині вулиці?
- Для чого на вулиці є “острівець безпеки”?
- Де слід переходити вулицю?
- Які види переходів вам відомі?
- Чому треба дотримуватися правил дорожнього руху?
- Для чого потрібний світлофор?
- В яких місцях можна кататися на скейті, велосипеді?

IX. Домашнє завдання.

Намалюйте один із дорожніх знаків. Поясніть його значення.

Урок 26

Тема: Рідна мова. У царстві звуків та літер.

Мета:

- пояснити правила роботи з програмою "Незвичайний поїзд";
- закріпити знання про голосні та приголосні звуки на практиці;
- розвивати увагу;
- виховувати доброту, почуття відповідальності.

Обладнання: наочність, програма "Незвичайний поїзд".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК. Правила роботи з програмою «Paint».
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

II. Актуалізація опорних знань:

- Діти, пригадайте, що повторювали на минулому уроці? (*правила дорожнього руху.*)
- Що називається "пішохідним переходом"? (*розмітка на місці, де потрібно переходити дорогу.*)
- Які дорожні знаки ви намалювали вдома? (*показ малюнків, пояснення значення знаків*)

III. Вивчення нового матеріалу.

Пригадаймо! Звуки бувають голосні та приголосні.

Ганнуся розповіла гномикові, що голосні звуки люблять співати. Вони вільно вилітають з ротової порожнини за допомогою повітря та голосу.

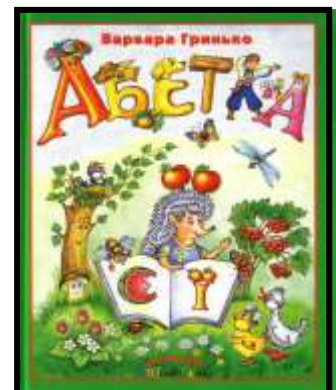
При вимові приголосних звуків повітря в ротовій порожнині натрапляє на різні перешкоди. Наприклад, заважають губи: [б], [п], [в]...

Або язик і зуби: [з], [д], [т]...

Або язик і піднебіння: [к],[х],[ш]...

Спробуємо разом із гномиком та Ганнусею вимовити звуки: [ф], [м], [ц], [т], [ж], [ч].

Що саме було перешкодою?

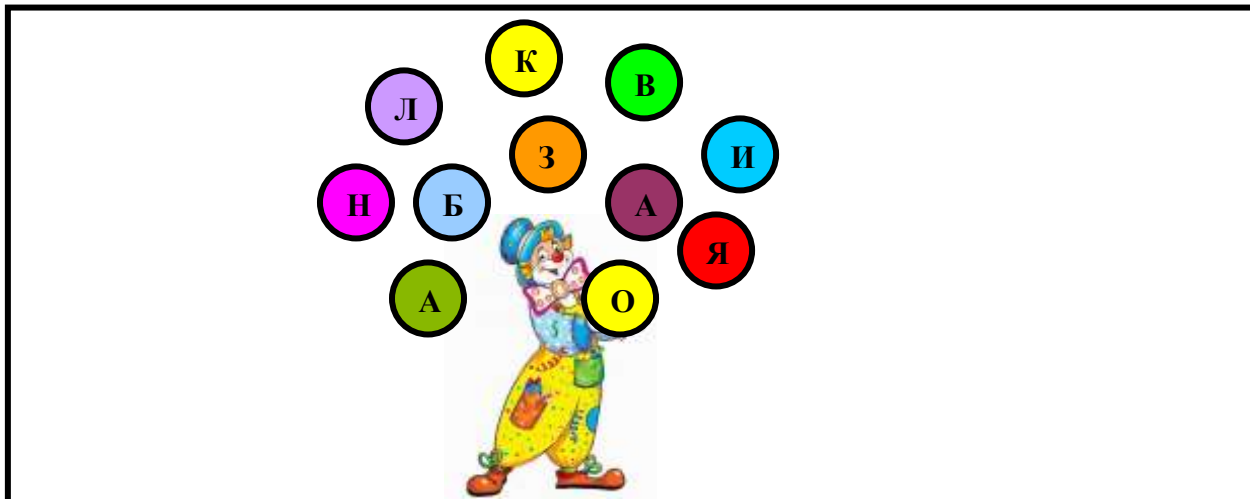


З різних звуків утворюються склади та слова. Звуки ми чуємо й вимовляємо. А на письмі позначаємо їх літерами (буквами).

Літери ми пишемо та читаємо.

IV. Робота із підручником.

1. З літер, якими жонглює клоун складіть якомога більше слів:



2. Які сполучення букв не можна назвати складом? Чому?

Ка, на, вл, му
кр, яс, при

3. Прочитайте речення, в якому пропущені літери, що позначають голосні звуки.

К_т_л_с_т_рб_ з_в_л_к_г_г_рб_
а_в_т_й_т_рб_ хл_б_с_ль_ п_л_н_ц_.

4. Хто тут зайвий? Чому. Назвіть приголосні звуки у слові ІЖАК.



V. Робота із зошитом.

1. Позначте стрілками зв'язки між словами.

ЗВУКИ	ПИШЕМО	ВИМОВЛЯЄМО
ЛІТЕРИ	ЧУЄМО	ЧИТАЄМО

2. Полічіть голосні звуки у реченні та впишіть їх кількість у кружечок.

**Слово - не горобець,
вилетить - не впіймаєш.** ○

3. Вставте пропущені літери у слова. Які звуки позначають ці літери?

М_Н_Т_Р **М_Ш_** **М_Д_М**

ПР_ГР_М_ **КЛ_В_ _Т_Р_**

4. Зобразіть стрілками найкоротший шлях миші до комп'ютера, якщо рухатися можна у восьми напрямках і тільки по клітинках з голосними звуками.

	К	Ж	Е	Р	Ч	А	Т	В	Ф	И	
	П	А	Д	Л	М	О	Л	И	О	А	
	Л	У	И	І	С	И	І	Е	Л	К	
	Д	О	Ж	А	О	У	І	Ф	И	У	
	А	Е	Н	Г	Ш	Н	Г	Ц	А	Д	

VI. Фізкультхвилинка.

- Станьте, діти, біля парти,
будем вправи починати.
1 - 2 - піднімається гора.
3 - 4 - це круті гірські схили.
5 - 6 - це орли дивний танець завели.
7 - 8 - це смерічки похилилися до річки.
9 - 10 - це вода з водоспаду витіка.

Повторення правил з техніки безпеки.

Діти, ми з вами знаходимось у комп'ютерному кабінеті. Які правила ви повинні виконувати, прийшовши на урок інформатики у комп'ютерний клас ?

VII. Практична робота на ПК. Робота з програмою «Незвичайний поїзд».

Незвичайний поїзд

Мета цієї програми — закріплення навичок фонетичного аналізу слова. Учень збирає речення-поїзд з окремих слів-вагонів. Щоб приєднати вагон до поїзда він має визначити та вказати кількість голосних та приголосних звуків у слові.

Поясніть учням принцип роботи елементів керування “трекбар” (бігунок-регулятор). Необхідно схопитись мишею за бігунок та пересунути його у потрібну позицію.

Коли учень виставить кількість голосних та приголосних звуків у слові, що на вагоні, він має натиснути кнопку, що посередині (або клавішу “пропуск” чи “Enter”).



Якщо він правильно порахував звуки у слові, на семафорі загориться зелене світло, і паровоз поїде далі. Якщо ж учень помилився, світло семафора лишиться червоним, і паровоз не поїде. Таким чином, не давши правильної відповіді, учень не зможе продовжити гру.

За один сеанс гри учню пропонується 5 речень.

Додаткові функції прихованого меню.

“Режим”. Програма має два режими роботи: “Голосні / приголосні” та “Тверді / м’які”. У другому режимі необхідно полічити кількість твердих та м’яких приголосних у слові.

“Порядок речень”. Програма зчитує речення з файлу “Паровоз.ini”, який знаходиться в тій самій папці, що й сама програма. Вчитель може визначити, в якому порядку пропонувати учню завдання — всі речення послідовно чи у випадковому порядку.

“Редагувати файл речень”. База речень цієї програми також відкрита для змін. Відкривши файл речень для редагування, ви побачите, що після кожного слова у квадратних дужках зазначено його звукову модель. Але, друкуючи речення у файлі, ви можете про це не турбуватись. Програма обладнана фонетичним аналізатором. Вона автоматично побудує відсутні у файлі звукові моделі й надасть вам можливість перевірити їх та в разі необхідності виправити. Друкуйте кожне речення у файлі в окремому рядку й не переносьте слова речення в інший рядок. Уникайте надто довгих речень. Кількість літер у реченні має бути не більшою за 35.

Цей пункт меню не доступний під час сеансу гри.

Кнопка “Розпочати” розпочинає сеанс гри, а “Припинити” — перериває гру.

Релаксація

Вправи 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.

Вправи для рук.

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути пальці в кулак.

VIII. Підсумки уроку.

- Чим різняться між собою голосні та приголосні звуки?
- На які перешкоди натрапляє повітря при вимові приголосних звуків?
- Що таке склад?
- Які букви мають бути у складі?

IX. Домашнє завдання.

Доберіть якомога більше слів, що відповідають звуковим схемам.		
— ○ —	— ○ — ○ — ○ — ○ —	— ○ — ○ —
л _____	л _____	л _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Урок 27

Тема: Рідна мова. Приголосні мають різний характер.

Мета:

- пояснити правила роботи з програмою "Незвичайний поїзд";
- закріпити знання про голосні та приголосні звуки на практиці;
- розвивати увагу;
- виховувати доброту, почуття відповідальності.

Обладнання: наочність, програма "Незвичайний поїзд".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

II. Актуалізація опорних знань:

- Діти, пригадайте, як працювати у програмі “Незвичайний поїзд”?
- Які літери можуть позначати два звуки?

III. Вивчення нового матеріалу.

Приголосні звуки утворюються за участю голосу й шуму або тільки шуму.

Ганнуся помітила, що серед приголосних є звуки з твердим характером і є звуки – з м'яким. Учителька пояснила, що приголосні бувають твердими і м'якими.

Наприклад тин-тінь.

А на уроці української мови вчителька розповідала, як розпізнавати дзвінки й глухі приголосні звуки.

Для цього затуліть долонями вуха та вимовте звук [д], а потім [т].

Якщо у вухах дзвенить то це дзвінкий приголосний звук.

Ганнуся і гномик спробували вимовити різні приголосні звуки і запам'ятовували, які з них дзвінки, а які – глухі. Спробуймо і ми: [б], [п], [к], [х], [з], [с].



IV. Робота із підручником.

1. Склади заблукали. Поверніть їх на місце – утворяться слова.










2. Знайдіть серед поданих слів слово, в якому звуків на два більше, ніж букв.









	Олеся		Дощ	
	хатинка		снот	
	бджола		заєць	
	майонез		життя	

V. Робота із зошитом.

1. Розгадайте закономірність і продовжте ряд:

а) 3, 7, 11, _____

б)        _____

в)         _____

2. Замінивши а) одну літеру (б) дві літери) на іншу перетворіть свійську тварину на птаха.

Підказка: а) ця тварина відрізняється впертістю.


б) ця тварина дає смачне молоко.

а)

О	С	Е	Л
О	Р	Е	Л

б)

К	О	Р	О	В	А
В	О	Р	О	Н	А



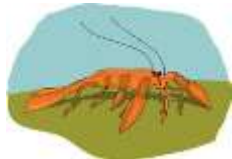

3. Змінивши порядок літер змініть невеликий ліс на птаха.

Л	І	С	О	К
С	О	К	І	Л






4. Додайте одну літеру до назви морської тварини так, щоб вона перетворилася на комаху.




	О	М	А	Р
К	О	М	А	Р

5. Допоможіть мишці дістатися сиру й повернутися назад, якщо йти до сиру можна тільки по клітинках з дзвінками приголосними, а повертатися – по клітинках з глухими приголосними. Рухатися можна у восьми напрямках.

Н	Т	Л	Д	Ц	Ш	С	П	Х	
К	М	Х	З	Т	Й	Н	Б	Л	В
Ф	Т	К	П	Х	К	Т	Р	Й	Л
Ч	Ф	В	З	Л	Г	Б	Ш	Р	В
	Д	Ж	С	Ч	Ж	Н	З	М	П



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

VI. Фізкультхвилинка.

- Станьте, діти, біля парти,
 будем вправи починати.
 1 - 2 - піднімається гора.
 3 - 4 - це круті гірські схили.
 5 - 6 - це орли дивний танець завели.
 7 - 8 - це смерічки похилилися до річки.
 9 - 10 - це вода з водоспаду витіка.

Повторення правил з техніки безпеки.

Діти, ми з вами знаходимось у комп'ютерному кабінеті. Які правила ви повинні виконувати, прийшовши на урок інформатики у комп'ютерний клас ?

VII. Практична робота на ПК. Робота з програмою «Незвичайний поїзд».

Незвичайний поїзд

Наш потяг у програмі “Сходінки до інформатики” незвичайний. Кожний вагончик у ньому – слово. Щоб приєднати вагончик до потяга, слід правильно полічити кількість м’яких та твердих приголосних звуків у слові.

Режим роботи: “Тверді / м’які”. У цьому режимі необхідно полічити кількість твердих та м’яких приголосних у слові.

Кнопка “Розпочати” розпочинає сеанс гри, а “Припинити” — перериває гру.



Релаксація

Вправи 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.

Вправи для рук.

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути пальці в кулак.

VIII. Підсумки уроку.

- Які є приголосні звуки?
- Як відрізнити дзвінкий приголосний від глухого, м’який від твердого?

IX. Домашнє завдання.

Якими літерами можна записати такі звуки:

а) шелест листя _____

в) дзижчання комара _____

б) рикання лева _____

г) гудіння жука _____



Урок 28

Тема: Рідна мова. Лукаві Е та И.

Мета:

- пояснити правила роботи з програмою "Незнайко на містку";
- закріпити знання про голосні та приголосні звуки;
- закріпити знання учнів про чергування голосних літер;
- розвивати увагу;
- виховувати доброту, почуття відповідальності.

Обладнання: наочність, програма "Незвичайний поїзд".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Актуалізація опорних знань:
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

II. Актуалізація опорних знань:

- Діти, пригадайте, як працювати у програмі “Незвичайний поїзд”?
- Які літери можуть позначати два звуки?
- Назвіть м’які та тверді приголосні.
- За допомогою яких букв пом’якшуються приголосні?

III. Вивчення нового матеріалу.

Гноми к Мудрунчик прийшов з лісової школи засмучений.

- Ой, Ганнусю, ці лукаві Е та И мене знову підвели! – вигукнув гномик. –

Ми писали диктант, і я наробив помилок.

- Це ж так просто: ненаголошений голосний звук перевіряй наголосом.

- У мене не виходить, - сумно мовив гномик.

Ганнуся замислилася, а потім почала пояснювати. Під наголосом звуки [и] та [е] вимовляються чітко, виразно, і кожному зрозуміло, яку букву слід писати. Наприклад: мир, тихо, мед, небо.

Якщо ці звуки у словах ненаголошені, і ти не знаєш, яку літеру писати, тоді зміни слово. Але так зміни слово, щоб ненаголошений звук став наголошений.

Наприклад, село-села, крило – крила, медовий – мед, димлять – дим, зима – зими, весна – весно, тихенько – тихо.

- А всі слова можна так перевіряти? – запитав гномик.
 - Ні, - відповіла Ганнуся – є слова, написання яких слід запам'ятати. Їх написання можна перевірити за словничком.
- Наприклад, криниця.

IV. Робота із підручником.

1. Аладін має здогадатися, які малюнки заховані під кругами на килимі. Тільки тоді килим-літак знову стане чарівним і злетить.



2. Прочитайте слово. Визначте, скільки в цьому слові складів, літер, голосних та приголосних звуків.

Ящірка



V. Робота із зошитом.

1. Вставте пропущені літери “е” та “и”.

Л_сиця
Дер_во
З_лений

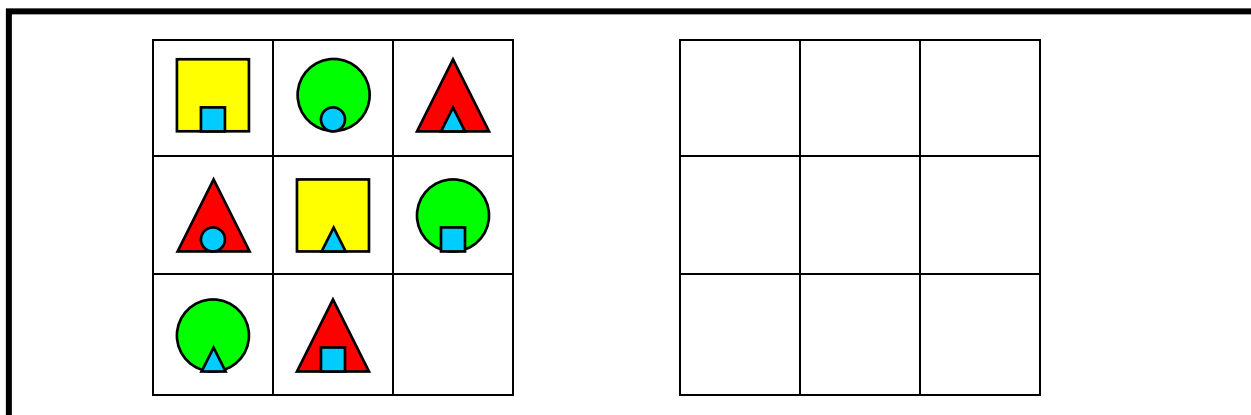


В_сна
В_селий
З_мля

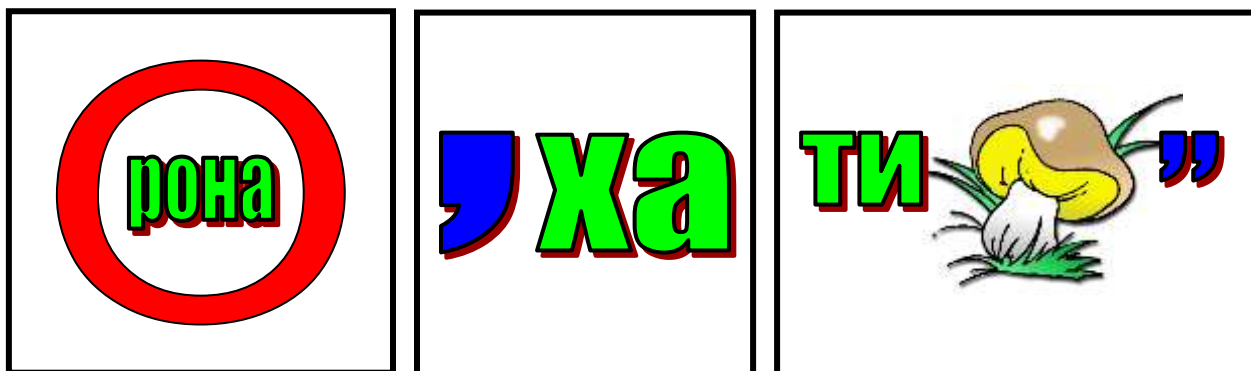
М_довий
В_рба
Кл_новий



2. Знайдіть закономірність і намалюйте малюнок, якого не вистачає. Спробуйте самі придумати подібну задачу.



3. Розгадайте ребуси.



4. Розгадайте кросворд, вписавши його в клітинки назви зображених пристроїв.



VI. Фізкультхвилинка.

Станьте, діти, біля парти,

будем вправи починати.

1 - 2 - піднімається гора.

3 - 4 - це круті гірські схили.

5 - 6 - це орли дивний танець завели.

7 - 8 - це смерічки похилилися до річки.

9 - 10 - це вода з водоспаду витіка.

Повторення правил з техніки безпеки.

Діти, ми з вами знаходимось у комп'ютерному кабінеті. Які правила ви повинні виконувати, прийшовши на урок інформатики у комп'ютерний клас ?

VII. Практична робота на ПК. Робота з програмою «Незнайко на містку».

Незнайкові треба перейти міст, щоб потрапити на інший берег.

Для цього міст слід відремонтувати, тобто поставити на місце колоду з потрібною літерою. Якщо Незнайко помилиться, він впаде з моста у воду.

Допоможіть Незнайкові перейти міст

Незнайко на містку

МЕТА програми — закріплення в ігровій формі правил правопису, вивчених дітьми на уроках української мови, а також ознайомлення з написанням складних слів.

Для того, щоб Незнайко перейшов на інший берег, учень повинен полагодити міст, обравши потрібну колоду. Таким чином в ігровій формі учень вставляє пропущені літери у слова. Якщо він помилився, колода не витримує, і Незнайко падає з містка. Учні знову пропонується



це завдання, доки він не вкаже правильну літеру. Зверніть увагу на те, що в деяких словах можуть бути відсутні дві літери — тоді Незнайко зупиниться на містку двічі, біля кожного пропуску.

За один сеанс гри учень повинен виконати 12 вправ. Після їх виконання програма повідомляє кількість зроблених учнем помилок.

Ця програма не має прихованого меню, але її база слів також є відкритою для редагування. Програма зчитує слова з файлу "Незнайко.ini", який знаходиться в тій самій папці, що й сама програма. Ви можете відкрити цей файл, двічі клацнувши на його піктограмі у провіднику Windows. Скоріше за все, він відкриється у текстовому редакторі "Блокнот" ("Notepad")

в англ. версії). В такий спосіб можна відкривати для редагування й “ini”-файли інших програм.

Кожен рядок файлу “Незнайко.ini” повинен містити два слова, розділені пропуском. Перше — правильне написання слова, друге — слово з помилкою. Ви можете надрукувати не одну, а дві, або навіть три літери у другому слові неправильно. Для кожної з відмінностей між першим та другим словом програма запропонує учню вибір.

Релаксація

Вправи 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.

Вправи для рук.

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути пальці в кулак.

VIII. Підсумки уроку.

- Написання яких літер важко визначити у слові?
- Як визначити правильність написання літери?
- Яке слово не можна перевіряти наголосом?

IX. Домашнє завдання.

Якими літерами можна записати такі звуки:

- плач немовляти _____.
- гудіння літака _____.



Урок 29

Тема: Іноземна мова. Англія - країна мову якої ми вивчаємо.

Мета:

- пояснити правила роботи з програмою "Ведмедик-поліглот";
- закріпити знання про голосні та приголосні звуки;
- закріпити знання учнів про чергування голосних літер;
- розвивати увагу;
- виховувати доброту, почуття відповідальності.

Обладнання: наочність, програма "Ведмедик-поліглот".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Перевірка домашнього завдання.
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

II. Перевірка домашнього завдання.

Якими літерами можна записати такі звуки:

- плач немовляти а-а-а-а-а (е-е-е-е-е)
- гудіння літака бж-ж-ж-ж-ж-ж



III. Вивчення нового матеріалу.

Біля берегів Європи лежать Британські острови. Країну, яка розташована на цих островах, називають Великою Британією. Англія – частина великої Британії. Столиця Англії – Лондон.

Це місто стоїть на березі річки Темзи. У центрі Лондона знаходяться Вестмінстерський палац, Біг Бен з великим годинником на ньому, вежа Вікторії над





королівським входом до парламенту. Резиденція королівської родини – у Букінгемському палаці.

Англійці шанують свої традиції. Тому Королівська гвардія вдягнена у форму XVI століття. Традиційними є вівсяна каша вранці та чай о п'ятій годині дня.

Ще одна традиція, якої дотримуються англійці, – «уік-енд». Тобто кінець тижня, коли всі відпочивають і прагнуть виїхати на природу.

Англійці люблять спорт. В Англії народилися футбол та хокей на траві.

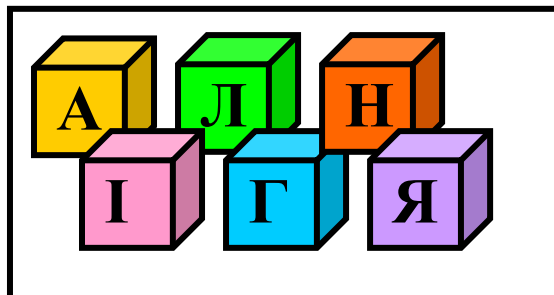
Свята в Англії – також давня традиція. Різдво зустрічають обов'язково вдома з родиною. А Новий рік – у людних місцях: кафе, клубах.

Англійці шанують і люблять свою мову. Англійською писали Шекспір, Байрон, Конан Доль. А також Льюїс Керрол. Ви, мабуть, читали його твори “Аліса в країні чудес” та “Аліса в Задзеркаллі”? Якщо не читали, то прочитайте. Це цікаві книжки.



IV. Робота із підручником.

1. На малюнку зображені кубики з літерами. Яке слово можна з них скласти?



2. Спробуйте прочитати і запам'ятати цей англійський віршик.

Computer is a clever guy,
It's got a mouse, a CD-drive,
A printer, keyboard and modem.
Tell me, can you remember them?

Довідка:

guy – хлопчик;

mouse – мишка;

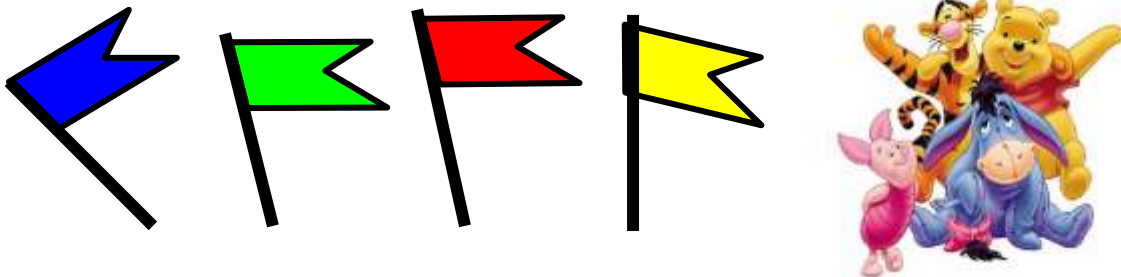
printer – принтер;

keyboard – клавіатура;

modem – модем.

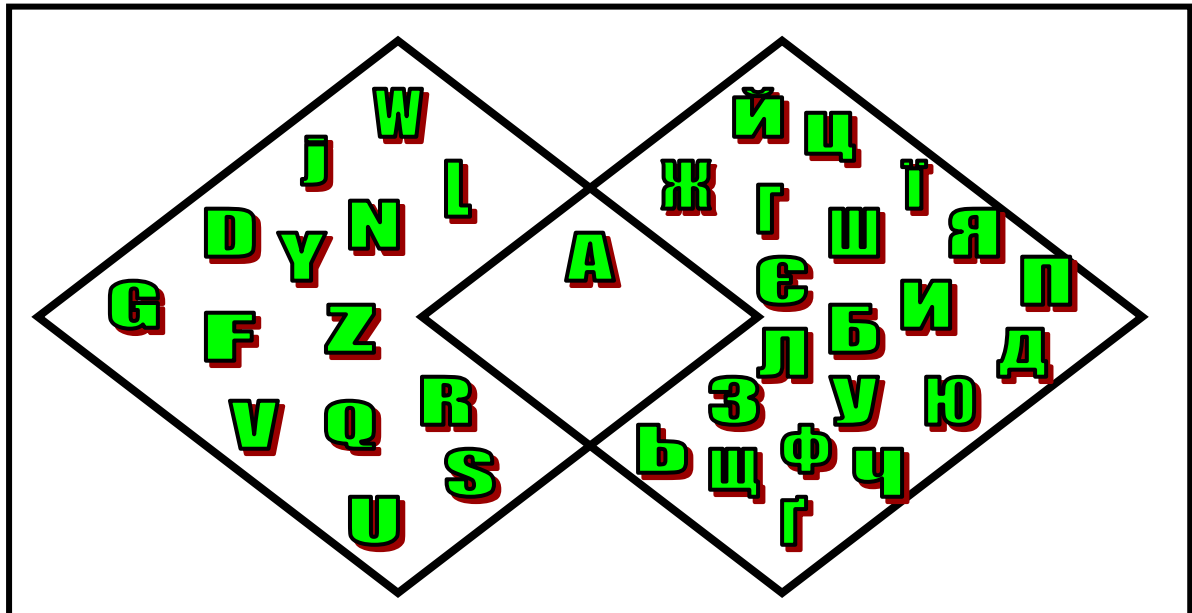
3. Вінні-Пух, П'ятачок, Тигра і ослик Іа намалювали прапорці різних кольорів: синій, зелений, червоний та жовтий.

Тигра намалював не червоний, не зелений і не синій, Вінні-Пух не червоний і не синій. П'ятачок намалював не синій. Якого кольору прапорець намалював кожен?

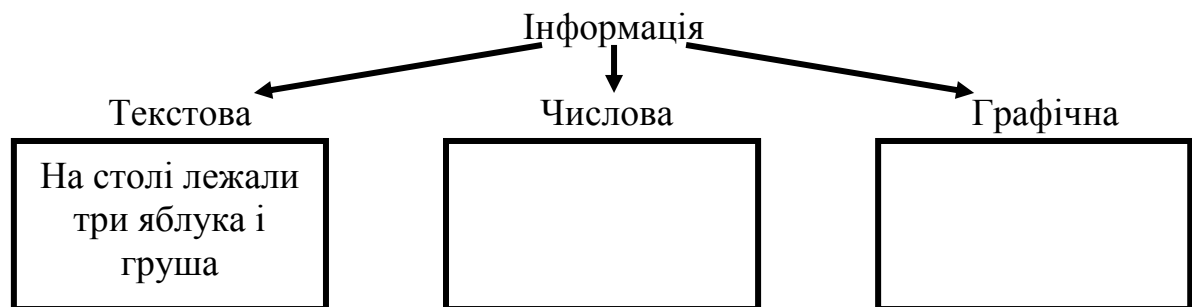


V. Робота із зошитом.

1. У фігуру, що утворилася при перетині двох ромбів, впишіть великі літери українського та англійського алфавітів, які мають однакові зображення.



2. Спробуйте подати текстове повідомлення у вигляді чисел та зображення.



3. Придумайте повідомлення і подайте його у текстовому та графічному виглядах.

4. Переставте склади так, щоб утворилося слово:

- | | |
|--------------------|---------|
| а) МА-ФОР-Я-ІН-ЦІ | ✂ _____ |
| б) ФОР-КА-МА-ТИ-ІН | ✂ _____ |

VI. Фізкультхвилинка.

Станьте, діти, біля парти,

будем вправи починати.

1 - 2 - піднімається гора.

3 - 4 - це круті гірські схили.

5 - 6 - це орли дивний танець завели.

7 - 8 - це смерічки похилилися до річки.

9 - 10 - це вода з водоспаду витіка.

Повторення правил з техніки безпеки.

Діти, ми з вами знаходимось у комп'ютерному кабінеті. Які правила ви повинні виконувати, прийшовши на урок інформатики у комп'ютерний клас?

VII. Практична робота на ПК.

Робота з програмою «Ведмедик-поліглот».

Ведмедик вчиться перекладати слова з англійської мови на українську і з української на англійську.

У верхній частині екрана написано слово. Ведмедик шукає на полі букви, з яких складається переклад цього слова. Він уміє лише пересувати букву по полю. А керувати рухом ведмедика будете ви за допомогою клавіш зі стрілками.



Релаксація

Вправи 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.

Вправи для рук.

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути пальці в кулак.

VIII. Підсумки уроку.

- Що найбільше запам'яталося?
- Чи важко було працювати?

IX. Домашнє завдання.

Прочитайте українське прислів'я, яке заховалося серед англійських літер.

QBWER3G FJMSOZBVIIQ WLNJEMDAVER WHZANPOLDVY.

✎ _____

Урок 30

Тема: Підсумковий урок. Ура! Каникули!

Мета:

- пояснити правила роботи з програмою "Ведмедик-поліглот";
- закріпити знання про голосні та приголосні звуки;
- закріпити знання учнів про чергування голосних літер;
- розвивати увагу;
- виховувати доброту, почуття відповідальності.

Обладнання: наочність, програма "Ведмедик-поліглот".

План уроку

- I. Організаційний момент.
- II. Перевірка домашнього завдання.
- III. Вивчення нового матеріалу.
- IV. Робота із підручником.
- V. Робота із зошитом.
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Практична робота на ПК.
- VIII. Підсумки уроку.
- IX. Домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент .

- присутні;
- готовність до уроку.

II. Перевірка домашнього завдання.

Прочитайте українське прислів'я, яке заховалося серед англійських літер.

QBWER3G FJMSOZBVIQ WLNJEMDAVER WHZANPOLDVU.

☞ **Без мови немає народу**

III. Закріплення вивченого.

Сьогодні останній урок з основ комп'ютерної грамотності. Але ми з вами не прощаємося. Ми зустрінемося у третьому класі.

Ви багато про що довідалися та навчилися за цей рік. Разом з вами були друзі: дівчинка Ганнуся, гномик Мудрунчик, інопланетянин Елзік. З ними було весело й цікаво крокувати сторінками підручника.

Незабаром прийде літо. А чи знаєте ви, що за народним календарем літо настає, коли починає цвісти шипшина? Тобто на початку червня.

Фенологи (науковці, які вивчають сезонні зміни у житті тварин та рослин) ведуть відлік з того часу, коли розцвітає калина. Тобто із середини червня.

Для астрономів (науковців, що вивчають небесні тіла) прихід літа відбувається у найдовший день – день літнього сонцестояння. Тобто 22 червня.

А тепер, хоч трошки сумно прощатися, порадіймо літнім канікулам. Ура!
До зустрічі в третьому класі.

IV. Робота із підручником.

1. Уважно роздивіться малюнок. Що взяти із собою в навколосвітню подорож, а що залишити вдома? Які потрібні речі заховалися?

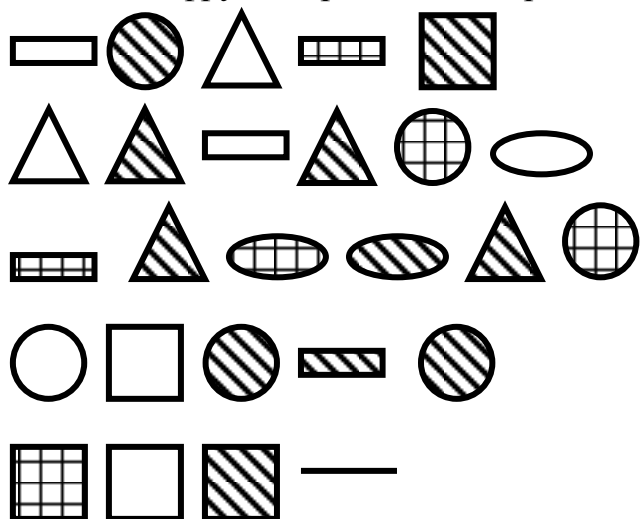


V. Робота із зошитом.

1. Позначте предмети, які можна використовувати для збереження інформації. Поясніть свій вибір.



2. Розшифруйте прислів'я, скориставшись таблицею-ключем.



	Д	С	Б	Л	,
	В	О	У	Е	Н
	Р	Є	А	З	Й

								—						

3. Утворіть з двох слів третє, не викидаючи жодної літери.
Наприклад, БУТ + СОВА = АВТОБУС.

КИТ + РАНА = _____
ЛИПА + НОТА = _____
ВОДА + РИНГ = _____

VI. Фізкультхвилинка.

- Станьте, діти, біля парти,
будем вправи починати.
1 - 2 - піднімається гора.
3 - 4 - це круті гірські схили.
5 - 6 - це орли дивний танець завели.
7 - 8 - це смерічки похилилися до річки.
9 - 10 - це вода з водоспаду витіка.

Повторення правил з техніки безпеки.

Діти, ми з вами знаходимось у комп'ютерному кабінеті. Які правила ви повинні виконувати, прийшовши на урок інформатики у комп'ютерний клас?

VII. Практична робота на ПК.

Робота з програмою «Розкидайка».

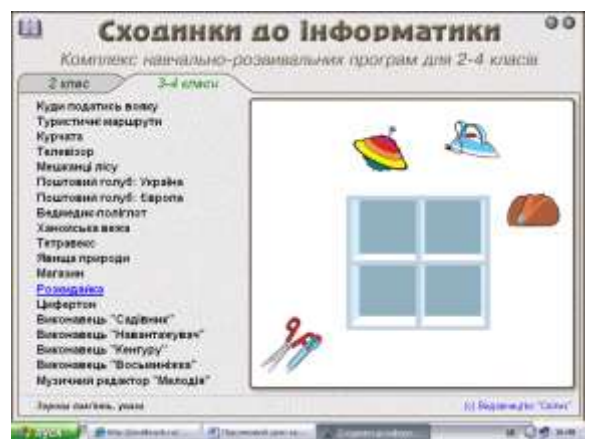
У вас скоро канікули! Скільки веселого й цікавого чекає на вас!

Загартовуйте свій організм, спостерігайте за навколишнім світом, пізнавайте нове, запам'ятовуйте. Час пролетить швидко, цікаво і весело.

Коли ви знову прийдете до школи, то поділитесь враженнями із своїми однокласниками. А щоб нічого не забути, сьогодні ми будемо розвивати пам'ять.

На полицях знаходяться знайомі вам предмети.

Протягом кількох секунд ви маєте запам'ятати розташування предметів на полицях. Потім за допомогою миші поставити кожен предмет на своє місце.



Релаксація

Вправи 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.

Вправи для рук.

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз - прогнути долоні, на рахунок два - стиснути пальці в кулак.

VIII. Підсумки уроку.

- Що найбільше запам'яталось?
- Чи важко було працювати?

IX. Домашнє завдання.

Розв'яжіть ребуси:

7' Я - _____

40 А - _____

З БУНА - _____

СХ **1** КИ - _____

100 ЛИЦЯ - _____