

Навчально-виховний комплекс №12
Рівненської міської ради



**Методичні розробки
конспектів уроків курсу
"Сходи́нки до інформатики"
2 клас
(I та II теми)**

Рівне-2015

Чернова О.І. Методичні розробки конспектів уроків курсу «Сходи́нки до інформатики» (2 клас) . – Рівне, 2015.

В даному посібнику представлено авторську розробку уроків з розділів «Комп'ютери та їх застосування» та «Основні складові комп'ютера. Початкові навички роботи з комп'ютером» орієнтовану на викладання предмету за підручником «Сходи́нки до інформатики» Г.В. Ломаковської. Для розгляду пропонуються різні форми роботи на році з використанням інтерактивних методів навчання та врахуванням вікових особливостей учнів молодшого шкільного віку, з метою зацікавлення учнів новим предметом і підвищення мотивації навчальної діяльності. Уроки відповідають програмі «Сходи́нки до інформатики. 2 клас».

Рецензент:

Гуменюк Л.М., методист, КУ «Рівненський міський методичний кабінет»

Матеріали розглянуті на засіданні методичної ради школи і рекомендовані до друку (Протокол №3 від 26.01.15 року)

Чернова О.І.

*Методичні розробки
конспектів уроків курсу
«Сходинки до інформатики»
2 клас
(I та II теми)*

Рівне-2015



Зміст

ВСТУП.....	5
ХАРАКТЕРИСТИКИ УМОВ НАВЧАННЯ УЧНІВ МОЛОДШИХ КЛАСІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ.....	6
ФІЗКУЛЬТХВИЛИНКИ ДЛЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ.....	8
ПРИКЛАДИ ВПРАВ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ РЕЛАКСАЦІЇ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ	9
СТЕНД-ПАМ'ЯТКА.....	11
КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧНЕ ПЛАНУВАННЯ КУРСУ «СХОДИ́НКИ ДО ІНФОРМАТИКИ» ДЛЯ 2-ГО КЛАСУ	12
ТЕМА 1: ТЕХНІКА БЕЗПЕКИ ПІД ЧАС РОБОТИ З КОМП'ЮТЕРОМ І ПРАВИЛА ПОВЕДІНКИ В КОМП'ЮТЕРНОМУ КЛАСІ.	13
ТЕМА 2: МОЖЛИВОСТІ КОМП'ЮТЕРА	19
ТЕМА 3: СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРИ.	25
ТЕМА 4: СКЛАДОВІ КОМП'ЮТЕРА (СИСТЕМНИЙ БЛОК, ПРИСТРОЇ ВВЕДЕННЯ (МИША, КЛАВІАТУРА), ВИВЕДЕННЯ ДАНИХ (МОНІТОР, ПРИНТЕР)) ЇХ ПРИЗНАЧЕННЯ.	29
ТЕМА 5: ПІДГОТОВКА КОМП'ЮТЕРА ДО РОБОТИ. КОРЕКТНЕ ЗАВЕРШЕННЯ РОБОТИ З КОМП'ЮТЕРОМ.....	33
ТЕМА 6: ПОНЯТТЯ ПРО ПРОГРАМУ. РОБОЧИЙ СТІЛ. ЗАПУСК ПРОГРАМИ НА ВИКОНАННЯ З РОБОЧОГО СТОЛА	37
ТЕМА 7: ВІКНО ПРОГРАМИ. ЗАВЕРШЕННЯ РОБОТИ З ПРОГРАМОЮ.	42
ТЕМА 8: МИША. НАВЕДЕННЯ ВКАЗІВНИКА, ВИБІР ОБ'ЄКТІВ, ПЕРЕМІЩЕННЯ ОБ'ЄКТІВ, ПОДВІЙНЕ КЛАЦАННЯ.	47
ТЕМА 9: КЛАВІАТУРА КОМП'ЮТЕРА. ПРИЗНАЧЕННЯ ОСНОВНИХ КЛАВІШ.	51
ТЕМА 10: КЛАВІАТУРА КОМП'ЮТЕРА. ВІДПРАЦЮВАННЯ НАВИЧОК РОБОТИ З КЛАВІАТУРОЮ ТА МИШЕЮ.	58
ТЕМА 11: ПОВТОРЕННЯ ТЕМИ «ОСНОВНІ СКЛАДОВІ ТА ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРІВ. ПОЧАТКОВІ НАВИЧКИ РОБОТИ З КОМП'ЮТЕРОМ»	64
ПАМ'ЯТКА ДЛЯ БАТЬКІВ	71
ЛІТЕРАТУРА	72



Вступ

Діти 6-8 років вже «комп'ютеризовані». Незалежно від обставин, матеріального достатку в сім'ї, бажання батьків. Складність викладання інформатики в початковій школі полягає в тому, що діти асоціюють комп'ютер з джерелом ігор, а дорослі вважають, що самі по собі ігри з комп'ютером достатньо розвивають дитину і готують її до життя в інформаційному суспільстві. Спроби змінити це переконання викликають несвідомий супротив як дітей, так і їх батьків. Завдання початкового курсу інформатики полягає в тому, щоб спрямувати природну цікавість дитини інформаційними технологіями в правильне русло, навчити дитину сприймати комп'ютер як інструмент для роботи, як помічника в навчанні, а не як пристрій для комп'ютерних «стрілялок», «бродилок» або як домашній кінотеатр.

Основна мета курсу «Сходи́нки до інформатики» - сформувати в учнів початкових класів інформаційну культуру, тобто готовність до змістовної роботи з різноманітними джерелами інформації.

Здібність учнів розвивається в процесі діяльності, тому уроки слід будувати так, щоб урахувати вікові та індивідуальні особливості учнів. Не останнє місце потрібно приділяти й ігровій формі навчання. Оскільки учні початкових класів — особливі учні, їм дуже важко висидіти весь урок, та й час роботи дитини молодшого шкільного віку відповідно до санітарних норм має становити 15 хвилин, слід пропонувати учням на уроці різні види діяльності та завдання: ознайомлення з основами комп'ютерної грамотності, розвиток логічного мислення, уваги, спостережливості та пам'яті і, звичайно, блок набуття практичних навичок роботи на комп'ютері. Як показує практика, органічне поєднання цих складових дає позитивні результати: діти із задоволенням відвідують уроки інформатики, отримують початкові знання з предмета і не перевтомлюються.

Особлива увага під час проведення уроків повинна приділятися застосуванню здоров'язберігаючих технологій навчання, а саме:

- створення сприятливих умов навчання дитини в школі (відсутність стресових ситуацій, адекватність вимог, методик навчання та виховання);
- оптимальну організацію навчального процесу (відповідно до вікових, статевих, індивідуальних особливостей та гігієнічних норм);
- повноцінний та раціонально організований руховий режим.

В даному посібнику пропоную авторську розробку уроків з розділів «Комп'ютери та їх застосування» та «Основні складові комп'ютера. Початкові навички роботи з комп'ютером». Уроки відповідають програмі «Сходи́нки до інформатики. 2 клас».



Характеристики умов навчання учнів молодших класів на уроках інформатики

Під час вивчення курсу «Сходи́нки до інформатики» у початковій школі необхідно дотримуватись вимог та рекомендацій таких нормативних документів як:

- *Постанова кабінету міністрів України №462 від 20.04.11.* Про затвердження Державного стандарту початкової загальної освіти
- Державні санітарні правила і норми *ДСанПіН 5.5.6.009-98 (витяг)*
- *Влаштування та обладнання кабінетів комп'ютерної техніки в навчальних закладах та режим праці учнів на персональних комп'ютерах*
- ПРАВИЛА БЕЗПЕКИ під час навчання в кабінетах інформатики навчальних закладів системи загальної середньої освіти *Державний комітет України з нагляду за охороною праці- Наказ 16.03.2004 №81*

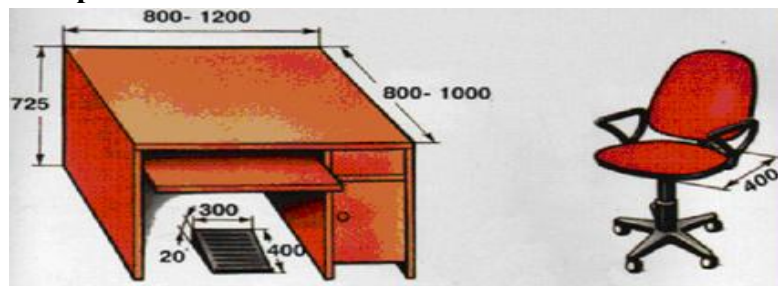
Так у **Державних санітарних нормах** **правилах** і зазначені наступні **Вимоги до приміщень та розташування робочих місць**:

- Кабінети інформатики не повинні розміщуватися у підвалах або напівпідвалах.
- Допускається мати площу на одне робоче місце не менше 4,5 кв. м.
- Приміщення кабінету інформатики повинне мати природне і штучне освітлення.
- Орієнтація вікон повинна бути на північ, північний схід, допускається, як виняток, — на північний захід
- Вікна повинні бути обладнані жалюзі і шторами.
- Підлога повинна мати антистатичне покриття і дозволяти проведення вологого прибирання.
- Стіни і стеля повинні мати покриття із матеріалів з матовою фактурою поверхні та колір холодних тонів
- У поле зору учнів, які працюють за комп'ютерами, не повинні потрапляти об'єкти, яскравість яких суттєво відрізняється від яскравості екрану — вікна, світильники.

Мікроклімат у приміщенні кабінету інформатики

- температура повітря - $19,5 \pm 0,5$ °C
- відносна вологість повітря - 60 ± 5 %
- швидкість руху повітря - 0,1 м/с

Вимоги до організації робочого місця



Правильна посадка при роботі за комп'ютером

- Сидіти прямо, не сутулячись, спину тримати рівно у вертикальному положенні;
- Плечі опущені та розслаблені;



- Ноги на підлозі та не перехрещені;
- Лікті, зап'ястки та кисті рук на одному рівні.
- Відстань від очей до екрана 40-80 см.

Вимоги до організації режиму праці учнів на персональних комп'ютерах

- Безперервна робота з екраном ПК для учнів:
 - 1-х класів – 10 хв.
 - 2-3 класів – 15 хв.
 - 4-х класів – 20 хв.

Ергономічними вимогами обмежений час роботи учнів різних вікових категорій за персональним комп'ютером, учитель завжди повинен проводити фізкультхвилинку на уроках та гурткових заняттях з використанням комп'ютерів. Адже у віці 6–7 років у організмі дитини немає функціональних можливостей для тривалої підтримки різноманітних стаціонарних станів, які виникають під час виконання різних видів діяльності. Це виявляється у швидкій втомі при фізичних та емоційних навантаженнях. Проведення фізкультхвилинки є найважливішою умовою проведення уроків інформатики в молодшій школі. Їх включають з метою попередження навчального стомлення.

Фізкультурні хвилинки проводяться, як правило, після 20-30 хв. роботи. Їх тривалість має бути в межах 2-3 хвилин. Комплекс вправ складається з 3-4 вправ для основних груп м'язів з 6–8 - разовим повторенням кожної. Рекомендується використовувати вправи на потягування, розтяжку грудних м'язів, м'язів стегна і гомілки, дихальні вправи.

У першому класі фізкультурні хвилинки необхідно проводити на кожному уроці, а, починаючи з другого і далі – на двох-трьох уроках. Наприкінці чверті й особливо навчального року кількість фізкультурних хвилинки знову можна збільшити.

Заміну комплексів фізкультурних хвилинки слід проводити не частіше одного разу на два тижні

В початковій школі кожна з тем уроку може перерости в активну фізкультпаузу. Так наприклад можна провести фізкультхвилинку у вигляді гри, правила проведення якої такі – якщо прозвучала назва пристрою введення інформації в комп'ютер присісти, якщо пристрою виведення – підстрибнути. Також можна підібрати таку фізкультпаузу, що буде сприяти не лише зняти втому, а й сприятиме розвитку в учнів пам'яті та уваги, логіки.





Фізкультхвилинки для молодших школярів

Варіант 1

Раз, два! – всі пірнають.
Три, чотири! – виринають.
П'ять, шість! – на воді
Кріпнуть крильця молоді.
Сім, вісім! – повторили
І за парту тихо сіли.

Варіант 2

Станьмо, діти, чітко в ряд.
Вирушаємо у сад.
Руки в гору піднімаєм,
Наче яблука зриваєм.
Назбираємо багато,
Щоб у зимку ласувати.
Швидше, діти, треба стати.
Будем дрова ми рубати.
Раз – підняли руки в гору,
Два – змахнули всі додолу.
І рубаємо завзято,
Хай тепло заходить в хату.

Варіант 3

Ми на човнику катались –
Веслами гребли.
Ми в квартирі прибирали –
Віником мели.
Ягоди ми збирали –
Багато раз ми присідали.
Сильний вітер до землі

Вправа № 7

Станьмо діти рівненько. Отак! Отак! (вийти з-за парт)
Вклонімося низенько. Отак! Отак! (нахилення тулуба вперед)
Далі руки отак в боки,
Веселенько підем в скоки! (стрибки)
Отак усі стриб! стриб!
А ніжками диб! диб!
Вгору ручки піднімай (вправа для нормалізації дихання)
І всі разом присідай!
Станьмо знов рівненько!...

Вправа № 8

Вже стомилися ми трішки, (ходьба на місці)
Вийдем, дітки, на доріжку.
Наші ручки: раз, два, три. (Поплескали)
Наші ніжки: раз, два, три. (Потупотіли)
Ось голівонька стомилась, (нахилення головою в сторони)
Вліво-вправо нахилилась: Раз, два, три.
Будем пальчики стискати, (стискання пальців рук)
Будем знову працювати.

Вправа 4

Где дерева молоді.
А вони ростуть, міцніють,
Вгору тягнуться, радіють.
Вітер віє нам в лице;
Захиталось деревце.
Вітерець все тихше, тихше,
Деревце все вище, вище!

Вправа 5

Стрибу-стрибу! Скоки-скоки!
Прилетіли дві сороки.
Прискакали жабенята,
Стали у танку кружляти.
Прибігла лисонька –
Заграла на скрипочці.
Скре-ке-ке, ква-ква-ква!
Щоб спочила голова.

Вправа № 6

Встаньте, діти, посміхніться,
Землі нашій уклоніться
За щасливий день вчорашній.
Всі до сонця потягніться,
Вліво, вправо нахиліться,
Веретенцем покрутіться.
Раз присядьте, два присядьте
І за парти тихо сядьте.



Шкільні заняття поєднують в собі психічне, статичне, динамічне навантаження на окремі органи та системи й на весь організм дитини в цілому. Тому для проведення фізкультхвилинки краще використовувати відео. (Додаток 2) Такі паузи підвищують працездатність, покращують емоційний стан та відволікають учнів від розумової діяльності.

Дуже важливі спеціальні вправи для збереження і поліпшення зору, профілактики короткозорості та інших захворювань очей. Навіть при невеликій її тривалості (1 хв), але регулярному проведенні вона є ефективним заходом профілактики втоми. Зорова гімнастика проводиться в середині заняття з комп'ютером (одна вправа) і після нього (одно-два вправи). Через 2-4 заняття вправи рекомендується міняти. Щоб зняти напругу в очах при роботі за комп'ютером, необхідно:

- кожні 1-2 години перемикає зір: дивіться удалину 5-10 хвилин
- закрити очі для відпочинку на 1-2 хвилини
- проробити 4-5 простих вправ, які залучають в роботу великі групи м'язів.

Гарний вплив на циркуляцію крові і на нерви надає погладження закритих очей, вібрація, натиск, масаж долонею і легка розминка.

Звичайно, вирішення проблеми збереження здоров'я дітей та підлітків потребує спільної уваги всіх зацікавлених у цьому: педагогів, медиків, батьків, представників громадськості. Однак особливе місце та відповідальність з оздоровчої діяльності відводиться освітній системі, яка повинна й має всі можливості для того, щоб зробити освітній процес здоров'язберігаючим, і в цьому випадку мова йде вже не просто про стан здоров'я сучасних школярів, а про майбутнє України.

Приклади вправ для проведення релаксації на уроках інформатики

Вправи для очей:

- ☐ Витягти праву руку вперед. Слідкувати очима, не повертаючи голови, за повільним рухом вказівного пальця витягнутої руки вліво і вправо, вгору і вниз. Повторити 4-5 раз.
- ☐ Швидко поморгати, закрити очі і посидіти спокійно, повільно рахуючи до 5. Повторити 5 разів.
- ☐ Подивіться на вказівний палець витягнутої руки на рахунок 1-4, потім переведіть погляд вдалину на рахунок 1-6. Повторити 1-2 рази.
- ☐ В середньому темпі проробити 3-4 кругові рухи очима в праву сторону, стільки ж в ліву сторону. Розслабляючи очні м'язи, подивитись вдалину на рахунок 1 -6. Повторити 1-2 рази.
- ☐ Міцно зажмури очі (рахувати до 3), відкрити їх і подивитись вдалину (рахувати до 5). Повторити 4-5 разів.
- ☐ Повільно перевести погляд вгору - вниз, потім навпаки. Повторити 3 рази.
- ☐ Уявіть перед собою велосипедне колесо, помітьте на ньому певну точку і слідкуйте за обертанням цієї уявної точки.
- ☐ Закрити очі (рахувати до трьох), відкрити їх і подивитись далеко-далеко (рахувати до п'яти). Повторити 5 разів.
- ☐ Міцно заплющити очі на 5 секунд, потім відкрити на 5 секунд. Повторити 6 разів. Швидко моргати протягом 30 секунд.



□ 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.

□ Витягнути праву руку вперед. Слідкувати очима, не повертаючи голови, за повільними рухами вказівного пальця витягнутої руки вліво й вправо, вверх і вниз. Повторити 4-5 раз.

Вправи для рук:

□ Поставити руки, зігнуті в ліктях, на край столу. Кисті рук підняти вгору долонями одна до одної. На рахунок – раз – прогнути долоні, на рахунок два – стиснути пальці в кулак.

□ Поставити напівзігнуті пальці на стіл. Кисті рук на стіл не класти. На рахунок – раз – підняти напівзігнутий палець вгору, на рахунок – два – пальці випрямити, на рахунок три – пальці зігнути, на рахунок чотири – поставити на місце. Виконати вправи над кожним пальцем не менше 3-4 разів.

□ Зігнути одну руку в кисті (до себе). Великий палець з допомогою іншої руки повинний дотягтися до руки. Вправа виконується поперемінно двома руками.

□ Розлабити руки, опустити вниз, потрясти злегка кистями.

□ Масаж долонь. Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. З'єднати долоні разом перед собою. На рахунок – раз – кінчики пальців лівої руки рівномірно рухаються вниз до кінця долоні правої руки, на рахунок два – вихідні положення, на рахунок три – кінчики пальців лівої руки рівномірно рухаються вниз до кінця долоні лівої руки, на рахунок – чотири – вихідні положення.

□ Захопивши великим і вказівним пальцями правої руки палець лівої руки, злегка потягнути його. На рахунок раз – потягнути палець, на рахунок два – відпустити. Потім потягнути пальці правої руки.

□ Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. Кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз – кінчики пальців стиснути так, щоб вони торкнулися верхньої частини долоні; на рахунок два – випрямити пальці.

□ З'єднати долоні разом перед собою. На рахунок раз — роблячи упор на пальці, роз'єднати долоні в сторони; на рахунок два – з'єднати долоні разом; на рахунок три – роблячи упор на долоні, відхилити пальці лівої руки від правої; на рахунок чотири – привести пальці у вихідне положення.

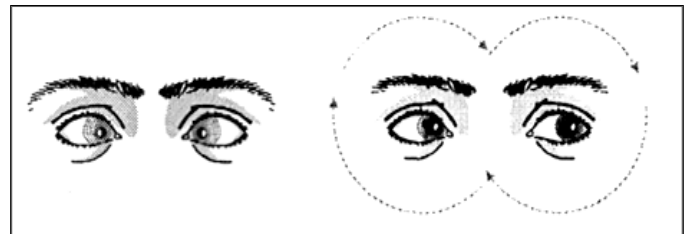
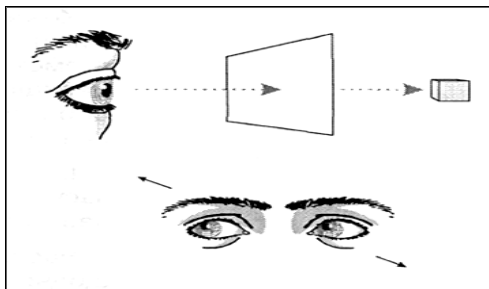
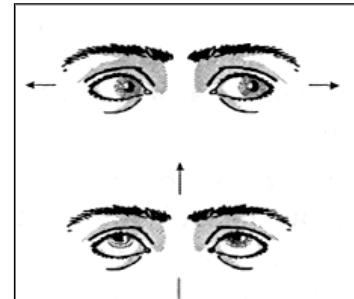
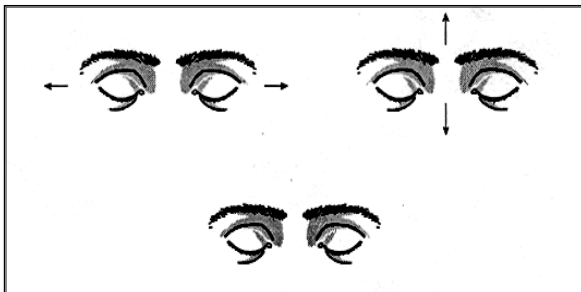


Стенд-пам'ятка

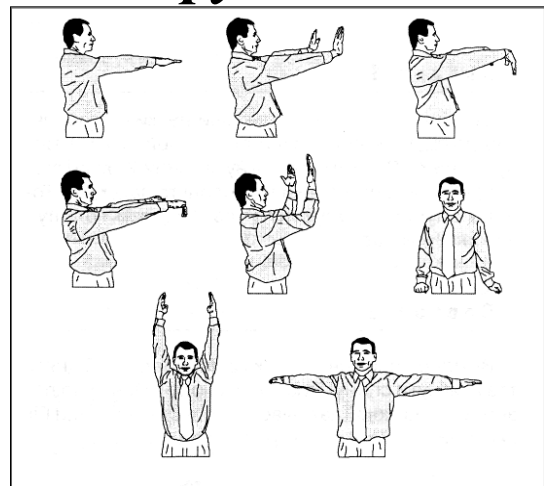
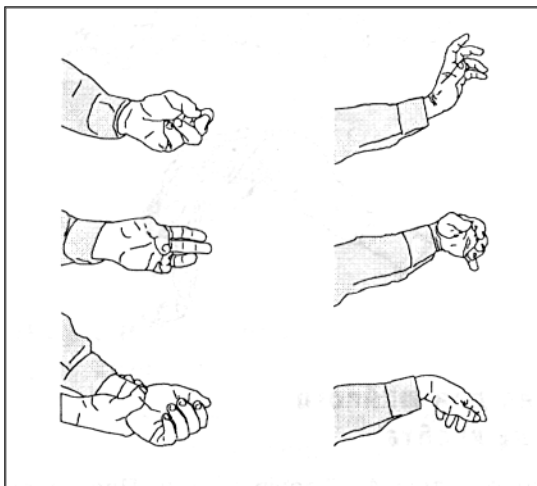
Відстань від очей до екрана має бути 50 -60 см. Схиляючись до монітора, ти псуєш свій зір.



Комплекс вправ для очей



Комплекс вправ для рук





**Календарно-тематичне планування
курсу «Сходи́нки до інформатики»
для 2-го класу
(фрагмент)**

№	№	Зміст навчального матеріалу	
Тема 1. Комп'ютери та їх застосування. (3 год.)			
1	1	Правила поведінки і безпеки життєдіяльності (БЖ) в комп'ютерному класі.	
2	2	Можливості Комп'ютера.	
3	3	Сучасні комп'ютери та їх застосування.	
Тема 2. Основні складові комп'ютера. Початкові навички роботи з комп'ютером.(8 год.)			
4	1	Складові комп'ютера (системний блок, пристрої введення (миша, клавіатура), пристрої виведення (монітор, принтер)).	
5	2	Підготовка комп'ютера до роботи. Коректне завершення роботи з комп'ютером.	
6	3	Поняття про програму. Робочий стіл. Запуск програми на виконання з Робочого стола.	
7	4	Вікно програми. Завершення роботи з програмою.	
8	5	Миша. Наведення вказівника, вибір об'єктів, переміщення об'єктів, подвійне клацання.	
9	6	Клавіатура. Клавіатура комп'ютера. Призначення основних клавіш.	
10	7	Клавіатура комп'ютера. Відпрацювання навичок роботи з клавіатурою та мишею.	
11	8	<i>Узагальнення та систематизація знань</i>	



Тема 1: Техніка безпеки під час роботи з комп'ютером і правила поведінки в комп'ютерному класі.

Мета:

Навчальна: ознайомити дітей з правилами техніки безпеки й поведінки в кабінеті інформатики;

Розвиваюча: розвивати вміння і навички роботи з комп'ютером;

Виховна: виховувати почуття порядку, правильної поведінки на уроках інформатики.

Матеріали та обладнання: комп'ютерна презентація «урок_1.ppt», роздатковий матеріал, пам'ятка закладка.

Структура уроку

- I. Організаційний етап.**
- II. Мотивація навчальної діяльності (ребуси).**
- III. Оголошення теми та мети уроку.**
- IV. Засвоєння нових знань та навичок** (бесіда з постановкою проблемних питань, гра «Вірно-невірно»).
- V. Фізкультхвилинка** (ознайомлення основними вправами, отримання пам'яток).
- VI. Підсумок уроку** (гра «Знайди відповідність»).
- VII. Повідомлення інформації про домашнє завдання.**

Хід уроку

I. Організаційний етап.

На перерві: підготовка дошки, унаочнення, робочих місць учнів, вчителя.

На уроці:

- Підготовка учнів до уроку (займають робочі місця, організовують робочий простір).
- Вчителю звернути увагу на самопочуття та зовнішній вигляд учнів.
- Привітання. Знайомство.
- Відмітити присутніх.
- Робота по організаційних питаннях:
 - оголосити структуру навчальної програми на рік;
 - вимоги до навчального приладдя (зошит, підручник тощо);
 - з'ясувати хто з учнів вже відвідували комп'ютерні курси та знайомі з роботою за комп'ютером;
 - виявити учнів, які мають бажання взяти участь у конкурсі «Бобер»;
 - інші питання.

II. Мотивація навчальної діяльності.

Давайте розгадаємо з вами декілька ребусів

(інформатика)	(інформація)	(комп'ютер)

Сьогодні ви розпочинаєте вивчати новий предмет «Інформатику» який вивчає способи опрацювання інформації за допомогою комп'ютерів.



«Сходінки до інформатики». Чернова О.І.

Але справа ця непроста. Ви вже, напевно, зрозуміли, людина, що працює на комп'ютері, трохи чарівник. А ви бажаєте стати чарівниками і навчитися творити чудеса? Тоді ми вирушаємо у цікаву та захоплюючу подорож країною ІНФОРМАТИКА, де на вас чекають захоплюючі пригоди. Ви дізнаєтеся, з чого складається і де використовується комп'ютер, що таке інформація та інформаційні процеси, алгоритми. Познайомитеся з історією створення обчислювальних пристроїв, навчитесь працювати з клавіатурою та комп'ютерною мишкою, малювати, виконувати обчислення за допомогою комп'ютерних програм. Наприкінці нашої подорожі виявиться, що багато чого ви вмєте робити краще і швидше за дорослих.

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

III. Оголошення теми та мети уроку.

Тема нашого уроку «Техніка безпеки під час роботи з комп'ютером і правила поведінки в комп'ютерному класі».

IV. Засвоєння нових знань та навичок. (бесіда з постановкою проблемних питань).

Давайте з'ясуємо

- Навіщо потрібен людині комп'ютер? Чому кожен прагне якнайшвидше придбати собі цей пристрій?
- Чи ви займалися на комп'ютері раніше? Можливо, в когось удома є комп'ютер?
- Чи відвідували ви комп'ютерні заняття, гуртки? Чи сподобалося вам працювати з комп'ютером? З якими програмами працювали?
- Яку користь вам приносять ці заняття? В яких умовах ви працюєте на комп'ютері?
- Чи допомагає вам тато (мама) під час роботи?
- А чи бували ви у кабінетах інформатики раніше? Чим вони відрізняються від інших кабінетів?
- А що ж входить до складу робочого місця учня? (*Комп'ютер і стіл.*)
- Що ви бачите перед собою? (*Монітор, миша, клавіатура, системний блок, акустичні пристрої.*)
- А що ще ви хотіли б покласти на свій робочий стіл? Як ви думаєте, чи всі предмети можна тримати на робочому місці, біля комп'ютера? Які можна?
- Ось я, наприклад, дуже люблю іграшки. І, звісно, в мене є улюблена іграшка. Чи можу я тримати її на робочому місці? Чому не можу?
- А мій брат дуже полюбляє їсти і постійно щось споживає. Чи можна йому покласти свою улюблену шоколадку на робочий стіл і поєднувати корисне з приємним — їсти й працювати за комп'ютером?
- А якщо у вас був урок малювання чи математики, а потім урок інформатики. Чи потрібно класти на робочий стіл фарби, лінійку, циркуль, олівці? (*Заборонено приносити на робоче місце особисті речі, крім зошита й ручки.*)
- Якщо на вулиці зима, вам дуже холодно і у вас урок інформатики. Чи підете ви на урок у шубці, шапці, рукавицях і будете в такому вигляді працювати? Правильно, у верхньому одязі не можна йти до кабінету інформатики, бо вам не зручно буде працювати. (*Заборонено ходити по класу у верхньому одязі чи приносити його з собою.*)
- Якщо ви хочете працювати за комп'ютером і мати гарну осанку, добрий зір, то як потрібно правильно сидіти за столом? (*Щоб можна було не нахилиючись користуватися клавіатурою і водночас повністю бачити зображення на екрані дисплея. Відстань від монітора до очей має бути не менше 50-60 см.*)



- Іде урок, вам закортіло подивитися, чим займається ваш друг за сусіднім комп'ютером. Ви встанете й підете до його робочого місця або почнете перегукуватись, з'ясовуючи, як у кого справи? *(Заборонено ходити по комп'ютерному класу й голосно розмовляти.)*
- Якщо вчитель дав завдання надрукувати текст, а вам дуже хочеться помалювати або пограти в комп'ютерні ігри. Що ви будете робити? Слухати вчителя чи виконувати те, що вам до душі? *(Виконувати слід тільки зазначене вчителем завдання. Категорично заборонено виконувати інші роботи.)*
- Друкуючи текст без особливого бажання, ви будете висловлювати своє незадоволення, сильно тиснувши на клавіші клавіатури? *(На клавіші клавіатури потрібно натискати плавно, не припускаючи ударів.)*
- Якщо під час заняття на комп'ютері виникнуть труднощі в роботі приладів, чи візьметесь ви їх лагодити самостійно? *(У випадку виникнення неполадок треба повідомити вчителя; не намагатися самостійно відрегулювати апаратуру або усувати в ній неполадки.)*
- Що після закінчення уроку інформатики ви залишите на робочому місці? *(На робочому місці не потрібно залишати зайвих предметів.)*
- Як ви будете поводитися, якщо помітили несправності в роботі приладів або відчули дивний запах паленого? *(У разі виникнення незвичайного звуку або вимкнення апаратури потрібно негайно припинити роботу й довести це до відома вчителя; у разі відчуття запаху паленого слід припинити роботу, вимкнути апаратуру й повідомити про це вчителя. Якщо необхідно, допомогти гасити пожежу.)*
- Подивіться під столи. Що ви там бачите? Багато шнурів. Як, на вашу думку, потрібно сидіти, як ставити ноги? Чи можна розмахувати ногами, крутитися? Цим ми можемо пошкодити роботу пристроїв і своє здоров'я, і тому в разі потрапляння людини під напругу необхідно знеструмити відповідне робоче місце, надати першу долікарську допомогу й викликати «швидку».
- Скажіть, діти, кого ми викликаємо на допомогу під час виникнення пожежі? Яка служба за це відповідає? *(У разі виникнення пожежі необхідно знеструмити кабінет, викликати пожежну команду й приступити до гасіння пожежі засобами, які є.)*
- Як довго ви займаєтеся на комп'ютері вдома (в інших місцях)? Скільки часу проводите за комп'ютером? *(працювати за комп'ютером молодшим школярам можна не більше 15 хвилин. Після цього потрібно виконати фізкультурні вправи для спини, шиї, рук, очей)*

V. Фізкультхвилинка.

Веселий відпочинок

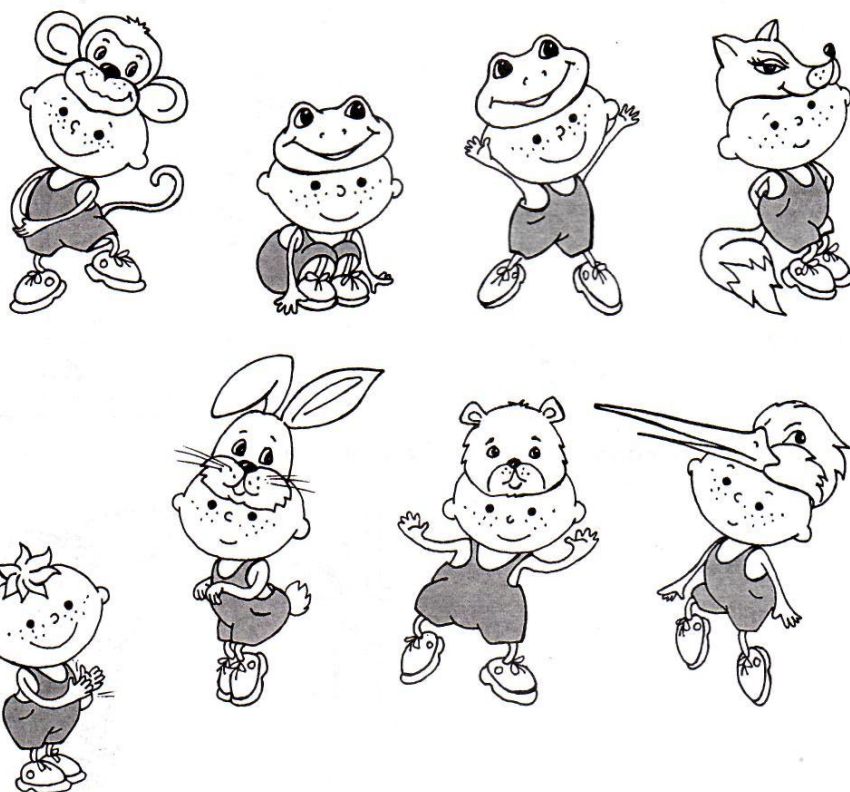
Працюючи за комп'ютером, обов'язково треба час від часу відпочивати: виконувати веселу зарядку. Тоді ви будете не тільки розумними, але й здоровими та сильними.

Пустунчик дуже любить чарівну та веселу зарядку. Спробуйте і ви.

Хто здоровим хоче бути,

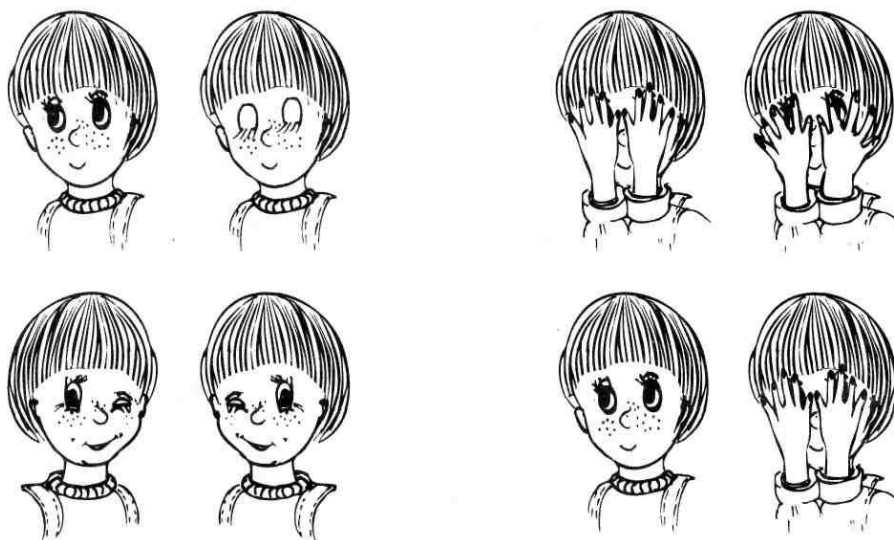
Про зарядку не забудь!

Перетворюємось на звірят. Розгляньте малюнки та скажіть, на кого перетворювався Пустунчик? Можете спробувати вигадати свої вправи.

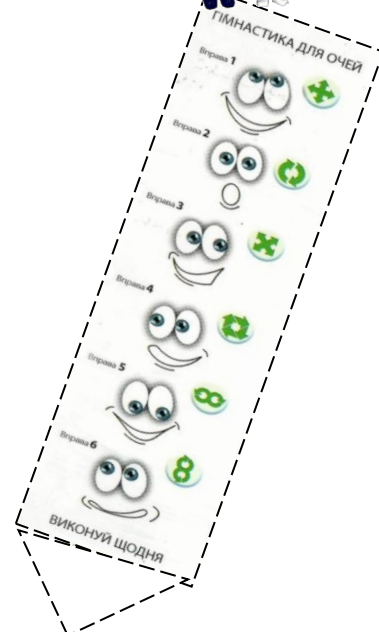
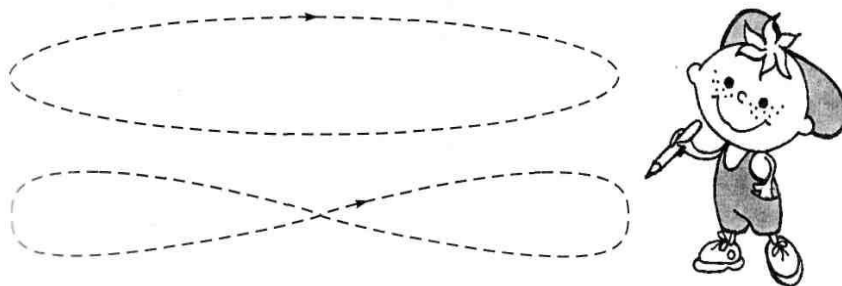


Вправи для очей

Відпочиваючи, не можна забувати про очі, адже вони теж втомлюються. Приготувалися? Уважно придивіться на малюнки, які вправи виконує дівчинка. Спробуйте повторити.



Пустунчик намалював для нас фігури. Обведіть ці фігури, не відриваючи олівця від аркуша. Потім спробуйте очима «пройти» цими доріжками кілька разів.



Чи знаєте ви, коли наші очі відпочивають? Під час сну або ж якщо просто заплющити очі. А ще, коли дивимось вдаль, туди, де сходяться небо і земля — на самий обрій.

Для того щоб ви не забували які вправи необхідно виконувати під час роботи за комп'ютером, я вам хочу подарувати таку пам'ятку. Пам'ятайте про ці вправи для очей та обов'язково виконуйте їх.

А тепер пропоную вашій увазі гру «Вірно-невірно». Я вам показую малюнки, а ви говорите на якому з них правильно вчинив хлопчик.

Правила безпечної роботи з комп'ютером



Ніколи не допускай безладу на робочому місці!



Готуючись до роботи з комп'ютером, наведи лад на столі

Правила безпечної роботи з комп'ютером



Так сидіти не можна! Це шкідливо для твого здоров'я



Сядь зручно: спину тримай рівно, ноги постав на підлогу



Схиляючись близько до монітора, ти псуєш зір



Відстань від очей до екрана має бути 50–60 см



Не торкайся задньої панелі монітора та системного блоку. Не чіпай дротів! Це НЕБЕЗПЕЧНО!





і т.д. (презентація «урок 1.ppt»).

VI. Підсумок уроку.

Знайдіть відповідність:



Не клади речі
на клавіатуру.

Не торкайся дротів
і розеток.

Не пустуй у комп'ю-
терному класі.

Не їж у комп'ю-
терному класі.

Не ремонтуй комп'ю-
тер самотужки.

Не торкайся задніх
стінок системного
блока та монітора.



VII. Повідомлення інформації про домашнє завдання

- Вивчити правила поведінки й правила техніки безпеки в комп'ютерному класі
- з підручника прочитати ст 6-7
- запитати у батьків яка їх професія та як вони використовують комп'ютер у своїй професійній діяльності.



Тема 2: Можливості комп'ютера.

Мета:

Навчальна: повторити правила з техніки безпеки на уроці; ознайомити учнів з можливостями комп'ютера.

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

Виховна: виховувати дбайливе ставлення до устаткування кабінету.

Матеріали та обладнання: квітка рішень «Професії комп'ютера», лото «Де використовують комп'ютер», програма «Сходи́нки/ Сфери застосування ПК», зошит, підручник.

Структура уроку

- I. Організаційний етап.
- II. Актуалізація опорних знань (фронтальне опитування, робота із зошитом).
- III. Оголошення теми та мети уроку.
- IV. Мотивація навчальної діяльності.
- V. Засвоєння нових знань та навичок (розповідь, квітка рішень, перегляд презентації програми «Сходи́нки/ Сфери застосування ПК»,).
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Релаксація.
- VIII. Застосування знань та навичок (гра-лото «Де використовують комп'ютер»).
- IX. Підсумок уроку. (робота із зошитом, складання розповіді за малюнком).
- X. Повідомлення інформації про домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний етап.

На перерві: підготовка дошки, унаочнення, робочих місць учнів, вчителя.

На уроці:

- Підготовка учнів до уроку (займають робочі місця, організовують робочий простір).
- Вчителю звернути увагу на самопочуття та зовнішній вигляд учнів.
- Привітання.
- Відмітити присутніх.
-

II. Актуалізація опорних знань.

На минулому уроці ви ознайомилися з правилами техніки безпеки в комп'ютерному класі, вчили ці правила вдома. А зараз перевіримо, як ви їх засвоїли.

- Яких правил потрібно дотримуватися в кабінеті інформатики?
- Чи можна в кабінет інформатики приносити їжу чи напої?
- Як потрібно поводитися з клавіатурою?
- Що потрібно зробити, як тільки всі зайшли до класу?
- Чи можна включати комп'ютер без дозволу вчителя?
- Де повинна знаходитись миша?
- На якій відстані від екрана монітора треба сидіти?



«Сходінки до інформатики». Чернова О.І.

Давайте заповнимо на зошит (ст. 2)

Завдання	Відповіді
1. У КОМП'ЮТЕРНОМУ КЛАСІ Пригадай правила безпечної роботи та поведінки в комп'ютерному класі. Встав пропущені слова. - Не розпочинай роботу за комп'ютером без . - Сиди правильно: спина , лікті , ноги . - Слідкуй, щоб відстань від очей до екрана монітора була не меншою від см. - Під час роботи за комп'ютером руки мають бути . - Не екрана монітора. - Не клади на клавіатуру. - Не торкайся задньої панелі монітора і системного . Не чіпай , це не безпечно. 2. Знайди відмінності на малюнках та обведи їх. Склади невеличке оповідання за цими малюнками. 	Завдання 1. - Не розпочинай роботу за комп'ютером без дозволу вчителя. - Сиди правильно: спина рівно, лікті на столі, ноги на підлозі. - Відстань від очей монітора не менша 50см. - Під час роботи за комп'ютером руки повинні бути чисті та сухі - Не торкайся екрана монітора - Нічого не клади на клавіатуру - Не торкайся задньої панелі монітора і системного блоку. Не чіпай дріт, це небезпечно. Завдання 2. (5 відмінностей)

III. Оголошення теми та мети уроку.

Діти, сьогодні ми ознайомимося з можливостями комп'ютера. Отже, тема нашого уроку — «Що може комп'ютер».

IV. Мотивація навчальної діяльності.

Давайте подумасмо, чи використовують комп'ютер у повсякденному житті?

V. Засвоєння нових знань та навичок.

(Слухання розповіді «Що може комп'ютер» (с. 6, 8) з підручника «Сходінки до інформатики, 2 клас». У ході розповіді складається квітка рішень «Хто використовує комп'ютер»)

Елзек — чудернацький хлопчик з великими блакитними очима — прилетів на Землю з Платони сонячних золотавиків. Першою людиною, з якою він познайомився, була дівчинка Ганнуся. Вперше почувши від Ганнусі про комп'ютер, Елзек дуже зацікавився ним.

— Як добре, — сказала Ганнуся, — що у мене з'явився такий незвичайний друг. Я розповім тобі все, що знаю про комп'ютер, а ти мені — про свою планету.

Для того щоб пояснити Елзикові, як на планеті Земля використовують комп'ютер Ганнуся і її друг гномик Мудрунчик повели його на екскурсію.

Друзі зайшли до найближчого супермаркету і купили цукерок. Там біля кожної каси стоїть комп'ютер. Ганнуся пояснила, що спеціальний пристрій зчитує код товару і передає його в комп'ютер. Той визначає ціну товару та додає її до вартості покупки. (Продавець)

Гномик Мудрунчик повів друзів на кіностудію. Тут вони довідалися, як комп'ютер допомагає створювати кінофільми, мультфільми. Комп'ютер використовують для створення спеціальних ефектів, музики, малюнків персонажів мультиплікаційних фільмів та багато чого іншого. (Мультиплікатор, композитор)



Працівники кіностудії використовують комп'ютери також для розробки костюмів та моделювання зачісок героїв. Елзікові це сподобалося найбільше. Він навіть вирішив спробувати підібрати собі новий костюм. *(Костюмер, дизайнер, перукар)*

Поруч із кіностудією — каса попереднього продажу залізничних та авіаквитків. Тут комп'ютер зберігає відомості про всі маршрути, наявність вільних місць, ціну квитків, допомагає вибрати найкращий маршрут. *(Касир)*

— Багато комп'ютерів на нашій планеті з'єднані між собою в **комп'ютерні мережі**, — розповіла Елзікові Ганнуся. — Тому люди можуть знайомитися з інформацією, яка розміщена на різних комп'ютерах, передавати її з одного комп'ютера на інший. Наприклад, для того щоб замовити та оплатити квиток на потяг, не обов'язково приходити, як раніше, до залізничних кас. Це можна зробити з домашнього комп'ютера, використавши комп'ютерну мережу.

Найбільша комп'ютерна мережа з'єднує дуже багато комп'ютерів, які розміщені в різних куточках Землі. Називається ця комп'ютерна мережа — **Інтернет**. Ганнусин тато працює у проектному інституті. Діти завітали до нього на роботу та дізналися, що вченим та інженерам комп'ютер допомагає виконувати різноманітні обчислення, розв'язувати складні задачі. *(Вчений, інженер)*

— Інженери використовують комп'ютери для проектування нових будинків, мостів, — пояснив тато Ганнусі. — Вони допомагають конструювати космічні ракети, літаки та складні машини.

Далі друзі завітали до школи, де навчається Ганнуся. Елзік одразу поцікавився, чи багато в Ганнусиній школі комп'ютерів.

— Так, чимало, — відповіла Ганнуся. — Комп'ютер є у директора школи. На цьому комп'ютері зберігається інформація про всіх учнів школи, їхні оцінки, інформація про їхніх батьків. Там також містяться відомості про всіх учителів школи. Цей комп'ютер використовується для складання і зберігання розкладу уроків і гуртків, для планування роботи школи. *(Директор школи)*

Комп'ютери у навчальних кабінетах вчителі використовують для підготовки та проведення уроків. Наприклад, на уроках музики можна послухати музичні твори у виконанні відомих музикантів, на уроках малювання — переглянути репродукції картин з музеїв, на уроках природознавства — побачити визначні місця нашої країни та інших країн світу, послухати цікаві розповіді про них. *(Вчитель)*

— Давайте завітаємо до шкільної бібліотеки, — запропонувала Ганнуся. — Там також є комп'ютер. Саме він зберігає інформацію про те, які книжки є в бібліотеці, на якій полиці вони знаходяться, кому які книжки видано і коли їх потрібно повернути. Він також допоможе нам знайти потрібну книжку. *(Бібліотекар)*

— Усі комп'ютери школи з'єднані в комп'ютерну мережу, — повідомила Ганнуся, — і мають доступ до всесвітньої мережі Інтернет. Тому вчителі і учні можуть обмінюватися інформацією, шукати потрібну інформацію на інших комп'ютерах, як нашої школи, так і в усьому світі.

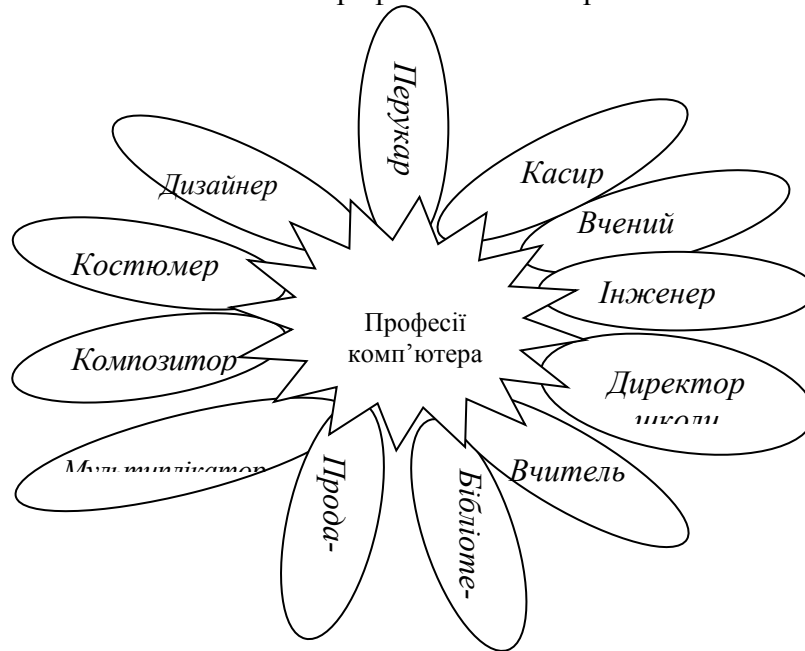
- Що зацікавило Елзіка?
- Чим корисний комп'ютер у супермаркеті?
- Для чого використовують комп'ютер у супермаркеті?
- Навіщо комп'ютер у залізничних та авіакасах?
- Чим корисний комп'ютер для інженерів?
- Яка роль комп'ютера в будинках моделей?



«Сходінки до інформатики». Чернова О.І.

- Як використовують комп'ютер у перукарнях?

Отже, у нас вийшла ось така квітка професій комп'ютера.



Вам на домашнє завдання було поцікавитись у батьків чи використовують вони у своїй професійній діяльності комп'ютер та як саме. Є бажаючі виступити? (Відповіді дітей)
Молодці, ви впоралися із цим завданням, зрозуміли ситуації і знайшли правильний вихід із кожної з них. Мабуть, трішки стомилися? Давайте відпочинемо.

VI. Фізкультхвилинка

Гра «Чотири стихії»

Учитель: - Діти, які ви знаєте чотири стихії?

Діти: - Земля, вода, повітря, вогонь.

Учитель: - Молодці. А тепер покажіть руками слідувачі сигнали: «Повітря!»

Діти: Руки вгору.

Учитель: - Земля!

Діти: Руки вниз.

Учитель: - Вода!

Діти: Руки вперед.

Учитель: - Вогонь!

Діти: Руки вгору і трясуть кистями.

Дана вправа виконується 2-3 рази.

А зараз ми перейдемо до роботи з комп'ютером. Пригадайте правила безпечної роботи за комп'ютером.

- На якій відстані від екрана монітора треба сидіти?
- Як потрібно працювати з клавіатурою?
- Які будуть ваші дії якщо виникне якась проблема під час роботи з комп'ютером?

Сьогодні ми ознайомимося з програмою «Сходінки» та розглянемо презентацію «Сфери застосування ПК». Запрошую вас у цікаву комп'ютерну подорож. Ви побуваєте в різних місцях, де використовують комп'ютер. Для перегляду слайдів натискайте клавішу «Пропуск» — найдовшу клавішу на клавіатурі. Можете також скористатися клавішами зі стрілками:





VII. Релаксація.

Вправи для очей:

1. **Закрити** очі (рахувати до трьох), **відкрити** їх і **подивитись** далеко-далеко вдаль (рахувати до 5). Повторити 5 разів.
2. **Міцно заплющити** очі на 5 секунд, потім відкрити на 5 секунд. Повторити 6 разів. Швидко моргати протягом 30 секунд.

Вправи для рук.

Масаж долонь. Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. З'єднати долоні разом перед собою. На рахунок раз - кінчики пальців лів руки рівномірно рухаються вниз до кінця долоні правої руки, на рахунок два - вихідне положення, на рахунок три - кінчики пальців правої руки рівномірно рухаються вниз до кінця долоні лівої руки, на рахунок чотири - вихідне положення.

VIII. Застосування знань та навичок.

Гра-лото «Де використовують комп'ютер». (Дітям роздаються в довільному порядку картки лото і вони складають його, даючи відповідь для якої професії характерне таке завдання)

Моделювання	ПК є незамінним інструментом для створення газет, журналів та книжок
Видавництво	ПК полегшує архітектору проектування будинків
Будівництво	У комп'ютерну картотеку міліції заносять інформацію про злочинців. Це полегшує роботу міліціонерів
Міліція	ПК не лише відтворює музику, а й допомагає композитору створювати та дописувати нові пісні
Музика	У пам'яті ПК зберігається інформація про грошові рахунки клієнтів та банківські операції
Банк	Перукар разом із ПК добирає найкращу зачіску до лица
Салон краси	ПК допомагає лікарям досліджувати стан здоров'я людини й призначати необхідне лікування
Медицина	ПК містить інформацію про розклад руху поїздів та наявність вільних місць у них
Залізниця	Разом з ПК ти швидко знайдеш потрібну книгу в бібліотечному каталозі
Бібліотека	ПК знає ціни всіх товарів у магазині й допомагає касиру швидко підрахувати вартість твоїх покупок
Супермаркет	З допомогою ПК можна не лише дивитися мультфільми, а й створювати їх
Мультиплікація	Конструктор використовує ПК, моделюючи нові автомобілі

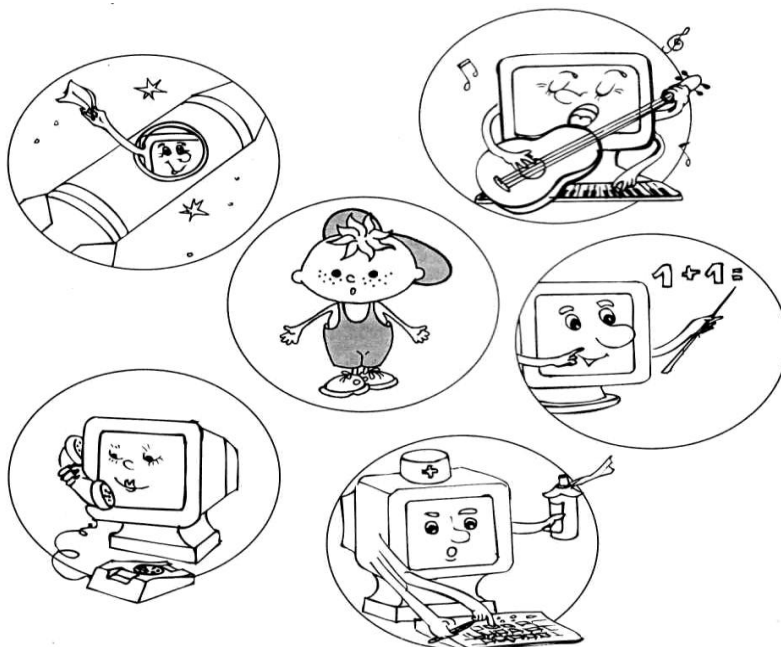


«Сходінки до інформатики». Чернова О.І.

ІХ. Підсумок уроку. Попрацюємо над завданнями, які подані у зошиті (ст.4, завд. 1-3)

Завдання		Відповіді								
1. Для чого потрібен комп'ютер людям різних професій?Заповни таблицю. <table><tr><td>Професія</td><td>Для чого використовує комп'ютер</td></tr><tr><td>Вчитель</td><td></td></tr><tr><td>Лікар</td><td></td></tr><tr><td>Бібліотекар</td><td></td></tr></table>		Професія	Для чого використовує комп'ютер	Вчитель		Лікар		Бібліотекар		<u>Завдання 1.</u> Вчитель – демонструє учням навчальні матеріали Лікар – обстежує пацієнтів Бібліотекар – веде облік книг
Професія	Для чого використовує комп'ютер									
Вчитель										
Лікар										
Бібліотекар										
2. Відгадай загадку. Ця всесвітня павутина Стільки знає – просто диво! З нею вчись ти працювати – Теж багато будеш знати		<u>Завдання 2.</u> Інтернет								
3. Яке слово заховалось у потязі?  Відповідь: ІНФОРМАТИКА		<u>Завдання 3.</u> Інформатика								

Наш урок добігає кінця. Залишилось останнє завдання. Спробуйте скласти невеличку історію про те, що вміє комп'ютер.



Х. Повідомлення інформації про домашнє завдання.

Зошит – с.5 №4



Тема 3: Сучасні комп'ютери.

Мета:

Навчальна: ознайомити з різними видами комп'ютерів, закріпити знання про сфери використання ПК та правил безпечної роботи з ним.

Розвиваюча: розвивати логічне мислення, інтерес до предмету.

Виховна: виховувати творчу особистість.

Матеріали та обладнання: презентація «урок 3.ppt», магнітні картки «Види комп'ютерів», робочий зошит.

Структура уроку

- I. Організаційний етап.
- II. Перевірка домашнього завдання.
- III. Актуалізація опорних знань (складання розповіді).
- IV. Оголошення теми та мети уроку.
- V. Засвоєння нових знань та навичок (демонстрація презентації).
- VI. Застосування знань та навичок (робота із зошитом).
- VII. Фізкультхвилинка.
- VIII. Підсумок уроку (магнітні картки «Види комп'ютерів», гра «Пантомімо»).
- IX. Повідомлення інформації про домашнє завдання.
- X. Рефлексія (розгадування ребусів).

Хід уроку

I. Організаційний етап.

На перерві: підготовка дошки, унаочнення, робочих місць учнів, вчителя.

На уроці:

- Підготовка учнів до уроку (займають робочі місця, організовують робочий простір).
- Вчителю звернути увагу на самопочуття та зовнішній вигляд учнів.
- Привітання. Відмітити присутніх. Призначити чергових.

II. Перевірка домашнього завдан-

ня. Зошит – с.5 №4

III. Актуалізація опорних знань.

Розгляньте малюнки та скажіть, як люди даних професій можуть використовувати комп'ютер?

IV. Оголошення теми та мети уроку.

V. Засвоєння нових знань та навичок. (Розповідь вчителя з демонстрацією презентації)

Якось Елзик попросив Ганусю розповісти йому які бувають комп'ютери та як їх використовують?

Дівчинка розповіла, що вдома її старший брат використовує для пошуку інформації в Інтернеті **Персональний комп'ютер**, а також він слухає музику, друкує текст, дивиться фільми тощо. Цей комп'ютер великий за розміром тому його не можна з собою у подорож, коли йдеш до товариша у гості.

Потім Гануся пригадала, що влітку до бабусі, вона брала з собою **ноутбук**, а її сусідка Оленка **нетбук**. Це були менші за розмірами комп'ютери, але вони виконували майже всі дії





«Сходінки до інформатики». Чернова О.І.

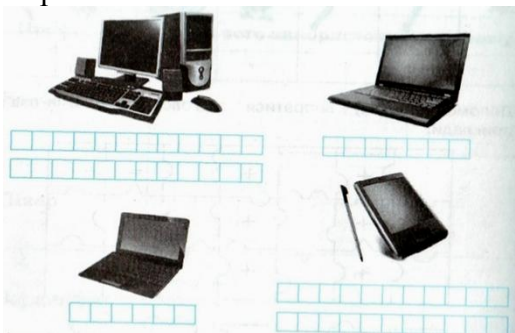
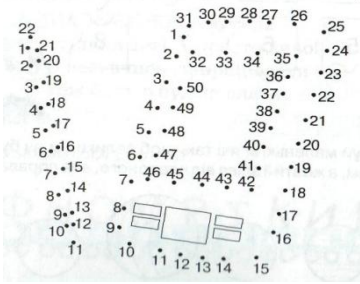
що й стаціонарний персональний комп'ютер. Щоправда, нетбук краще використовувати для роботи з мережею Інтернет, тому він так і називається – нетбук. Існують ще **Планшетні комп'ютери** — це порівняно новий вид портативних комп'ютерів. Для введення даних у них використовується не клавіатура і миша, а чутлива до дотиків поверхня екрана. Планшетні комп'ютери здебільшого використовуються для перегляду відеофільмів, прослуховування аудіозаписів, читання електронних книжок, а також для роботи в Інтернеті.

Гномик Мудрунчик підказав Ганусі, що він та його друзі використовують **кишенькові персональні комп'ютери - сматрфони**. Вони маленькі, не мають клавіатури, інформація до них вводиться за допомогою сенсорного екрану, дотиком або спеціальною паличкою – **стілусом**.

Гануся також пригадала, що нещодавно вона бачила по телевізору передачу, у якій розповідалося про **мікрокомп'ютери** та **суперкомп'ютери**. Мікрокомп'ютери такі маленькі, що їх вбудовують у годинники, телефони, окуляри і навіть одяг. А суперкомп'ютери навпаки дуже великі та використовують для збереження та опрацювання великих баз даних (великої кількості інформації).

Але найбільше Елзика здивував гномик Мудрунчик, який поділився своєю таємницею, що у нього вдома є чарівний комп'ютер. Цьому комп'ютеру Мудрунчик може зателефонувати, повертаючись додому, та наказати щоб комп'ютер вмикнув світло до його приходу, набрав теплої води у ванну, підігрів води у чайнику, або вмикнув музику. Гануся підтвердила, що вона також чула що й справді уже існують такі комп'ютери та називаються вони **«розумний дім»**.

VI. Застосування знань та навичок.

Завдання	Відповіді
1. Підпиши кожен комп'ютер і пригадай його призначення. 	• Персональний комп'ютер • Ноутбук • Нетбук • Кишеньковий комп'ютер (смартфон)
2. З'єднай точки у порядку зростання чисел. Для чого призначений пристрій, який ти отримав? Запиши його назву. 	Смартфон, стилус



VII. Фізкультхвилинка

1) Гра «Чотири стихії»

Учитель: - Діти, покажіть руками слідуючі сигнали: «Повітря!»

Діти: Руки ввєрх.

Учитель: - Земля!

Діти: Руки вниз.

Учитель: - Вода!

Діти: Руки вперєд.

Учитель: - Вогонь!

Діти: Руки ввєрх і трясуть кистями.

Дана вправа виконується 2-3 рази.

2) Гра «Навпаки»

Учитель: - Діти, скажіть, будь ласка, що протилєжне повітрю?

Діти: - Земля.

Учитель: - А що протилєжне вогню?

Діти: - Вода.

Учитель: - Тепєр ми нашу гру «Чотири стихії» будемо грати навпаки. Для певної назви стихії – показуємо протилєжну.

Учитель: - Земля!

Діти: Руки ввєрх.

Учитель: - Повітря!

Діти: Руки вниз.

Учитель: - Вогонь!

Діти: Руки вперєд.

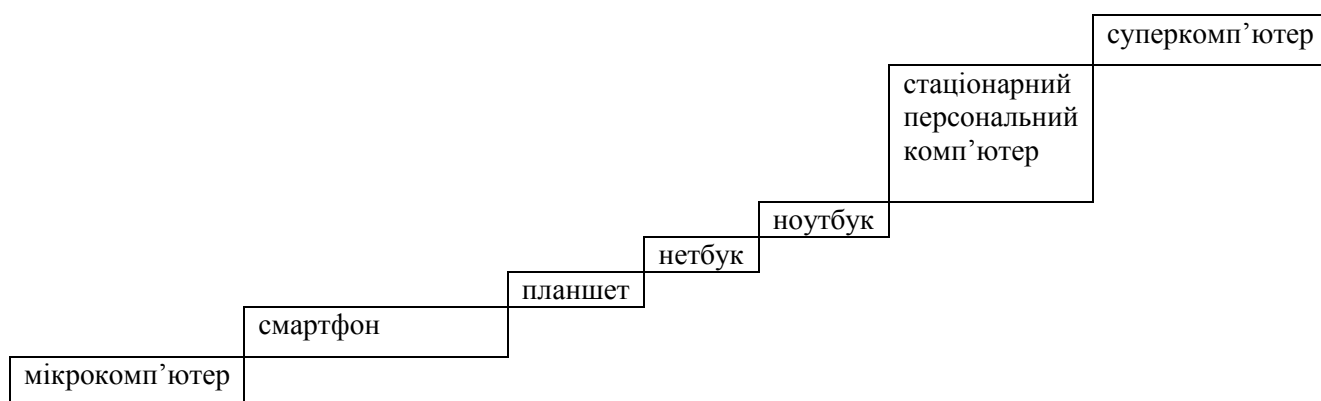
Учитель: - Вода!

Діти: Руки ввєрх і трясуть кистями.

Дана вправа виконується 2-3 рази.

VIII. Підсумок уроку.

- 1) Розташуйте назви видів комп'ютерів згідно зростання їх потужностей: планшет, смартфон, мікрокомп'ютер, суперкомп'ютер, нетбук, стаціонарний персональний комп'ютер, ноутбук.



2) Гра «Пантомімо»

Покажіть, не вимовляючи жодного слова, різні види комп'ютерів.

IX. Повідомлення інформації про домашнє завдання.

Якими ти уявляєш комп'ютери майбутнього? Намалюй.



«Сходинки до інформатики». Чернова О.І.

Х. Рефлексія. (Зошит – с.7 №3)

Ребус – це особлива загадка записана за допомогою малюнків, букв та знаків.

Щоб навчитись розгадувати ребуси, слід знати певні правила.

Апострофи перед малюнком означають, скільки букв треба відкинути на початку слова, апострофи вкінці малюка – кількість, яку треба відкинути вкінці слова.



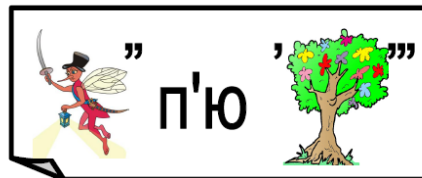
Відповіді: біт, мишка, диск, диск.

А якщо одну букву замінити іншою, вийде зовсім інше слово.



відповідь: процесор.

Розгадайте ребуси



Відповідь: Диск, Комп'ютер.

Чи стосуються ці поняття нашого предмету? Чи знаєте ви, що означають розгадані терміни?



Тема 4: Складові комп'ютера (системний блок, пристрої введення (миша, клавіатура), виведення даних (монітор, принтер)) їх призначення.

Мета:

Навчальна: ознайомити з пристроями комп'ютера та їх призначенням.

Розвиваюча: розвивати увагу та пам'ять, логічне мислення, мовленнєву компетентність, вміння використовувати технічну лексику.

Виховна: виховувати цікавість, допитливість, орієнтувати у виборі майбутньої професії.

Матеріали та обладнання: загадки, ребуси, малюнки пристроїв, робочий зошит.

Структура уроку

- I. Організаційний етап.**
- II. Перевірка домашнього завдання.**
- III. Актуалізація опорних знань (бліцопитування).**
- IV. Оголошення теми та мети уроку.**
- V. Мотивація навчальної діяльності** (загадки, ребуси, відгадування малюнків).
- VI. Засвоєння нових знань та навичок** (евристична бесіда).
- VII. Фізкультхвилинка.**
- VIII. Застосування знань та навичок** (робота із зошитом).
- IX. Підсумок уроку** (закодована розповідь, малюнки художника-жартівника, заповнити схему).
- X. Повідомлення інформації про домашнє завдання.**

Хід уроку

I. Організаційний етап.

На перерві: підготовка дошки, унаочнення, робочих місць учнів, вчителя.

На уроці:

- Підготовка учнів до уроку (займають робочі місця, організовують робочий простір).
- Вчителю звернути увагу на самопочуття та зовнішній вигляд учнів.
- Привітання. Відмітити присутніх. Призначити чергових.

II. Перевірка домашнього завдання.

III. Актуалізація опорних знань.

- Для чого використовують комп'ютер?
- Які дії може виконувати комп'ютер?
- Назвіть види комп'ютерів.

IV. Оголошення теми та мети уроку.

V. Мотивація навчальної діяльності.

1. (Вчитель зачитує загадку, учні відгадують та перевіряють правильність відповіді розв'язавши ребус. Далі вказують номер малюнка, на якому зображений відгаданий пристрій.)



«Сходинки до інформатики». Чернова О.І.

Скромний сірий колобок,
Довгий, тонкий проводок.
Зверху на коробці
Дві великих кнопки.
В тебе є хороша книжка,
А в комп'ютера є ... (мишка).



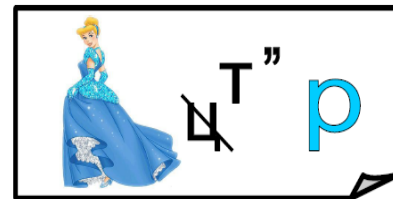
Сотня клавіш, різні знаки
Спершу учні – небораки,
А тепер раз – два й готово
І відстукали вже слово.
Ось де пальцям фізкультура
І це все - ... (клавіатура).



Ось на нім комп'ютер пише
І малює без зупинки
Найцікавіші картинки,
А влаштовує цей хор
Чарівник наш - ... (монітор).



В блоці цім живе процесор
Помічник він, не агресор.
В ньому щось гуде, співає,
Одним оком нам моргає.
Головний він не даремно,
А зовуть його ... (системним).



Ось я кнопку натискаю
І папір вже запроваляю.
Він друкує без зупинки
Вірші, пісні і картинки.
І швидкий він, наче спринтер
Відгадайте, що це... (принтер)
Цей пристрій
Від копіювати книжку зможе.
Тексти, малюнки розмноже
Та оцифрованими в пам'ять заложить. (сканер)



VI. Засвоєння нових знань та навичок. (євристична бесіда)

- Як назвати ці всі предмети? (Пристрої комп'ютера)

1	2	3
4	5	6



- Для чого призначений кожен з цих пристроїв? (Відповіді учнів, вчитель корегує та доповнює їх відповіді)
- Які ви ще знаєте пристрої комп'ютера?
- Чи знаєте ви, що пристрої комп'ютера поділяються на пристрої введення та виведення?
- Назвіть номери малюнків тих пристроїв, які на вашу думку відносяться до пристроїв введення інформації в комп'ютер. (1, 5,6)
- Назвіть номери малюнків тих пристроїв, які на вашу думку відносяться до пристроїв виведення інформації з пам'яті комп'ютера. (2,3)

VII. Фізкультхвилинка

Правило проведення фізкультхвилинки: якщо названий пристрій введення – присідаємо, пристрій виведення – підстрибуємо.

VIII. Застосування знань та навичок.

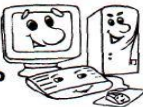
(Робота із зошитом с.8 №2)

Серед предметів знайди ті, які можуть бути складовими частинами комп'ютера.



IX. Підсумок уроку.

- 1) Спробуйте прочитати невеличку історію, вставляючи на місцях малюнків назви пристроїв.

У  на столі стоїть . Він складається з різних частин.

Схожий на телевизор — це . Перед монітором лежить

скринька з безліччю клавiш. Її називають , а поруч —

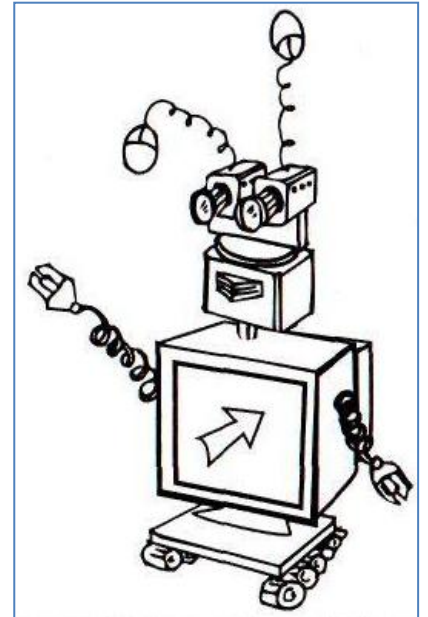
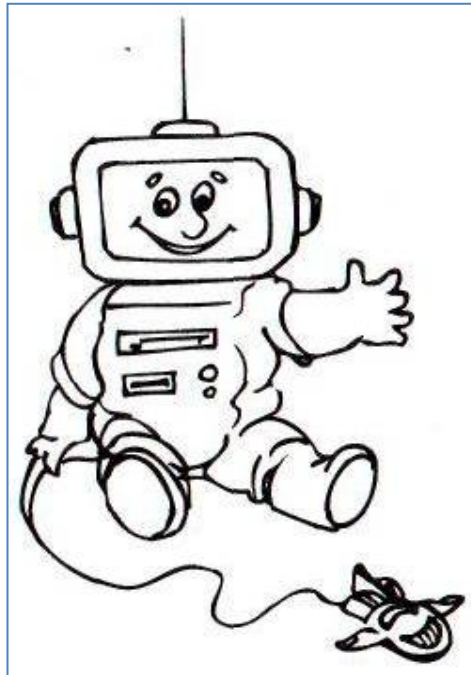
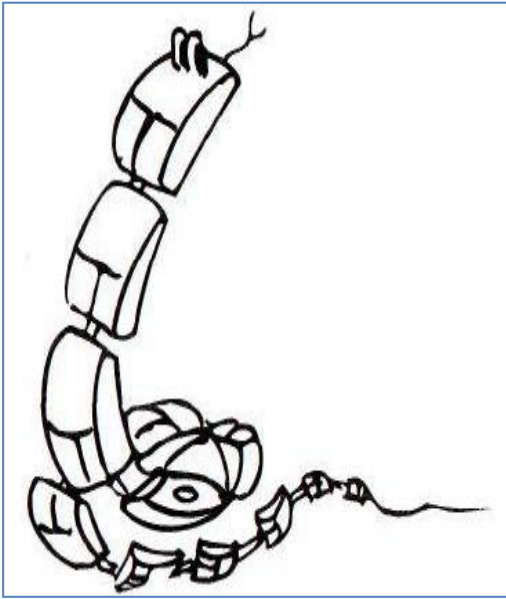
килимok, по якому їздить . Вона не справжня, а

комп'ютерна.

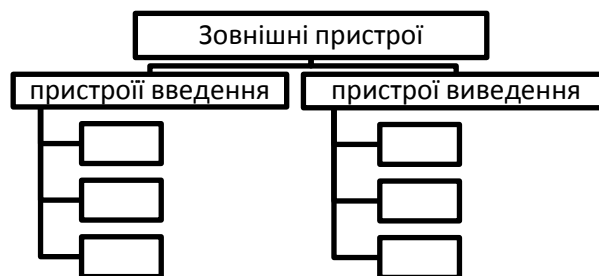


«Сходи́нки до інформатики». Чернова О.І.

2) Веселий художник «захова́в» у малюнках пристро́ї комп'ю́тера. Спробуйте все знайти.



3) Заповніть схему



Х. Повідомлення інформації про домашнє завдання. Зошит – с.9 №3.



Тема 5: Підготовка комп'ютера до роботи. Коректне завершення роботи з комп'ютером.

Мета:

Навчальна: навчити вмикати ПК та коректно завершувати роботу з ним; ознайомити з пристроями обробки та зберігання даних.

Розвиваюча: розвивати логічне мислення, уміння порівняння, аналізу та синтезу отриманих знань, навичок застосовувати їх на практиці.

Виховна: виховувати культуру користування ПК.

Матеріали та обладнання: презентація «Урок 5.ppt», кросворд, робочий зошит, підручник.

Структура уроку

- I. Організаційний етап.
- II. Перевірка домашнього завдання .
- III. Актуалізація опорних знань (робота із зошитом, гра «Знайди відповідність»).
- IV. Оголошення теми та мети уроку .
- V. Засвоєння нових знань та навичок (розповідь вчителя з демонстрацією презентації).
- VI. Фізкультхвилинка.
- VII. Релаксація.
- VIII. Підсумок уроку(робота з таблицею відповідностей, розгадування кросворду).
- IX. Повідомлення інформації про домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний етап.

На перерві: підготовка дошки, унаочнення, робочих місць учнів, вчителя.

На уроці:

- Підготовка учнів до уроку (займають робочі місця, організовують робочий простір).
- Вчителю звернути увагу на самопочуття та зовнішній вигляд учнів.
- Привітання.
- Відмітити присутніх. Призначити чергових.

II. Перевірка домашнього завдання. Зошит – с.9 №3.

III. Актуалізація опорних знань. (робочий зошит)

Завдання	Відповідь
с.10 №2 2. Серед предметів знайди ті, які не можуть бути складовими комп'ютера, і постав позначки у відповідних квадратах.	



«Сходінки до інформатики». Чернова О.І.

с.11 №3

3. Познач у квадратиках пристрої введення цифрою 1, а пристрої виведення — цифрою 2.

- | | |
|-------------------------------------|----------------------------------|
| ☐ монітор | ☐ миша |
| ☐ клавіатура | ☐ принтер |
| ☐ колонки | ☐ сканер |

с.8 №1

1. Розгадай ребуси і запиши відповіді.



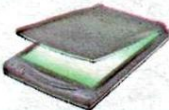
Відповідь:



Відповідь:

Монітор
Сканер

Встановіть відповідність між зображеннями пристроїв та їх назвами.

1		А	Клавіатура
2		Б	Миша
3		В	Принтер
4		Г	Сканер
5		Д	Монітор
6		Е	Системний блок

(Відповіді: 1в, 2д, 3г, 4е, 5б, 6а.)

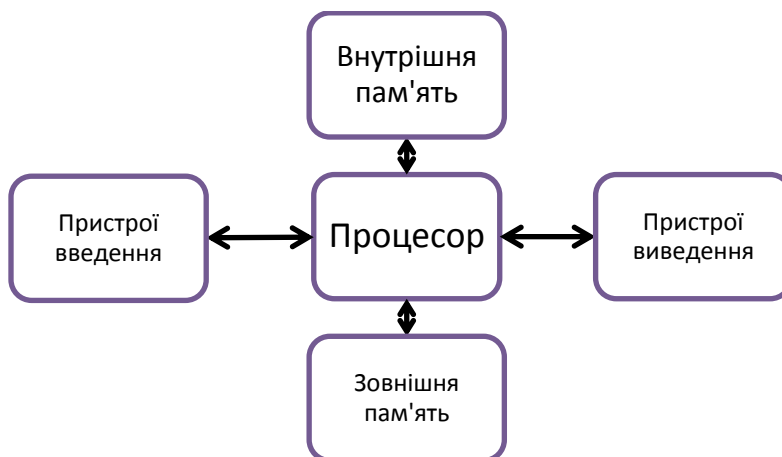


IV. Оголошення теми та мети уроку. На цьому уроці ми продовжимо знайомитись з комп'ютером та його пристроями, з правилами коректного включення та вимикання комп'ютера.

V. Засвоєння нових знань та навичок.

Ви вже знаєте, що комп'ютер має пристрої введення та виведення (*назвіть їх*). А де зберігається інформація, яка була введена в комп'ютер? Вона зберігається в пам'яті комп'ютера. Є різні види пам'яті: внутрішня (оперативна – для збереження службових даних протягом одного сеансу роботи) та зовнішня: для довготривалого збереження даних у вигляді файлів – це диски, флешки. Внутрішня пам'ять знаходиться в системному блоці. Також у системному блоці розташований ще один, найголовніший пристрій комп'ютера – процесор. Він стежить за виконанням всіх операцій (дій) комп'ютера та керує («командує») всіма пристроями та програмами.

Отже, ми розглянули з яких основних пристроїв складається комп'ютер, їх назви та призначення. Давайте складемо схему з яких основних пристроїв складається сучасний комп'ютер.



Тепер з'ясуємо як правильно вмикати та вимикати ПК. (*Перегляд презентації*).

Щоб підготувати комп'ютер до роботи, потрібно:

1. Знайти на моніторі кнопку включення і натиснути її.
2. Знайти на системному блоці кнопку включення і натиснути її.

Після цього відбувається завантаження ПК і підготовка його до роботи.

Щоб завершити роботу комп'ютера, потрібно:

1. Завершити роботу всіх програм – закрити їх вікна.
2. Виконати послідовність команд : Пуск/ Завершення роботи/ Виключити ПК.

VI. Фізкультхвилинка.

Виконання фізичних вправ за відеороликом «Ялінка.mp4».

VII. Рефлексія.

Вправи для рук.

Зігнути одну руку в кисті (до себе). Великий палець з допомогою іншої руки повинний дотягтися до руки. Вправа виконується поперемінно двома руками.

Вправи для очей:

- **Міцно заплющити** очі на 5 секунд, потім відкрити на 5 секунд. Повторити 6 разів. Швидко моргати протягом 30 секунд.



«Сходинки до інформатики». Чернова О.І.

- Уявити перед собою **колесо велосипеда**, яке обертається, та помітивши на ньому певну точку, слідкувати за обертотом цієї точки. Спочатку в один бік, а потім в інший. Повторити тричі.

VIII. Підсумок уроку.

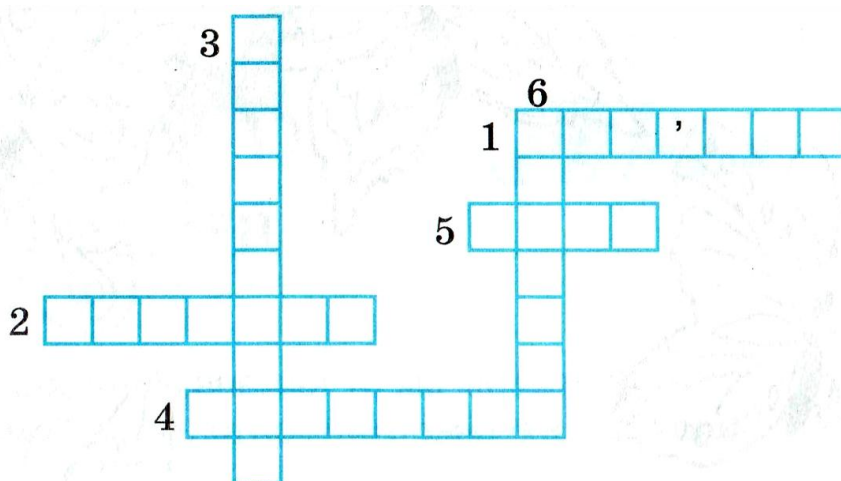
- 1) Встановіть відповідність між назвами пристроїв та діями, які вони виконують.

1	Процесор	А	Зберігає інформацію, з якою працює комп'ютер
2	Пам'ять	Б	Відображає інформацію, з якою працює комп'ютер
3	Монітор	В	Використовується для введення інформації у комп'ютер
4	Клавіатура	Г	Керує роботою всіх пристроїв комп'ютера

- 2) Зошит – с.10 №1.

Розв'яжіть кросворд.

1. Зберігає інформацію, з якою працює комп'ютер.
2. Відображає інформацію, з якою працює комп'ютер.
3. Використовується для того, щоб ввести інформацію в комп'ютер.
4. Керує роботою всіх пристроїв комп'ютера.
5. Використовується разом з клавіатурою.
6. Пристрій для друку.



(Відповіді: 1. Пам'ять, 2. Монітор, 3. Клавіатура, 4. Процесор, 5. Миша, 6. Принтер.)

IX. Повідомлення інформації про домашнє завдання. Зошит – с.11 №4,5.



**Тема 6: Поняття про програму. Робочий стіл.
Запуск програми на виконання з Робочого столу**

Мета:

Навчальна: ознайомити з поняттям програма, Робочий стіл, навчити запускати програми з Робочого столу.

Розвиваюча: розвивати практичні навички роботи з комп'ютером.

Виховна: виховувати дисциплінованість, культуру поведінки під час роботи з ПК.

Матеріали та обладнання: зображення Робочого столу та програм, програма «Сходінки».

Структура уроку

- I. Організаційний етап.**
- II. Перевірка домашнього завдання.**
- III. Актуалізація опорних знань** (робота з підручником та робочим зошитом, розгадування ребусів).
- IV. Мотивація навчальної діяльності.**
- V. Оголошення теми та мети уроку.**
- VI. Засвоєння нових знань та навичок** (розповідь вчителя).
- VII. Фізкультхвилинка.**
- VIII. Повторення правил техніки безпеки.**
- IX. Застосування знань та навичок** (робота з дидактичним матеріалом, розвиваючими навчальними програмами).
- X. Релаксація.**
- XI. Підсумок уроку** (робота із зошитом).
- XII. Повідомлення інформації про домашнє завдання.**

Хід уроку

I. Організаційний етап.

На перерві: підготовка дошки, унаочнення, робочих місць учнів, вчителя.

На уроці:

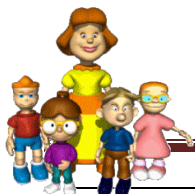
- Підготовка учнів до уроку (займають робочі місця, організовують робочий простір).
- Вчителю звернути увагу на самопочуття та зовнішній вигляд учнів.
- Привітання.
- Відмітити присутніх. Призначити чергових.

II. Перевірка домашнього завдання. Зошит – с.11 №4,5.

III. актуалізація опорних знань.

(Робота з зошитом)

Завдання	Відповідь
ст. 12 №1 1. Які дії слід виконати, щоб підготувати комп'ютер до роботи? Відповідь: 1) 2)	1. Натиснути на моніторі кнопку вклучення. 2. Натиснути на системному блоці кнопку вклучення)



ст. 16 №1

1. Закінчи речення.

Перш ніж вимкнути комп'ютер, заверши роботу всіх програм. Потім

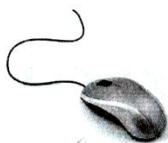
- вибери меню
- вибери команду
- у вікні **Завершення роботи Windows** вибери
- вибери кнопку

Дочекайся завершення роботи комп'ютера і вимкни монітор.

- Кнопка ПУСК
- Завершення роботи
- Завершення роботи
- ОК

ст. 12 №4

4. Що можуть робити пристрої? З'єднай стрілками.



Вибирати об'єкти



Вводити літери



Друкувати малюнки

ст. 12 №3

3. Перестав букви у правильному порядку і відгадай, які слова зашифровані. Запиши їх.

ШИМА

НОТРОМІ

ЕАСРКН

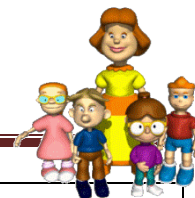
РНРПИЕТ

миша
монітор
сканер
принтер

(Робота з підручником)

1) Розгадайте ребуси (Підручник)

Завдання	Відповідь
ст. 28 №2	миша



ст. 31 №2  ” ”  , ’  ть	пам'ять
ст. 35 №3  Про ”” ””  40 ””	процесор

2) Для чого призначені ці пристрої?

IV. Мотивація навчальної діяльності.

Після того, як увімкнути кнопки включення на моніторі та системному блоці, комп'ютер починає працювати. Він начебто «оживає». На екрані монітора з'являються написи. Відбувається завантаження комп'ютера, підготовка його до роботи. Що ж відбувається далі та як приступити до роботи за комп'ютером користувачу? На та інші запитання ми відповімо на сьогоднішньому уроці.

V. Оголошення теми та мети уроку.

VI. Засвоєння нових знань та навичок.

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

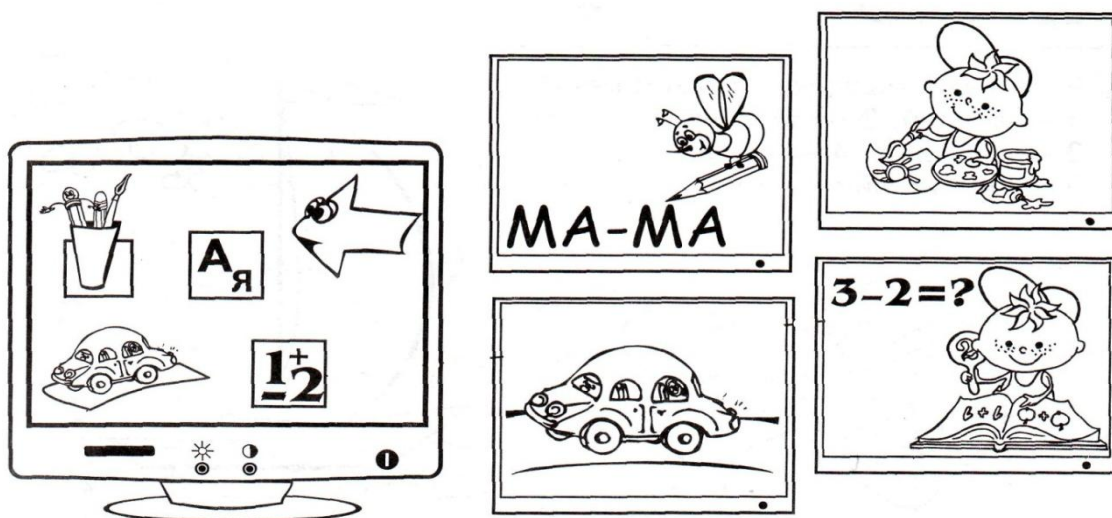
У комп'ютера також є Робочий стіл. Він з'являється на екрані монітора одразу після завантаження комп'ютера. Це означає, що комп'ютер готовий до роботи.

На Робочому столі комп'ютера розташовані маленькі картинки – значки або піктограми. Під кожним значком знаходиться його ім'я.

Якщо підвести вказівник до значка на Робочому столі і двічі клацнути ліву кнопку миші, то комп'ютер одразу відреагує. Почне працювати програма, якій відповідає цей значок.

Значки програми – це малюночки. У деяких з цих малюночків захована підказка про призначення даної програми, що ця програма може «робити».

Давайте з вами спробуємо виконати наступне завдання. Розгляньте малюнок. Спробуйте ві-





«Сходинки до інформатики». Чернова О.І.

дгадати піктограми, яких програм знаходяться на екрані монітора. З'єднайте піктограми та вікна відповідних програм.

Отже, ми з'ясували, що є різні комп'ютерні програми. За допомогою одних можна створити малюнки. Деякі призначені для виконання обчислень. Інші можуть створювати текстові документи та роздруковувати їх. А деякі взагалі дозволяють цікаво провести вільний час і пограти гру.

VII. Фізкультхвилинка

Виконання фізичних вправ за відеороликом «Україно, ми твоя надія.mp4»

VIII. Повторення правил техніки безпеки.

Поясніть малюнки, що зображають
"Правила техніки безпеки"



IX. Застосування знань та навичок.

Сьогодні ви навчитеся запускати програми на виконання та виконувати подвійне клацання миші.

Знайдіть на екрані монітора значок програми «Сходинки». Підведіть до нього вказівник і двічі клацніть ліву кнопку миші.

Почне працювати програма «Сходинки».



Послідовно оберіть команди «1-2 клас», «Стрільці по яблуках». Щоб вибрати предмет. Необхідно встановити на його зображенні вказівник і клацнути ліву кнопку миші (ЛКМ).

Правило роботи програми «Стрільці по яблуках»: ЛКМ по яблуку це означатиме, що по даному яблуку вистрілить стрілець із лука та це яблуко потрапить у мішок.



Для завершення роботи із програмою оберете кнопку ☒ у правому верхньому кутку екрана. Працюйте.

Х. Релаксація.

Вправи для очей.

Сидячи за столом, розслабитися.

- Повільно поводити очима зліва направо і справа наліво о 3 рази.
- Повільно перевести погляд вгору-вниз, потім навпаки о 3 рази.

Вправи для рук.

Масаж долонь. Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. З'єднати долоні разом перед собою. На рахунок раз - кінчики пальців лів руки рівномірно рухаються вниз до кінця долоні правої руки, на рахунок два - вихідне положення, на рахунок три - кінчики пальців правої руки рівномірно рухаються вниз до кінця долоні лівої руки, на рахунок чотири - вихідне положення.

ХІ. Підсумок уроку.

(Робота з зошитом)

Завдання	Відповідь
ст. 12 №2 Що з'являється на екрані монітора після завантаження комп'ютера? Відповідь: 	Робочий стіл
ст. 13 №5 Мудрунчик вирішив перевірити, чи знає Елзик призначення складових комп'ютера. Він склав текст і попросив вставити пропущені слова. Допоможи Елзікові. Я включив комп'ютер та став грати в свою улюблену гру, швидко рухаючи _ _ _ _ _ . Отримавши рекордний результат, я ввів з _ _ _ _ _ своє ім'я та роздрукував на _ _ _ _ _ список рекордсменів. Потім набрав на _ _ _ _ _ невеличку розповідь про відпочинок влітку, переписав з _ _ _ _ _ фотографії, додав їх до тексту розповіді та переглянув на _ _ _ _ _ . Слова для довідки: <i>принтер, миша, сканер, клавіатура, диск, монітор.</i>	

ХІІ. Повідомлення інформації про домашнє завдання. Зошит – ст. 13 №6



Тема 7: Вікно програми. Завершення роботи з програмою.

Мета:

Навчальна: розглянути вікна програм та їх елементи, навчитися користуватися кнопками керування вікном

Розвиваюча: розвивати та удосконалювати практичні навички учнів роботи з комп'ютером

Виховна: виховувати культуру роботи учнів з ПК

Матеріали та обладнання: презентація «Види комп'ютерів», роздатковий матеріал «Самостійна робота: Програма. Вікно програми».

Структура уроку

- I. Організаційний етап.
- II. Перевірка домашнього завдання.
- III. Актуалізація опорних знань (за слайдами презентації, робота з зошитом).
- IV. Оголошення теми та мети уроку .
- V. Засвоєння нових знань та навичок (робота з підручником).
- VI. Повторення правил техніки безпеки.
- VII. Застосування знань та навичок (Робота за комп'ютером та із зошитом).
- VIII. Релаксація.
- IX. Фізкультхвилинка.
- X. Підсумок уроку (самостійна робота).
- XI. Повідомлення інформації про домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний етап.

На перерві: підготовка дошки, унаочнення, робочих місць учнів, вчителя.

На уроці:

- Підготовка учнів до уроку (займають робочі місця, організовують робочий простір).
- Вчителю звернути увагу на самопочуття та зовнішній вигляд учнів.
- Привітання.
- Відмітити присутніх. Призначити чергових.

II. Перевірка домашнього завдання Зошит – ст. 13 №6

III. Актуалізація опорних знань.

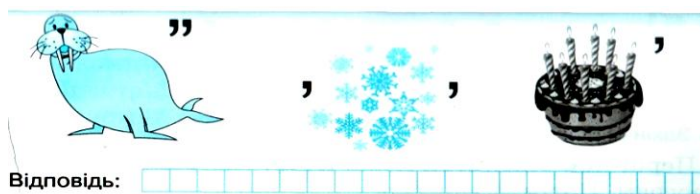
1) Вкажіть назви видів комп'ютерів та їх призначення (слайди презентації «Види комп'ютерів»)

2) Зошит ст.14 завдання 3

3. З чого складається комп'ютер? Укажи позначкою у квадратику правильну відповідь.

- ☐ миша, сканер, монітор
- ☐ монітор, клавіатура, системний блок, миша, принтер
- ☐ принтер, монітор, клавіатура

3) Зошит ст.15 завдання 4



Відповідь:

(Відповідь: монітор)



IV. Оголошення теми та мети уроку.

V. Засвоєння нових знань та навичок.

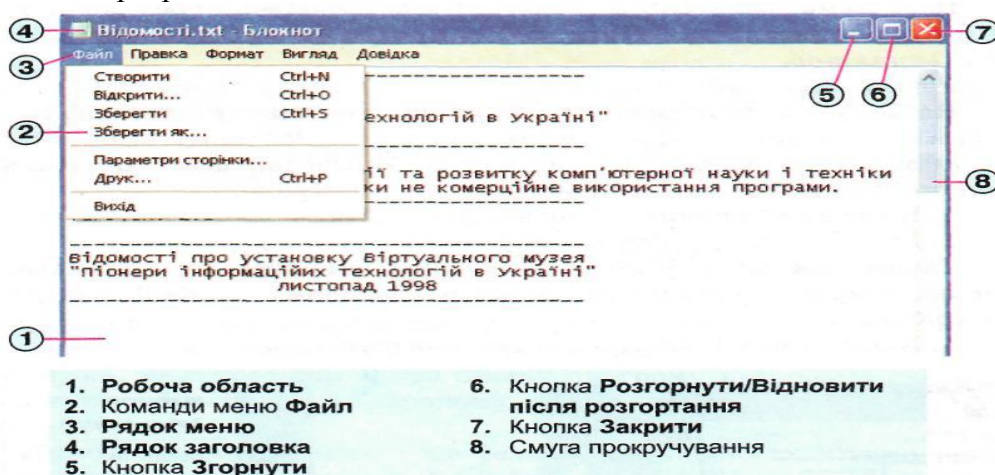
Якщо запустити програму, на екрані монітора відкривається вікно, в якому ця програма виконується. Для кожної програми на екрані відкривається своє вікно.

Вікно може бути великим, маленьким, а може займати й увесь екран.

Комп'ютер може одночасно виконувати кілька програм. Наприклад, ти можеш одночасно малювати на екрані монітора і слухати музику, що відтворює комп'ютер. Тому відкритих вікон на екрані може бути кілька.

Кожне вікно має рядок заголовка. Він розташований у верхній частині вікна. У рядку заголовка вказується ім'я цього вікна.

Під ним знаходиться рядок меню. Тут зібрані усі команди, які можна виконати за допомогою даної програми.



У правій частині рядка заголовка знаходяться три кнопки керування вікном.

Кнопка згортає вікно. У нижній частині екрана залишається кнопка з іменем цього вікна. Її можна використати, щоб знову розгорнути вікно.

Кнопка закриває вікно. Її використовують для завершення роботи програми.

На середній кнопці може бути одне з двох зображень: _

— розгорнути вікно на весь екран;



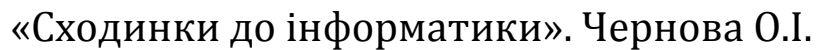
— повернутися до попередніх розмірів вікна.

Якщо закрити вікна всіх програм, то знову побачимо Робочий стіл.

VI. Повторення правил техніки безпеки. (Вправа «Світлофор»: учні показують червону картку, якщо не погоджуються з твердженням, зелене – погоджуються))

Вправа "Світлофор"

- Після завантаження ПК на екрані монітора відображається Робочий стіл.
- Системну папку Корзина не можна розміщувати на Робочому столі.
- На Робочому столі розміщена системна папка Мій комп'ютер.
- Кнопка ПУСК відкриває контекстне меню.
- Робочий стіл містить лише Панель завдань.
- Контекстне меню об'єкта відкривається за допомогою правої клавіші мишки
- Вибір кнопки ПУСК відкриває Головне меню
- Для ввімкнення комп'ютера потрібно натиснути кнопки вмикання спочатку на системному блоці, а потім на моніторі.



Завдання 1.

- 
1. Знайди на **Робочому столі** значки двох папок – «Мій комп'ютер» та «Мої документи». Використай їх для відкриття папок.
 2. Зверни увагу на вікна, що відкрилися. Якщо перше вікно не розгорнуте на весь екран, розгорни його. Яке ім'я цього вікна.
 3. Зменш розміри вікна до початкових.
 4. Закрий це вікно.
 5. Повтори попередні дії для другого вікна.

Завдання 2. (Зошит с.14-15 завдання 1, 2, 4, 6.)

Завдання	Відповідь
1. З'єднай лініями зображення кнопок та їх призначення.     Повернутися до попередніх розмірів вікна. Згорнути вікно. Закрити вікно. Розгорнути вікно на весь екран. 2. Заповни клітинки словами за змістом. Збери з виділених букв нове слово. З фруктів варять ВОДАТУСЬ Голуби з калюжі воду ВОДУСЬАТУСЬ ВОДУСЬАТУСЬ плаває по воді. Відповідь: 	 Компот П'ють Катер Комп'ютер
4. Розгадай ребуси та запиши відповіді.   НЕТ	Інтернет

Вправи для очей:

- Витягнути праву руку вперед. **Слідкувати очима**, не повертаючи голови, за повільними рухами вказівного **пальця** витягнутої руки вліво і вправо, вгору і вниз. Повторити 4-5 раз.
- Швидко **покліпати** очима, закрити їх і посидіти спокійно, повільно рахуючи до 5. Повторити 4 рази.

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.

Руки – вгору, руки – в боки,
І зроби чотири кроки.
Раз – присіли, два – устали,
Пострибали, пострибали.
За столи усі сідаймо,
У дорогу вирушаймо.



Х. Підсумок уроку.

Самостійна робота по темі «Програма. Вікно програми»

Варіант 1

1. Познач правильну відповідь на запитання.

Як називають прямокутну область екрана монітора, в якій відображається робота програми?

- A Меню
- B Вікно програми
- C Рядок заголовка
- D Рядок меню

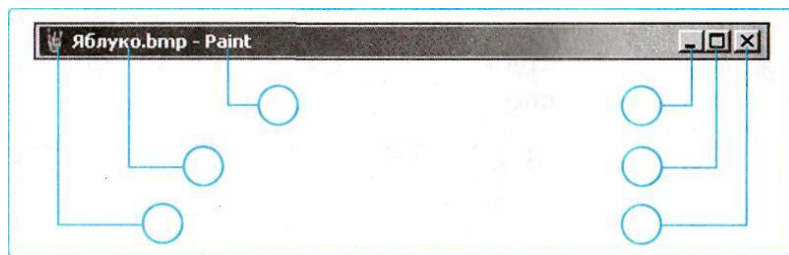
2. Скільки пунктів містить Рядок меню? Вкажи потрібне число.

4 5 6



3. Знайди на малюнку подані елементи Рядка заголовка. Впиши відповідні номери.

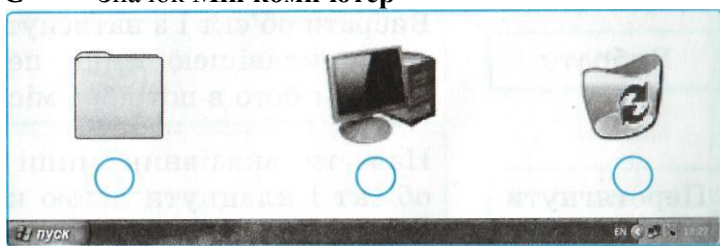
- A Кнопка Згорнути
- B Значок програми
- C Кнопка Закрити



4. На Робочому столі комп'ютера подані об'єкти. Знайди відповідність.

Знайди відповідність.

- A Значок папки
- B Значок Кошик
- C Значок Мій комп'ютер



5. З'єднай лініями дії, які можна виконувати з об'єктами Робочого стола, та описи цих дій.

Вибрати

- а. Вибрати об'єкт і з натисну тою лівою клавішею миші перемістити його в потрібне місце.

Перетягнути

- б. Навести вказівник миші на об'єкт і клацнути лівою клавішею миші



Варіант 2

1. Познач правильну відповідь на запитання. Як називають список об'єктів, які можна вибрати?

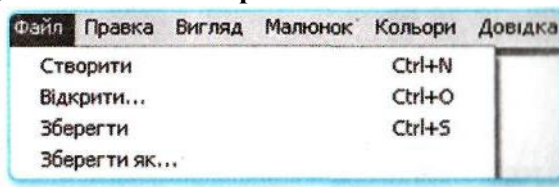
- A Меню
- B Вікно програми
- C Рядок заголовка
- D Рядок меню

2. Скільки пунктів містить підменю? Вкажи потрібне число.

4

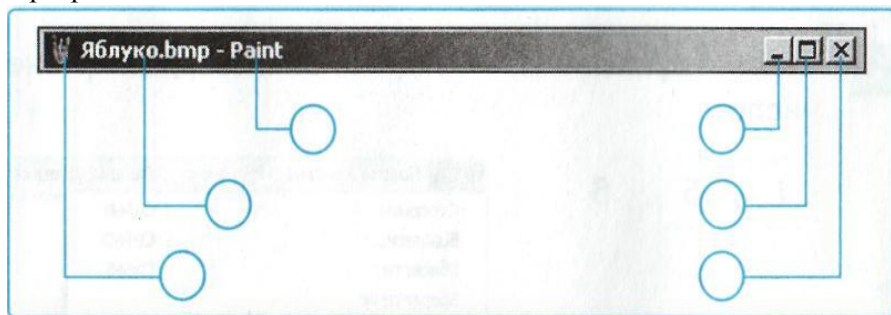
5

6



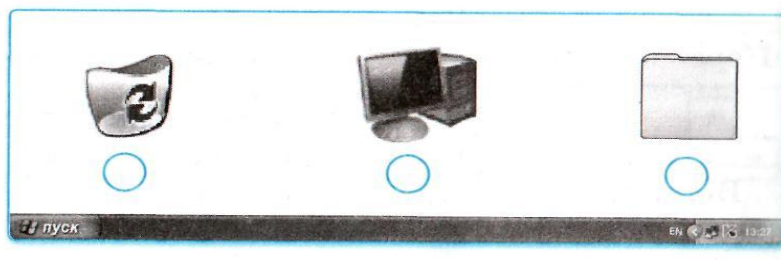
3. Знайди на малюнку подані елементи Рядка заголовка. Знайди відповідність.

- A Ім'я документа
- B Кнопка Розгорнути
- C Назва програми



4. Знайди на Робочому столі комп'ютера подані об'єкти. Познач їх відповідними номерами.

- A Значок Мій комп'ютер
- B Значок папки
- C Значок Кошик



5. З'єднай лініями дії, які можна виконувати з об'єктами Робочого стола, та описи цих дій.

Перетягнути

Відкрити

- A Навести на об'єкт вказівник миші й двічі клацнути лівою клав'єшою миші.
- B Вибрати об'єкт і з натиснутою лівою клав'єшою миші перемістити його в потрібне місце.

XI. Повідомлення інформації про домашнє завдання. Зошит – с.15 №5



Тема 8: Миша. Наведення вказівника, вибір об'єктів, переміщення об'єктів, подвійне клацання.

Мета:

Навчальна: ознайомити з особливостями роботи з мишею, призначенням клавіш миші, видами ручних маніпуляторів.

Розвиваюча: формувати навички роботи з мишею.

Виховна: виховувати культуру користувача ПК.

Матеріали та обладнання: магнітні картки «Будова ПК», «Пристрої введення виведення», плакат «Робочий стіл та програми», роздатковий матеріал із зображенням комп'ютерної миші, плакат «Як правильно тримати комп'ютерну мишку?», презентація «урок 8. Ручні маніпулятори.ppt», програма «Сходінки».

Структура уроку

- I. Організаційний етап.**
- II. Перевірка домашнього завдання.**
- III. Актуалізація опорних знань** (магнітні картки «Будова ПК», «Пристрої введення виведення», вправа «Знайди відповідність»).
- IV. Мотивація навчальної діяльності.**
- V. Оголошення теми та мети уроку.**
- VI. Засвоєння нових знань та навичок** (робота з роздатковим матеріалом, плакат «Як правильно тримати комп'ютерну мишку?», презентація «урок 8. Ручні маніпулятори.ppt»).
- VII. Фізкультхвилинка.**
- VIII. Повторення правил техніки безпеки.**
- IX. Застосування знань та навичок** (розвиваюча навчальна комп'ютерна програма «Сходінки»).
- X. Релаксація.**
- XI. Підсумок уроку.**
- XII. Повідомлення інформації про домашнє завдання.**

Хід уроку

I. Організаційний етап.

На перерві: підготовка дошки, унаочнення, робочих місць учнів, вчителя.

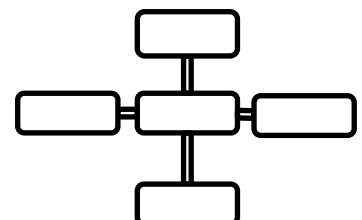
На уроці:

- Підготовка учнів до уроку (займають робочі місця, організовують робочий простір).
- Вчителю звернути увагу на самопочуття та зовнішній вигляд учнів.
- Привітання.
- Відмітити присутніх. Призначити чергових.

II. Перевірка домашнього завдання. Зошит – с.15 №5.

III. Актуалізація опорних знань.

- а. Складіть схему «Основні пристрої комп'ютера», використовуючи слова для довідки: процесор,





«Сходінки до інформатики». Чернова О.І.

внутрішня пам'ять, зовнішня пам'ять, пристрої введення, пристрої виведення.

б. Вкажіть назви пристроїв комп'ютера зображених на малюнках.



с. Розташуйте (на дошці) зображення пристроїв введення в першу колонку, а пристроїв виведення - в другу колонку.

д. Встановіть відповідність між значком на Робочому столі та його ім'ям.

1		А	Кошик
2		Б	Графічний редактор
3		В	Мій комп'ютер
4		Г	Мої документи

е. Вкажіть правильну послідовність дій для коректного вмикання та вимикання комп'ютера.

IV. Мотивація навчальної діяльності.

Діти, пригадайте, будь ласка, який пристрій ми використовуємо для того, щоб дати команду комп'ютеру виконати певну дію, запустити програму. (Миша)

V. Оголошення теми та мети уроку.

Сьогодні на уроці ми розглянемо види, будову та особливості роботи з ручним маніпулятором – миша.

VI. Засвоєння нових знань та навичок.

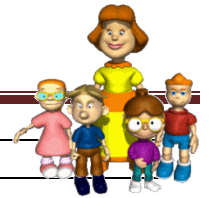
Скажіть, що знаходиться на столі, ліворуч від монітора, маленьке, сіреньке (чорненьке), з довгим хвостиком. Це комп'ютерна мишка. Діти, а чи помітили ви, що вона дуже любить спати. Але варто лише доторкнутися до неї – і мишка одразу прокидається. Комп'ютерна миша дуже чутлива. Як ви думаєте, чому її так назвали?



Завдання 1. (робота з роздатковим матеріалом «Комп'ютерна миша»)

- Скільки клавiш у мишки? Як вони називаються? Підпишіть.
- Якою клавiшею мишки ми користуємося частіше?
- Розфарбуйте «головну» – лiву клавiшу мишки червоним кольором. Саме цiєю клавiшею мишки ми, зазвичай, будемо користуватись:

Завдання	Спосiб виконання
Видiлити об'єкт	1 раз клацнути лiвою клавiшею мишки (ЛКМ)
Вiдкрити папку,	2 рази клацнути ЛКМ



запустити програму

ВІІ. Фізкультхвилинка.

Давайте пограємо у гру: я називаю об'єкт (папку, програму, файл) та дію, яку необхідно виконати над цим об'єктом. Якщо потрібно :

- Виділити об'єкт – плескаєте в долоні над головою;
- Відкрити або запустити – присідаєте.

Отже,

Відкрити папку «Мій комп'ютер» *(присідають)*.

Виділити папку «Мої документи» *(плескають в долоні над головою)*.

Запустити програму «Калькулятор» *(присідають)*.

Відкрити папку «Корзина» *(присідають)*.

Виділити папку «Корзина» *(плескають в долоні над головою)*.

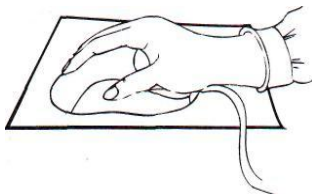
Запустити програму Музичний плеєр *(присідають)*.

Відкрити папку «Мої документи» *(присідають)*.

Виділити кнопку «Пуск» *(плескають в долоні над головою)* і т.д.

Розгляньте малюнки. Назвіть номер малюнка, на якому зображено як потрібно тримати мишку. Давайте проголосуємо. Підніміть руку, хто вважає що це малюнок №1, тепер - №2, і хто за №3. Праві були ті, хто проголосував за №2

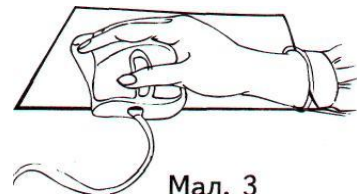
Правильно тримати мишку хвостиком від себе (мал.2). Якщо мишку покласти так, як показано на мал. 1 та 3, вона зовсім перестане слухатися. Не треба на неї дуже тиснути — вона цього не любить.



Мал. 1



Мал. 2



Мал. 3

Мишка має слухати тебе. Для цього потрібно тренувати пальчики. Поклади руку на стіл, спробуй підняти вказівний пальчик вгору і стукнути ним по столу. Вийшло? Якщо ні, потренийся.

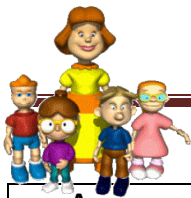
Дітки, я хочу показати вам якою була перша мишка та які сьогодні існують мишки та інші ручні маніпулятори. *(презентація «урок 8. Ручні маніпулятори.ppt»)*

Пригадайте, куди ви пересуваєте мишку по килимку на столі, туди пересувається маленька стрілка на екрані монітора. Це – курсорчик, товариш мишки.

Курсорчик трохи чарівник, бо може перетворюватися то на стрілочку, то на руку, то на олівець. Він постійно підказуватиме вам, що потрібно зробити у чій частині екрана.

Розгляньте малюнки. Подумайте, у яких програмах може так виглядати курчик? Знайдіть відповідність.

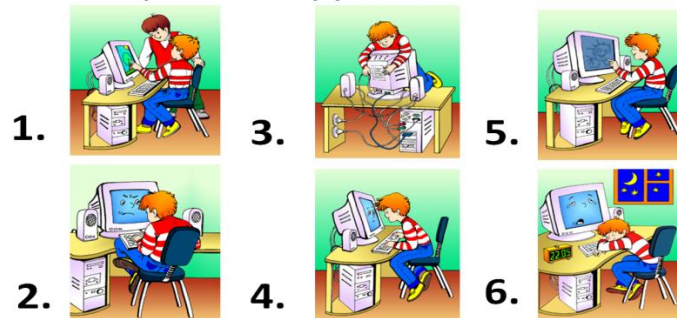
1	2	3	4	5	6	7



A	B	C	D

VIII. Повторення правил техніки безпеки.

Подивіться уважно на малюнки, які правила порушив хлопчик?



IX. Застосування знань та навичок.

Практична робота: «Розвиток навичок роботи з мишкою»

Завдання 1.

Пригадайте правила безпечної роботи за комп'ютером.

Завдання 2.

Відкрийте програму

- «Сходинки»/ розділ «1-2 клас»/ гра «Лісова галявина».
- «Сходинки»/ розділ «1-2 клас»/ гра «Мильні бульбашки» .

X. Релаксація.

Вправи для очей:

В середньому темпі зробити **3-4 кругові рухи** очима праворуч, а потім ліворуч. Послабивши м'язи очей, подивитись вдалечинь на рахунок 1-6. Повторити 1-2 рази.

Вправи для рук.

- 1) Зігнути одну руку в кисті (до себе). Великий палець з допомогою іншої руки повинний дотягтися до руки. Вправа виконується поперемінно двома руками.
- 2) Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. Кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок – раз - роз'єднати пальці в сторони, на рахунок – два – поступово зібрати всі пальці разом.

XI. Підсумок уроку.

- Для чого призначені мишка?
- Скільки клавiш у мишки?
- Яка «головна» клавiша мишки?
- Як відкрити папку, запустити програму?
- Як виділити об'єкт за допомогою мишки?

XII. Повідомлення інформації про домашнє завдання. Зошит – с.16 №2



Тема 9: Клавіатура комп'ютера. Призначення основних клавіш.

Мета:

Навчальна: ознайомити з групами клавіш клавіатури, режимами введення великих літер, навчити змінювати мову введення тексту.

Розвиваюча: розвивати практичні навички роботи з клавіатурою.

Виховна: виховувати культуру користувача ПК.

Матеріали та обладнання: презентація «урок 9_Клавіатура.ppt», програма «Сходинки», робочий зошит.

Структура уроку

- I. Організаційний етап.
- II. Перевірка домашнього завдання .
- III. Актуалізація опорних знань (кресворд, ребуси, презентація).
- IV. Мотивація навчальної діяльності (головоломка).
- V. Оголошення теми та мети уроку
- VI. Засвоєння нових знань та навичок (розповідь вчителя з демонстрацією презентації «Види клавіатур»).
- VII. Фізкультхвилинка.
- VIII. Повторення правил техніки безпеки.
- IX. Застосування знань та навичок (робота з зошитом та програмою «Сходинки»).
- X. Релаксація.
- XI. Підсумок уроку.
- XII. Повідомлення інформації про домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний етап.

На перерві: підготовка дошки, унаочнення, робочих місць учнів, вчителя.

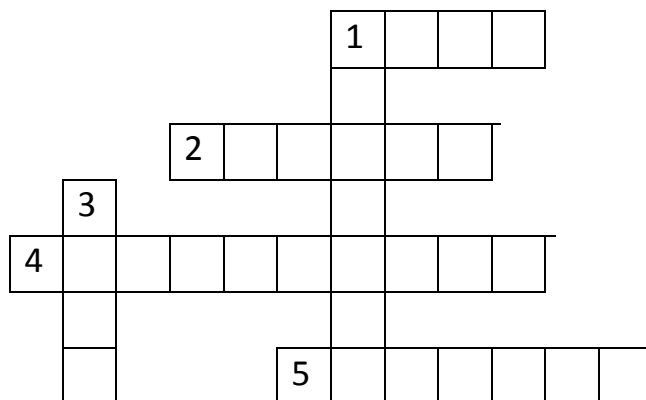
На уроці:

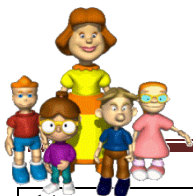
- Підготовка учнів до уроку (займають робочі місця, організовують робочий простір).
- Вчителю звернути увагу на самопочуття та зовнішній вигляд учнів.
- Відмітити присутніх. Призначити чергових.

II. Перевірка домашнього завдання. Зошит – с.16 №2 (Відповідь: комп'ютер, пам'ять)

III. Актуалізація опорних знань.

1. Розв'яжіть кресворд розгадавши ребуси з відповідними номерами. Поясніть призначення пристроїв.

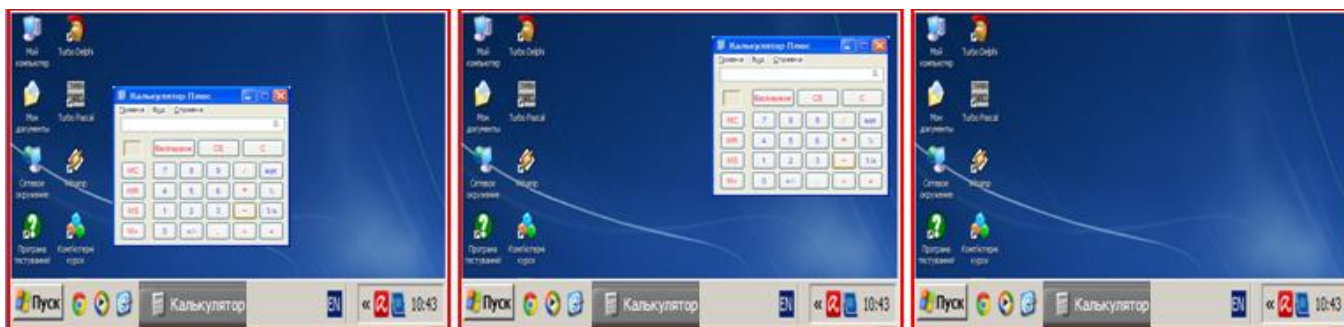




«Сходінки до інформатики». Чернова О.І.

1 ↓ 	1→ 	2
3 	4 	5

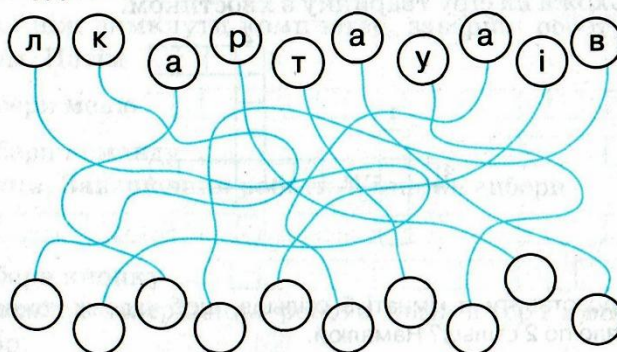
- Вчитель показує внутрішній пристрій (процесор, оперативну пам'ять, батарейку живлення напівпостійної пам'яті, вінчестер). Учні повинні вказати назву цих пристроїв та місце їх розташування у комп'ютері.
- Розгляньте малюнки. З'ясуйте, які дії було виконано. Вкажіть назви операцій, що відбулися



- Закриття вікна
- Переміщення вікна
- Зміна розмірів вікна
- Відкриття програми
- Зображення вікна було згорнуто на екрані

IV. Мотивація навчальної діяльності. Зошит – с.18 №1 (відповідь: клавіатура).

1. Розшифруй слово.





V. Оголошення теми та мети уроку.

VI. Засвоєння нових знань та навичок.

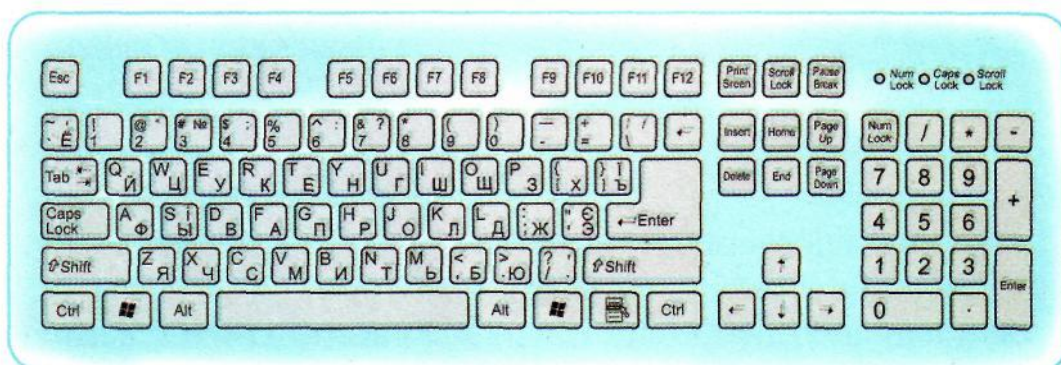
Клавіатура дуже важлива складова частина комп'ютера. Ви знаєте, що вона використовується для введення у комп'ютер інформації.

Уважно розгляньте клавіатуру. На ній розташовані клавіші. Вони різні, і написи на них різні.

На клавішах угорі ви бачите цифри. Нижче розмістилися три ряди клавіш з літерами українського, російського та англійського алфавітів. На кожній клавіші по дві літери. Щоб вводити слова українською мовою, слід встановити режим української мови.

Щоб ввести велику літеру, потрібно:

1. Натиснути й утримувати клавішу Ctrl.
2. Натиснути й одразу відпустити клавішу Shift.
3. Відпустити клавішу Shift та Ctrl.



Зверніть також увагу на клавіші, які ви вже використовували. Це клавіша **Пропуск** і чотири клавіші зі стрілками. Ви натискали їх для переходу до наступного слайда при перегляді слайд-фільму «Правила роботи з комп'ютером».

Крім того, клавішею **Пропуск** можна робити пропуски між словами під час введення тексту.

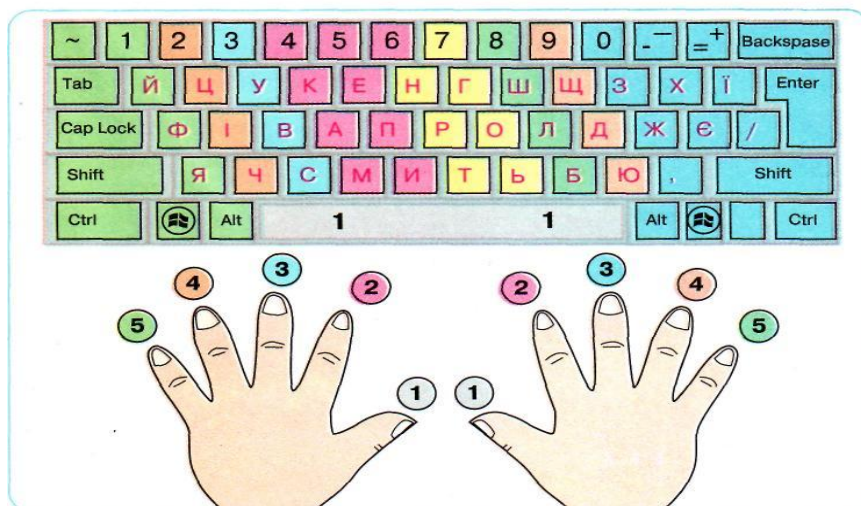
Для швидкого введення тексту і чисел з клавіатури слід правильно розмістити пальці рук. Умовно поділи клавіатуру на дві частини (праву і ліву) і клавіші зліва намагайся натискати пальцями лівої руки, а клавіші справа — правої.

Пропонується таке закріплення клавіш за пальцями лівої та правої руки (рис. 2.26).

На клавіатурі є базові клавіші - це клавіші з літерами А та О. На них нанесено спеціальні виступи у вигляді рисок або точок. Це допомагає швидко знайти ці клавіші, не дивлячись на клавіатуру. Основна позиція рук - **Ф_І_В_А** (ліва рука) та **О_Л_Д_Ж** (права рука). Великі пальці розміщені над клавішею **Пропуск**.

Вказівні пальці натискають:

- лівої руки - клавіші з літерами К, Е, А, П, М, И та із цифрами 4, 5;





«Сходінки до інформатики». Чернова О.І.

- правої руки - клавіші з літерами Н, Г, Р, О, Т, Ь та із цифрами 6, 7, 8.

Середні пальці натискають:

- лівої руки - клавіші з літерами У, В, С та із цифрою 3;
- правої руки - клавіші з літерами Ш, Л, Б та із цифрою 9. Підмізінні (безіменні) пальці натискають:

- лівої руки - клавіші з літерами Ц, І, Ч та із цифрами 1, 2;
- правої руки - клавіші з літерами Щ, Д, Ю та із цифрою 0. Мізинці натискають:
- лівої руки - клавіші з літерами Й, Ф, Я, Е;

• правої руки - клавіші з літерами З, Х, ї, Ж, Є та із символами -, =, **крапка**.

Великі пальці натискають клавішу **Пропуск**

Щоб ввести велику літеру, потрібно:

1. Натиснути й утримувати клавішу Shift.
2. Натиснути й одразу відпустити клавішу з потрібною літерою.
3. Відпустити клавішу Shift.

Якщо натиснути клавішу з цифрою, утримуючи натиснутою клавішу Shift, то на екрані відобразиться розділовий знак або спеціальний символ.

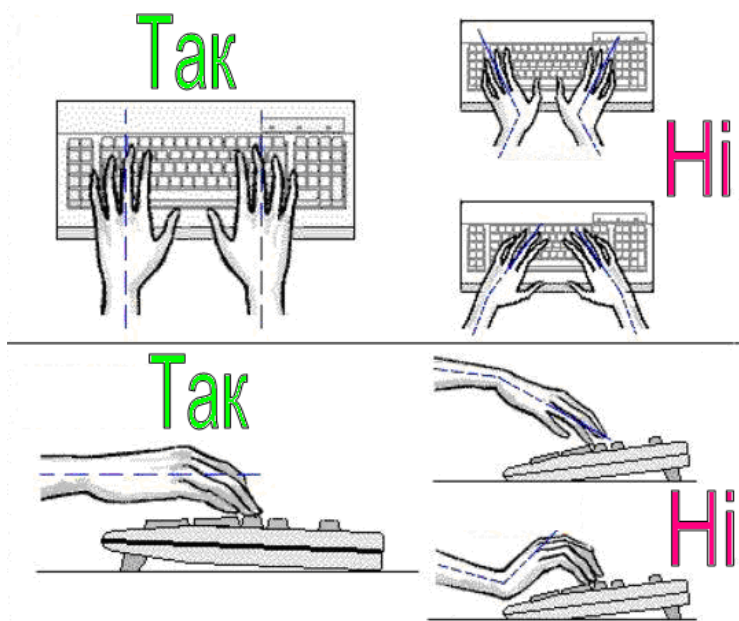
Наприклад, якщо ти натиснеш клавішу Shift і, не відпускаючи її, натиснеш клавішу з цифрою 1, то введеш знак оклику «!». А якщо натиснеш клавішу Shift і, не відпускаючи її, клавішу з цифрою 7, то введеш знак питання «?».

Уважно роздивіться клавіші з цифрами і запам'ятайте, які символи, крім цифр, написані на кожній з них.

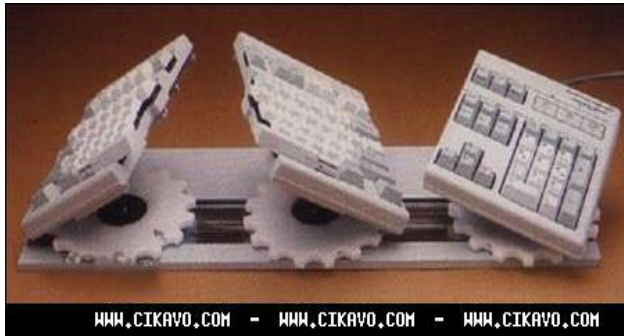
Зверніть увагу, що на клавіатурі розміщено дві клавіші Shift — зліва і справа. Можна натискати будь-яку з них. Це зроблено для того, щоб швидше натискати потрібні клавіші пальцями обох рук.

Іноді потрібно, щоб всі літери були великими. Наприклад, у заголовку до тексту. Тоді достатньо натиснути клавішу CapsLock. Тепер всі літери будуть вводитися великими і без використання клавіші Shift. Натиснувши клавішу Caps Lock знову, ви повернетеся до введення малих літер.

Під час роботи за клавіатурою потрібно дотримуватись правил правильного розташування кистів рук для того, щоб запобігти швидкій втомлюваності рук та для зручності роботи.



Насьогодні існує велика кількість різновидів клавіатур. Кожний із видів розрахований та підлаштований для зручної роботи користувача за комп'ютером. Ви можете переглянути презентацію де є зображення різних клавіатур. (презентація «Види клавіатур»).



VII. Фізкультхвилинка

Гра «Чотири стихії»

Учитель: - Діти, покажіть руками слідуєчі сигнали: «Повітря!»

Діти : Руки ввєрх.

Учитель: - Земля!

Діти: Руки вниз.

Учитель: - Вода!

Діти: Руки вперєд.

Учитель: - Вогонь!

Діти: Руки ввєрх і трєсуть кистями.

Дана впрєва виконуєтьсє 2-3 рази



VIII. Повторення правил техніки безпеки.

Перевіримо ваші знання правил безпечної роботи за комп'ютером.

Вставити потрібні слова замість пропусків.

- ⊙ Не розпочинай роботу за комп'ютером без дозволу _____.
- ⊙ Спину тримай _____.
- ⊙ Сидіти слід на відстані не менше _____ від екрана монітора.
- ⊙ Не торкайся _____
- ⊙ Працюй за клавіатурою _____ і _____ руками.

IX. Застосування знань та навичок.

Завдання 1. (Робота з зошитом Зошит – с.18 №2 (відповіді: з буквами, з цифрами, пропуск), №3.

2. Впиши пропущені слова.

На клавіатурі є:



клавіші

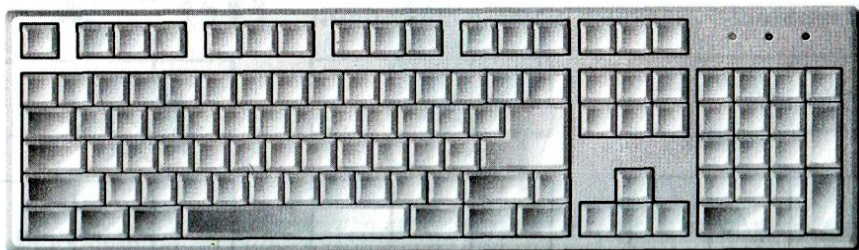


клавіші



клавіша

3. Обведи клавіші з цифрами зеленим олівцем, з буквами — жовтим, зі стрілками — червоним, клавішу пропуск — синім.



с.20 №1 (відповідь: для великих букв), №2, №3, №4 (відповідь: сканер).

Завдання 2.

1. Пригадай і поясни, для чого використовують клавішу **Shift. Запиши.**

Відповідь:

2. Тобі потрібно зробити проміжок між словами. Яку клавішу ти використаєш? Постав позначку у відповідному квадратику.



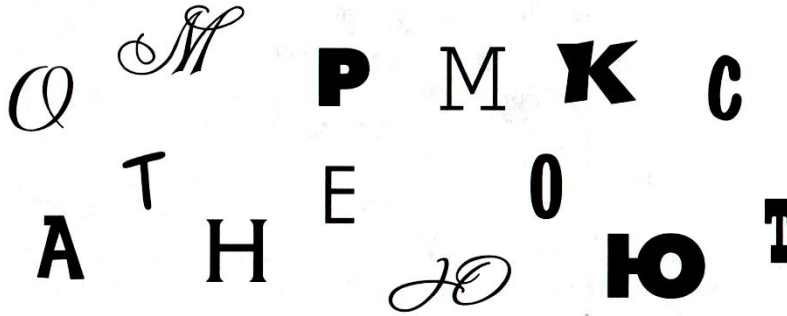
3. Тобі потрібно надрукувати велику літеру. Яку клавішу ти використаєш? Постав позначку у відповідному квадратику.





Завдання 3.

4. Викресли букви, що повторюються, і ти отримаєш назву складової частини комп'ютера.



Відповідь:

Робота з клавіатурним тренажером Сходинки/ 2 клас/ Кіт риболов, Сходинки/ 2 клас/ Лабіринт (режим введення з клавіатури).

Х. 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.
- Повільно поводити очима зліва направо і справа наліво о 3 рази.
- Повільно перевести погляд вгору-вниз, потім навпаки о 3 рази.

Вправи для рук.

Масаж долонь. Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. З'єднати долоні разом перед собою. На рахунок раз - кінчики пальців лів руки рівномірно рухаються вниз до кінця долоні правої руки, на рахунок два - вихідне положення, на рахунок три - кінчики пальців правої руки рівномірно рухаються вниз до кінця долоні лівої руки, на рахунок чотири - вихідне положення.

ХІ. Підсумок уроку.

Дайте відповіді на запитання:

- Для чого використовується клавіатура?
- Де розташовані клавіші з цифрами?
- Де розташовані клавіші з літерами?
- Як вводити слова українською мовою?

ХІІ. Повідомлення інформації про домашнє завдання. Зошит – с.19 №6.



Тема 10: Клавіатура комп'ютера.

Відпрацювання навичок роботи з клавіатурою та мишею.

Мета:

Навчальна: ознайомити з призначенням основних клавіш клавіатури.

Розвиваюча: розвивати практичні навички роботи з клавіатурою.

Виховна: виховувати уважність, дисциплінованість під час роботи за ПК.

Матеріали та обладнання: презентація «урок 10.ppt», файл «Текст.txt»,

Структура уроку

- I. Організаційний етап.**
- II. Перевірка домашнього завдання.**
- III. Мотивація навчальної діяльності** (закодоване твердження).
- IV. Актуалізація опорних знань** (прийом «Мозковий штурм»).
- V. Оголошення теми та мети уроку.**
- VI. Засвоєння нових знань та навичок.**
- VII. Фізкультхвилинка.**
- VIII. Повторення правил техніки безпеки.**
- IX. Застосування знань та навичок** (робота з зошитом, з текстовим файлом, в парах).
- X. Релаксація.**
- XI. Підсумок уроку.**
- XII. Повідомлення інформації про домашнє завдання.**
- XIII. Рефлексія.** (Гра «Істинні та хибні твердження»)

Хід уроку

I. Організаційний етап.

На перерві: підготовка дошки, унаочнення, робочих місць учнів, вчителя.

На уроці:

- Підготовка учнів до уроку (займають робочі місця, організовують робочий простір).
- Вчителю звернути увагу на самопочуття та зовнішній вигляд учнів.
- Привітання.
- Відмітити присутніх. Призначити чергових.

II. Перевірка домашнього завдання. (Зошит – с.19 №6.)

III. Мотивація навчальної діяльності.

Розшифруйте та складіть речення.

	1	2	3	4
1	К	И	В	Я
2	С	А	Л	Е
3	П	І	Т	Й
4	Д	Р	Н	У



1,1	2,3	2,2	1,3	3,2	2,3	3,3	4,2	2,2	–
3,1	4,2	1,2	2,1	3,3	4,2	3,2	3,4		
1,3	1,3	2,4	4,1	2,4	4,3	4,3	1,4	.	

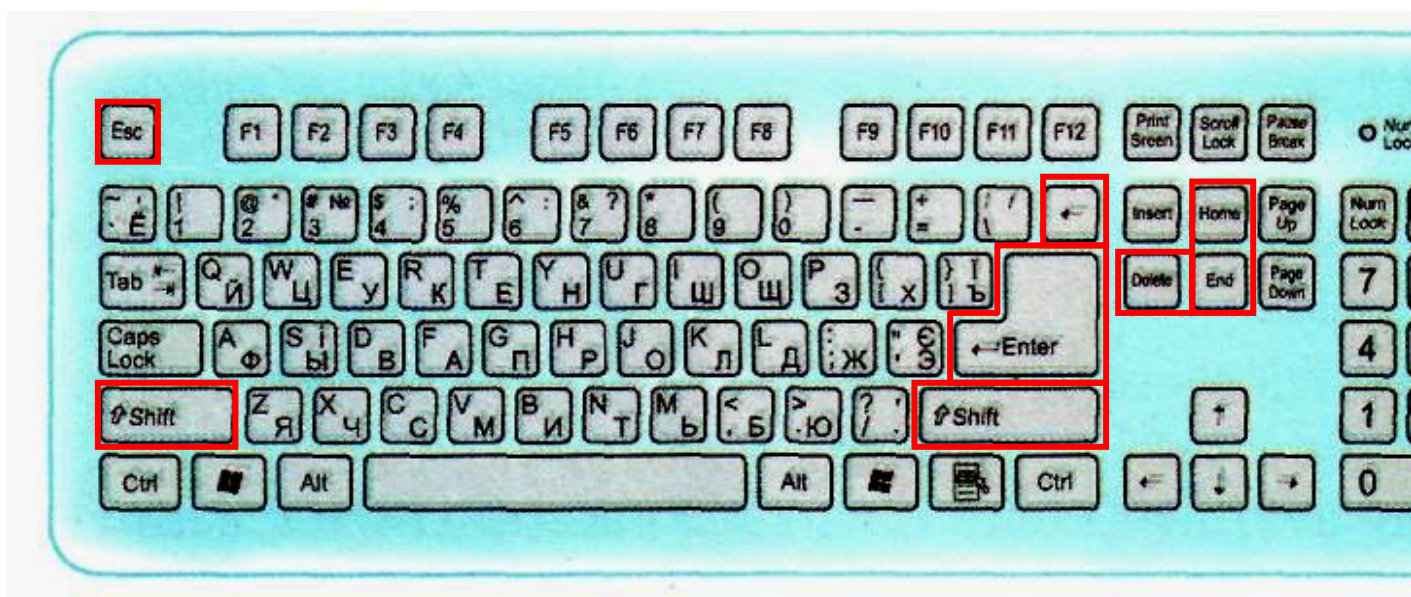
(Відповідь: клавіатура – пристрій введення.)

IV. Актуалізація опорних знань.

- Чи погоджуєтесь ви із твердженням, що клавіатура – це пристрій введення?
- Які ще пристрої введення вам відомі?
- Розкажіть про призначення клавіш **Shift**, **Caps Lock**, **Ctrl+Alt**, **Пробіл**?

V. Оголошення теми та мети уроку.

Сьогодні ми ознайомимося з клавішами **Enter**, **Esc**, **Delete**, **BackSpace**, **Home**, **End**. Ось вони виділені на малюнку.



VI. Засвоєння нових знань та навичок.

Клавіша **Enter** має особливе значення. Її називають клавішею введення і використовують для введення команд.

Коли потрібно підтвердити те, що запитус тебе комп'ютер, теж натискай цю клавішу.

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

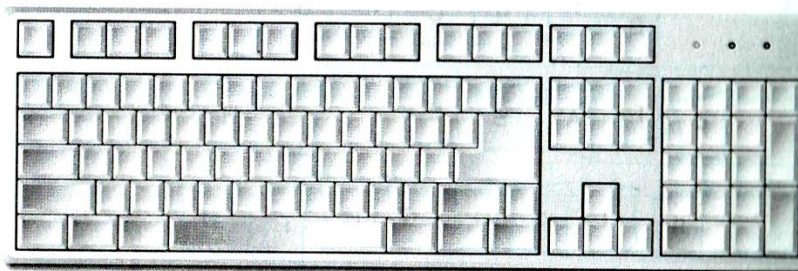
Клавіша **Esc** знаходиться у лівому верхньому куті клавіатури. Її натискають, коли треба відмінити команду, яку комп'ютер ще не почав виконувати, або припинити її виконання.

Завдання



№1, №2.

1. Пригадай призначення клавіш **Enter**, **Esc**, **Shift**. Обведи клавішу **Enter** зеленим олівцем, **Esc** — червоним, **Shift** — синім.



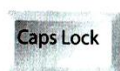
2. З'єднай зображення клавіш та їх призначення.



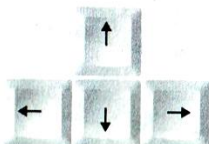
введення однієї великої літери



переміщення курсора



завершення введення



скасувати або призупинити виконання команди



введення великих літер

Розглянемо ще декілька клавіш, які допоможуть нам працювати з текстом

Delete	Видаляє символ праворуч від курсора
BackSpace	Видаляє символ ліворуч від курсора
Home	Поміщає курсор на початок рядка
End	Поміщає курсор в кінець рядка

VII. Фізкультхвилинка.

Гра «Чотири стихії – навпаки»

Учитель: - Діти, скажіть, будь ласка, що протилежне повітрю?

Діти: - Земля.

Учитель: - А що протилежне вогню?

Діти: - Вода.

Учитель: - Тепер ми нашу гру «Чотири стихії» будемо грати навпаки. Для певної назви стихії – показуємо протилежну.

Учитель: - Земля!

Діти: Руки вгору.

Учитель: - Повітря!



Діти: Руки вниз.
Учитель: - Вогонь!
Діти: Руки вперед.
Учитель: - Вода!
Діти: Руки вверху і трясуть кистями.
Дана вправа виконується 2-3 рази.

VIII. Повторення правил техніки безпеки.

Діти почерзі називають правила безпечної поведінки у кабінеті інформатики та під час роботи за комп'ютером.

IX. Застосування знань та навичок.

Завдання 1

а. Відкрити на Робочому столі файл Текст.txt

кЯкак лавішапппоміщаає курсор вкінєць рядксda?

б. Виконати над його текстом наступні дії:

⇒⇒⇒⇒, Пробіл, ⇒, Del, ⇒⇒⇒⇒⇒⇒⇒, BackSpace, Delete, Пробіл, ⇒⇒⇒⇒⇒, Delete, Home, Delete, End, ⇐⇐, Delete, BackSpace.

с. Який текст ви отримали? Дайте відповідь на запитання що утворилося..

Завдання 2

Зошит – с.23 №1, №2.

Завдання	Відповідь
2. Деякі з клавіш загубилися на клавіатурі. Підпиши їх.	Esc Shift Enter Caps Lock Shift

Завдання 3

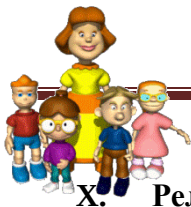
(Робота в парах з роздатковим матеріалом)

Варіант 1	Варіант 2
Підкресли символи, набрані з використанням клавіші Shift. Запиши, скільки разів натиснули клавішу Shift і клавішу Пробіл. Ну а зараз, любі діти, Час гімнастику зробити. Shift — рази. Пробіл — разів.	Підкресли символи, набрані з використанням клавіші Shift. Запиши, скільки разів натиснули клавішу Shift і клавішу Пробіл. Про здоров'я, діти, дбайте, Сили в спорті набирайте. Shift — разів. Пробіл — разів.

Після виконання завдання свого варіанту, зробіть взаємоперевірку своїх робіт з товаришем по парті та здайте роботи.

Завдання 4

Програма Сходинки/1-2 клас/гра «Кіт риболов» (клавіатурний тренажер) та гра «Мильні бульбашки» (тренажер миші).



X. Релаксація.

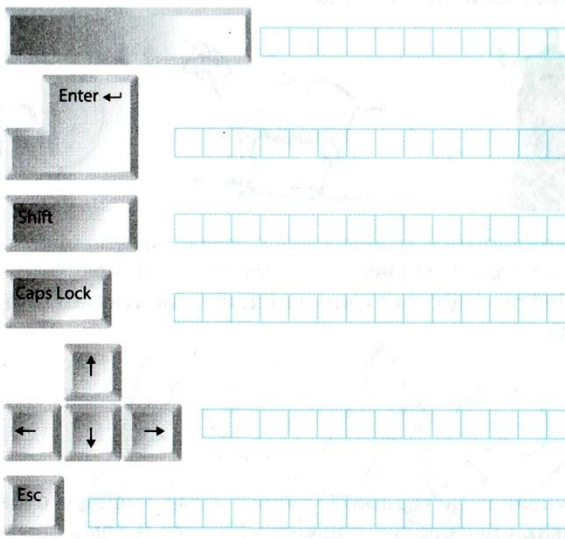
Вправи для очей:

- **Міцно заплющити** очі на 5 секунд, потім відкрити на 5 секунд. Повторити 6 разів. Швидко моргати протягом 30 секунд.
- Уявити перед собою **колесо велосипеда**, яке обертається, та помітивши на ньому певну точку, слідкувати за обертом цієї точки. Спочатку в один бік, а потім в інший. Повторити тричі .

Вправи для рук.

З'єднати долоні разом перед собою. На рахунок раз – роблячи упор на пальці, розвести долоні в сторони; на рахунок два – з'єднати долоні разом; на рахунок три – роблячи упор на долоні, відхилити пальці лівої руки від правої; на рахунок чотири – привести пальці у вихідне положення.

XI. Підсумок уроку. (Зошит – с.23 №1.)

Завдання	Відповідь
1. Запиши призначення таких клавіш: 	Пробіл - Розділює слова Enter - Завершення введення Shift - Введення 1 великої літери Caps Lock - Введення великих літер Переміщення курсора Esc - Скасувати або призупинити дію

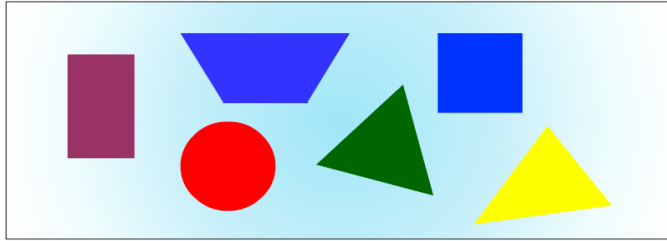
XII. Повідомлення інформації про домашнє завдання. Зошит – с.22 №3.

XIII. Рефлексія.

Гра «Істинні та хибні твердження»

Вам пропонуються певні твердження. Необхідно або погодитись з ним, або не погодитись, надавши відповідь «Так» або «Ні».

1. Деякі фігури на малюнку квадрати. +
2. Усі фігури на малюнку квадрати. -
3. Усі фігури на малюнку однакової форми. -
4. На малюнку жодного квадрата. -
5. Жодна фігура на малюнку не є квадратом. -
6. Деякі фігури на малюнку трикутники. +





Тема 11: Повторення теми «Основні складові та застосування комп'ютерів. Початкові навички роботи з комп'ютером»

Мета:

Навчальна: узагальнити, систематизувати та перевірити рівень знань з теми.

Розвиваюча: розвивати інтерес до предмету; уміння діяти самостійно, висловлювати свою точку зору.

Виховна: виховувати уважність, дисциплінованість, сприяти вихованню у дітей творчої активності, культури мовлення.

Матеріали та обладнання: презентація «урок 11.ppt», роздатковий матеріал, Карта Копм'ютерландії, маршрут руху.

Структура уроку

- I. Організаційний етап.
- II. Перевірка домашнього завдання.
- III. Проведення гри
- IV. Підсумок уроку.
- V. Повідомлення інформації про домашнє завдання.

Хід уроку

I. Організаційний етап.

На перерві: підготовка дошки, унаочнення, робочих місць учнів, вчителя.

На уроці:

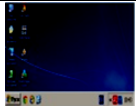
- Підготовка учнів до уроку (займають робочі місця, організовують робочий простір).
- Вчителю звернути увагу на самопочуття та зовнішній вигляд учнів.
- Привітання.
- Відмітити присутніх. Призначити чергових.

II. Перевірка домашнього завдання.(Зошит – с.22 №3.)

III. Проведення гри.

Вступне слово вчителя

- Дорогі, діти! Наш товариш Курсорчик, який живе в країні Комп'ютерландії, хотів провідати свого давнього знайомого мишку Мікімауса. Але у Курсорчика з'явилися невідкладні справи. Тому

1		2		3		4		5		6	
7		8		9		10		11		12	
13		14		15		16		17		18	
19		20		21		22		23		24	



«Сходінки до інформатики». Чернова О.І.

провідати Мікімауса він попросив нас. Курсорчик склав карту Комп'ютерландії та вказав маршрут слідування між її містами-зупинками.

Щоб наша подорож була веселою та захоплюючою на кожній зупинці нас чекають цікаві завдання. За кожну правильну ви отримуєте бал. В кінці подорожі того, хто активно приймає участь у нашій грі та правильно виконував завдання Мікімаус нагородить грамотою. А щоб гра проходила справедливо, ми будемо дотримуватись таких правил:

- Правило піднятої руки.
- Правило поваги до думки іншого.
- Правило оптиміста (не ображатися, не дратуватися якщо відповів неправильно).

Отже, вирушаємо в дорогу!

Слідуюмо за стрілочками вказаними у маршруті слідування.

Зупинка «Професії комп'ютера» (клітинка 8)

Завдання 1. За допомогою поданих слів склади речення

- мультфільми допомагає створювати Комп'ютер
- для використовують музичних торів створення Комп'ютер
- За допомогою можна креслення створити комп'ютера
- для літака напрямку визначення руху використовують Комп'ютер

(Відповіді:

Комп'ютер допомагає створювати мультфільми.

Комп'ютер використовують для створення музичних творів.

За допомогою комп'ютера можна створити креслення.

Комп'ютер використовують для визначення напрямку руху літак.)

Завдання 2. Знайди професії, які опанував комп'ютер

х	у	д	і	н	ж
п	м	о	ж	р	е
і	у	ж	н	е	н
л	з	и	и	к	о
о	т	к	а	н	т

(Відповіді: Художник, композитор, інженер, пілот)

Зупинка «Види комп'ютерів» (клітинка 4)

Завдання Вкажи назви видів комп'ютерів

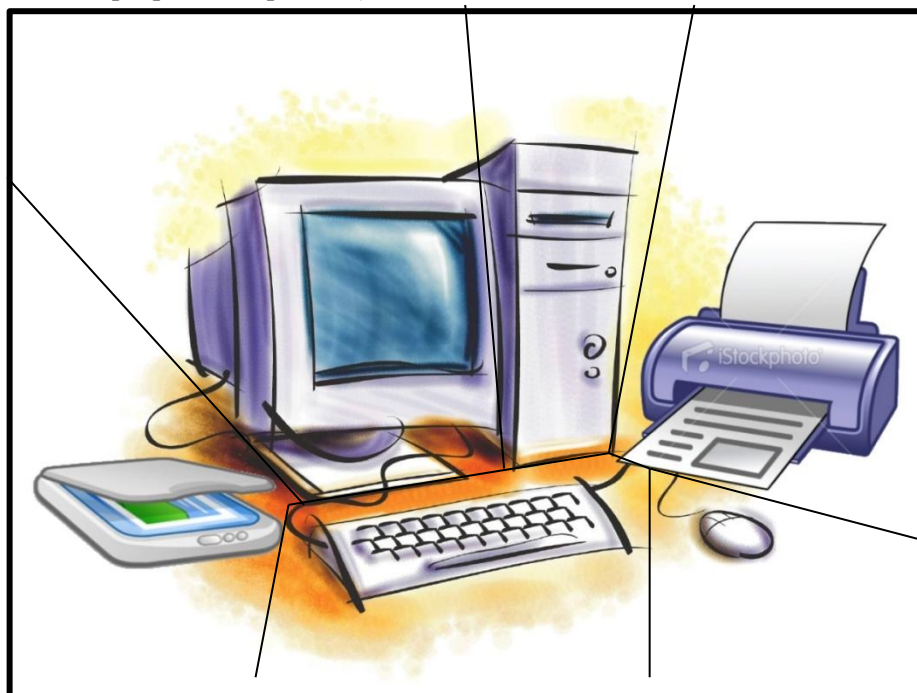
- С_П_Р_О_П_Т_Р
- Н_У_Б_К
- Н_Т_УК
- П_А_Ш_Т
- М_К_Р_О_О_П_Т_Р



(Відповіді: суперкомп'ютер, ноутбук, нетбук, планшет, мікрокомп'ютер)

Зупинка «Будова комп'ютера» (клітинка 16)

Завдання. Склади пазл «Пристрої комп'ютера» та назви призначення кожного пристрою.
(дітям роздається розрізана картинка)



Завдання 2. Виконайте завдання роздаткового матеріалу

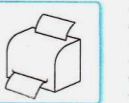
ВАРІАНТ 1

2 Познач правильну кінцівку речення.
Пристрої введення — це пристрої, за допомогою яких...

- ☐ ...інформація потрапляє до комп'ютера.
- ☐ ...комп'ютер повідомляє про результат своєї роботи.

3 Яке призначення поданих пристроїв? Закресли зайвий пристрій.





Тест 2. Складові комп'ютера

6

ВАРІАНТ 2

2 Познач правильну кінцівку речення.
Пристрої виведення — це пристрої, за допомогою яких...

- ☐ ...інформація потрапляє до комп'ютера.
- ☐ ...комп'ютер повідомляє про результат своєї роботи.

3 Яке призначення поданих пристроїв? Закресли зайвий пристрій.



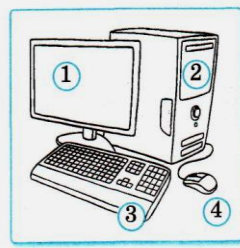


Тест 2. Складові комп'ютера

8

ВАРІАНТ 1 Прізвище, ім'я: _____

1 Розглянь складові комп'ютера. Впиши відповідні номери.



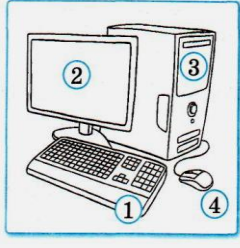
- ☐ Системний блок
- ☐ Монітор
- ☐ Клавіатура
- ☐ Миша

Тест 2. Складові комп'ютера

7

ВАРІАНТ 2 Прізвище, ім'я: _____

1 Розглянь складові комп'ютера. Впиши відповідні номери.



- ☐ Системний блок
- ☐ Миша
- ☐ Монітор
- ☐ Клавіатура

Тест 2. Складові комп'ютера

7



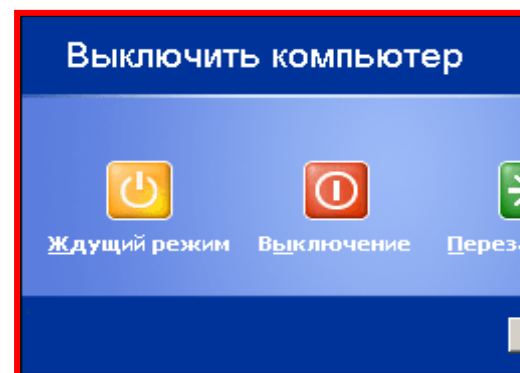
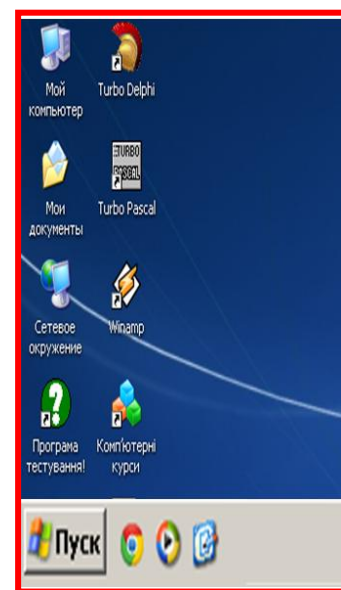
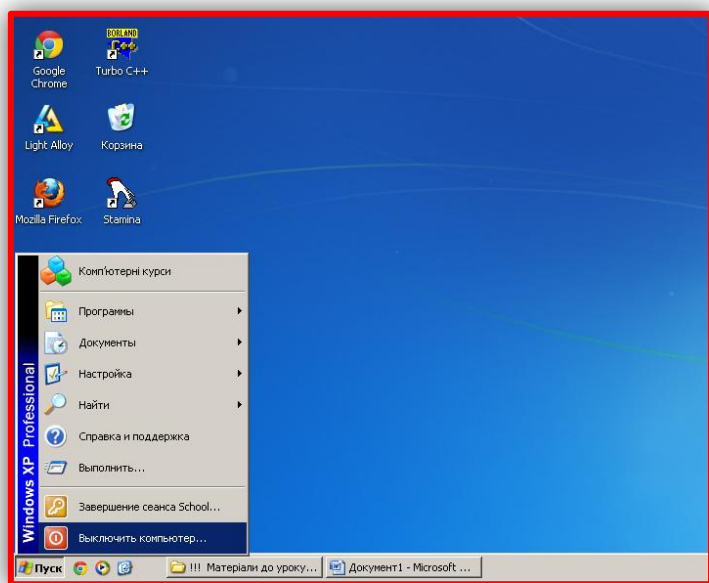
«Сходінки до інформатики». Чернова О.І.

Після виконання завдання виконайте взаємоперевірку з одночасним розбором та коментуванням завдань за вказівкою вчителя.

Зупинка «Фізкультхвилинка» (клітинка 13)

Зупинка «Етапи вимикання комп'ютера» (клітинка 20)

Завдання Вкажи послідовність команд коректного вимикання комп'ютера.



(Відповідь: В, А, С)

Зупинка «Комп'ютерна мишка» (клітинка 21)

- Пригадайте скільки клавiш у стандартної мишки? (дві)
- Яка клавiша основна? (ліва)
- Скільки разів потрібно клікнути ЛКМ якщо необхідно виділити об'єкт? (1), відкрити? (2)
- Давайте пограємо у гру якщо потрібно виконати виділення об'єкта плескаємо в долоні один раз, якщо відкрити об'єкт чи запустити програму – двічі.

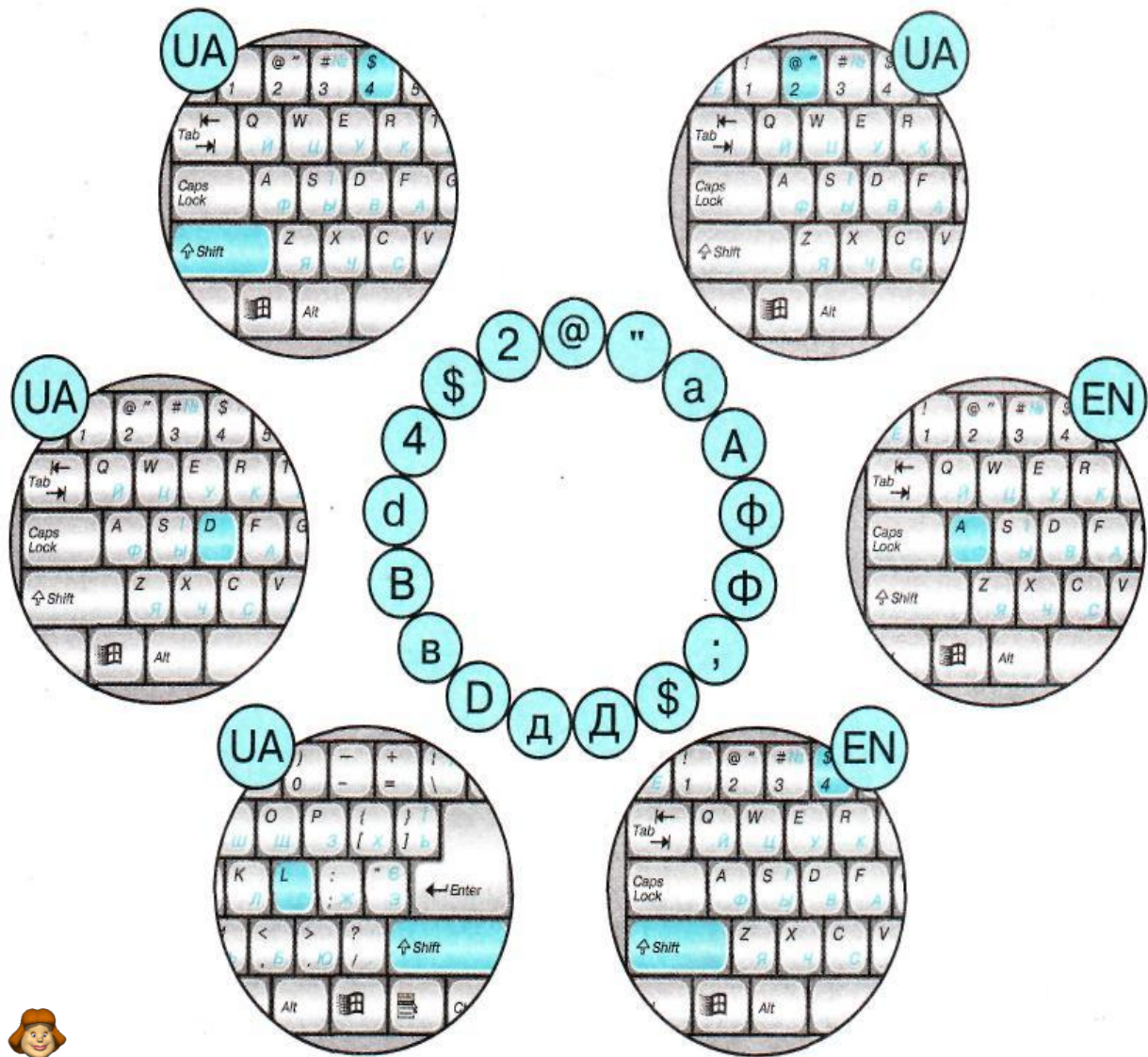
«Сходінки до інформатики». Чернова О.І.

Отже, виділити папку Мій комп'ютер, відкрити папку Мої документи, запустити програму Блокнот.
Зупинка «Клавіатура комп'ютера» (клітинка 11)

Завдання 1. Вкажіть назви пропущених клавіш та їх призначення



Завдання 2. Поєднай зображення натиснених клавіш із символом, що з'явиться на екрані



Кнопка з комою, 2. в, 3. Д, 4. \$, 5. а, 6.2.

IV. Підсумок гри.

Зупинка «У Мікімауса» (клітинка 24)

Нагородження активних учасників.



V. Повідомлення інформації про домашнє завдання.

Завдання.

Спробуй створити зображення квітки, використовуючи тільки літери та текстові символи, що є на клавіатурі



Пам'ятка для батьків



Шановні дорослі!

Ваші діти почали вивчати новий шкільний предмет. Він цікавий та складний одночасно, і тому маленьким учням потрібна ваша допомога та підтримка.

Ось декілька порад для успішного вивчення предмета:

1. Якщо ваша дитина з поважних причин пропустила заняття в школі, допоможіть їй опрацювати матеріал з підручника і виконати завдання в зошиті та на комп'ютері.
2. Заняття починайте лише тоді, коли у Вас та у дитини є настрій працювати.
3. Не виконуйте одразу багато завдань! Дитина не повинна стомлюватися.
4. Заняття на комп'ютері мають тривати не більше 10—15 хвилин на день. і бажано разом із Вами. Пам'ятайте, дитині все одноманітне дуже швидко набридає, тому надмірне захоплення спочатку (цілком природно, це ж новий предмет!) може призвести до відрази до комп'ютера в майбутньому.
5. Поясніть дитині, як виконувати завдання, але ні в якому разі не формулюйте власні висновки вголос. Не надавайте своєму малюку готових розв'язків. Привчайте дитину до аналізу власних дій і їх наслідків, розпитуючи, чому отримали саме такий результат, до чого призвели помилки, як їх виправити.
6. Ні в якому разі не глузуйте з її промахів (пригадайте, як самі освоювали цю мудровану техніку, побоюючись постійно натиснути «не на ту» клавішу), але спокійно критикуйте, привчаючи не ображатися на доцільну критику. Це обов'язкова умова — вона привчає дитину бачити в «іграшках» не самоціль, а засіб для пізнання світу.
7. Подбайте про якісне програмне забезпечення Вашого комп'ютера. Якщо ви підбираючи ігри для малюка, пам'ятайте, що йому не підійдуть ігри з нав'язуваною швидкістю («стрілялки», «ганялки») або ігри низької технічної якості.
8. Не намагайтесь отримати швидкий результат! Успіх прийде, якщо дитина довірятиме Вам і буде впевненою у собі.

Пам'ятайте! Вам треба докласти багато зусиль та виявити чимало терпіння, щоб подарувати своїй дитині захоплюючі хвилини заняття. Ваша дитина зараз активно пізнає світ, жадібно убирає усе, що відбувається навколо неї — дивується і радіє; замислюється і запитує. І Ваше завдання — підтримати і розвинути дитячу потребу в активній діяльності.

Хай Вам щастить!



Література

1. Сходинки до інформатики: підруч. для 2 кл. загальноосвіт. Навч. Завкладів / Г.В. Ломаковська, Г.О. Проценко та ін. – К.: Видавничий дім «Освіта», 2012.
2. Зошит «Сходинки до інформатики»: навч. посіб. для загальноосвіт. навч. закл.: 2-й клас / Г.В. Ломаковська, Г.О. Проценко та ін. – К.: Видавничий дім «Освіта», 2012.
3. Зошит «Сходинки до інформатики»: навч. посіб. для загальноосвіт. навч. закл.: 2-й клас / О.В. Коршунова. – К.: Генеза, 2013.
4. Усі уроки інформатики. 10 клас. / Н.М. Сизоненко – Х.: Вид. група «Основа», 2009
5. Веселий комп'ютер. Для дітей дошкільного віку. / Г.В. Бровко – Х.: видавництво «Торсінг», 2002.
6. Перше знайомство з комп'ютером. Для дітей молодшого шкільного віку. / К.: видавничий центр «СІ», 2002
7. Сходинки до інформатики. 2 клас: експрес-контроль / М.М. Корнієнко, С.М. Крамаровська, І.Т. Зарецька. – Х.: Видавництво «Ранок», 2013.
8. Система розвиваючих і психопрофілактичних вправ для учнів I-IV класів. / М.І. Сологуб – Рівне, 1997.
9. 222 ребуси з інформатики. / О.С. Грез – Луцьк, 2010

