

Урок 1

Тема: У комп'ютерному класі

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

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя

(Ознайомлення з героями підручника)

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

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

- Гномик Мудрунчик.

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

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



Розробки уроків з курсу «Сходи до інформатики» 2 клас

2. Ознайомлення з підручником та зошитом з друкованою основою.
3. Бесіда з метою визначення знань учнів
 - Давайте подивимося навколо. У який кабінет ви прийшли?
 - Що ви бачите в цьому кабінеті?
 - Як треба поводитися з комп'ютером?
4. Перегляд комп'ютерного слайд-фільму (програма «Сходінки до інформатики»)
5. Доповнення знань учнів про правила безпечної поведінки в комп'ютерному класі

III. Фізкультхвилинка

Сплять маленькі совенята.
 Раз! – розкрили оченята.
 Подивилися навколо,
 Потім вгору і додолу.
 Оченята – блим, блим, блим!
 Відпочити треба їм!
 Вправо, вліво оченята повертали совенята.
 Совенята будуть спати,
 А ми будемо читати!

IV. Закріплення вивченого

1. Робота з підручником (за малюнками на с.4)
 - Що трапилося з Елзіком?
 - Чому?
2. Гра «Доповни речення»
 - А ви уважно слухали мене? Не так як Елзік? Тоді доповніть речення, які я пропоную.
 - Не можна розпочинати роботу без ... (дозволу вчителя).
 - Не торкайся ... (шнурів, розеток).
 - Відстань до монітора має бути ... (50 см).
 - Не торкайся пальцями екрана ... (монітора).

- За комп'ютерним столом не можна ... (їсти й пити).
3. Колективна робота в зошитах (урок 1 завдання 1)
 - Знайдіть предмети, які може замінити комп'ютер. Поясніть, чому ви так вирішили.

V. Розвиток логічного мислення

1. Задача
 - Разом з Ганнусею в класі вчаться дві дівчинки Іринка та Олеся. Давайте послухаємо, що нам відомо про них (с.5 підручника).
2. Завдання на увагу
 - Визначте, до якого комп'ютера приєднано мишу, а до якого навушники (урок 1 завдання 3 в зошитах).

VI. Підсумок уроку

Гра «Так чи ні»

- ✓ При роботі за комп'ютером руки мають бути чистими та сухими. (Так).
- ✓ Розпочинати роботу за комп'ютером можна без дозволу вчителя. (Ні).
- ✓ Під час уроку в комп'ютерному класі не можна ходити. (Так).
- ✓ Не можна торкатися пальцями екрана монітора. (Так).

Урок 2

Тема: Що може комп'ютер

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

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Повторення вивченого матеріалу

1. Гра «Впізнай героя»
З'єднати малюнки Ганнусі, Мудрунчика та Елзика з їх іменами.
2. Гра «Так чи ні»

(повторення правил безпечної поведінки в кабінеті).

III. Актуалізація опорних знань

Ганнуся зібралася на вихідні до бабусі. Елзик вирішив поїхати з нею. Їхати потрібно на поїзді. Коли друзі звернулися до касира у віконці, у них запитали, коли вони хочуть здійснити поїздку, а потім докладно розповіли о котрій буде вирушати поїзд, о котрій прибуде на станцію призначення і запропонували місця на вибір. Елзик був здивований: невже всю цю інформацію касир пам'ятає? Ганнуся засміялася.

- А як ви вважаєте, чи справді всі ці відомості касир має пам'ятати?
- А де ще потрібний комп'ютер?

IV. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя з елементами демонстрації

Комп'ютер відіграє дуже важливу роль у нашому житті.

Зустрічаємося ми з ним у різних ситуаціях. Інколи навіть не замислюємося і не знаємо, що безліччю різних процесів навколо керує комп'ютер.

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

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

2. Робота з підручником (урок 2 с. 6):
 - а) слухання статті;
 - б) бесіда
- Де наші друзі зустріли комп'ютер?

- Чим корисний комп'ютер для інженерів?

- Навіщо комп'ютер у перукарнях?

V. Фізкультхвилинка

VI. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

- Сьогодні ми з вами також будемо працювати з комп'ютером. Програма, з якою ми познайомимося, називається «Стрільці по яблуках». Ваша задача – збивати яблука. Зробити це можна за допомогою мишки. Покласти долоньку треба так, щоб вказівний пальчик лежав на лівій кнопці, а середній – на правій.

Щоб прицілитися в яблучко, потрібно пересунути мишу по килимку, при цьому на екрані рухатиметься стрілка – вказівник. Коли ви клацаєте кнопкою, ви подаєте команду стрільцям: ліва кнопка – лівому стрільцеві, що стріляє по жовтих яблуках, а права кнопка – правому стрільцеві, який стріляє по червоних яблуках.

2. Робота в групах

I група працює з комп'ютерною програмою.

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

Через 10 хвилин групи міняються місцями.

VII. Розвиток логічного мислення

Робота з підручником (с.7)

Знайти закономірність і визначити, чого саме не вистачає.

VIII. Підсумок уроку

Гра «Закінчи речення»

🚩 Комп'ютер у нашому житті

🚩 Ми використовуємо комп'ютер у

Урок 3

Тема: Що може комп'ютер (продовження екскурсії)

Мета: Розширити знання учнів про комп'ютер, його застосування в житті людини. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до предмета.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Актуалізація опорних знань

Бесіда

- Нагадую вам, що Ганнуся з Елзіком зібралися їхати поїздом до бабусі в гості. Давайте допоможемо їм зібрати речі, взяти все необхідне.
- Що треба знати, щоб взяти все необхідне і не мокнути, наприклад, під дощем?
- Де ми можемо дізнатися про погоду?
- Що допомагає прогнозувати погоду?
- Де ще допомагає комп'ютер?

III. Вивчення нового матеріалу

1. Робота з комп'ютерним слайд-фільмом
Ознайомлення з використанням комп'ютерів у житті людини
2. Робота з підручником
(с.8-9)
 - а) слухання статті;
 - б) робота з ілюстраціями.

IV. Фізкультхвилинка

V. Закріплення вивченого матеріалу

1. Робота в зошитах
(урок 3 завдання 1)
2. Творче завдання

Скласти казку на новий лад «Лисичка та комп'ютер»

VI. Хвилинка – цікавинка

❖ Першим у світі програмістом була жінка – англійка Ада Лавлейс. Ще в середині 19 сторіччя вона склала план операцій для аналітичної машини Чарльза Беббіджа, за допомогою яких можна було розв'язати складне рівняння.

❖ Технологія Bluetooth отримала свою назву на честь датського короля Харальда I Синьозубого, який об'єднав розрізнені датські племена.

❖ Фільм «Трон» 1982 року був одним з перших фільмів, у яких широко застосовувалася комп'ютерна графіка для створення спец ефектів. Але ця картина була знята з номінації на «Оскар» за візуальні ефекти за те, що, на думку конкурсної комісії, створювачі фільму змахлювали, використавши комп'ютер.

❖ Лише в російській та українській мовах знак @ називають собачкою, в інших мовах це равлик або мавпочка. Трапляються й такі екзотичні назви, як місячне вухо (казахи), оселедець під маринадом (чехи та словаки).

VII. Розвиток логічного мислення

1. Задача

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

2. Гра «Доповни речення»

(підручник с.9)

VIII. Підсумок уроку

Гра «Влови професію»

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

Урок 4

Тема: З чого складається комп'ютер

Мета: Познати учнів зі складовими частинами комп'ютера. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати любов до природи.

Обладнання: знаки з правил безпеки, комп'ютерна програма «Сходинки до інформатики», підручники, зошити з друкованою основою.

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Повторення вивченого матеріалу

1. Робота зі знаками

На знаках зображені схематично правила поведінки в кабінеті інформатики. Діти повинні їх назвати.

2. Гра «Аукціон»

Діти по черзі за рядами називають установи, де використовуються комп'ютери.

Команда (ряд), яка протягом 5 секунд нічого не називає, вибуває з гри.

III. Актуалізація опорних знань

Заповнення першого стовпчика таблиці (на дошці або в електронному вигляді)

Можливості	Людина	Комп'ютер	
запам'ятовування розв'язування задач зчитування тексту	пам'ять мислення	системний блок	
звуковий супровід показ тексту, малюнок	очі	сканер клавіатура миша	} Пристрої введення
	рот		
	руки	динаміки	} Пристрої виведення
		монітор принтер модем	

IV. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя, яка супроводжується заповненням таблиці.
2. Робота в зошитах

(урок 4 завдання 2)

Користуючись таблицею та малюнками в підручнику, записати назви пристроїв.

3. Гра «Переплутанка» (робота на картках)

З'єднати пристрій з його призначенням.

монітор	друкування текстів
системний блок	екран
принтер	знаходяться пам'ять, процесор
сканер	введення зображень
модем	передача інформації між комп'ютерами

V. Фізкультхвилинка

VI. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

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

2. Робота в групах

I група працює з комп'ютерною програмою.

II група працює в зошитах (урок 4 завдання 1).

VII. Розвиток логічного мислення

Робота з підручником (с.11).

Чим різняться клоуни?

VIII. Підсумок уроку

Гра «Доповни слово»

- Відображає інформацію, з якою працює комп'ютер...
- До нього приєднуються інші пристрої. Це ...
- За його допомогою можна надрукувати тексти, малюнки. Це ...

Урок 5

Тема: Після уроків (істинні та хибні висловлення)

Мета: Дати уявлення про істинні та хибні висловлення. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати повагу до думки інших.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Повторення вивченого матеріалу

1. Прочитай назви пристроїв. Назви пристрої введення та виведення.

ОНМІТОР (монітор)

ТЕНСИМСИЙ ЛБОК (системний блок)

ВУНАШКИНИ (наушники)

ШИМА (миша)

2. Гра «Впізнай предмет»

Учитель каже на вухо одному з учнів назву одного з пристроїв (або показує малюнок). Учень має, не називаючи його, описати або вказати призначення цього пристрою. Інші діти повинні відгадати це слово.

III. Вивчення нового матеріалу

1. Гра «Так чи ні»

- На екрані монітора відображається інформація, з якою працює комп'ютер. (Так).
- За допомогою модема можна надрукувати зображення. (Ні).
- Миша слугує для введення інформації. (Так).
- До системного блока приєднуються всі інші пристрої. (Так).

2. Розповідь учителя

Ми з вами щойно, відповідаючи на питання, визначали, які висловлення вірні, правильні, а які – ні. Правильні висловлення ми будемо називати істинними, а невірні – хибними.

3. Робота з підручником

Читання статті (с.12).

4. Гра «Впіймай висловлення» (за рядами або хлопці – дівчата).

Учитель називає висловлення. Якщо воно істинне – плескає перший ряд, якщо хибне – другий ряд.

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Сьогодні ми будемо з вами грати в бульбашки. Наше завдання – лопати бульбашки та випускати метеликів. Для цього потрібно, підвівши вказівник, клацнути ліву кнопку миші двічі.

2. Бесіда з повторення правил безпечної поведінки

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютером.

II група виконує завдання з логічним навантаженням в зошитах (урок 5 завдання 3).

VI. Узагальнення вивченого

1. Творче завдання.

Скласти за малюнком істинні та хибні висловлення (дівчата складають істинні висловлення, а хлопці – хибні).

2. Самостійна робота в зошитах

(урок 5 завдання 1).

VII. Підсумок уроку

- Які висловлення називають істинними?
- Які – хибними? Наведіть приклади.

Урок 6

Тема: На планеті Елзіка

Мета: Закріпити уявлення про істинні та хибні висловлення. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до предмета.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Актуалізація опорних знань

- Сьогодні ми з вами разом з нашими друзями відправимося на планету Елзіка. А от на чому ми це зробимо – відгадайте.

Ваша задача – назвати пристрої комп'ютера, які є в переліку на дошці.

ЗІРКИ

МОНІТОР

МОРЕ

МОДЕМ

ПАРОЛЬ

ТЕЛЕВІЗОР

КЛАВІАТУРА

А тепер складіть назву нашого транспортного засобу, використовуючи з кожного слова по одній букві. За умови, що з першого слова ви візьмете першу букву, з другого – другу і так далі.

(Слово – зореліт).

III. Закріплення вивченого матеріалу

1. Фронтальне опитування

Тепер ми знаємо, на чому ми відправимося. Але щоб знайти дорогу до нього, треба відповісти на деякі питання

- Яке висловлення називається істинним?
- Яке – хибним?
- Переробіть істинні висловлення в хибні.

2. Гра «Ланцюжок»

Далі наш шлях лежить через гори. Нам потрібна буде мотузка або який-небудь ланцюг. Для цього ви маєте складати істинні (або хибні) висловлення так, щоб остання літера попереднього висловлення була першою літерою наступного.

3. Робота з підручником

А ось і лабіринт. Лише якщо ми пройдемо його, то потрапимо до зорельота (с.14).

4. Робота в зошитах

Для керування зорельотом існує багато різних кнопок, схожих на геометричні фігури. Але щоб вони працювали, треба їх розфарбувати (урок 6 завдання 1).

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Сьогодні ви будете складати малюнки. У лівій частині екрану ви побачите весь малюнок, а у правій – його частини. Пересувати частини можна, користуючись мишею. Затискаючи ліву кнопку, пересуваєте мишу по килимку. Якщо малюнок зібраний повністю, внизу праворуч з'явиться напис «Наступний малюнок».

2. Бесіда з повторення правил безпечної поведінки за комп'ютером.

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютером.

II група працює в зошитах (урок 6 завдання 2 і 3).

VI. Розвиток логічного мислення

Давайте заглянемо, що відбувається в школі на планеті Елзіка. Для цього треба зібрати пазл (с. 15 підручника).

VII. Підсумок уроку

На наступному уроці ми нарешті долетимо до планети Елзіка. А що ж там відбувається, ви дізнаєтеся пізніше.

Урок 7

Тема: Незвичайний стадіон

Мета: Повторити та закріпити вивчений раніше матеріал. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до предмета.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Актуалізація опорних знань

Бесіда:

- На чому ми зібралися мандрувати разом з Ганнусею, Мудрунчиком та Елзіком?
- Куди відправилися?

III. Розвиток умінь та навичок

1. Розминка

Для того, щоб наш зореліт продовжував політ і не збився з курсу потрібно трохи розім'ятися. Готові?

а) Гра «Добери слово»

Потрібно дібрати слова – пристрої комп'ютера.

ПЕРСОНАЛЬНИЙ (комп'ютер)

СИСТЕМНИЙ (блок)

ПЛОСКИЙ (монітор)

КОЛЬОРОВИЙ (принтер)

ЛАЗЕРНИЙ (диск)

б) Задачі:

✚ Настав грудень. У саду розцвіли три тюльпани, а через день – ще один. Скільки квітів розквітло в саду? (У грудні тюльпани не цвітуть).

✚ У кімнаті в кожному кутку сидить по 1 коту, і кожний з цих котів бачить ще трьох котів. Скільки котів у кімнаті? (4).

✚ Андрій – син Володимира. Хто Володимир Андрієві? (Батько).

2. Розв'язування задач з логічним навантаженням

- Ось наш зореліт нарешті опустився на планету Елзіка. І ми відправляємося на стадіон. Але стадіон там не зовсім звичайний. Давайте подивимось у підручнику, що ж там відбувається (робота з підручником с. 16).

3. Робота в зошитах
(урок 7 завдання 3)

IV. Фізкультхвилинка

Гра «Увага»

Учитель називає якусь дію (підняти руки, присісти і т.д.). А сам виконує іншу. Діти мають виконати ту дію, яка названа.

V. Робота за комп'ютером

1. Повторення правил безпечної поведінки за комп'ютером. Розбір ситуації.

Учні забігли в клас, кинули портфелі на комп'ютерні столи. «Хто швидше займе місце за комп'ютером?» - гукнув Андрійко. Всі кинулись наввипередки. Василька боляче штовхнули, але він, на щастя, вхопився за шнур від клавіатури.

- Що не так зробили діти?
- Що можна їм порадити?

2. Інструктаж учителя

Зараз ми будемо відправляти ракети в політ. Для цього потрібно обчислити приклад на додавання, потім підвести вказівник до відповіді і клацнути ліву кнопку миші. Якщо приклад обчислений вірно, ракета злетить.

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютером.

II група розв'язує приклади в зошитах (урок 7 завдання 4).

VI. Підсумок уроку

- На якому незвичайному стадіоні ми побували?
- Чому цей стадіон незвичайний?

Урок 8

Тема: З чого все почалося

Мета: Познакомити учнів зі стародавніми обчислювальними приладами.

Розвивати увагу, логічне мислення, просторову уяву. Виховувати інтерес до інформатики.

Обладнання: таблиці зі словами, ілюстрації до розповіді, комп'ютерна програма «Сходинки до інформатики», підручники, зошити з друкованою основою.

Зміст уроку:

I. Організація класу

II. Повторення вивченого

Гра «Істинне чи хибне висловлювання»

- ✓ За комп'ютером потрібно сидіти рівно, так, щоб екран знаходився на відстані 50 – 60 см від очей.
- ✓ Учніям можна чіпати дроти й розетки.
- ✓ Можна тицяти пальцями в екран монітора.
- ✓ Розпочинати роботу за комп'ютером можна без дозволу вчителя.
- ✓ На планеті Елзіка, щоб прийняти участь у спортивних змаганнях, потрібно було розв'язати задачу.
- ✓ До множини спортсменів входив Елзік.
- ✓ Щоб космічна ракета стартувала, потрібно було розв'язати приклад.

III. Повідомлення теми та мети уроку

Прочитати словосполучення, прибравши зайві букви.

М А А А Ш А И А Н А А А Ч А А А С А У А –

це машина, на якій наші друзі поверталися додому з планети Елзіка. По дорозі вони дізналися багато цікавого. І ми дізнаємося про це також.

IV. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь вчителя

- Давні числа

На нашій планеті існує дуже багато різних народів. І всі вони з давніх часів по-своєму позначали числа та цифри. Наприклад, індіанці племені ацтеків використовували таку систему обчислення: одиницю вони позначали крапкою, двійку – двома крапками і так далі до п'яти. До запису числа шість входила вертикальна лінія, що відділяла п'ять перших крапок від шостої (показ ілюстрації).

У давньослов'янській нумерації використовувалося алфавітне визначення чисел, тобто кожній цифрі відповідала буква алфавіту, але над цією буквою ставився спеціальний знак – титло. Це робилося для того, щоб відрізнити букву від числа (показ ілюстрації).

Вавилоняни використовували для запису лише два знаки: прямий клин для позначення одиниці, а лежачий – для позначення десяти. Тому систему позначення цифр, яку вони використовували, назвали клинописом (показ ілюстрації).

➤ Давні прилади для лічби

Спочатку люди рахували за допомогою пальців. Коли пальців на одній руці не вистачало, вони лічили пальці на другій руці, а потім – на носі.

Пізніше рахували, роблячи зарубки на палиці чи стовпі. З листя рослини агави робили мотузки і рахували на них, зав'язуючи вузлики.

Фінікійці придумали пристрій для лічби камінцями і назвали його абак. У стародавньому Римі абак називали калькулі. Як ви вважаєте, яке слово нагадує воно?

Ще пізніше придумали рахівницю. А де вона виникла, ми прочитаємо з вами в підручнику.

2. Робота з підручником

(с. 18-19)

V. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж перед роботою з комп'ютерною програмою

Сьогодні ми знову будемо керувати космічними кораблями. Але на цей раз будемо допомагати їм приземлитися. Для цього вам треба буде

розв'язати приклад на віднімання і натиснути на пульті необхідну кнопку, як на попередньому уроці.

2. Бесіда з повторення правил безпечної поведінки при роботі за комп'ютером
3. Робота в групах:
I група – робота з комп'ютерною програмою
II група – робота в зошитах
(урок 8 завдання 4)

VI. Закріплення вивченого

1. Гра «Які слова сховалися?»
ААБК, ХІВЦЯНИРА, КАКУЛЬ
- Що з цього виникло раніше?
2. Самостійна робота в зошитах
(урок 8 завдання 1)

VII. Підсумок уроку

- З чого почалася історія лічби?
- Назва якого предмета нагадує сучасний обчислювальний прилад?

Урок 9

Тема: Дещо з історії

Мета: Доповнити знання учнів з історії обчислювальних приладів. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до предмета, до історії.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Повторення вивченого матеріалу

1. Слова – анаграми

Прочитати слова, розташувати їх у порядку виникнення.

БКАА (абак)

ХІВРАЦЯНИ (рахівниця)

РУБЗАКИ (зарубки)

П'ЮРКОМТЕ (комп'ютер)

2. Гра «З'єднай вірно»

З'єднати малюнки перших обчислювальних приладів з їхніми назвами.

III. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя

Створивши такі прилади, як абак та рахівниця, люди не зупинилися. Вони намагалися створити машини, які могли б самі рахувати. Це вдалося французькому винахіднику Блезу Паскалю, який створив першу обчислювальну машину «Паскаліну».

А от що саме могла робити ця машина, ви прочитаєте в підручнику.

2. Робота з підручником

(с.20)

Самостійне читання.

3. Бесіда

- Де жив Блез Паскаль?
- Що йому доводилося часто робити?
- Про що мріяв хлопчик?
- Як називалася створена ним машина?
- Що вона могла робити?

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Повторення правил безпеки при роботі за комп'ютером (робота в зошитах урок 9 завдання 2)
2. Інструктаж учителя

Сьогодні ми будемо допомагати мишці дійти по лабіринту до сиру. Щоб мишка рушила, потрібно клацнути лівою кнопкою миші по букві у верхній

частині екрану, яка знаходиться в потрібному напрямку. Якщо ви вірно обрали букву та напрямок, мишка рушить. Поступово з букв у вас складеться слово.

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує творче завдання в зошитах (урок 9 завдання 4).

VI. Підсумок уроку

Вставити картку зі словом «Паскаліна» в необхідне за порядком виникнення місце (див. п. II.1 – «Слова – анаграми»)

Урок 10

Тема: Цікаво знати

Мета: Ознайомити учнів з історією створення електронно-обчислювальної машини в Україні. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати дбайливе ставлення до устаткування.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Повторення вивченого матеріалу

Гра «Збери слово»

Зі складів потрібно зібрати слова, пояснити, що це за пристрої.

П а с а р а ц я л і
н и х і в к а б а к н а

III. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя з елементами бесіди

Сьогодні ми продовжимо дізнаватися, який шлях пройшло людство від лічби на пальцях до комп'ютера. Ми вже познайомилися з «Паскаліною». Нагадайте мені про її можливості.

А тепер робимо наступний крок. Перша електронно-обчислювальна машина. Вона зовсім не була схожа на сучасні комп'ютери. А як вона виглядала на вашу думку?

Одна з перших у Європі ЕОМ займала прощу двох класних кімнат. Створена вона була в 1951 році (... років тому) в Києві. Ця машина вміла швидко та точно розв'язувати складні математичні задачі. Створив її Сергій Олексійович Лебедев.

2. Робота з підручником

Але це була перша в Європі ЕОМ. А де ж були створені такі машини ще раніше? Про це ви дізнаєтеся, прочитавши статтю в підручнику (с.22).

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютерами

1. Робота в парах

Повторення правил безпечної поведінки.

Діти отримують картки, де їм потрібно підкреслити лише істинні твердження.

Зразок картки:

- Не торкайся пальцями екрана монітора.
- Принось їжу та сторонні предмети до кабінету.
- Бігай та штовхайся в комп'ютерному класі.
- Починай роботу лише за командою вчителя.

2. Інструктаж учителя

На початку уроку ви зі складів утворювали слова. А тепер вам потрібно буде зі складів скласти прислів'я. Кожен склад написаний на окремому кубуку. Щоб поставити кубик на місце, потрібно діяти так само, як і при збиранні ягід та грибів: затиснувши ліву кнопку миші, пересунути її.

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошитах (урок 10 завдання 5).

VI. Розвиток логічного мислення

1. Розминка

- Визнач числову закономірність і продовж ряд.
2, 4, 7, 9, ...
- Оленка та Іринка однакового зросту. Оленка вища за Олю, а Таня вища за Іру. Хто вищий: Таня чи Оля?

2. Задача

(підручник с.23)

VII. Підсумок уроку

- Хто створив першу в Європі ЕОМ?
- Де вона була створена?

Урок 11

Тема: Столи бувають різні

Мета: Ознайомити учнів з робочим столом комп'ютера. Дати уявлення про піктограми. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до предмета.

Обладнання: малюнки, картки з тестами, комп'ютерна програма «Сходинки до інформатики», підручники, зошити з друкованою основою.

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Повторення вивченого матеріалу

1. Бесіда

- Де було створено першу в Європі ЕОМ?
- Хто створив цю машину?
- Що вона вміла?
- Якою була за розмірами?

2. Тестові завдання

Зразок картки:

1. Пристрій для лічби камінцями називався :

- а) калькулятор;
- б) абак;
- в) рахівниця.

2. У Київській Русі винайшли:

- а) рахівницю;
- б) комп'ютер;
- в) калькулі.

3. Найдавніші люди рахували за допомогою:

- а) комп'ютера;
- б) калькулятора;
- в) пальців.

4. Перша обчислювальна машина називалась:

- а) «Бенджаміна»;
- б) «Паскаліна»;
- в) «Калькуліна».

5. У якій державі було створено одну з перших у Європі електронно-обчислювальних машин:

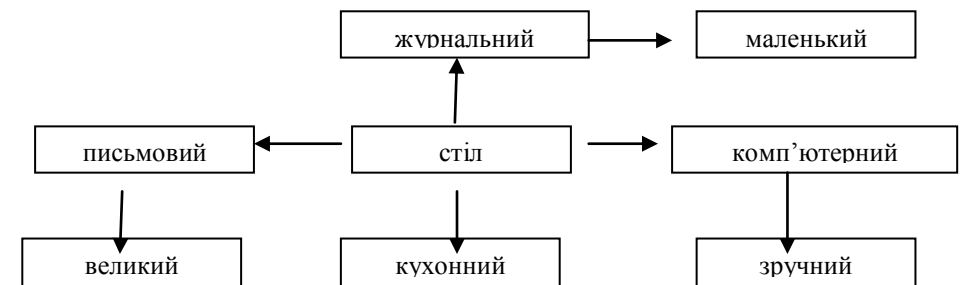
- а) в Англії;
- б) у Франції;
- в) в Україні.

III. Вивчення нового матеріалу

1. Загадка

У лісі народився, в лісі виріс, а в дім прийшов, усіх навкруг зібрав.
(Стіл).

2. Складання «павутинки» зі словом **стіл**.



3. Розповідь учителя про робочий стіл

Ми назвали з вами багато видів столів. Усі вони мають своє призначення і пристосовані для чогось. На них лежать необхідні нам речі. У комп'ютера теж є робочий стіл. І на ньому розташовується найнеобхідніше для

користувача: програми, папки, документи. А от у якому вигляді все це подається, зараз дізнаємося.

4. Дослід

Учитель показує декілька секунд малюнок та якесь слово на картці. А потім перевіряє, що діти запам'ятали. (Висновок: малюнки запам'ятовуються швидше).

5. Розповідь учителя про піктограми

На робочому столі комп'ютера може зберігатися велика кількість файлів, папок, документів. І, щоб не заплутатися в них і мати можливість швидко знайти необхідне, всі програми, файли, документи позначаються спеціальними маленькими малюнками. Вони називаються піктограми. Під кожною піктограмою є напис, який вказує на те, що це за файл чи програма.

Піктограми не просто так знаходяться на робочому столі комп'ютера. Якщо підвести курсор до піктограми та двічі клацнути лівою кнопкою миші, то ця програма почне працювати або відкриється документ чи папка.

6. Робота з підручником

Давайте подивимося, які піктограми найпоширеніші і є майже на кожному робочому столі. (С.24 – робота з ілюстраціями).

IV. Закріплення вивченого матеріалу

1. Робота з картками

Учитель показує картку з піктограмою. Діти повинні назвати програму, яка їй відповідає.

2. Самостійна робота в зошитах.

(урок 11 завдання 1)

V. Фізкультхвилинка

VI. Робота за комп'ютерами

1. Інструктаж учителя

Сьогодні нам потрібно бути дуже уважними. Наша задача – знайти серветку, маючи лише її частину. Ви побачите декілька варіантів серветок, але вірним буде лише один.

2. Бесіда з повторення правил безпечної поведінки.

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошитах (урок 11 завд. 5).

VII. Підсумок уроку

Гра «Впізнай піктограму»

Учитель показує лише половину піктограми, діти повинні впізнати та назвати її.

Урок 12

Тема: Урок малювання

Мета: Познайомити учнів з графічним редактором Paint. Вчити використовувати інструмент «олівець». Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати естетичний смак.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Повторення вивченого матеріалу

1. Повторення правил безпечної поведінки в комп'ютерному кабінеті. Обговорення ситуацій.

❖ Дівчинка замислилася та почала водити ручкою по екрану монітора.

❖ Двоє хлопчиків вирішили дослідити, що приєднано до системного блока.

2. Фронтальне опитування

- Як називається стіл у комп'ютера?

- Що на ньому знаходиться?

- Для чого потрібні піктограми?

3. Гра «Незнайко»

Учитель показує піктограму та називає якусь програму. Діти повинні сказати, вірно це чи ні.

III. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя

Сьогодні ми з вами будемо малювати. Але малювати будемо на комп'ютері за допомогою мишки. Для цього існує спеціальна програма – графічний редактор Paint. У перекладі з англійської, Paint означає «писати фарбами». Давайте подивимося на піктограму цієї програми. Що ви на ній бачите? Запам'ятайте її.

2. Робота в зошитах з демонстрацією вчителя

(урок 12 завдання 2)

3. Фізкультхвилинка

4. Продовження розповіді

Коли ви запустите програму, то побачите біле поле – аркуш, на якому і треба створювати малюнки. Малювати, як і в альбомі, можна олівцем, а можна – пензлем. Для того, щоб комп'ютер зрозумів, чим ви хочете малювати, є спеціальна панель інструментів. Вона знаходиться ліворуч. Давайте роздивимося її ближче (підручник с.27).

Знайдіть серед значків на панелі інструментів олівець і покажіть мені. Якщо ви підведете вказівник до цього зображення та клацнете один раз ліву кнопку миші, то помітите, що олівець виділився з-поміж інших значків. Це означає, що зараз можна ним малювати.

Уявіть, що ви тримаєте справжній олівець і малюєте. Зробити це можна, затиснувши ліву кнопку миші. Відпустите кнопку – далі лінії вже не буде.

По закінченні роботи треба підвести вказівник миші у правий верхній кут екрана до хрестика. Клацнувши ліву кнопку миші, ви закриєте програму.

IV. Робота в групах

I група працює за комп'ютером (відкрити Paint, обрати олівець, намалювати малюнок за бажанням).

II група виконує завдання в зошитах (урок 12 завдання 5).

V. Підсумок уроку

Гра «Так чи ні»

- ✓ Paint – графічний редактор.
- ✓ За допомогою цієї кнопки можна закрити програму.
- ✓ Цей інструмент називається олівець.
- ✓ Ця піктограма означає Paint.

Урок 13

Тема: Про гномика Мудрунчика, дівчинку Ганнусю та інформацію

Мета: Дати уявлення про інформацію. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати повагу до думки інших.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу. Повторення правил безпечної поведінки

II. Актуалізація опорних знань

- Сьогодні ми з вами трохи побудемо детективами. А хто це такі?

Чим вони займаються? Давайте й ми розшифруємо для початку деякі повідомлення.

1. Гра «Що кажуть тварини?»

- кішка муркоче;
- собака гарчить;
- собака крутить хвостом;
- заєць тікає;
- ластівки низько літають над землею.

2. Гра «Світлофор»

Про що нам каже кожен сигнал світлофора?

3. Розшифруй прислів'я

Хатаоа ваоалаодаіаеа іанафаоарамааацаіаеа, таоайа
ваоалаодаіаеа саваіатаоама. (Хто володіє інформацією, той володіє
світом).

III. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя

Інформація. Що ж це за слово таке?

Від тварин, дивлячись на світлофор, спостерігаючи за навколишнім
світом, ми отримуємо певну інформацію.

А як ви вважаєте, що таке інформація. Слово «інформація»
походить з латинської мови й перекладається, як роз'яснення, уявлення,
ознайомлення.

А от звідки ми можемо її отримувати, давайте прочитаємо в
підручнику.

2. Робота з підручником

(с.28-29)

3. Робота в зошитах

(урок 13 завдання 4)

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Повторення вивченого

- Для чого призначений Paint?
- Як його запустити?
- Як закрити програму?
- Що означає цей інструмент?

2. Інструктаж учителя

Ми вже вміємо користуватися олівцем у графічному редакторі
Paint. Але не завжди все гарно виходить на нашому малюнку. Що ви
використовуєте в такому випадку, якщо малюєте в альбомі? У Paint теж є гумка.
Виглядає цей інструмент ось так (показ малюнка). Давайте знайдемо його на
панелі інструментів (підручник с.29).

Щоб обрати гумку потрібно підвести до неї вказівник та клацнути
ліву кнопку миші. Переніши гумку до того місця, яке треба стерти, затискаєте
ліву кнопку миші і витираєте усе, що не подобається.

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами (малюнок за бажанням).

II група виконує завдання в зошитах (урок 13 завдання 6).

VI. Розвиток логічного мислення

Завдання в підручнику (с.29)

VII. Підсумок уроку

Гра «Хто більше?»

Учитель називає будь-який предмет. Учні повинні надати про нього як
можна більше інформації.

Урок 14

Тема: У школі детективів

Мета: Дати уявлення про види інформації. Познайомити з палітрою у Paint.

Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до предмета.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Повторення вивченого матеріалу

1. Фронтальне опитування

- Що таке інформація?
- Наведіть приклади інформації.

2. Розминка

Послухайте інформацію та дайте відповіді на питання.

✓ У тварини 2 праві та 2 ліві, 2 передні та 2 задні лапи.

Скільки всього в неї лап? (4).

✓ У Павлика ще тільки 4 зуби, а в його бабусі – вже лише

3. Скільки в них зубів? (7).

III. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя

Ми з вами вже дещо знаємо про інформацію. Давайте прослухаємо ще деякі повідомлення.

- Вранці йшов дощ.
- Завтра вранці буде дощ.

Яка інформація буде для вас корисною, а яка – ні? Чому?

А от якою ще може бути інформація, давайте прочитаємо в підручнику.

2. Робота з підручником (с.30)

3. Заповнення таблиці

Інформація	
корисна	некорисна
доступна	недоступна
істинна	хибна
своєчасна	несвоєчасна
повна	неповна

4. Гра «Істинна чи хибна?»

Визначити, істинну чи хибну інформацію надає вчитель.

- Paint – графічний редактор.
- Цей інструмент називається олівець.
- Щоб запустити Paint, потрібно клацнути двічі по цій піктограмі.
- Щоб закрити програму, слід клацнути по хрестіку в правому верхньому кутку екрана.
- Цей інструмент називається гумка.
- Відстань до екрана монітора повинна бути 50 см.
- Можна торкатися екрана монітора.

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Сьогодні ми будемо вчитися малювати різними кольорами. Якщо ви були уважними на минулих уроках, то бачили, що в програмі Paint внизу є різнокольорові квадратики, схожі на фарби. Це палітра кольорів. Підвівши вказівник до потрібного вам кольору, клацніть ліву кнопку миші. Тепер ваш олівець буде малювати цим кольором. І в цей же колір зафарбується окремий квадратик зліва.

Але малювати можна не лише олівцем, а й пензликом. Давайте знайдемо його на панелі інструментів (підручник с.31). Зверніть увагу на те, що (на відміну від олівця) пензлик може бути товщим і тоншим, круглим та квадратним. Щоб обрати необхідний вид пензлика, потрібно клацнути по одній з форм внизу панелі інструментів. Тепер можна малювати.

2. Робота в групах

I група працює за комп'ютером (малюнок пензлем на вибір).

II група виконує завдання в зошитах (урок 14 завдання 3).

VI. Підсумок уроку

Охарактеризуйте інформацію (за таблицею на дошці). *Інструмент «Пензель» має різні форми.*

Урок 15

Тема: Як людина отримує інформацію

Мета: Ознайомити учнів з тим, за допомогою яких органів людина сприймає інформацію. Дати уявлення про колір фону в Paint. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати любов до природи.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу

II. Повторення вивченого матеріалу

1. Фронтальне опитування
 - Що таке інформація?
 - Якою вона буває?
 - Охарактеризуйте інформацію: «Ви навчаєтеся в 2-А класі школи № 4 міста Лисичанська».
 - Наведіть приклади корисної інформації, яку ви отримали на уроках інформатики.

2. Робота над загадками

Послухайте інформацію. Відгадайте.

- ✚ У портфелі я лежу, як ти навчаєшся скажу. (Щоденник).
- ✚ Хто заходить у закрите вікно, але не ламає його? (Сонячний промінь).
- ✚ У люстрі 7 лампочок. 5 з них перегоріли. Скільки лампочок треба замінити? (5).

III. Вивчення нового матеріалу

1. Досліди. Заповнення таблиці

За допомогою чого ви зараз отримували інформацію? (На слух, почули).

Давайте подивимося на картки (схеми безпечної поведінки в комп'ютерному кабінеті). Що ви там побачили? За допомогою чого?

А тепер заплющити очі. Яку інформацію ви отримаєте зараз? (Учитель проносить біля учнів парфуми). За допомогою чого ви отримали інформацію?

А зараз я запрошую одного учня до дошки. Він отримує цю чарівну торбинку. В ній є якийсь предмет. Потрібно дізнатися, що там, не дістаючи його. За допомогою чого зараз отримали інформацію?

Тепер нам потрібний ще один бажаний. (Учитель кладе йому до рота шматочок цукру). Яку інформацію отримав зараз? За допомогою чого?

(Одночасно з дослідями на дошці (або в електронному вигляді) заповнюється таблиця:



2. Розповідь учителя

Але дуже часто ми можемо отримати інформацію за допомогою декількох органів чуттів. Тоді вона буде більш повною. Давайте подивимось у зошити.

3. Робота в зошитах

(урок 15 завдання 2)

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютерами

1. Інструктаж учителя

До цього ми з вами використовували лише ліву кнопку для малювання. Але виявляється, малювати можна й правою. Для цього слід підвести вказівник до певного кольору та клацнути правою кнопкою. Якщо придивитися уважно, то ви помітите, що ліворуч не один квадратик, а два. І нижній квадратик став такого кольору, який ви щойно обрали. Тепер ви можете малювати лівою кнопкою одним кольором, а правою кнопкою – іншим. Колір, який обирається правою кнопкою миші називається кольором фону.

2. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами (намалювати сад).

II група виконує завдання в зошитах (урок 15 завдання 4).

VI. Узагальнення вивченого

1. Робота з ілюстраціями

- Яким кольором малюватиме ліва кнопка, а яким – права?

2. Самостійна робота в зошитах

(урок 15 завдання 3 частина 2)

VII. Підсумок уроку

- За допомогою чого можна отримати інформацію? Наведіть приклади.

Урок 16

Тема: На гостинах у Ганнусі

Мета: Ознайомити з назвами шахових фігур. Учити малювати прямокутник у програмі Paint. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до предмета.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Актуалізація опорних знань

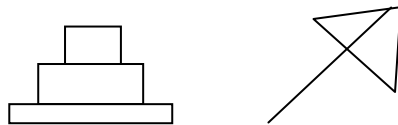
1. Розминка

- ✓ Гра «Що це?»
- їстівне, холодне, солодке, молочне? (Морозиво).
- широка, глибока, стрімка, прохолодна? (Річка).
- живий, волохатий, охоронець? (Собака).
- нова, цікава, бібліотечна? (Книга).

- ✓ Гра «Повтори малюнок»

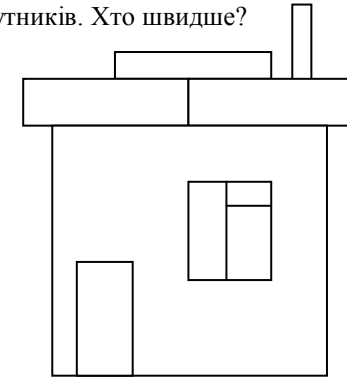
Учитель показує малюнок, а потім двоє учнів виходять до дошки і намагаються повторити цей малюнок. Клас визначає, хто намалював точніше.

Зразки малюнків:



- ✓ Гра «Скільки фігур?»

Учитель показує малюнок. Діти повинні з'ясувати, скільки на ньому прямокутників. Хто швидше?



2. Бесіда

- За допомогою чого ви сприймали інформацію?
- За допомогою чого ще можна сприймати інформацію?
- Що таке інформація?

III. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя з елементами бесіди

Ми з вами трохи пограли. А які ви ще знаєте ігри?

Сьогодні ми познайомимося ще з однією грою – грою в шахи. Це старовинна гра. З'явилася вона в Індії. А вже звідти розповсюдилася по всьому світу. Грають на спеціальному полі, де 64 чорних та білих клітинок. У грі беруть участь 6 видів шахових фігур. Давайте поближче з ними познайомимося.

2. Робота з підручником

(с.34)

3. Гра «Хід конем»

Розшифрувати слова в зошиті (урок 16 завдання 3).

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

На початку уроку ми рахували кількість прямокутників у будиночку. А чи зможете ви намалювати такі рівні прямокутники? Графічний редактор Paint допоможе нам. Для цього існує спеціальний інструмент, який називається «Прямокутник». Виглядає він ось так. Коли ви

оберете цей інструмент, пересуньте вказівник на біле поле. Натисніть і не відпускайте ліву кнопку миші. Рухайте мишу вниз і праворуч доти, доки не отримаєте прямокутник необхідного вам розміру. Після цього відпустіть кнопку миші.

Інструмент «Прямокутник» має три види. Якщо обрати колір фону, то ваш прямокутник стане зафарбованим. Для цього існують інші два види цього інструменту.

Так само можна намалювати коло (інструмент «Еліпс»).

2. Бесіда з правил безпечної поведінки за комп'ютером


3. Робота в групах

I група працює за комп'ютером (намалювати будиночок).

II група виконує завдання в зошитах (урок 16 завдання 1).

VI. Підсумок уроку

Розшифруй слово:

	Л	Ц
Д		М
О	І	О

Урок 17

Тема: Що можна робити з інформацією

Мета: Дати уявлення про можливі дії з інформацією. Учити малювати ламані лінії, очищувати малюнок у програмі Paint. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до інформатики.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Повторення вивченого матеріалу

1. Фронтальне опитування

- Де з'явилися шахи?
- Які шахові фігури ви запам'ятали?
- Як ходить кінь?

2. Розшифруйте слово

(підручник с.35)

3. Гра «Відгадай число»

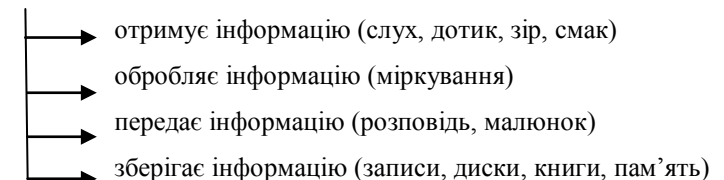
Учитель задумує якесь число (у межах 20). Діти повинні відгадати його. Для цього вони можуть задавати питання, але так, щоб відповісти на них можна було «Так» або «Ні». Наприклад:

- Це число більше 10?
- Це число 7?

III. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя з одночасним заповненням таблиці

Людина:



Ми з вами вже знаємо, як можна отримати інформацію. Але діяльність людини пов'язана не лише з отриманням інформації. Давайте загадаємо, що ви робили, коли відгадували число або слово.

Ви отримали інформацію за допомогою зору або слуху. А потім обмірковували її. Можна сказати, що ви обробляли інформацію. Це може робити не лише людина, а й комп'ютер.

Що було далі, коли ви здогадалися про вірну відповідь?

Ви повідомили відповідь усім. Тобто передали інформацію іншим. А могли б зберегти її, запам'ятавши або записавши її. Передавати інформацію можна не лише словами або звуками, а й за допомогою малюнків, жестів, різних предметів.

Передавати інформацію можуть не лише люди. Наприклад, бджоли рухами тіла передають інформацію про те, де багато квітів. А в Індії росте дивна рослина – «сором'язлива мімоза». Вона незвичайна тим, що згортає листя, щойно перші краплі дощу падають на рослину. Але найцікавіше те, що як тільки одна рослина згорнула листочки, сигнал про початок дощу передається до інших рослин, й усі чагарники мімози згортають листя.

Давайте ще раз згадаємо, що можна робити з інформацією (за таблицею).

2. Гра «Передай інформацію»

Учитель говорить учневі пошепки якесь слово, а той намагається за допомогою жестів передати інформацію іншим учням.

3. Робота в зошитах

(урок 17 завдання 1)

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Актуалізація опорних знань

а) Гра «Так чи ні»

(за картками з інструментами графічного редактора Paint та правилами безпечної поведінки)

б) Гра «За допомогою чого виконали малюнок?»

Учитель показує малюнок. Діти повинні сказати, які інструменти графічного редактора використовувалися при створенні малюнка.

(На одному з малюнків використати «багатокутник»).

2. Інструктаж учителя

Сьогодні ми з вами будемо вчитися використовувати ще один інструмент – «багатокутник». Виглядає він ось так (показ картки). Після того, як ви оберете його, на полі для малювання проведіть одну лінію, а далі лише ставте точки. Ці точки з'єднуються між собою. В останній точці потрібно клацнути двічі.

Ми познайомимося ще з однією можливістю графічного редактора Paint – очищення аркуша. Для цього треба підвести вказівник до слова

«Малюнок» у верхньому лівому кутку екрана. Клацніть по ньому – з'явиться список команд. Знайдіть команду «Очистити малюнок» і клацніть по ній – ваш аркуш знову стане чистим. Можна малювати заново.

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошитах (урок 17 завдання 4).

VI. Підсумок уроку

Гра «Продовж речення»

✓ Я ... інформацію, коли розв'язую задачу.

✓ Я ... інформацію, коли слухаю вчителя.

✓ Я ... інформацію, коли записую в зошит.

Урок 18

Тема: Розповідь Мудрунчика або інформаційні процеси

Мета: Дати уявлення про інформаційні процеси. Вчити використовувати інструмент «Заливка». Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати естетичний смак.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Повторення вивченого матеріалу

1. Робота в парах

Кожна пара отримує картку з загадкою та відгадує її.

2. Бесіда:

- Як ви отримували інформацію?
- Що було потім?
- Що ще можна робити з інформацією?

III. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя.

Якщо виконувати ці дії певний час, то передачу, обробку, зберігання та отримання інформації можна назвати інформаційними процесами.

Крім відомих вам процесів існують ще інші. Давайте подивимося на таблицю.

2. Робота за таблицею

(урок 18 завдання 1)

Діти називають інформаційні процеси та наводять приклади.

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Сьогодні ми з вами познайомимося ще з одним інструментом графічного редактора. Але спочатку подивіться на цей малюнок (сніговик). Чи можна намалювати сніговика на білому тлі? Для того, щоб зробити фон іншого кольору, існує спеціальний інструмент – «Заливка». Виглядає він ось так (показ картки). Давайте знайдемо його на панелі інструментів (с. 39 підручника).

Вам потрібно буде обрати цей інструмент. Потім вибрати необхідний вам колір. Тепер, пересунувши вказівник на біле поле, клацніть ліву кнопку миші.

2. Бесіда з повторення правил безпечної поведінки

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютером.

II група виконує завдання в зошитах (урок 18 завдання 4).

VI. Підсумок уроку

Назвати інформаційні процеси, користуючись таблицею.

Тема: Наш вернісаж

Мета: Узагальнити вивчений матеріал. Познайомити з командою «Друк».

Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до предмета.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Актуалізація опорних знань

1. Гра «Істинне чи хибне?»

- Цей інструмент називається «заливка».
 - За допомогою цього інструменту можна намалювати прямокутник.
 - Дах будинку намалюємо за допомогою інструменту «багатокутник».
 - Щоб стерти зображення обираємо цей інструмент.
 - Відстань до екрана монітора повинна бути 50 см.
 - Починати роботу за комп'ютером можна в будь-який момент.
 - Можна чіпати дроти та розетки.
- і т.д.

2. Гра «За допомогою чого виконали малюнок?»

Учитель показує малюнок, виконаний за допомогою графічного редактора. Діти повинні з'ясувати, які інструменти використали.

III. Фізкультхвилинка

IV. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Ми з вами вже багато чого навчилися. І сьогодні ви покажете те, що вже вмієте робити. Зі створених вами малюнків ми зробимо вернісаж – виставку робіт, як у музеї.

Але спочатку ми повинні навчитися їх друкувати. Для цього вам треба знайти слово «Файл» у верхньому лівому кутку екрана. Клацнувши по цьому слову, ви побачите перелік команд (меню). Знайдіть там команду «Друк» і клацніть по ній. Після цього у вікні, що відкрилося, знову знайдіть слово «Друк» та клацніть по ньому. Принтер почне працювати, і ви побачите свій малюнок на папері.

2. Робота в зошитах
(урок 19 завдання 2)

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошитах (урок 19 завдання3).

V. Узагальнення вивченого матеріалу

1. Оформлення виставки робіт

2. Тестові завдання

Зразок завдання:

1. Графічний редактор Paint призначений для:
 - а) набору текстів;
 - б) створення малюнків;
 - в) редагування текстів.
2. Для того, щоб завантажити Paint, необхідно натиснути :
 - а) Стандартні → Пуск → Усі програми → Paint
 - б) Paint → Усі програми → Стандартні → Пуск
 - в) Пуск → Усі програми → Стандартні → Paint.
3. Набір інструментів у графічному редакторі Paint називається:
 - а) кольоровими фарбами;
 - б) кольоровими олівцями;
 - в) кольоровою палітрою.
4. Для вибору основного кольору та кольору фону використовують:
 - а) мишу;
 - б) клавіатуру;
 - в) принтер.
5. Щоб очистити аркуш треба обрати команду:
 - а) Файл → Очистити;
 - б) Правка → Вилучити;
 - в) Малюнок → Очистити.
6. Щоб надрукувати малюнок, необхідно обрати команду:
 - а) Файл → Друкувати;

- б) Правка → Друкувати;
- в) Файл → Макет сторінки.

VI. Підсумок уроку

Знайти на дошці вивчені інструменти програми Paint та пояснити їх призначення.

Урок 20

Тема: Знайомтеся - клавіатура

Мета: Познайомити з клавіатурою, її призначенням. Вчити користуватися клавіатурою. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до інформатики.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Актуалізація опорних знань

Прочитай назви пристроїв:

ВІТУАКЛАРА

ШАМИ

ТЕРПРИН

НЕСКАР

РНІТОМО

Назвати пристрої введення та виведення інформації.

III. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя

Ви сказали, що клавіатура, миша та сканер – це пристрої введення інформації. Якщо мишею ви вже навчилися користуватися, то клавіатурою ще ні. Сьогодні ми виправимо це і дізнаємося про клавіатуру більше. Давайте подивимося на неї ближче.

2. Робота з роздатковими таблицями («Клавіатура»)

3. Гра «Покажи букву» (за таблицями)

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Сьогодні ми будемо допомагати котику ловити рибку. Котик не знає ні букв, ні літер, тому без вашої допомоги не впорається. Ви будете знаходити букву або цифру, зображену на рибиці, та натискати необхідну клавішу на клавіатурі.

2. Бесіда з повторення правил безпечної поведінки

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошитах (урок 20 завдання 2).

VI. Розвиток логічного мислення

1. Робота з підручником (с. 43)

2. Гра «Так чи ні»

Учитель загадує букву. Для того, щоб учні змогли відгадати її, вони повинні ставити запитання так, щоб учитель міг відповісти «так» чи «ні».

Наприклад:

- Клавіша з цією буквою знаходиться в нижньому ряді?
- Ця буква знаходиться біля клавіші з буквою «м»? і т.д.

VII. Підсумок уроку

- Для чого призначена клавіатура?
- Скільки рядів букв на клавіатурі?
- А скільки рядів цифр?

Тема: Ми вивчаємо клавіатуру

Мета: Продовжити знайомство з клавіатурою. Познайомити з клавішами «Пропуск», Shift, Caps Lock. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до предмета.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу.

II. Повторення вивченого матеріалу

1. Прочитай речення

МИВИВЧАЄМОКЛАВІАТУРУ.

2. Гра «Збери слово»

Учитель називає по черзі місце кожної букви слова, яке загадали, на клавіатурі. діти повинні відгадати його, користуючись таблицями.

Зразок:

Перша буква цього слова знаходиться на клавіші між буквами «п» та «о». Друга буква цього слова знаходиться на клавіші під цифрами 3 та 4. Третя буква знаходиться на третій клавіші зліва в нижньому ряді букв. Четверта буква цього слова знаходиться на клавіші між буквами «у» та «е». Остання буква цього слова знаходиться на п'ятій клавіші зліва в середньому ряді.

III. Вивчення нового матеріалу

1. Постановка проблемного запитання

Ви вже знаєте, як знайти букви або цифри на клавіатурі. А де знаходяться великі букви? Адже нам треба починати імена або назви саме з них? Де їх знайти?

2. Розповідь учителя

Уявіть собі, якого б розміру була б наша клавіатура, якби окремо були на ній великі та маленькі букви! Така клавіатура була б дуже незручною у користуванні. Насправді ж на клавіатурі є спеціальна клавіша, яка може будь-яку букву зробити великою. Це клавіша Shift. Утримуючи її та натиснувши

клавiшу з необхідною буквою, ви введете велику букву. Якщо потрібно, щоб усі букви були великими (наприклад, назва тексту), iснує ще одна клавiша – Caps Lock, яка змiнює регiстр. Її не потрібно утримувати. Натиснiть її один раз i всі букви будуть великими. Натиснiть її ще раз – i всі букви знову будуть малими.

Але при введеннi тексту недостатньо лише клавiш з буквами. Мiж словами повинна бути вiдстань. Щоб зробити промiжок мiж словами, потрібно застосувати спеціальну клавiшу – «Пропуск». Знайти її легко. Вона найдовша на клавiатурi.

3. Робота з пiдручником

(с. 44)

- Для чого ще (крiм введення великих букв) використовується клавiша Shift?

4. Робота в зошитах

(урок 21 завдання 2)

IV. Фiзкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Ви продовжите сьогодні ловити рибку з котиком. Але на цей раз будуть зустрічатися не лише маленькі, а й великі букви, а також роздiлові знаки. Давайте ще раз згадаємо, яка клавiша допоможе нам ввести велику букву.

2. Бесiда з повторення правил безпечної поведiнки

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошитах (урок 21 завдання1).

VI. Підсумок уроку

Гра «Незнайко»

Учитель показує картку з клавiшею та (вiд iменi Незнайка) каже для чого вона призначена. Дiти визначають, помилився Незнайко чи нi.

Тема: Продовжуємо вивчати клавiатуру

Мета: Продовжити знайомство з клавiатурою. Познайомити з клавiшами Enter та Esc. Розвивати увагу, пам'ять, логiчне мислення. Виховувати iнтерес до iнформатики.

Обладнання: малюнки, комп'ютерна програма «Сходинки до iнформатики», пiдручники, зошити з друкованою основою.

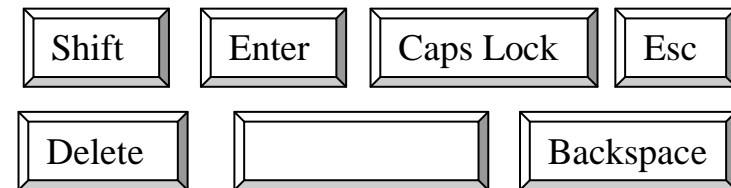
Змiст уроку:

I. Органiзацiя класу.

II. Повторення вивченого матерiалу

1. Гра «Назви вiдоме»

Серед карток з клавiшами на дошцi обрати тi, якi вже знаємо, та пояснити їх призначення.



2. Прочитай речення

раГно венасні в сілі!

- Якi клавiшi потрібно використати для введення цього речення?

III. Вивчення нового матерiалу

1. Розповiдь учителя

Подивiться на клавiшi, якi залишилися на дошцi. Вони нам ще незнайомi. Але сьогодні ми познайомимося з призначенням деяких iз них. Клавiша Enter слугує для пiдтвердження команд. Якщо треба вiдповiсти «Так» на запитання комп'ютера, натискають цю клавiшу. Знайдiть цю клавiшу на таблицi.

Наступна клавiша має протилежне значення. Це клавiша Esc. Вона припиняє виконання команди. Цiєю ж клавiшею можна закрити вiдкритi меню.

2. Гра «Істинне чи хибне»

(За клавішами та правилами безпечної поведінки в кабінеті)

IV. Фізкультхвилинка**V. Робота за комп'ютером**

1. Інструктаж учителя

Котик продовжує ловити рибку. Але рибка стала дуже спритна. Її треба спіймати на гачок доти, доки вона не пропливла повз нього.

2. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошитах (урок 22 завдання 1).

VI. Розвиток логічного мислення

1. Розминка

- Людина, яка щось охороняє? (Сторож)
- Маленька, красива частинка снігу. (Сніжинка)
- У сім'ї двоє дітей. Сашко – брат Жені, але Женя Сашкові не брат. Як таке може бути? (Женя – сестра Сашка)
- У жука три пари ніг. Скільки ніг у жука? (6)
- У сім'ї четверо дітей. Сестер стільки ж, скільки й братів. Скільки в родині сестер? (2)
- 2. Завдання в підручнику (с. 47)
- 3. Завдання в зошитах (урок 22 завдання 3)

VII. Підсумок уроку

Назвати клавіші та їх призначення.

Тема: Знову про клавіатуру

Мета: Розширити знання учнів про клавіатуру. Познакомити з новими клавішами. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до предмета.

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

Зміст уроку:**I. Організація класу.****II. Повторення вивченого матеріалу**




1. Фронтальне опитування

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

2. Робота в парах

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

Зразок картки:

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

III. Вивчення нового матеріалу

1. Актуалізація опорних знань

Учень отримує текст і повинен його набрати. Інші учні перевіряють правильність набору.

Годі, діточки, вам спати!

- Що за позначка з'являлася там, де мала з'явитися нова буква?

Ця невеличка вертикальна рисочка називається курсор. Він вказує на те місце, де з'явиться буква, якщо натиснете клавішу. Пересувати курсор можна за допомогою стрілочок на клавіатурі.

2. Розповідь учителя

Ви вже знаєте, що таке клавіатура і навіщо вона потрібна. Сьогодні ми з вами познайомимося ще з двома клавішами. Вони потрібні для того, щоб видалити зайвий символ. Так як гумки немає в нашому розпорядженні, то є клавіші Backspace та Delete. Перша клавіша видаляє ліворуч від курсора, а друга – праворуч.

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Сьогодні ви знову допомагатимете ловити рибку. Але рибка тепер буде не одна. Їх буде декілька. Склавши букви на рибках, ви отримаєте слово.

2. Робота в групах

I група працює за комп'ютером.

II група виконує завдання в підручнику (с. 49).

VI. Розвиток логічного мислення

1. Перевірка самостійної роботи (див. попереднє завдання).
2. Завдання в зошиті (урок 23 завдання 2).

VII. Підсумок уроку

Урок 24

Тема: Листівка для Елзіка

Мета: Узагальнити вивчений матеріал. Розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення. Виховувати естетичний смак.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу. Повторення правил безпечної поведінки

II. Актуалізація опорних знань

Сьогодні в Елзіка День народження. Тому він прикрасив усе кульками. Давайте придивимося до них уважніше.

Розшифруй слово. Поясни призначення. (Букви розташовані на кульках)
РУКСО(курсор)

III. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

На день народження треба йти з подарунками. Найкращий подарунок той, який ти зробив сам своїми власними руками. Тому ми сьогодні з вами будемо виготовляти листівку. А що повинно бути на листівці?

Малювати ми вже з вами вміємо. А от додавати текст ще ні. Для цього вам потрібно буде обрати місце для тексту на листівці, вибравши інструмент «Текст», який виглядає як буква А. Потім можна набирати текст за допомогою клавіатури.

Подивіться, яку листівку зробила Ганнуся (підручник с.50). А що вийде у вас?

2. Робота в зошитах

3. (урок 24 завдання 2)

4. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошитах (урок 24 завдання3).

IV. Фізкультхвилинка

V. Узагальнення вивченого матеріалу

1. Робота в парах

Підкресли символи, які вводилися з утриманням клавіші Shift.

Ящірка

Гострі зуби у kota.

Відкусив він їй хвоста.

А вона йому на те:

- Завтра хвіст мій відросте!

2. Самостійна робота на картках

Зафарбуй клавішу, яка ...

- вмикає та вимикає режим великих літер;

Shift	Delete	Caps Lock	Backspace	Esc	Enter
-------	--------	-----------	-----------	-----	-------

- вилучає символ ліворуч від курсору;

Shift	Delete	Caps Lock	Backspace	Esc	Enter
-------	--------	-----------	-----------	-----	-------

- відміняє команду, закриває меню;

Shift	Delete	Caps Lock	Backspace	Esc	Enter
-------	--------	-----------	-----------	-----	-------

- вилучає символ праворуч від курсору.

Shift	Delete	Caps Lock	Backspace	Esc	Enter
-------	--------	-----------	-----------	-----	-------

VI. Підсумок уроку

Гра «Що зайве?»

Клавіатура, курсор, клавіша, картина.

Урок 25

Тема: Дорога від дому до школи

Мета: Повторити правила дорожнього руху, дорожні знаки. Розвивати спостережливість, логічне мислення. Виховувати бережливе ставлення до свого життя та життя інших.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу

II. Актуалізація опорних знань

1. Робота над загадками

- Йде через села й міста,
а з місця не зрушить. (Дорога)
- Я і в місті, і в селі,
Обабіч мене будинки великі й малі. (Вулиця).

2. Гра «Заборонено – дозволено»

І проспекти, і бульвари –
Всі шумливі в наші дні,
Ти проходи по тротуару
Лиш по правій стороні!
Пустувати тут, де люди, - ... (заборонено).
Стань взірцевим пішоходом!
Це - ... (дозволено).
Як заходиш до трамвая,
Краще уперед пройди,
Не крутись, це заважає,
Стій спокійно чи сиди.
Їхать «зайцем» - знають всі –
Це - ... (заборонено).
А бабусі дати місце –
Це - ... (дозволено).
Якщо ти гуляєш десь там,
Бігаючи, не забудь:
Переходиш перехрестя –
Особливо пильним будь.
Йти, коли червоне світло, - ... (заборонено).
На зелене навіть дітям
Йти ... (дозволено).

В.Семерін

3. Вікторина (підручник с. 52)

III. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Правила дорожнього руху ви добре знаєте. А спробуйте допомогти хлопчику пройти до школи, дотримуючись усіх правил. Користуватися для цього потрібно клавішами зі стрілками.

2. Бесіда з повторення правил безпечної поведінки

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютером.

II група виконує завдання в зошитах (урок 25 завдання 3).

IV. Фізкультхвилинка

V. Розвиток логічного мислення

1. Розминка

Гра «Доповни речення»

- Пішоходи повинні йти по ...
- Переходити вулицю можна на ... сигнал світлофора.
- Переходити вулицю потрібно по ...
- Правил дорожнього руху слід дотримуватися, щоб.

2. Робота з ребусами: підручник (с. 53); зошит (урок 25 завдання 4).

VI. Підсумок уроку

Прочитай та запам'ятай:

ПАРААВАИАЛАА ДАОАРАОАЖАНАІ ЗАНАААЙ !

Урок 26

Тема: У царстві звуків та літер

Мета: Повторити знання про голосні та приголосні звуки. Розвивати фонетичний слух, спостережливість, логічне мислення. Виховувати інтерес до мови.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу

II. Актуалізація опорних знань

1. Утвори нові слова, використовуючи лише букви слова

КЛАВІАТУРА.

- Назвіть слова, де голосних більше, ніж приголосних?
- Чим відрізняються ці звуки?

2. Гра «З якого звука?»

Учитель називає слова. Якщо слово починається з голосного звука, діти плескають у долоні, якщо з приголосного – ні.

3. Прочитайте слова. Які звуки позначають букви першого стовпчика, а які – другого?

МНТР ОЮ

МШ ІА

СКНР АЕ

ПРЦСР ОЕО

III. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Незвичайний поїзд, з яким ви працюватимете сьогодні, везе слова. Вам потрібно буде правильно полічити кількість голосних та приголосних звуків у слові.

Якщо ви це зробите вірно, вагончик приєднається до поїзда.

2. Бесіда з правил безпечної поведінки

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошиті (урок 26 завдання 5).

IV. Фізкультхвилинка

V. Узагальнення вивченого матеріалу

Робота в парах.

Знайти серед літер слова (підказка: в усіх словах по 2 голосних звуки).

УФЛІСОҚОЙЛОАЬПТАШКАЮМШУ

ЛВОІДЗЦІОІАПАРТАЛШСГУМКАДІ

VI. Підсумок уроку

Знайдіть «зайве»: А; О; У; К; И

Т; С; І; Л; Х

Урок 27

Тема: Приголосні мають різний характер

Мета: Повторити відомості про приголосні звуки. Розвивати фонетичний слух, спостережливість, логічне мислення. Виховувати інтерес до мови.

Обладнання: картки зі словами, комп'ютерна програма «Сходинки до інформатики», підручники, зошити з друкованою основою.

Зміст уроку:

I. Організація класу. Повторення правил безпечної поведінки

II. Повторення та узагальнення вивченого

1. Якими звуками різняться слова?

ТІНЬ – ТИН

РАД – РЯД

ДЕН – ДЕНЬ

КИТ – КИТ

2. Гра «Хто уважніший?»

Учитель називає слова, а діти плескають у долоні, якщо чують м'який звук.

Клен, дуб, дятел, вулиця, лампа, ручка, олівець, білка, слон, зошит, чайник.

3. Метаграма

З дзвінком в кінці

Пора у лісі нас збирати,

З глухим – негайно

Треба лікувати. (Гриб – грип).

- Чим різняться слова?

- Які звуки позначають ці букви?

- Як можна розрізнити дзвінки та глухі приголосні?

4. Гра «Додай останній звук»

У траві сховався ву.. (ж).

Розлили по столу ту.. (ш).

Скільки у дворі калю.. (ж).

Сірників, малий, не ру.. (ш).

Я піду гуляти те.. (ж).

Нащо ти свій зошит мне.. (ш).

Ми підем влітку на пля.. (ж).

Хлопці, м'ячик цей не ва.. (ш).

III. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Ми продовжимо відправляти потяги. Але на цей раз лічити потрібно лише приголосні: тверді та м'які.

2. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошитах (урок 27 завдання 5).

IV. Фізкультхвилинка

V. Розвиток логічного мислення

1. Розминка

- Що стоїть посеред Києва? (Буква є).

- Гора й долина, що між ними? (Буква й).

- На небі одна, на землі нема, у баби двоє, у діда нема. Що це? (Буква б).

2. Гра «Що не так?»

Рік пішов гуляти в сад.

Не дійшов, бо повз назад. (Рак).

Лисичка знає назубок

Смаченьку казку «Колосок». («Колобок»).

Соловей затьохкав влітку,

Як побачив гарну клітку. (Квітку).

Кинула шишку на мене зозуля.

У мене на лобі з'явилася куля. (Гуля).

Наш Данилко лісоруб,

Він спиляв старезний чуб. (Дуб).

Охав автобус, віз пасажирів:

Учених пташок, дресированих звірів. (Їхав).

3. Робота в зошитах

(урок 27 завдання 2, 3 – за варіантами)

VI. Підсумок уроку

Назви пару (за твердістю – м'якістю або за дзвінкістю – глухістю).

Урок 28

Тема: Лукаві «е» та «и»

Мета: Повторити та закріпити знання про ненаголошені [е] та [и]. Розвивати фонетичний слух, спостережливість, логічне мислення. Виховувати інтерес до мови.

Обладнання: картки зі словами, комп'ютерна програма «Сходинки до інформатики», підручники, зошити з друкованою основою.

Зміст уроку:

I. Організація класу

II. Повторення та узагальнення вивченого

1. Додай слово

В темнім лісі проживає,

Довгий хвіст пухнастий має.

Їй на місці не сидиться,

А зовуть її ... (лисиця).

- Як напишемо слово: лЕсиця чи лИсиця? Чому?

2. Робота з підручником

У Мудрунчика теж проблеми з е та и. Ніяк вони не хочуть його слухатися. Давайте прочитаємо, що йому та нам робити (с.58).

3. Гра «Де «е», а де «и»?

Учитель показує картку зі словом. Діти вирішують, яку букву треба вставити, після чого вчитель розміщує картку зі словом у певний стовпчик.

З..РНО ЗОШ..Т

СТ..БЛО Л..СИЧКА

ГР..БИ З..МЛЯ

4. Робота в зошитах

(урок 28 завдання 1)

III. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Сподіваюся, ви добре запам'ятали це правило. А от Незнайко, як завжди, все плутає. Треба йому допомогти перейти через місточок. Для цього потрібно поставити колоду з потрібною літерою. Обираєте колоду лівою кнопкою миші. Не помилиться, інакше Незнайко впаде у воду.

2. Бесіда з повторення правил безпечної поведінки

3. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошитах (урок 28 завдання 1).

IV. Фізкультхвилинка

V. Розвиток логічного мислення

Заповнення кросворду (зошит: урок 28 завдання 3).

VI. Підсумок уроку

Гра «Знайди помилку»

СИЛО, ЗЕМЛЯ, ВЕСНА

Урок 29

Тема: Англія – країна, мову якої ми вивчаємо

Мета: Розширити знання учнів про Англію, традиції її мешканців. Розвивати спостережливість, логічне мислення. Виховувати інтерес до англійської мови, інформатики.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу. Повторення правил безпечної поведінки

II. Актуалізація опорних знань

Гра «Що за клавіша?»

Учитель показує картку з клавішею. Учні повинні пояснити призначення цієї клавіші.

III. Вивчення нового матеріалу

1. Розповідь учителя з елементами бесіди

- На якій мові записані назви клавіш?

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

2. Робота з підручником (с. 60)

3. Бесіда

- Як називається столиця Англії?
- Що таке Біг Бен?
- Які традиції англійців ви запам'ятали?
- Які свята відзначають у Англії?

4. Робота в зошитах

(урок 29 завдання 1)

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

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

2. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошитах (урок 29 завдання 5).

VI. Підсумок уроку

Збери слово: HSFIT (Shift)

Урок 30

Тема: Ура! Канікули!

Мета: Узагальнити вивчене за рік. Розвивати спостережливість, логічне мислення, увагу. Виховувати інтерес до інформатики.

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

Зміст уроку:

I. Організація класу

II. Актуалізація опорних знань

1. Що переплутав Незнайко?

Літо → осінь → весна → зима

2. Бесіда

3. Назвіть літні місяці?

4. Чим цікаве літо?

От і ми сьогодні відправимося у кругосвітню подорож. Нас чекатимуть високі гори, бурхливе море, провалля. Але, я думаю, ми все з вами подолаємо.

III. Узагальнення вивченого матеріалу

1. Збираємося у подорож. Повторення правил безпеки (робота з підручником с. 63)

2. Подорож по морю. Гра «Збери прислів'я»

Хто володіє той

володіє володіє

інформацією - світом.

3. Подорож через гори. Гра «Знайди пристрій»
(Знайти пристрої введення інформації)



4. Увага! Провалля! Розв'язування задач:

- Мандрівник не спав цілу добу. Нарешті він дістався до готелю і зняв номер. «Будьте ласкаві, розбудіть мене о сьомій годині ранку», - попросив він портьє. «Не хвилюйтеся, - заспокоїв його портьє. – Я неодмінно розбуджу вас, тільки не забудьте зателефонувати мені, а я миттю прийду й постукаю до вас у двері». «Буду вам дуже вдячний», - відповів мандрівник. Знайдіть помилку в цій розповіді.

(Портьє не зможе розбудити мандрівника, тому що той не

зможе йому зателефонувати не прокинувшись.)

- Два хлопці грали в хованки 3 години. Скільки годин грав кожен із хлопців? (3)
- Олена й Настя – сестри. Олена сказала, що вона має трьох братів. Настя сказала, що вона теж має трьох братів. Скільки дітей у сім'ї? (5)

5. Пустеля навколо. Гра «Що змінилося?»

Учитель викликає до дошки одного учня. Всі уважно його

розглядають. Потім він виходить за двері й щось змінює в своїй зовнішності.

Решта повинні назвати, що змінилося.

IV. Фізкультхвилинка

V. Робота за комп'ютером

1. Інструктаж учителя

Ви були дуже уважні. Не втрачайте пильності і ви зможете

впоратися з наступним завданням. На полицях знаходяться предмети. Декілька

секунд вам будуть показувати їх, щоб ви добре все запам'ятали. Потім вам потрібно буде поставити кожний предмет на своє місце.

2. Робота в групах

I група працює за комп'ютерами.

II група виконує завдання в зошитах (урок 30 завдання 4).

VI. Контроль знань, умінь та навичок

Тестові завдання:

1. У Київській Русі винайшли:

- а) рахівницю;
- б) комп'ютер;
- в) калькулі.

2. Перша обчислювальна машина називалась:

- а) «Бенджаміна»;
- б) «Паскаліна»;
- в) «Калькуліна».

3. Продовж речення.

Людина сприймає інформацію за допомогою

4. Викресли «зайвий предмет»

Сканер, клавіатура, принтер, миша, мікрофон.

5. Графічний редактор Paint призначений для:

- а) набору текстів;
- б) створення малюнків;
- в) редагування текстів.

6. З'єднай пристрій введення з його призначенням

клавіатура	для вибору команд і малювання
миша	для введення звуку
джойстик	для введення тексту і команд
мікрофон	для комп'ютерних ігор і тренажерів

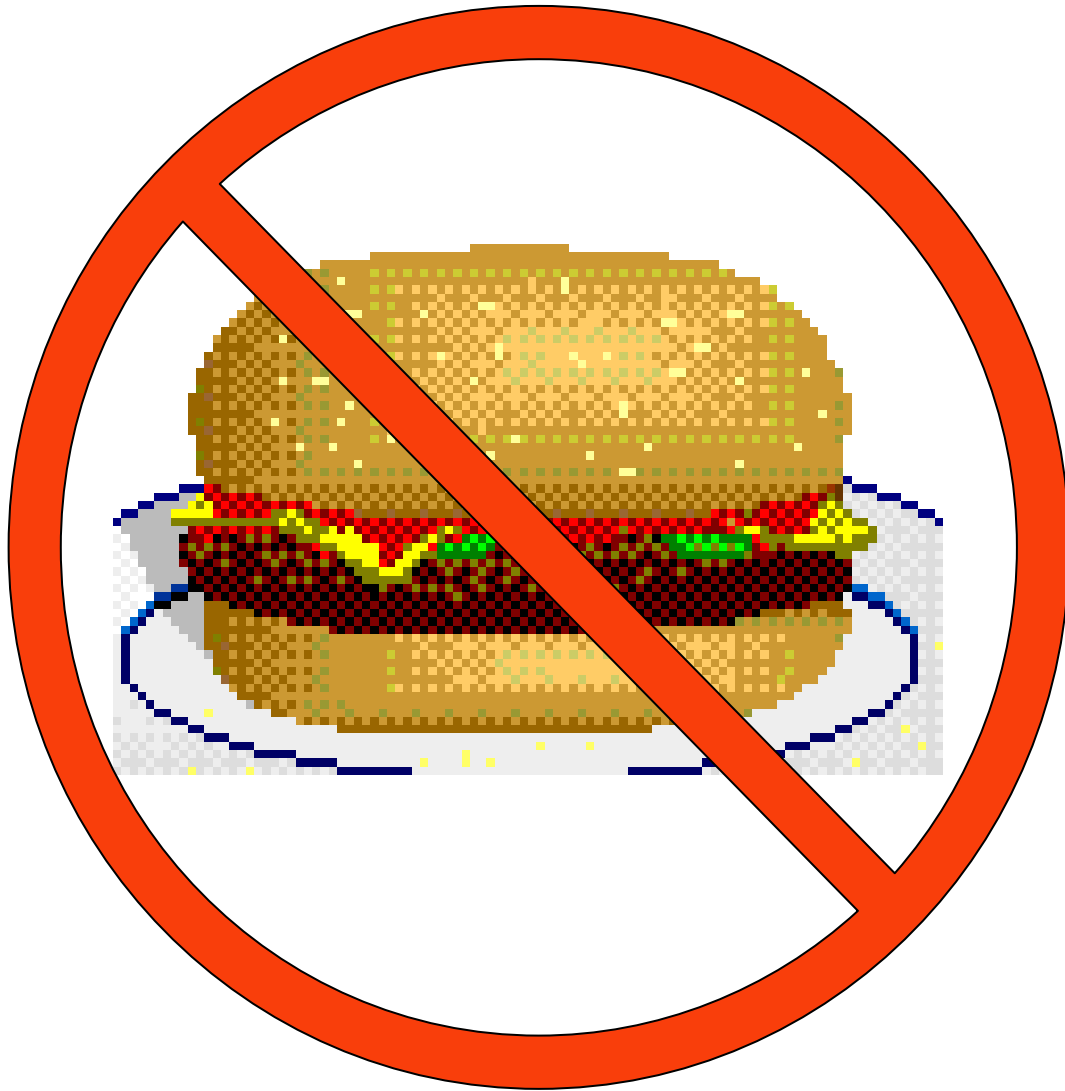
VII. Підсумок уроку

Прочитайте слово: КІНКИАУЛІ (канікули).

- Бажаю вам плідно та весело провести літні канікули. Зустрінемося восени!

Додаток

Правила безпеки при роботі з комп'ютером





Банник М.О.



Банник М.О.



Банник М.О.



Банник М.О.