

ГОЛОВНЕ УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ І НАУКИ
ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
ЧЕРКАСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ
ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ

*Гаряча С.А.,
Добровольська Л.Н.*

ІКТ у початковій школі

Черкаси-2008

ББК 74. 263.2- 221.1

Г 21

ІКТ у початковій школі: навчально-метод. посібник. - Черкаси: ОШОПП, 2008. – 111 с

Автори:

Гаряча С.А., завідувач лабораторії дошкільної та початкової освіти Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників;

Добровольська Л.Н., методист лабораторії дошкільної та початкової освіти Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників

Рецензенти:

Андрущенко Т.К., кандидат педагогічних наук, завідувач кафедри освітнього менеджменту і педагогічних інновацій Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників;

Хронік Т.Є., завідувач методичного кабінету відділу освіти Городищенської райдержадміністрації

Посібник знайомить із досвідом роботи щодо використання інформаційно-комунікаційних технологій у початковій школі, містить календарно-тематичне планування та розробки занять пропедевтичного курсу «Сходинки до інформатики» у 2-му класі.

Рекомендовано до друку вченою радою ЧОШОПП.
Протокол №2 від 28.05.2008 р.

Видання підготовлено до друку та віддруковано
редакційно-видавничим відділом ЧОШОПП.
Зам. №.958. Тираж 100 пр.
18003, Черкаси, вул. Бидгощська, 38/1.

Використання ІКТ у початковій школі

Інформатизація освіти - один з основних напрямів процесу інформатизації, продиктований потребами сучасного суспільства, у якому головним рушієм прогресу є індивідуальний розвиток особистості. Вона має забезпечити впровадження в практику програмно-педагогічних розробок, спрямованих на інтенсифікацію навчального процесу, вдосконалення форм і методів організації навчання.

Основною метою всіх інновацій в освітній галузі є сприяння переходу від механічного засвоєння учнями знань до формування вмінь і навичок самостійно здобувати знання. Успішність розв'язання цього завдання значною мірою залежить від мети використання комп'ютера в навчальному процесі, якості й можливостей програмного забезпечення та від того, яке місце посяде комп'ютер в системі дидактичних засобів.

Запровадження інформаційно-комунікаційних технологій у початковій ланці – це не данина моді, а необхідність сьогодення, оскільки більшість дітей ознайомлюються з комп'ютером набагато раніше, ніж це їм може запропонувати школа.

У доповідній записці колегиї Міністерства освіти і науки України «Про підсумки переходу початкової школи на новий зміст та структуру навчання» вказано на необхідність посилення практичного спрямування навчального процесу у навчальних програмах та підручниках через урізноманітнення видів діяльності учнів, добору і поєднання методів навчання так, щоб засвоєння змісту було активним, усвідомленим, достатньо емоційним.

Необхідно враховувати, що до школи приходять нові покоління дітей, які живуть в інформаційному, динамічному, емоційно напруженому середовищі.

Інформаційні технології стають потужним багатофункціональним засобом навчання. Їх використання привчає учня жити в інформаційному середовищі, сприяє залученню школярів до інформаційної культури.

Відповідно до Державного стандарту початкової загальної середньої освіти (із змінами, затвердженими колегією Міністерства освіти і науки України від 20 жовтня 2005 р.) «Про підсумки переходу початкової школи на новий зміст і структуру навчання» пропедевтика інформатики може здійснюватися завдяки введенню в освітню галузь «Технологія» змістової лінії «Пропедевтика інформаційної культури».

Державними вимогами до рівня загальної підготовки молодших школярів є:

- володіти конструктивно-художніми, конструктивно-технічними уміньми з різних навчальних дисциплін;
- уміти поєднувати словесну, графічну і предметно виражену інформацію у цілісні образи – художні або технічні, елементи інформатики за наявності відповідних умов.

Одним із головних завдань початкової школи є застосування ІКТ у процесі вивчення більшості навчальних предметів у рамках програми.

Основним видом використання комп'ютерно-орієнтованих засобів навчання є їх органічна інтеграція в певні уроки. У цікавій, динамічній, ігровій формі учні молодших класів опановують комп'ютерні засоби, набувають первинних навичок користування пристроями введення-виведення, початковими уміньми й навичками управління комп'ютером та одночасно удосконалюють свої знання з певних навчальних предметів, розвивають пам'ять, просторову уяву, логічне мислення, творчі здібності.

Зарубіжна школа накопичила значний досвід використання комп'ютерів у навчанні молодших школярів. Як свідчать дослідження, проведені у школах Канади, США, Франції, «комп'ютер на уроках в початковій школі подвоює час довольної уваги в учнів (20 хвилин замість 10 хвилин на традиційному уроці), а ігровий аспект часто сприяє

кращому сприйняттю моделі учнями або осмисленню необхідності застосування алгоритму.» /Інформатика і навчальний процес: досвід Франції, США, Канади. Огляд./

Д. Г. Клементс вважає, що комп'ютер сприяє розвитку розумових здібностей, творчого нестандартного мислення в розв'язанні завдань, підвищує інтерес до навчання, сприяє набуттю знань і умінь, розкриває привабливі сторони різних галузей науки. Отже, комп'ютер надає нові можливості для розвитку здібностей дитини, активно включає її у навчальний процес, підвищує зацікавленість, сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу. Життя маленького учня стає цікавішим і не таким важким.

Вітчизняний досвід роботи з молодшими школярами у співробітництві з Інститутами педагогіки, психології, гігієни дітей і підлітків дозволяє зробити такі висновки:

1. Застосування сучасних інформаційних технологій у початковій школі сприяє більш активному і свідомому засвоєнню учнями навчального матеріалу з математики, музики, природознавства, української, англійської мов.
2. Оволодіння елементами комп'ютерної грамотності не викликає суттєвих труднощів у молодших школярів. При цьому, комп'ютерні ігрові програми сприяють кращому засвоєнню навчального матеріалу, створюють позитивне емоційне ставлення учнів до діяльності, опосередкованої комп'ютером.
3. У процесі сумісної комп'ютерно-ігрової діяльності виникає «кооперуючий ефект». Учні у грі проти комп'ютера допомагають, як правило, несвідомо один одному. Шукають раціональні способи організації сумісних дій, навіть в тому випадку, коли така задача їм не ставиться в явному вигляді.
4. Навчаючі і контролюючі програми, програми-тести, програми-редактори стимулюють інтерес молодших школярів до навчальної діяльності, сприяють формуванню логічного, творчого мислення, розвитку здібностей учнів.
5. Використання інформаційних технологій на уроках в початковій школі є одним з самих сучасних засобів розвитку особистості молодшого школяра, формування інформаційної культури.

Є підстави вважати, що комп'ютер дозволить більш глибоко розкрити резерви дитини, дасть змогу вчителю працювати творчо, ініціативно, з більшою професійною майстерністю.

Міжнародний науково-навчальний центр ЮНЕСКО інформаційних технологій виділяє наступні аспекти використання комп'ютера у початковій школі:

- перший аспект – комп'ютер, як об'єкт вивчення, що властиво курсу «Основи інформатики та обчислювальної техніки»;
- другий аспект – комп'ютер як засіб навчання, тобто своєрідний «учитель», який використовується при вивченні інших навчальних дисциплін (тренажери, тести електронні підручники, мультимедійні енциклопедії);
- третій аспект – комп'ютер як інструмент, що дозволяє дослідити ту чи іншу предметну галузь і зробити навчання творчим.

Одна з розробок Міжнародного науково-навчального центру інформаційних технологій ЮНЕСКО та систем НАН та МОНУ – комп'ютерне навчально-ігрове середовище. Електронний конструктор (ЕЛКОН) – це курс «Конструювання на комп'ютері» для учнів 1-4 класів, який є інтегрованим на рівні змісту навчання і має на меті - формування в молодших школярів стійкого інтересу до навчання. Він містить кілька модулів з різних предметних галузей, а саме:

- **логіка:**
 - властивості, порівняння, класифікація об'єктів;
 - пошук закономірностей та доповнення малюнка;
- **комбінаторика:**
 - завдання на розфарбовування;

- числові квадрати;
- **образотворче мистецтво:**
 - тематичне малювання;
 - геометричні орнаменти;
- **математичні задачі:**
 - периметр і площа багатокутника;
 - конструювання багатокутників;
 - задачі із «сірниками»;
 - задачі про «паркети»;
- **моделювання навколишнього світу:**
 - силуети;
 - конструювання в тематичних конструкторах.

Конструювання, як основний вид діяльності в курсі, - це створення чогось нового з даного набору блоків, деталей, геометричних фігур.

З метою формування творчого мислення використовується методичний прийом - реалізація творчих проектів:

- учень виконує композицію на вільну тему;
- створює свій орнамент для килима;
- створює силует довільного об'єкта навколишнього світу за власним задумом, але з обмеженого набору графічних елементів;
- складає свою задачу і демонструє на комп'ютері її розв'язок.

Завершується навчання розробкою тематичного конструктора за власним задумом.

Реалізація проекту має кілька етапів:

- вибір теми, розробка ескізів у зошиті чи добір малюнків з книжок і журналів;
- учень робить ескізи графічних примітивів для конструювання в ЕЛКОН;
- учень створює бібліотеку графічних примітивів для тематичного конструктора.

Під час роботи в комп'ютерному класі необхідно добре знати і чітко виконувати гігієнічні вимоги до роботи на комп'ютері.

Загальновідомо, що організм дитини, який постійно перебуває у стані росту і розвитку, дуже чутливий до впливу будь-яких чинників навколишнього середовища, зокрема і шкільного.

Введення у навчальний процес такого технічного засобу, як персональний комп'ютер, потребує комплексної гігієнічної і психо-педагогічної оцінки в аспекті можливого негативного впливу на здоров'я учнів під час їхньої роботи в кабінетах комп'ютерної техніки.

Результати досліджень свідчать, що в кабінетах комп'ютерної техніки за наявності десяти працюючих комп'ютерів протягом дня значно підвищується температура повітря, знижується вологість.

Ступінь стомлювання учнів на уроках з використанням персонального комп'ютера вищий, порівняно із звичайними. Робота на персональному комп'ютері відрізняється від інших видів діяльності значними функціональними змінами нервово-емоційного статусу, потребує напруженої роботи здорового аналізатора, супроводжується вимушеною робочою позою. Це пов'язано з тим, що користувачу комп'ютера доводиться читати інформацію на екрані монітора (роздивлятися букви, малюнки) і одночасно на клавіатурі, тобто дуже часто відбувається переведення погляду з екрана на клавіатуру, в результаті чого виникає часта переадаптація зору.

Статична сидяча поза при цьому викликає напруження плечового поясу і тому неправильно підібрані меблі та недоцільно вибраний режим роботи можуть призвести до

порушення постави, а довготривале напруження зору може викликати незворотні патологічні зміни.

Тому зрозуміла необхідність всебічного вивчення функціональних змін реакцій організму і здоров'я молодших школярів під впливом навчання на персональних комп'ютерах з метою гігієнічного нормування режимів безперервної роботи дітей на них.

Основні гігієнічні принципи безпечного для здоров'я застосування комп'ютерної техніки під час навчання школярів такі:

- гігієнічна доцільність розміщення та створення відповідних оптимальних умов у приміщеннях кабінетів комп'ютерної техніки;
- обладнання кабінету спеціальними меблями, призначеними для комп'ютерної техніки відповідно до вікових особливостей користувачів;
- гігієнічне нормування всіх чинників, що виникають під час роботи комп'ютерної техніки і можуть змінювати внутрішнє навчальне середовище;
- нормування тривалості безперервної роботи учнів на персональних комп'ютерах залежно від віку і вихідного стану здоров'я дітей;
- психо-гігієнічна експертиза навчальних комп'ютерних програм;
- виховання дітей у напрямку засвоєння гігієнічної культури користування комп'ютерною технікою.

Звідси випливають конкретні **вимоги до комп'ютерного кабінету**:

1. Приміщення повинно мати штучне і природне освітлення.
2. Для оздоблення інтер'єру приміщень з комп'ютерами використовувати матеріали, які мають гігієнічні висновки, що підтверджують їх безпечність для здоров'я дітей.
3. Площа на одне робоче місце з комп'ютером повинна бути не менше 6м².
4. Бажано комп'ютер розміщувати так, щоб світло на екран падало зліва. Не дивлячись на те, що екран світиться, заняття мають проходити не в темному, а в добре освітленому приміщенні.
5. Для зменшення зорового напруження важливо слідкувати за тим, щоб зображення на екрані комп'ютера було чітким і контрастним. Необхідно виключити можливість засвічування екрану, оскільки це знижує контрастність і яскравість картинки.
6. При роботі з текстовою інформацією слід віддати перевагу позитивному контрасту: темні знаки на світлому фоні.
7. Відстань від очей до монітора повинна бути не менше 50см. Одночасно за комп'ютером повинен займатися один учень, оскільки для сидячого збоку умови розглядання зображення на екрані різко погіршуються.
8. Перед початком і після кожної академічної години занять, комп'ютерні класи повинні бути провітрені. Вологе прибирання в комп'ютерних класах необхідно проводити щоденно.

Для профілактики *зорового стомлення* на уроках необхідно дотримуватись певних рекомендацій:

- оптимальна тривалість безперервного заняття на комп'ютері для дітей 6-річного віку – 8 - 10 хв, 7 - 10-річних – 10 - 15 хв, не більше чотирьох разів на тиждень.
- з метою профілактики зорового стомлення дітей після роботи на персональних комп'ютерах рекомендується проводити комплекс вправ для очей, які виконуються сидячи або стоячи, відвернувшись від монітора з максимальною амплітудою руху очей. Для зацікавлення ці вправи потрібно проводити в ігровій формі.

Комплекс вправ для очей

1. Закрити очі, сильно напружуючи очні м'язи, на рахунок 1–4, а потім розкрити очі, розслабити м'язи очей, подивитись вдалину на рахунок 1–6. Повторити 4–5 разів.
2. Подивитись на перенісся і затримати погляд на 1–4. До стомлення очей не доводити. Потім відкрити очі, подивитись вдалину на рахунок 1–6. Повторити 4–5 разів.
3. Не повертаючи голови подивитись вправо і зафіксувати погляд на рахунок 1–4, потім подивитись вдалину і вправо і зафіксувати погляд на рахунок 1–6. Аналогічно проводяться вправи, але з фіксацією погляду вліво, вгору, вниз. Повторити 3–4 рази.
4. Перевести погляд швидко по діагоналі: направо вгору – наліво вниз, потім поглядом вдалину на рахунок 1 – 6, потім вгору – направо і подивитись вдалину на рахунок 1–6. Повторити 4–5 разів.

Проведення гімнастики для очей не виключає проведення фізкультхвилинки.

Регулярне виконання вправ для очей і фізкультхвилинки ефективно знижують зорове і статичне напруження.

Отже, проводити уроки в комп'ютерних класах можна і потрібно для учнів молодших класів. Тільки не можна забувати про пріоритет гігієнічної доцільності і створювати такі оптимальні умови і режими для навчання дітей на персональних комп'ютерах, що реально зможуть зменшити ризик виникнення чи загострення тих чи інших захворювань у дітей за час їхнього навчання.

Учителі області все частіше починають використовувати можливості комп'ютера у підготовці та проведенні уроків у початковій школі. Сучасні комп'ютерні програми дають можливість продемонструвати яскраву наочність, запропонувати різні цікаві динамічні види роботи, виявити рівень знань та умінь учнів.

При використанні комп'ютерної техніки на уроках слід враховувати якість навчальних комп'ютерних програм. Вони повинні відповідати таким вимогам:

- бути цікавими і доступними для дітей, викликати у них позитивні емоції;
- будити їх уяву та фантазію;
- формувати алгоритмічне, логічне мислення;
- розвивати творчі здібності;
- вчити працювати з комп'ютером (клавіатурою, мишею);
- відповідати віковим особливостям дітей;
- відповідати санітарно-гігієнічним вимогам.

Багато можливостей для розвитку логічного та алгоритмічного мислення дає пропедевтичний курс «Сходинки до інформатики», який відповідає вищезгаданым вимогам. Вчителі-практики доводять, що використання комп'ютера в навчальній діяльності учнів сприяє розвитку розумових здібностей, пам'яті, просторової уяви, уваги, моторики, творчого нестандартного мислення, підвищує інтерес до навчання, створює гарний настрій.

Цей проект спрямований на розвиток внутрішнього світу молодшого школяра, його свідомості, системи знань, переживань, прагнень; збагачення досвіду дитини, зв'язок з практичним, повсякденним життям, навчання ставитися до себе, як до неповторної особистості, що займає певне місце в родині, суспільстві. Курс «Сходинки до інформатики» є комплексом навчально-розвивальних ігрових програм для дітей молодшого шкільного віку. У його основу авторами закладено чотири змістові лінії:

- формування уявлення про можливості та сфери застосування комп'ютера, ознайомлення з технікою безпеки під час роботи з комп'ютером та у комп'ютерному класі; формування елементарних необхідних навичок роботи з мишею та клавіатурою;
- розвиток загальних здібностей дитини: логічне мислення, просторова уява, увага, кмітливість, зорова і слухова пам'ять, креативність;

- підтримка навчальних предметів: математика, українська та англійська мова, «Я і Україна», основи здоров'я, логіка, музика;
- алгоритміка: формування уявлення про алгоритми, розвиток алгоритмічного мислення.

Виконуючи завдання програми, учні розділяють поставлену задачу на частини, збирають з частин ціле; складають алгоритм розв'язання; розвивають вміння міркувати за схемою «якщо..., то...», аналізувати ситуацію, передбачати можливі наслідки дії; моделюють такий перебіг подій, що приведе до бажаного результату; удосконалюють уміння висловлюватися у рамках певної системи термінів; вчать зосереджуватись на поставленій задачі, точно та акуратно реалізовувати задану послідовність дій.

Для учнів початкових класів комп'ютер передусім є інструментом розвитку їх здібностей, а оволодіння навичками практичної роботи з прикладними програмами має відбуватись мимохіть – легко, без напруження. Тому і був розроблений курс «Сходинки до інформатики», у якому ази науки про інформацію та комп'ютерно-інформаційні технології не є домінантою навчання, а сам процес оволодіння основами комп'ютерної грамотності відбувається непомітно під час роботи з цікавими ігровими програмами.

Оригінальну роботу «Алгоритмізація викладання теми «Графічний редактор Paint» у курсі «Сходинки до інформатики». Комплект дидактичних операційних карток» представила **вчитель Черкаської загальноосвітньої школи I-III ступенів №6 Т.П.Суходольська**. Формат уроків в цій розробці наведено у вигляді технологічних маршрутних карт, де вся робота розбита на кілька елементарних дій, містить пояснення як досягти мети за допомогою застосування певних інструментів графічного редактора Paint. Автор значну увагу приділяє міжпредметним зв'язкам, що дає можливість інтегрувати сучасні нові технології у навчальний процес. Зручність використання матеріалу полягає в тому, що він містить структуровані відомості з тем, по мірі складності, застосуванню відповідних інструментів, завдяки чому є можливість гнучко розподіляти матеріал для різних варіантів поурочного планування.

Вибір графічного редактора Paint обумовлений широким розповсюдженням і відкритим доступом даного програмного засобу, графічним і російськомовним інтерфейсом, достатньою простотою у вивченні та використанні. Опанування матеріалу цієї теми завжди викликає інтерес, задоволення та емоційне піднесення в школярів. У процесі навчання учні вчать розрізняти і визначати кольори. Робота з графічним редактором Paint сприяє розвитку просторової уяви дітей, моторику, координацію рухів, увагу. Крім того, забезпечуються міжпредметні зв'язки з математикою, природознавством, образотворчим мистецтвом.

Завдання, які розробила Тетяна Павлівна, логічно пов'язані шляхом застосовуваних для їх виконання інструментів Paint, розміщені в порядку зростання складності і можуть бути використані учителем як безпосередньо при вивченні теми комп'ютерної графіки, так і інших тем пропедевтичного курсу в якості практичної складової уроку. Формулювання завдань передбачають як безпосереднє їх виконання на комп'ютері з урахуванням ергономічних норм, так і попередню (фронтальну, групову чи індивідуальну) роботу на учнів за зразком, в результаті якої виявляються необхідні знання і вміння з інших навчальних предметів, необхідних для реалізації заданого.

Розроблені до завдань маршрутні карти розвивають уміння учнів планувати майбутню діяльність. Використання у процесі навчання операційних карт сприяє отриманню інформаційного продукту із заданими властивостями, розвитку алгоритмічного мислення, самостійності у вивченні інформаційної технології, можливості працювати в індивідуальному режимі, організації допомоги учителя невстигаючим учням.

Навчання молодших школярів технології роботи у графічному редакторі Paint доцільно закінчувати виконанням творчої роботи за самостійно обраною темою з подальшою її демонстрацією, під час якої учні повідомлять про використані ними знання з інших навчальних предметів. Презентація робіт, організована таким чином, сприяє

виявленню конкретних інтегративних зв'язків інформатики з іншими навчальними предметами .

Розроблений пакет завдань з наборами маршрутних та операційних карт може бути використаний самостійно в рамках додаткових гурткових занять з теми «Комп'ютерна графіка».

№ завдання	Зміст заняття	№ завдання пакета	К-ть годин
1.	Види комп'ютерної графіки. Інтерфейс графічного редактора Paint. Основні прийоми роботи з мишкою. Інструменти Олівець і Гумка для витирання.	1	1
2.	Палітра кольорів. Вибір кольору малювання і кольору фону. Інструмент Пензлик. Редагування малюнка за допомогою Гумки.	2	1
3	Зафарбовування малюнка. Особливості зафарбовування комп'ютерного малюнка. Інструмент Заливка.	3	1
4.	Інструмент Розбризувач. Типи плям. Особливості створення малюнків за допомогою кольорових плям.	4	1
5	Інструмент Лінія. Типи ліній. Створення малюнків за допомогою відрізків прямих ліній. Помилки, які можуть виникати при зафарбовуванні малюнків.	5	1
6.	Інструмент Прямокутник. Типи прямокутників. Створення малюнка за допомогою зафарбованих прямокутників.	6	1
7.	Інструмент Виділення. Типи виділення фрагменту малюнка. Переміщення виділеного фрагмента. Редагування малюнка.	7	1
8.	Інструмент Еліпс. Типи еліпсів. Конструювання малюнка із окремих елементів.	8	1
9.	Інструмент Округлений прямокутник. Типи прямокутників. Конструювання малюнка із окремих елементів.	9.	1
10.	Інструмент Многокутник. Типи многокутників. Створення малюнка із многокутників.	10	1
11.	Закріплення навичків використання інструментів Paint для створення комп'ютерних малюнків.	11- 13	3
12.	Контроль знань призначення інструментів Paint, умінь і навичків їх використання для створення комп'ютерних малюнків.	14	1
13.	Основи комп'ютерної творчості : вибір теми, розробка макета малюнка. Індивідуальна (групова) творча робота над створенням комп'ютерного малюнка.		2
14.	Демонстрація творчих робіт.		1
		Всього:	17

Зразки завдань:

Завдання 4

1. Роздивись уважно малюнок.
2. Які знання тобі потрібні, щоб виконати його?
3. Які інструменти графічного редактора потрібні для того, щоб його намалювати?
4. Уважно роздивись маршрутну карту створення малюнка:






Маршрутна карта до завдання №4

<i>№ операції</i>	<i>Найменування операції</i>	<i>Необхідні засоби для виконання операції</i>
1	Малювання неба	Інструмент Розбризувач
2	Малювання райдуги	Інструмент Розбризувач.

6. Виконай всі дії, описані в операційній карті:

Операційна карта до завдання №4

<i>№ операції</i>	<i>Найменування операції</i>	
1	Малювання неба	
<i>№ переходу</i>	<i>Зміст переходу</i>	<i>Твої дії</i>
1.1	Встановити блакитний колір малювання хвиль.	Клацни лівою кlawішею миші на палітрі кольорів по квадрату блакитного кольору.
1.2	Вибрати інструмент – розбризувач.	На панелі інструментів клацни лівою кlawішею миші по кнопці Розбризувач  .
1.3	Вибрати тип плями розбризувача.	Перемісти курсор миші на поле вибору типу плями і клацни лівою кlawішею миші на кнопку  .
1.4	Намалювати небо	Перемісти курсор миші на робоче поле. Утримуючи натиснутою ліву кlawішу миші і пересуваючи мишку по килимку, намалюй небо. Відпусти ліву кlawішу миші.
2	Малювання райдуги	
2.1	Вибрати тип плями розбризувача.	Перемісти курсор миші на поле вибору типу плями і клацни лівою кlawішею миші по кнопці  .
2.2	Встановити червоний колір малювання.	Клацни лівою кlawішею миші на палітрі кольорів по квадрату червоного кольору.
2.3	Намалювати червону дугу райдуги	Перемісти курсор миші на робоче поле. Утримуючи натиснутою ліву кlawішу миші і, перемішуючи мишку по килимку, намалюй дугу. Відпусти ліву кlawішу миші.
2.4	Встановити оранжевий колір малювання.	Клацни лівою кlawішею миші на палітрі кольорів по квадрату оранжевого

		кольору.
2.5	Намалювати оранжеву дугу райдуги.	Перемісти курсор миші нижче намальованої дуги. Утримуючи натиснутою ліву клавішу миші і переміщуючи мишку по килимку, намалюй дугу. Відпусти ліву клавішу миші.
2.6	Встановити жовтий колір малювання.	Клацни лівою клавішею миші на палітрі кольорів по квадрату жовтого кольору.
2.7	Намалювати жовту дугу райдуги.	Перемісти курсор миші нижче намальованої дуги. Утримуючи натиснутою ліву клавішу миші і пересуваючи мишу по килимку, намалюй дугу. Відпусти ліву клавішу миші.
2.8	Встанови зелений колір малювання.	Клацни лівою клавішею миші на палітрі кольорів по квадрату зеленого кольору.
2.9	Намалювати зелену дугу райдуги.	Перемісти курсор миші нижче намальованої дуги. Утримуючи натиснутою ліву клавішу миші і переміщуючи мишку по килимку, намалюй дугу. Відпусти ліву клавішу миші.
2.10	Встановити блакитний колір малювання.	Клацни лівою клавішею миші на палітрі кольорів по квадрату блакитного кольору.
2.11	Намалювати блакитну дугу райдуги.	Перемісти курсор миші нижче намальованої дуги. Утримуючи натиснутою ліву клавішу миші і переміщуючи мишку по килимку, намалюй дугу. Відпусти ліву клавішу миші.
2.12	Встановити синій колір малювання.	Клацни лівою клавішею миші на палітрі кольорів по квадрату синього кольору.
2.13	Намалювати синю дугу райдуги.	Перемісти курсор миші нижче намальованої дуги. Утримуючи натиснутою лівую клавішу миші і переміщуючи мишку по килимку, намалюй дугу. Відпусти ліву клавішу миші.
2.14	Встановити фіолетовий колір малювання.	Клацни лівою клавішею миші на палітрі кольорів по квадрату фіолетового кольору.
2.15	Намалювати фіолетову дугу райдуги.	Перемісти курсор миші нижче намальованої дуги. Утримуючи натиснутою ліву клавішу миші і переміщуючи мишку по килимку, намалюй дугу. Відпусти ліву клавішу миші.

5. Порівняй свій малюнок із запропонованим.

Завдання 9





1. Уважно роздивись малюнок.
2. Які знання тобі потрібні, щоб виконати його?
3. З яких фігур складається малюнок ?
4. Які інструменти графічного редактора

потрібні для того, щоб його намалювати?

5. Роздивись маршрутну карту створення малюнка:

Маршрутна карта до завдання №9		
<i>№ операції</i>	<i>Найменування операції</i>	<i>Необхідні засоби для виконання операції</i>
1	Малювання голови і тулуба собаки.	<i>Заливка, Скруглений прямокутник.</i>
2	Малювання елементів собаки – лапи, вухо, хвіст, око, ніс.	Інструмент <i>Скруглений прямокутник.</i>
3	Збір собаки із елементів.	Інструмент <i>Виділення.</i>

6. Виконай всі дії, описані в операційній карті:

Операційна карта до завдання №9		
<i>№ операції</i>	<i>Найменування операції</i>	
1	<i>Малювання голови і тулуба собаки</i>	
<i>№ переходу</i>	<i>Зміст переходу</i>	<i>Твої дії</i>
1.1	Вибрати жовтий колір фону.	Клацни правою кlawішею миші на палітрі кольорів по квадрату жовтого кольору.
1.2	Встановити жовтий колір малювання.	Клацни лівою кlawішею миші на палітрі кольорів по квадрату жовтого кольору.
1.3	Вибрати інструмент – <i>Заливка</i> .	На панелі інструментів клацни лівою кlawішею миші по кнопці <i>Заливка</i> ().
1.4	Зафарбуй робочу частину жовтим кольором.	Встанови курсор миші всередині робочої частини і клацни лівою кlawішею миші.
1.5	Встановити оранжевий колір малювання.	Клацни лівою кlawішею миші на палітрі кольорів по квадрату оранжевого кольору.
1.6	Вибрати інструмент – скруглений прямокутник.	На панелі інструментів клацни лівою кlawішею миші по кнопці <i>Скруглений прямокутник</i> ().
1.7	Вибрати тип прямокутника – зафарбований.	Перенеси курсор миші на поле вибору прямокутника і клацни лівою кlawішею миші по кнопці  .
1.8	Намалювати голову собаки.	Перенеси курсор миші в ліву частину робочого поля і, натиснувши ліву кlawішу, розтягни скруглений прямокутник (голова собаки). Відпусти ліву кlawішу миші.
1.9	Намалювати тулуб собаки.	Перенеси курсор миші в нижній правий край намальованого елемента і, натиснувши ліву кlawішу, розтягни скруглений прямокутник (тулуб собаки).

		Відпусти ліву клавішу миші.
2	Малювання елементів собаки – лапи, вухо, хвіст, око, ніс	
2.1	Встановити коричневий колір малювання.	Клацни лівою клавішею миші на палітрі кольорів по квадрату коричневого кольору.
2.2	Намалювати елементи собаки – лапи, вухо, хвіст, око, ніс.	Перенеси курсор миші в ліву частину робочого поля нижче малюнка і, натиснувши ліву клавішу, розтягни скруглений прямокутник (передня лапа собаки). Відпусти ліву клавішу миші. Перенеси курсор миші лівіше намальованого елемента і повтори дії для малювання задньої лапи, вуха, хвоста, ока і носа.
3	Збір собаки із елементів	
3.1	Вибрати інструмент – виділення.	На панелі інструментів клацни лівою клавішею миші по кнопці <i>Виділення</i> ().
3.2	Вибрати тип виділення – без фону.	Перенеси курсор миші на поле вибору типу виділення і клацни лівою клавішею миші по кнопці  .
3.3	Виділення передньої лапи собаки.	Встанови курсор миші вище і лівіше намальованої передньої лапи і, натиснувши ліву клавішу, розтягни пунктирний прямокутник праворуч-вниз, щоб весь намальований елемент опинився всередині прямокутника. Відпусти ліву клавішу миші.
3.4	Перенесення передньої лапи собаки.	Встанови курсор миші всередину виділеного елемента і, натиснувши ліву клавішу, перетягни елемент до лівої нижньої частини тулуба собаки. Відпусти ліву клавішу миші.
3.5	Виділення задньої лапи собаки.	Встанови курсор миші вище і лівіше намальованої задньої лапи і, натиснувши ліву клавішу, розтягни пунктирний прямокутник праворуч-вниз, щоб весь намальований елемент опинився всередині прямокутника. Відпусти ліву клавішу миші.
3.6	Перенесення задньої лапи собаки.	Встанови курсор миші всередину виділеного елемента і, натиснувши ліву клавішу, перетягни елемент до правої нижньої частини тулуба собаки. Відпусти ліву клавішу миші.
3.7	Виділення вуха собаки.	Встанови курсор миші вище і лівіше намальованого вуха собаки і, натиснувши ліву клавішу, розтягни пунктирний прямокутник праворуч-вниз, щоб весь намальований елемент

		опинився всередині прямокутника. Відпусти ліву клавішу миші.
3.8	Перенесення вуха собаки.	Встанови курсор миші всередину виділеного елемента і, натиснувши ліву клавішу, перетягни і встанови вухо в нижній правій частині голови собаки. Відпусти ліву клавішу миші.
3.9	Виділення хвоста собаки.	Встанови курсор миші вище і лівіше намальованого хвоста собаки і, натиснувши ліву клавішу, розтягни пунктирний прямокутник праворуч-вниз, щоб весь намальований елемент опинився всередині прямокутника. Відпусти ліву клавішу миші.
3.10	Перенесення хвоста собаки.	Встанови курсор миші всередину виділеного елемента і, натиснувши ліву клавішу, перетягни і встанови хвіст в правій верхній частині тулуба собаки. Відпусти ліву клавішу миші.
3.11	Виділення і перенесення ока і носа собаки.	Встанови курсор миші вище і лівіше намальованого елемента і, натиснувши ліву клавішу, розтягни пунктирний прямокутник праворуч-вниз, щоб весь намальований елемент опинився всередині прямокутника. Відпусти ліву клавішу миші. Встанови курсор миші всередину виділеного елемента і, натиснувши ліву клавішу, перетягни і встанови елемент на своє місце. Відпусти ліву клавішу миші. Повтори дії для другого елемента малюнка.

7. Порівняй свій малюнок з картинкою.

Цікавий досвід **вчителя початкових класів Черкаської спеціалізованої школи І-ІІІ ступенів № 13 Черкаського міськвиконкому О.І.Кітляр**, лауреата обласного конкурсу «Учитель року - 2006», яка серед розмаїття інноваційних технологій, обрала інформаційні технології, що висвітлюють використання комп'ютерних та телекомунікаційних програм. Педагог переконана в тому, що це сприяє більш високому інтелектуальному розвитку учнів, вчить їх самостійно орієнтуватись у складному і різноманітному світі інформації, дає можливість реалізовувати власні творчі здібності через дослідницько-пошукову та наукову діяльність. Запроваджуючи інформаційні технології, Ольга Іванівна керується найраціональнішими навчально-ігровими методами і прийомами навчання, контролю знань учнів, що сприяє росту якісних показників навчальних досягнень дітей та їх творчого потенціалу. Раціональне використання інформаційних технологій, аудіовізуальних посібників з іншими дидактичними засобами значно скорочують час пред'явлення опорної інформації, надають можливість її повторення під час організації самостійної роботи, аналізу, самоаналізу, підбиття підсумків.

Застосування інформаційних технологій на уроках сприяє:

- активізації уваги дітей;
- врахуванню вікових особливостей образного сприйняття оточуючого світу;
- впливу на емоційну пам'ять вихованців;

- задовольняє самостійність учнів на уроці та поза його межами;
- швидкий перевірка знань дітей за короткий час, можливість відразу бачити результати своїх досягнень;
- забезпеченню змісту оновлення освіти суспільства.

У своїй діяльності вчитель використовує низку комп'ютерних програм, а саме:

- навчально-інформуючі: енциклопедії, електронні підручники, кінофільми;
- контролюючо-тестові програми, зокрема «Тест - 2002»;
- графічний редактор Paint;
- програму презентацій Power Point;
- навчально-ігрові програми: «Сили природи», «Сходи до інформатики», «Birthday».

Впроваджуючи дані програми на певному етапі уроку, Ольга Іванівна застосовує такі методи:

- *пояснювально-ілюстративний*, який передбачає використання ілюстрацій, таблиць, малюнків, схем у супроводі розповіді вчителя. Допомагає у цьому програма презентацій Power Point, яка сприяє розвитку пізнавальної активності учнів, передачі додаткової цікавої інформації, забезпечення принципу наочності;
- *метод контролю*, зокрема тестування, як метод швидкого виявлення рівня знань, умінь та навичок учнів на різних етапах навчального процесу. У своїй роботі широко використовує комп'ютерну програму «Тест - 2002», із врахуванням вікових особливостей учнів елементи тестових програм «Тестер навчальних програм «Географія за 7 клас» та «Квазар-мікро», що дає можливість підготувати дітей до навчання у середній ланці школи»;
- *практичний*, який забезпечується використанням графічних програм, зокрема графічний редактор Paint. Дану програму вчитель застосовує на уроках трудового навчання та образотворчого мистецтва, що сприяє розвитку творчих здібностей, мислення, підвищує інтерес школярів до даних предметів;
- *проблемно-пошуковий*, який найчастіше застосовує на етапах повідомлення теми та мети уроку, мотивації навчальної діяльності, сприймання нового матеріалу з використанням відеопрограм, що створює проблемну ситуацію, сприяє зацікавленню учнів та розвитку їх мислення і мовлення.
- *Репродуктивний*, що також забезпечує використанням відеопрограм. Наприклад, подивитися уривок із мультфільму «Пшеничний колосок» і переказати, що було спочатку або відтворити, що трапиться далі;
- У ході перегляду фільмів застосовує *метод гіпотез*. Наприклад, після демонстрації фільму «Добування кам'яного вугілля», пропонує учням, працюючи у групах, дібрати низку передбачень, гіпотез з теми «Що може бути, якщо кам'яне вугілля добуватимуть лише відкритим способом» або «що трапиться, якщо кар'єри після видобування вугілля не засаджувати рослинами?»;
- *ігрові*. Особливе захоплення і цікавість викликають ігрові комп'ютерні програми, зокрема «Сходи до інформатики»;
- *метод проектів*, що задовольняє і забезпечує широкі аспекти роботи на комп'ютері. Він включає в себе самостійну роботу учнів, вміння працювати з інформаційними джерелами, спрямований на пошукову діяльність та розвиток наукового мислення; дає змогу школярам засвоїти не лише програмний матеріал, але і збагатити свої знання, набути нових умінь та навичок практичної діяльності.

Використовуючи програму Power Point, вчитель готує цікаві презентації, які застосовує на уроках для вивчення нового матеріалу. Зокрема, на уроці «Я і Україна. Природознавство», 3 клас під час вивчення теми «Багатства української землі. Корисні копалини».

«Навчання без творчості – це мука. Без пошуку, без фантазії, творчих знахідок і втрат – важкий тягар», – вважає **вчитель початкових класів Червонослобідської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №2 Черкаської районної ради Н.Г.Бережна, лауреат обласного конкурсу «Учитель року - 2006».**

Комп'ютерне навчання для неї – це один із способів, що сприяє прискоренню процесу формування незалежної особистості, свідомого ставлення до навчання. Комп'ютерна діяльність вчителя на уроках орієнтована на підтримання традиційного курсу навчання і підвищує інтерес до нього. При цьому Наталія Григорівна використовує комп'ютер як «електронну» дошку, коли по виклику учень виконує команди, передбачені програмою (час роботи школяра не перевищує 15 хвилин) або фрагментами по 2-3 хвилини, розподіляючи час взаємовідносин дітей з комп'ютерними програмами протягом усього уроку.

Педагог дотримується правил щодо організації навчальної діяльності учнів на заняттях:

1. З метою економії часу всі матеріали готує заздалегідь і розміщує на дискеті чи диску.
2. Урок розпочинає з організаційної хвилини, нагадуючи дітям правила поведінки в комп'ютерному класі.
3. Обладнання комп'ютерного робочого місця має відповідати санітарним нормам і правилам.
4. Струмоведучі частини комп'ютерних пристроїв повинні обов'язково бути обернені до стін приміщення.
5. Для профілактики травматизму дітей електропроводка має бути оснащена спеціальними коробами.
6. Кабінет обов'язково оснащений пристроєм відключення електромережі.
7. Залишати дітей у комп'ютерному класі без нагляду вчителя категорично забороняється.

Учитель переконана, що одним із основних видів діяльності дітей молодшого шкільного віку та найважливішим засобом виховання є гра, як особлива форма взаємовідносин учнів з оточуючою дійсністю. У грі виробляються спритність, допитливість, зацікавленість, кмітливість, воля, активність. І тільки зовні здається, що це безтурботна і легка розвага. Насправді, гра потребує, щоб гравець віддав їй максимум своєї енергії, розуму, винахідливості, фантазії, витримки, самостійності, творчості. Саме в грі дитина прагне навчитися того, чого вона ще не вміє. У молодшій школі використовуються різні види ігор, засобом відтворення частини з яких стає комп'ютер. Під час проведення предметних комп'ютерних ігор Наталія Григорівна використовує для пояснення завдань, які будуть поставлені у грі, звичайні дитячі іграшки. Таким чином, перехід предметних ігор до комп'ютерних відбувається простим природним шляхом. Цьому сприяє й наявність програмного забезпечення. У рольових іграх молодших школярів на перший план висувається момент індивідуальних досягнень і змагання. При комп'ютерній реалізації таких ігор комп'ютер може бути як терплячим партнером учня, так і вірним помічником, доброзичливим наставником і організатором. Застосування в навчанні вже відомої для дітей і дуже цікавої ігрової діяльності дає безумовно позитивні результати.

У своїй роботі Н.Г. Бережна проводить ігри на уроках і у позаурочний час, що сприяє значній активізації процесів мимовільного запам'ятовування, підвищення інтересу до пізнавальної діяльності, розвитку логічного і творчого мислення, підготовки до трудової діяльності її учнів.

Комп'ютерна навчальна гра є досить специфічним методом навчання, що робить цей процес цікавішим і колоритнішим. Але, щоб потрапити в загадковий і чарівний комп'ютерний світ, дитині потрібно оволодіти навичками роботи з комп'ютером, ознайомитися з його можливостями, що легко зробити за допомогою комп'ютерних ігор. Комп'ютерні програми, навчання за якими будується у вигляді гри, сприяють підвищенню мотивації навчання. Гра стимулює ініціативу і творче мислення, сприяє формуванню вмінь діяти разом, підпорядковувати свої інтереси загальним цілям. Крім того, завдяки

ігровій діяльності розвиток логічного мислення у дитини починається не з розв'язання окремих задач, а формується на основі вироблення вмінь і навичок організації своїх дій, поведінки, прийняття рішень в контексті гри.

Комп'ютерна навчальна гра дозволяє також вийти за межі даного навчального предмета, спонукаючи учнів до одержання знань в суміжних галузях і в практичній діяльності. Ігри створюють передумови до формування в учнів варіативних стратегій розв'язання задач, які можуть бути з успіхом використані в різних галузях. Важливо й те, що учень може вільно обирати рішення - як вірні, так і невірні - і при цьому бачить, до чого призводить його рішення. Таке навчання вельми привабливе для школярів, воно настільки подобається, що вони б весь час навчалися у вигляді гри.

Ефективність навчання при використанні комп'ютерних навчальних ігрових програм суттєво залежить від багатьох факторів. Серед них важливе значення мають якість програмних засобів та методика їх використання.

При виборі комп'ютерних засобів педагог пропонує враховувати, що навчальна ігрова програма має задовольняти таким вимогам:

- розвивати пізнавальну активність дитини, викликати позитивні емоції;
- розвивати творчі здібності і нахили дитини, пробуджувати фантазію;
- мати пізнавальний характер і сприяти розвитку пізнавального інтересу школяра;
- давати вірні уявлення про явища і процеси, що відтворюються у грі, сприяти розвитку логічного мислення;
- бути доброзичливою і дружньою до дитини і до персонажів гри;
- викликати у дитини бажання пізнавати якомога більше, навчатися самостійно здобувати знання;
- допомагати дитині навчитися добре працювати на комп'ютері;
- відповідати ергономічним вимогам.

Найбільш поширеними і зручними у користуванні Наталія Григорівна вважає комп'ютерні навчальні ігрові програми фірм «КІД» і «Нікіта», а також програмні середовища «Роботландія», «Кенгурьонок», «Пилесосик» та інші. За призначенням та дидактичними можливостями ці програми можна розділити на сім груп.

До першої групи, «Ознайомлення з навколишнім світом і комп'ютером», - відносяться програми, які навчають дитину управляти комп'ютером за допомогою миші, формують позитивне емоційне ставлення до дивовижного світу і до комп'ютерних програм, що відтворюють цей світ. Програма «Загадки клоуна» мимоволі привчає дитину орієнтуватися на площині екрану під час пошуку «артиста» у залі для глядачів, тим самим розвивається уважність, зосередженість, пам'ять, кмітливість школяра. Комп'ютерна ігрова програма «Фантастичні тварини» знайомить учнів з рибами, птахами, земноводними і пропонує скласти зображення будь-якої тварини з двох частин або за певним образом, розвиваючи при цьому уяву, фантазію, увагу, пам'ять. Програма «Море» не тільки знайомить дитину з морськими мешканцями та з морськими судами, а й дає змогу створити мультфільм за морською тематикою, що сприяє розвитку у школяра творчої уяви, винахідливості, активності і самостійності. До цієї групи можна віднести і навчальну програму «Музична шкатулка», що дає змогу учню одержати уяву про існуючі музичні інструменти та вивчати основи сольфеджіо, розвиваючи слух, ритм, музичність.

Друга група, «Комбінаторика», - включає програми, які розвивають логічне мислення школяра, увагу, зосередженість, наполегливість, пам'ять, уміння експериментувати. Програма «Тренування пам'яті» складається з чотирьох частин, серед

яких: тренування зорової пам'яті на малюнках, на кольорових фігурах, на кількісних об'єктах та знаходження зайвого предмета у групі. Виконання завдань цієї програми сприяє розвитку уважності, зорової пам'яті, асоціативного сприйняття навколишнього середовища і дуже потрібна слабо встигаючим дітям. Комп'ютерна ігрова програма «Наш поїзд» має 46 етапів, що розташовані зі зростанням рівня складності, і для проходження яких учню необхідно бути дуже уважним, кмітливим, наполегливим, швидким, логічно мислити і точно діяти. Програма «Збери 15*15» навчає школяра складати розрізані малюнки за їх частинами, що потребує зосередженості, уваги, наполегливості, логічного і абстрактного мислення. Комп'ютерна ігрова програма з фізики «Дельфін» знайомить дитину з різноманітними швидкостями руху, їх символічним зображенням та факторами, що впливають на швидкість. Під час цієї гри учень має пройти 5 рівнів складності і усвідомити зв'язки та залежності між об'єктами, процесами і явищами у фізичному світі.

До третьої групи, «Конструювання», - відносяться програми, що навчають дитину фантазувати, самостійно мислити і приймати рішення, виражати свою природну індивідуальність і неповторність. Програма «Калейдоскоп» знайомить учня з поняттям «симетрії» на прикладі трьох геометричних фігур і складається, відповідно, з трьох частин: «Крижинка», «Павутинка» і «Складна фігура». З геометричними фігурами знайомить і

програма «Склади візерунок», що дає можливість дитині створити із зібраних фігур мультфільм. У програмі «Панно, вітраж» учень стає художником, що розфарбовує шестикутник, в якому 24 трикутники. Найбільш цікавою з цієї групи є програма «Конструктор», що розвиває уяву, конструкторські, комбінаторні та художні навички й математичні здібності.

Четверта група програм, «Світ природи», - збагачує знання дітей про навколишній світ, прищеплює учням початкові поняття про природу і науки, які вони вивчають. Працюючи з програмою «Лото рослин» діти дізнаються не тільки про рослини, а й про їх частини; у програмі «Клімат» учні отримують знання про Земну кулю, кліматичні зони.

До п'ятої групи, «Жива математика», - входять програми, що призначені для розвитку математичних здібностей школярів. Це програми: «Дальні країни», «Свійські країни», «Увійди в замок», «Вивчаємо годинник» та інші. Всі ці програми присвячені формуванню у дітей умінь і навичок рахування чисел з різним кроком, виконання найпростіших дій на додавання та віднімання.

Шоста група програм, «Орієнтація у просторі», - формує гнучкі просторові уявлення, розвиває мислення, пам'ять, експериментаторські здібності. Програми «Збудуй будинок», «Чарівний гараж», «Куб-гра» та інші навчають розуміти динаміку просторових зображень, формують уявлення про величину (довжину, ширину), про ціле і частини. До останньої сьомої групи входять «Багатофункціональні програми», що мають назви «Малюк-1», «Малюк-2», «Малюк-3», де учням пропонується збирати малюнки, геометричні фігури, розв'язувати завдання на підбір пари тощо. Всі ці програми побудовані на основі геометричного конструктора, що розвиває у дітей геометричне просторове мислення, вміння експериментувати і здобувати нові знання. Наведений короткий огляд існуючих комп'ютерних навчальних ігрових програм свідчить про те, що розподіл їх за групами досить умовний, бо більшість з них стосуються водночас декількох видів людських знань і напрямів їх застосування, тобто потребують інтегрованих знань і вмінь.

Як приклад, педагог пропонує ігрові завдання з використанням комп'ютера.

«Знайди зайве слово»

Надійшла черга солодкого столу. Іменинник пропонує вам желе із цікавим завданням на комп'ютері: виділити кольором зайве слово в стовпчиках слів(вибрати колір на панелі кольорів, виставити курсор перед зайвим словом, лівою клавішею миші натиснути і протягнути по слову, щоб воно отримало чорний фон, клацнути мишею по букві А панелі кольорів, ще раз клацнути на білому листку. Слово змінило колір.)

У файлі «Слова»:

сова	син
совеня	синок
<u>совок</u>	<u>синій</u>
совиний	синівський

- Чому ці слова «зайві»? (бо всі інші є спільнокореневі, а ці слова мають інше значення кореня).

«Знайди птаха за описом»

Шишкар	1
Синиця	2
Снігур	3
Ворона	4
Горобець	5
Повзик	6
Дятел	7
Сорока	8
Тетерук	9
Омелюх	10

Тексти запитань для тесту:

- Природа потурбувалася про тепле, сіреньке пір'ячко. Коли холодно, ховаю одну ногу в пухнасте пір'я, а на другій стою, мов чапля. Літаю у зграйці. А обід завжди знаходжу у годівничках. (Горобець)

- У зимові дні я підлітаю ближче до житла людей. Тут я швидше знайду їжу для себе. Стрекочу, сидючи на дереві. (Сорока)

- Я прилетів з далекої Півночі. Мій улюблений сніданок - насіння вільхи, клена, ясена. (Омелюх)

- Перекочувала з лісу ближче до жител людей. Шмигаю по щілинах. Розшукую зранку до вечора їжу - оціпенілу гусінь у тріщинах кори, комашок. Але найбільше люблю куштувати несолоне сало! (Синиця)

- Я чорний птах з міцним дзьобом. Взимку б'юся з родичами за їжу, можу побитися навіть з котами та собаками. Розшукую їжу біля житла людей. Люблю ласувати мишами, тому приношу користь. (Ворона)

- Я розшукую комашок, що заснули під корою. Мене називають акробатом, бо я вмю бігати по стовбуру дерева вниз головою так швидко, що здається, ніби я повзу. (Повзик)

- Я у лісі господарюю – комашню під корою розшукую і знищую. Ласую ялиновим та сосновим насінням. Для цього влаштовую справжню кузню по розбору шишок. (Дятел)

- Взимку харчуюсь сережками вільхи, берези, тонкими гілочками. Люблю відпочивати у кучугурі снігу, бо там тепло і спокійно. (Тетерук)

- На десерт люблю ягоди калини, горобини, шипшини. Тому і фартушок маю кольору калини. (Снігур)

- Навкруги сніг, а в мене в лютому з'явилися пташенята. Чому? Бо насіння в ялин і сосен дозріває саме взимку. А шишки – наша основна їжа. І назва наша походить від цього слова. (Шишкар)

Відповідь: 5 8 10 2 4 6 7 9 3 1

Роботу у комп'ютерному класі учитель будує диференційовано: частина учнів виконують завдання за комп'ютером, решта – аналогічні вправи роздаткового матеріалу. Наприклад, учні 3-го класу визначають інгредієнти салату «Рід іменників». При цьому діти, які сидять за комп'ютером, виконують завдання файлу «Рід», (перенести лівою клавішею миші слова у три стовпчики: «Чоловічий, жіночий, середній рід»: абрикос, айстра, апельсин, перо, село, черемха, літо, черешня, ознака, сміх, радіо, метал, канапе). Всі інші учні за допомогою карток - визначають рід іменників: «Зошит, перець, малина, небо, півень, курчатко, лисиця, кошеня, чоловік, зірка, гусеня, дерево, кукурудза, озеро, метал, океан, море, слива, стіл, стілець, стеля».

Цікаво організовує вчитель роботу в парах (трійках) біля комп'ютера.

«Канапе»

Канапе - вид бутербродів, в яких невеличкі шматочки різних продуктів нанизуються на спеціальну шпажку.

Пропонує дітям приготувати канапки із слів, які слід розташувати по алфавіту. Ці слова учні знаходять у файлі «Алфавіт» у комп'ютері. (Автобус, пшоно, черемха, парта, черешня, верба, червоний).

Правильна відповідь: автобус, верба, парта, пшоно, черемха, черешня. (Червоний - це прикметник).

На даний час розроблено велику кількість мультимедійних засобів: електронних енциклопедій, навчальних ігор, словників, довідників для учнів різних вікових категорій, тому необхідність оволодіння навичками роботи на комп'ютері молодшими школярами очевидна.

Саме такою захоплюючою і цікавою є мультимедійна *Дитяча енциклопедія*. Вона містить алфавітний показник об'єктів, біографічний словник письменників, художників та історичних осіб; ігри: розвиваючі, розваги, розмальовки; відео та аудіо записи (наприклад, «Світ живої природи», «Епоха динозаврів» тощо); відеоальбом мультфільмів «Пригоди слоненяти Денді» та багато інших цікавих матеріалів. Із даної енциклопедії Наталія Григорівна вибирає необхідну інформацію, збільшує ілюстрацію до потрібного розміру і роздруковує її. Цей диск можна багаторазово використовувати на різних уроках: читання, математика, природознавство, образотворче мистецтво.

Цікавими і пізнавальними є дитячі навчальні програми «**Дракоша і цікава фізика**» та «**Дракоша і ...компанія**», які випускає компанія «Одісей» по ліцензії «Медіа 2000». Дитяча навчальна серія «**Дракоша і цікава фізика**» (головну роль гіда і наставника відводиться симпатичному, в міру допитливому дракончику) допомагає вивчити основи фізики в цікавій ігровій формі.

Гра розбита на кілька етапів:

- рух;
- сила;

- закон Архімеда;
- механізми;
- тяжіння;
- робота;
- електрика і ядерні реакції.

Матеріал подається у доступній для дітей молодшого шкільного віку формі. Інформація закріплюється наочними картинками і поясненнями.

На кожному з етапів можна прослухати курс теорії, дати відповіді на запитання – загадки по пройденому тільки-но матеріалу і навіть зіграти в цікаву міні-гру.

Програма «**Дракоша і... компанія**» знайомить дітей у цікавій та доступній формі з такими науками, як ботаніка, зоологія та анатомія.

В кожному розділі розкриваються теми предмета. У кожній темі курс теорії, тестові запитання та міні – гра, за допомогою якої можна закріпити набуті знання.

Застосовуючи знання курсу «Intel. Навчання для майбутнього», вчитель створила ряд слайдів-проектів для ознайомлення або закріплення матеріалу, активізації навчального процесу, розвитку пізнавального інтересу. Зокрема:

- закріпити і узагальнити знання з певної теми, ознайомившись із слайд-проектом (наприклад, слайд-проект з теми «Іменник» на уроці української мови у 3 класі);
- дізнатися більше по темі, переглянувши слайд-проект (наприклад, слайд-проект «Людина» до уроку з курсу «Я і Україна» в 4 класі);
- познайомити учнів з наступною темою, створивши рекламну презентацію (наприклад слайд-проект до теми «Літературні казки» з читання в 4 класі);
- створити опору для переказу тексту (наприклад, слайд-проект «Біда навчить» в 4 класі);
- провести тестову перевірку у цікавій формі.

Використання даних програм робить уроки Наталії Григорівни Бережної цікавими, динамічними, неповторними, що сприяє кращому засвоєнню знань учнями.

Цікаву роботу «Використання методу проектів на уроках в початкових класах» представила на виставку педагогічних технологій «Освіта Черкащини – 2007» **вчитель початкових класів Степанецької загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів Канівської районної ради О.І.Чорноіван**, яка працює над проблемою «Використання комп'ютерних технологій на уроках «Я і Україна» в початкових класах».

На своїх уроках педагог використовує такі види діяльності, форми, методи і засоби навчання, які б забезпечували повноцінний розвиток здібностей учнів, задовольняли їх потреби та інтереси. Одним із шляхів розвитку інтелектуального творчого потенціалу особистості є метод проектів, який базується на взаємодії педагога і школяра між собою та навколишнім середовищем.

Учні 4-го класу працювали над проектами з теми «Природні зони України», зокрема: «Твій рідний край», «Тварини рідного краю», «Природа лісостепу і степу», «Флора степу», «Україна на планеті Земля».

Щоб допомогти дітям спланувати свої дії щодо розробки проекту, Оксана Іванівна пропонувала дітям картки-підказки:

Мій проект

1. Назва проекту.
2. Що я хочу показати у своєму проекті?
3. Що буде головним у проекті?
4. До кого я буду звертатися по допомогу?
5. Яку літературу мені потрібно опрацювати?

Результати самостійної пошукової та дослідницької роботи учнів були представлені на відповідних уроках у вигляді комп'ютерних презентацій, публікацій, веб-сторінок.

Цікавий досвід був представлений на виставку педагогічних технологій «Освіта Черкащини – 2007» вчителем I категорії Смілянської спеціалізованої школи I-III ступенів № 12 Смілянської міської ради Черкаської області Населенко Наталією Миколаївною щодо використання інформаційно-комунікаційних технологій на уроках «Я і Україна», зокрема, природознавства «Природа навколо нас».

Робота побудована за програмою 3 класу. Вона вміщує 70 кольорових слайдів, які можна показувати на моніторі комп'ютера та на проекційному екрані і застосовувати як демонстраційний матеріал.

Мета даної роботи реалізується через систему таких завдань:

- оволодіння знаннями про природу;
- формування в учнів розуміння необхідної гармонії людини з природою;
- виховання почуття відповідальності за природу як основу життя на Землі;
- формування готовності до активної екологічної діяльності.

Зміст розділів «Пори року», «Що таке природа», «Нежива природа», «Жива природа. Зелене диво Землі» даної роботи охоплює систему доступних для молодших школярів уявлень і понять, які всебічно відображають сутність компонентів природи – **неживої:**

- сонячне світло і тепло,
 - роль тепла і світла для живої природи,
 - повітря та його властивості,
 - вода в природі,
 - стани води,
 - види ґрунтів та їх склад,
 - гірські породи,
 - корисні копалини;
- Телефон: 80473696417**

живої :

- дерева, кущі, трав'янисті рослини,
- зовнішня будова рослин,
- органи рослин,
- різноманітність рослин у природі,
- водорості,
- мохи,
- хвощі.
- хвойні рослини;
- квіткові рослини;
- лікарські рослини,
- кімнатні рослини та догляд за ними,
- розмноження рослин,
- охорона рослин,
- правила поведінки у природі.

Наша адреса:

Навчання природознавства за даним матеріалом здійснюється на уроках пояснювально-ілюстративним методом. Слайди розкривають зв'язки та залежності між живою та неживою природою.

Увесь зміст роботи пронизують питання охорони природи, що дає можливість досягти виконання ряду навчально-виховних завдань:

- формувати екологічно орієнтовані стосунки й цінності, спрямовані на подолання конфліктів між людиною і навколишнім середовищем;
- розвивати почуття особистої відповідальності за стан навколишнього середовища;
- розвивати вміння приймати відповідальні рішення з питань охорони природи;
- залучати школярів до практичної діяльності;

- формувати знання і вміння дослідницького характеру.

Використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчально-виховному процесі сприяє підвищенню його ефективності, всебічному і гармонійному розвитку особистості учнів, розкриттю їх талантів, суттєво впливає на зміст, форми, методи і засоби навчання. Вдало підібрані комп'ютерні програми забезпечують розвиток творчих здібностей, стимулюють пізнавальну активність, емоційну сферу та інтелектуальні почуття школярів. При цьому підвищується працездатність учнів, зацікавленість їх різними видами діяльності, поліпшується просторова уява, пам'ять, логічне мислення, розширюється їх світогляд. Тому комп'ютер має великі можливості для вдосконалення навчально-виховного процесу.

Відродно, що багато вчителів початкових класів області розуміють значення ІКТ і застосовують комп'ютерні програми, публікації, презентації тощо у своїй практиці.

Використання інформаційно-комунікаційних технологій у початковій школі дозволяє отримати навички XXI століття. Зважаючи на це, з 2007 року на базі Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників розпочато роботу проблемних курсів щодо підготовки вчителів початкових класів, які бажають викладати пропедевтичний курс «Сходинки до інформатики» для молодших школярів. На заняттях педагоги оволодівають основами інформаційно-комунікаційних технологій за програмою «Microsoft. Партнерство у навчанні», вчать застосовувати їхні можливості для поліпшення навчально-виховного процесу, підвищення власної майстерності та зацікавленості учнів. Отримані знання і вміння вчителі мають можливість продемонструвати при вивченні програми «Intel. Навчання для майбутнього», яка має велике значення для ефективної інтеграції сучасних комп'ютерних технологій у процес викладання навчальних предметів. Під час роботи курсів педагоги також знайомляться із комплексом навчально-розвивальних ігрових програм для молодших школярів «Сходинки до інформатики», розробляють уроки, враховуючи специфіку і особливості побудови таких занять у початковій школі.

Календарне планування курсу «Сходинки до інформатики»

2 клас

№	Тема	Ст. підручника	Дата
1	Техніка безпеки при роботі з комп'ютером і правила поведінки у комп'ютерному класі	4-5	
2	Обговорення можливостей і демонстрація режимів роботи комп'ютера. Програма «Стрільці по яблуках»	6-7	
3	Застосування комп'ютера у різних сферах діяльності	8-9	
4	Складові частини комп'ютера. Призначення окремих блоків комп'ютера (клавіатура, миша, монітор, системний блок, принтер). Програма «Лісова галявина»	10-11	
5	Істинні та хибні висловлювання. Приклади логічних умов у повсякденному житті. Програма «Мильні бульки»	12-13	
6	Розвиток логічного мислення і просторової уяви. Програма «Розібрані малюнки»	14-15	
7	Удосконалення обчислювальних навичок та розвиток логічного мислення. Комп'ютерна підтримка математики. Програма «Космодром»	16-17	
8	Короткі відомості про старовинні обчислювальні приклади. Програма «Космодром».	18-19	
9	Знайомство з обчислювальними приладами і прототипами ЕОМ. Програма «Слово в лабіринті»	20-21	
10	З історії створення ЕОМ. Програма «Кубики із складами»	22-23	

11	Робочий стіл. Піктограми. Основні компоненти робочого столу. Панель задач. Програма «Розгорни серветку»	24-25	
12	Робота у графічному редакторі Paint. Робота олівцем.	26-27	
13	Що таке інформація? Робота у графічному редакторі Paint. Робота олівцем і гумкою.	28-29	
14	Інформаційні процеси. Що можна робити з інформацією? Робота у графічному редакторі Paint. Робота пензликом	30-31	
15	Підсумковий урок за I семестр		
16	Як людина сприймає інформацію. Робота у графічному редакторі Paint. Робота за допомогою лівої і правої кнопки миші.	32-33	
17	Знайомство із шаховими фігурами. Робота у графічному редакторі Paint. Малюнок будинку за допомогою геометричних фігур	34-35	
18	Що можна робити з інформацією. Робота у графічному редакторі Paint. Створення килимка для миші.	36-37	
19	Інформаційні процеси. Робота у графічному редакторі Paint. Малюнок «Снігове містечко» або «Снігова галявина»	38-39	
20	Принтер. Друкування за допомогою принтера	40-41	
21	Клавіатура. Ознайомлення з розміщенням і призначенням клавіш. Програма «Кіт-риболов»	42-43	
22	Ознайомлення з клавішами «Пропуск», «Shift», «Caps lock». Програма «Кіт-риболов»	44-45	
23	Ознайомлення з клавішами «Enter» та «Esc». Програма «Кіт-риболов»	46-47	
24	Ознайомлення з клавішами-стрілочками, клавішами «Backspace», «Delete». Програма «Кіт-риболов»	48-49	
25	Створення вітальної листівки з використанням графічного редактора Paint і тексту	50-51	
26	Правила дорожнього руху. Комп'ютерна підтримка предмета «Основи здоров'я»	52-53	
27	Комп'ютерна підтримка української мови. Звуки голосні і приголосні. Програма «Незвичайний поїзд»	54-55	
28	Комп'ютерна підтримка української мови. Тверді і м'які приголосні звуки. Програма «Незвичайний поїзд»	56-57	
29	Комп'ютерна підтримка української мови. Ненаголошені <i>e</i> та <i>u</i> . Програма «Незнайко на містку»	58-59	
30	Комп'ютерна підтримка української та англійської мов Програма «Ведмедик-поліглот»	60-61	
31	Повторення вивченого за рік. Улюблені програми на підтримку математики		
32	Повторення вивченого за рік. Улюблені програми на підтримку української мови		
33	Повторення вивченого за рік. Робота у графічному редакторі Paint		
34	Повторення вивченого за рік. Робота у графічному редакторі Paint		

Розробки уроків курсу «Сходинки до інформатики» для учнів другого класу

Урок 1

Тема. Техніка безпеки при роботі з комп'ютером

Мета:

1. Навчити учнів поводитися в комп'ютерному класі, дотримуючись усіх правил техніки безпеки (ТБ).
2. Розвивати увагу, логічне мислення, збагачувати словниковий запас, зосереджуватися, аналізувати, робити висновки, працювати в парах.
3. Виховувати культуру поведінки в комп'ютерному класі, толерантність при роботі в парах, культуру мовлення і бережливе ставлення до держмайна.

Хід уроку

I. Організація класу.

- Хто знає, в який клас ми прийшли?
- Чи доводилось тобі працювати з комп'ютером?
- А чи знаєш ти, що таке комп'ютер?
- Робота з тлумачним словником.
- Отже, комп'ютер – це машина, яка потребує конкретних і чітких дій, тому у комп'ютерному класі потрібно поводити себе дисципліновано, щоб він виконував те, що ми хочемо.

II. Робота над новим матеріалом.

1. Вступне слово вчителя.

- Любий друже! Це комп'ютерний клас. Але, перш, ніж сісти за комп'ютер, слід ознайомитися з правилами безпечної роботи та поведінки в комп'ютерному класі.
- Розглянемо складові частини комп'ютера: монітор, мишка, клавіатура, системний блок.

У задній частині монітора знаходиться променева трубка, яка працює під високою напругою. Неправильне поводження з апаратурою і монітором може призвести до важких поразок електричним струмом, викликати загорання апаратури.

Пам'ятка-заборона

Строго забороняється:

- торкати роз'єми сполучних кабелів;
- доторкатися до проводів живлення;
- доторкатися до екрана і до тильної сторони монітора;
- включати і виключати апаратуру без дозволу вчителя;
- класти диски, підручники тощо на монітор і клавіатуру;
- працювати у вологому одязі і вологими руками.

2. Обговорення пам'ятки-заборони.

3. Фізкультхвилинка.

4. Закріплення правил безпечної поведінки. (Робота у парах).

Завдання: скласти у парах запитання і відповіді про безпечну роботу з комп'ютером, щоб не уразитись електричним струмом.

5. Засвоєння правильної поведінки за робочим столом.

- Сідаємо так, щоб лінія погляду була направлена в центр екрана, щоб не нахиляючись користуватися клавіатурою;

- знаходитися від екрана монітора слід на відстані не менше 50см (60-80). Перевірте, чи правильно ви сидите?
- Спину тримаємо рівненько;
- учням, що носять окуляри, – працювати в окулярах;
- при поганому самопочутті – звернутися до вчителя .

6. Практична робота учнів з комп'ютером.

Перегляд слайдів “Як поводитися з комп'ютером”

- Щоб дізнатися, як потрібно себе поводити, працюючи за комп'ютером, подивись цікаві слайди (Сходинки до інформатики, 2 клас.)
- Для переходу до наступного слайду користуємося клавішею “пропуск” – на клавіатурі вона найдовша.

Інформація для вчителя.

Додатково можна використовувати:

- кнопки навігації “попередній” і “наступний” слайд (з правого краю панелі, внизу екрана);
- “стрілка вліво” та “стрілка вправо”;
- “Page Up” та “Page Down”.

Клавіша “BackSpace” має дію, зворотну до дії клавіші “пропуск”.

Для виходу з програми можна скористатися:

- кнопкою “x” у правому верхньому куті екрана;
- клавішею “Esc”
- Alt + F4.

7. Фізкультхвилинка.

8. Гра “Так чи ні”.

- Заходити до класу натовпом, штовхаючи один одного.
- При роботі з комп'ютером руки можуть бути мокрими, брудними.
- Сидіти рівно, на відстані 50см.
- Класти підручник, зошит тощо на монітор, клавіатуру.
- Не доторкатись до проводів, розеток, кнопок клавіатури, з якими тебе не знайомив учитель.
- Починати роботу тільки за вказівкою вчителя: “Приступити до роботи”.

9. Гра “Допоможемо Елзіку”.

Доки школярка Ганнуся вчилася в школі, а гномик Мудрунчик читав книги в бібліотеці, інопланетянин Елзік, скориставшись відсутністю друзів, вирішив попрацювати за комп'ютером. Що з цього вийшло? Розглянь малюнки на ст. 4 підручника. Поясни, які помилки допустив Елзік.

10. Логічна сторінка “Для розумників та розумниць”.

- Підручник 2 кл., ст. 5. **Завдання:** знайти якомога більше 9.
- Знайти “зайву” геометричну фігуру, закрасли її. Решту зафарбуй і вкажи їх спільну ознаку.

III. Підсумок.

- Що цікавого ви сьогодні дізналися на уроці?
- Що найбільше сподобалося?
- Що запам'яталося?
- Про що хотіли би дізнатися більше?
- Яких правил поведження у комп'ютерному класі ми повинні дотримуватися?

Пам'ятайте, що Ви маєте добре знати і точно виконувати вказівки вчителя, щоб уникати нещасних випадків, берегти техніку. Ви відповідаєте за стан робочого місця і збереження розміщеного на ньому устаткування .

Добрих успіхів вам в опануванні комп'ютерної грамоти!

Урок 2

Тема. Обговорення можливостей і демонстрація режимів комп'ютера. Гра “Стрільці по яблуках”.

Мета:

1. Дати уявлення про використання комп'ютера в побутовій сфері.
2. Познакомити з маніпулятором “миша”, вчити дітей керувати подіями за допомогою миші.
3. Розвивати логічне мислення, збагачувати мовлення учнів словами: “миша”, “стрілка-вказівник”, “килимоч”.
4. Розвивати загальний кругозір учнів, дрібну моторику руки.
5. Виховувати інтерес у дітей до вивчення комп'ютерної грамоти.
6. Закріпити знання з техніки безпеки.

Тип уроку. Комбінований.

Обладнання. ПК із завантаженою програмою «Сходинки до інформатики» розділ 1-2 кл.; гра “Стрільці по яблуках”

Хід уроку

I. Організація класу до уроку та повторення правил техніки безпеки.

1. Бесіда.

- Як правильно сидіти за комп'ютером?
 - На якій відстані від очей повинен знаходитись екран монітора?
 - Якими повинні бути руки у працюючого за комп'ютером?
 - Чи можна торкатися до розеток, кнопок, клавіш, з якими тебе не знайомив вчитель?
 - Чи можна розпочинати роботу за комп'ютером без дозволу вчителя?
2. Робота з підручником. Подивіться на малюнок стор. 4.
- Яке правило роботи з комп'ютером ми ще не пригадали?

II. Повідомлення теми, мети, завдань уроку.

1. Ознайомлення з різними можливостями роботи на комп'ютері:

- створення та обробка зображень у графічному редакторі Paint;
- друкування тексту;
- обчислення;
- комп'ютер як мультимедійний центр;
- застосування комп'ютера в побуті.

2. Навчання правильному користуванню мишею.

III. Актуалізація і корекція опорних знань, умінь і навичок учнів.

1. Загадка.

Маленьке, сіреньке, а хвостик як шило. Хто це?

2. Знайомство з маніпулятором “миша”.

- Діти, подивіться уважно на цей пристрій. На що він схожий?
- Хто знає, як він називається і для чого використовується?

3. Розповідь учителя з демонстрацією:

- керування подіями, за допомогою пересування миші і натискання на її кнопки;

- вибір (активізація) об'єкта за клацанням кнопкою миші;
- ознайомлення з поняттям “вказівник” миші;

IV. Практична робота.

1. Опрацювання прийомів роботи з мишею.

- Діти, поставте праву руку ліктем на парту і покажіть двома пальчиками як рухаються вусики у комашки.
- А тепер подивіться на мишку і знайдіть на ній дві клавіші, покладіть на них “вусики” комашки і по черзі кожним “вусиком” натисніть на клавіші. Повторіть 3 – 4 рази.
- Діти, хто справився з завданням? Покажіть одне одному як ви це робите.
- Переверніть мишку “животиком” догори і зверніть увагу на кульку. З її допомогою мишка рухається по килимку. Коли ви пересуваєте мишку по килимку, на екрані рухається стрілочка. Покладіть мишку на килимок і не натискуючи клавіш порухайте нею у різних напрямках.
- Що відбувається зі стрілкою?

2. Гра “Стрільці по яблуках”.

а) знайомство з правилами гри – опрацювання статті підручника, ст. 7.

б) відпрацювання прийомів:

- переміщення і точне фокусування вказівника миші на об'єкті;
- клацання лівою / правою кнопкою.

в) проведення гри.

Інформація для вчителя.

Сценарій гри розбитий на три етапи.

На першому етапі стрілець із жовтими стрілами має збити жовті яблука. Учень керує ним за допомогою лівої клавіші миші.

На другому етапі стрілець із червоними стрілами збиває червоні яблука. Учень стріляє за допомогою правої кнопки миші.

На третьому етапі активні обидва стрільці, на яблуні – жовті і червоні яблука. Учень використовує обидві кнопки миші. При цьому ліва кнопка керує стрільцем з жовтими стрілами, а права – з червоними. Стрільці можуть попадати тільки у яблука відповідного кольору.

Етапи гри йдуть послідовно, але вчитель може у будь-який момент перейти до іншого етапу, натиснувши на клавіатурі клавішу “1”, “2” або “3”.

Клавіша “пропуск” розпочинає програму, перериває перебіг етапу гри або починає її спочатку.

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

Поради:

- після пострілу слід дочекатись, доки стрілець приготується, і тільки тоді стріляти, клацаючи кнопкою миші;
- якщо “загубили” вказівник миші і не можете знайти його на екрані, простежте за напрямком, у якому прицілюється стрілець (або знайдіть перетин цих напрямків, якщо стрільців двоє);
- на третьому етапі, коли на дереві є яблука двох кольорів, зверніть увагу учнів на ланцюжок міркувань: жовте яблуко – жовта стріла – лівий стрілець – ліва кнопка миші.

г) Підбиття підсумків гри.

V. Логічна сторінка “Для розумників і розумниць”.

1. Знайти пару кожному персонажу казки (підручник, ст.7)

2. Знайти закономірність і визначити, чого саме не вистачає (Підручник, ст.7)

VI. Підсумок уроку.

Автори:
*М. П.Бозе, Л. С. Бондаренко,
Л. М. Коренда, А. В. Друзенко*

Урок 3

Тема. Застосування комп'ютера у різних сферах діяльності

Мета.

1. Ознайомити учнів з можливостями застосування комп'ютера у різних сферах діяльності.
2. Повторити правила техніки безпеки.
3. Закріплювати уміння працювати з клавіатурою, використовуючи клавіші “Space” (пропуск), “→” (до наступної сторінки) і “←” (до попередньої сторінки) та користуватися “мишею”.
4. Розвивати логічне мислення, пам'ять, увагу.
5. Розширити знання дітей про різні професії та виховувати інтерес до них.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

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

1. Гра “Карусель”

Діти стають в коло. Кожен учасник готує запитання по т/б. Вчитель визначає першого. Він ставить запитання сусіду за годинниковою стрілкою. Другий дає запитання третьому і т.д. Учасник, який не дав відповіді, виходить в коло і просить допомоги у решти гравців. Перемагають ті, що залишаються стояти по колу.

Підсумок гри.

Можливі запитання:

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

III. Перевірка домашнього завдання. (Перевірити, як діти вміють тримати “мишу” та за допомогою яких пальчиків виконують клацання лівої і правої кнопки “миші”.)

Нагадати, що наша ручка – метелик,

два пальчики – його вусики (вказівний і середній)

IV. Актуалізація опорних знань учнів.

- а) розповідь вчителя;
- б) робота з підручником (с.8 – 9)

V. Повідомлення теми і завдань уроку.

Сьогодні ми продовжуємо мандрувати по “Сходинках” і зупинимось в країні “Професій”, де використовується комп’ютер.

VI. Сприйняття та усвідомлення нового матеріалу.

1. Пояснення вчителя.
Для того, щоб мандрівка була можливою, нам треба знати функції деяких клавіш на клавіатурі.
Знайдіть найдовшу клавішу **Space**.
У групі стрілок відшукайте стрілки, які відповідають ←, →.
2. Робота з підручником. с. 9.
Відшукайте призначення даних клавіш.
3. Робота з роздатковим матеріалом (шаблон клавіатури).
4. Робота з клавіатурою.

VII. Фізкультхвилинка.

VIII. Робота з комп’ютером.

1. Відкриваємо програму «Сходинки».
2. Вибираємо 1 – 2 клас.
3. Вибираємо свою тему.
4. Обговорюємо кожен слайд.

IX. Логічна сторінка “Для розумників і розумниць”.

1. Закінчити речення (Підручник, ст.9).
2. Придумати початок речення (Підручник, ст.9).
3. Доповни рядок належною фігурою.

X. Підсумок уроку.

- Що нового дізналися?
- З якими клавішами познайомилися?
- Яке їх призначення?
- Чи цікавим був урок?
- Що найбільше сподобалось?
- Що виявилось складним?

XI. Домашнє завдання С. 8 – 9.

Урок 4

Тема. Складові частини комп’ютера. Призначення окремих блоків комп’ютера (клавіатура, миша, монітор, системний блок, принтер). Програма “Лісова галявина”.

Мета:

1. Ознайомлення учнів з складовими частинами комп’ютера.
2. Відпрацювання практичних навичок роботи на комп’ютері.
3. Формування навичок роботи з мишею, зокрема знайомство з операцією “перетягни й кинь”.
4. Розвиток просторової уяви, пам’яті, логічного мислення, спостережливості.

5. Виховання культури навчальної праці при роботі з комп'ютером.
Обладнання. Картки “Правила техніки безпеки”, роздатковий матеріал “Складові комп'ютера”, таблиця “Ельзиків комп'ютер”.

Хід уроку

I. Організація класу.

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

II. Повторення правил техніки безпеки.

Правил безпеки дотримуйся, друже,
Тоді з комп'ютером будеш у дружбі!
Робота в парах. Розкажіть, які ви знаєте правила безпечної роботи в комп'ютерному класі. (Учні користуються картками “Правила техніки безпеки”).

III. Актуалізація опорних знань.

1. Гра “Мікрофон”

На минулих уроках ми з Ельзиком побували на екскурсії. Так давайте пригадаємо, де на нашій планеті використовується комп'ютер?

2. Мозковий штурм. Що таке комп'ютер?

IV. Повідомлення теми і мети уроку.

Сьогодні на урок до нас завітали наші друзі Мудрунчик з Ельзіком. Вони хочуть дізнатися з чого ж складається комп'ютер. То ж прочитайте тему і завдання уроку (запис на дошці).

Завдання уроку:

- Ознайомитися з складовими частинами комп'ютера.
- Вивчити призначення окремих блоків.
- Вчитися працювати за комп'ютером.
- Навчитися «переносити» предмети за допомогою миші.

V. Вивчення нового матеріалу.

1. Робота з підручником (ст.10).

Опрацювання статті “З чого складається комп'ютер”.

2. Відшукування абзаців тексту до певних малюнків.

3. *Робота в групах.* Завдання: відібрати з даних карток ті, які є складовими частинами комп'ютера.

Фізкультхвилинка.

VI. Практична робота.

Перша група працює з комп'ютером. (Друга група малює його складові.)

1. Ввімкнення комп'ютера.

2. Робота з програмою “На галявині”.

Сьогодні допоможемо гномам зібрати у лівий кошик – гриби, а у правий – ягоди.

Для цього:

1. Підведи вказівник миші до гриба або ягідки (зверніть увагу на зміну вказівника).
2. Натисни ліву кнопку вказівним пальцем і не відпускай її.

3. Не відпускаючи кнопку миші, пересувай мишу по килимку – перетягни грибок або ягідку у відповідний кошик.
4. Тепер відпусти кнопку миші – грибок або ягідка опиниться у кошику.

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

3. Вправи для очей.

VII. Логiчна сторiнка “Для розумників i розумниць”.

1. Робота з таблицею «Комп’ютер Ельзика».

Чи правильно склав Ельзик комп’ютер?

2. Робота в групах (Пiдручник, ст.11)

3. Встанови логiчну послiдовнiсть i продовж ряд: **1, 3, 5, ..., ..., ...**
40, 35, 30, ..., ..., ...

VIII. Пiдсумок уроку.

Про що нове дiзналися на уроцi?

Що найбiльше зацiкавило?

Урок 5

Тема. Iстиннi та хибнi висловлювання. Приклади логiчних умов у повсякденному життi. Програма “Мильнi бульки”

Мета:

1. Розкриття змiсту поняття “iстиннi та хибнi висловлювання”, розрiзнення їх.
2. Ознайомлення з прийомом роботи з мишею – подвiйним щигликом.
3. Розвиток логiчного мислення учнiв, уваги, пам’ятi.
4. Закрiплення правил поведження у комп’ютерному класi.
5. Виховання цiкавостi до iнформатики.

Обладнання. Комп’ютерна програма “Мильнi бульки”, картки iз логiчними завданнями.

Хiд уроку

I. Органiзацiя класу до уроку. Повторення правил поведження у комп’ютерному класi.

II. Повiдомлення теми та завдань уроку.

III. Вивчення нового матерiалу.

1. Розповiдь з елементами бесiди.

Послухайте речення, якi склав Елзiк, i висловіть свою думку:

- На березi достигли соковитi грушi.
- У лiсах збирають солодкi кавуни.
- Якщо до двох додати три, то отримаємо шiсть.

(Цi висловлення неслухнянi або хибнi).

- Змiнiть їх так, щоб вони стали правильними або iстинними.

2. Робота над статтею пiдручника (ст.12).

3. Робота у групах.

Придумайте по 2 iстинних та хибних висловлень.

4. Фiзкультхвилинка.

IV. Практична робота.

1. Повторення правил безпеки роботи з комп'ютером.
 - На якій відстані від монітора слід сидіти?
 - Чи можна працювати за комп'ютером, коли вологі руки?
2. Бесіда-інструкція за програмою “Мильні бульки”.
 - Чи подобається вам пускати мильні бульбашки? Як цікаво їх видувати, спостерігати за тим, як вони розростаються, переливаючись усіма барвами веселки. Гра “Мильні бульки” пропонує вам допомогти лопнути бульбашкам, які пролітають на екрані.
Завдання – клацати по бульках лівою кнопкою миші: по порожній – 1 раз, по бульбашці з метеликом – двічі (тренувальні вправи – подвійний щиглик лівою кнопкою миші).
Якщо не встигли клацнути по бульці, то вона летить угору, нашттовхується на нижній край ширми і лопається, ширма при цьому трохи опускається вниз.
Гра закінчується, коли гравець клацне по ширмі або коли ширма повністю закрие поле гри.
За кожен бульку без метелика ви отримуєте 1 очко, а за бульку з метеликом – 5 очок. Через кожні 20 очок швидкість гри збільшується.
Початок гри – клавіша “пропуск” або клацання лівою кнопкою миші по ширмі.
Перед початком гри можна вказати її швидкість.
Для переривання гри – клавіша “пропуск”.

V. Логічна сторінка “Для розумників і розумниць”.

1. *Робота у парі.* “Незакінчені речення” (підручник, ст.13).
2. *Робота у малій групі.* Складання подібних висловлень (підручник, ст.13).
3. Об'єднання предметів у групи (підручник, ст.13).
4. Логічне завдання (підручник, ст.13).

Апельсин Автомобіль Шипшина

1. Намалюй картинку, щоб вона відповідала підпису:

Червона тарілка Чотирикутний предмет

VI. Підсумок уроку.

- Що нового дізналися?
- Наведіть приклад істинного та хибного висловлення.
- Що сподобалося найбільше?
- Що було складним?
- Яке б завдання хотіли виконати вдома?

Урок № 6

Тема. **Розвиток логічного мислення і математичних здібностей. “Розбірні малюнки”**

Мета:

1. Формування умінь роботи з комп'ютером, користування мишею.
2. Розвиток уваги, логічного мислення, просторової уяви, пам'яті.
3. Виховання цікавості до інформатики, інформаційної культури.

Обладнання: комп'ютерна програма “Розбірні малюнки”, таблиці з правилами поведінки біля комп'ютера, роздатковий матеріал (геометричні фігури)

Хід уроку

I. Організаційний момент.

Психогімнастика

Візьміться за руки.

Потискуючи пальчики, побажайте сусідові доброго дня та скажіть один одному тепле слово.

II. Повторення правил безпечної поведінки в комп'ютерному класі.

1. Робота в групах.

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

2. Гра «Один зайвий» (інсценізація)

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

(зайва миша)

✓ Чи працюємо ми на уроках інформатики з мишею?

✓ Яка між ними схожість та відмінність?

III. Повідомлення теми та мети уроку.

Сьогодні на уроці ми продовжимо працювати з мишею і попрацюємо за комп'ютерами із програмою “Розбірні малюнки”, будемо конструювати малюнки з геометричних фігур, розв'язувати цікаві завдання для розумників та розумниць.

IV. Вивчення нового матеріалу.

1. Алгоритм виконання роботи (на картках для кожного учня).

1. Увімкнути монітори.

2. Знайти програми “Сходинки”.

3. Включити програму “Розбірні малюнки”.

4. Вибрати малюнок “Зайчик”.

5. Перенести кожну частину на своє місце за зразком зліва.

6. Переміщуємо елементи лівою кнопкою мишки.

7. Якщо завдання виконане правильно, то на моніторі з'явиться вітання.

Інформація для вчителя:

– Учень користується прийомом “перетягни-й-кинь”;

– якщо деталь малюнка підвести близько до місця з'єднання з іншою деталлю, то вони ніби притягуються (так званий ефект “присипання”);

– якщо з'єднання виконано правильно, то деталі промальовуються;

– в нижній частині екрана текст підказки повідомляє, скільки залишилося неприєднаних елементів;

– програма містить 12 малюнків, які можна обирати на власний розсуд із списку.

2. Практична робота учнів.

I гр. – робота за комп'ютером: складання “Зайчика” за алгоритмом.

II гр. – робота з роздатковим геометричним матеріалом: скласти предметні малюнки.

3. Релаксація.

Закрийте очі. Розслабте м'язи. Уявіть себе у весняному лісі. Повіває легенький вітерець. Ви дихаєте свіжим повітрям. Із-за кущика вибіг зайчик. Простежте очима, куди він побіг. Підніміть очі догори і подивіться на чисте, прозоре, блакитне небо.

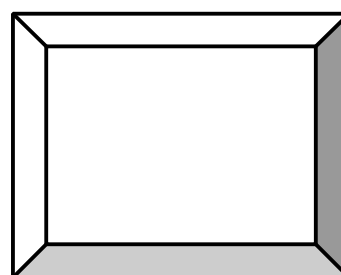
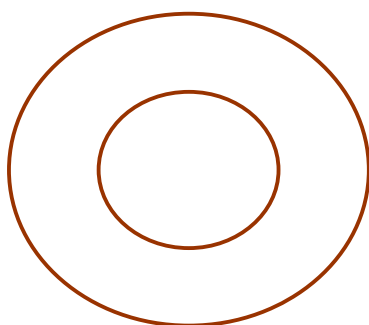
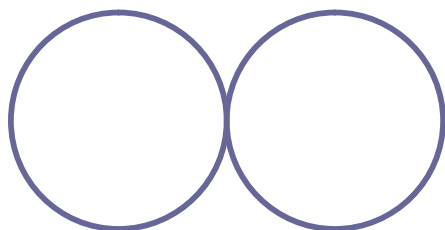
Стоп. Повільно відкрийте очі.

Після релаксації групи міняються місцями.

4. Вправи для очей.

V. Логічна сторінка “Для розумників та розумниць”.

1. Допоможіть Ганнусі і Мудрунчику зібрати малюнок з окремих деталей (підручник, ст. 15).
2. Виберіть фігури, з яких складається багатокутник (підручник с. 15).
3. Гра “Домалой фігуру”



VI. Підсумок уроку.

- Що нового дізналися на уроці?
- Що найбільше сподобалося?

Автори:

Л.М.Кам'янецька,

О.М. Курінна, Н.М. Черкашина

Урок 8

Тема. Короткі історичні відомості про старовинні обчислювальні прилади. Програма “Космодром”

Мета:

1. Закріплення навичок роботи з маніпулятором мишею.
2. Ознайомлення з старовинними обчислювальні прилади.
3. Розвиток кмітливості, просторового мислення, логіки, уваги.
4. Сприяння формуванню алгоритмічного мислення.
5. Виховання охайності, почуття взаємодопомоги.

Обладнання: підручник, зошит з інформатики, таблиця з клавіатурою, картки.

Хід уроку

I. Організація класу.

II. Повторення правил техніки безпеки.

- Як потрібно заходити до комп'ютерного класу?
- Поведінка дітей в комп'ютерному класі.
- Коли можна розпочинати роботу за комп'ютером?
- На якій відстані повинні сидіти діти за комп'ютером?
- Що потрібно робити по закінченню роботи в комп'ютерному класі?

III. Актуалізація опорних знань.

- Які дії можна виконувати за допомогою комп'ютерної миші?

IV. Повідомлення теми і завдань уроку.

- Сьогодні ми на машині часу відправимося у далеке минуле нашої планети, познайомимось з обчислювальними приладами, якими користувалися наші предки. Продовжимо працювати у Центрі керування польотами ракет.

V. Вивчення нового матеріалу.

1. Розповідь вчителя про те, як раніше рахували люди.
 2. Робота з підручником (ст. 18).
- Використання інтерактивної технології « Навчаючись учись».
- Учні читають самостійно статтю «З чого усе почалося» і дають відповіді на поставлені запитання.

VI. Хвилинка відпочинку.

VII. Практична робота.

1. Продовження удосконалення обчислювальних навичок за програмою “Космодром”.
2. Релаксація.

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

IX. Логічна сторінка “Для розумників і розумниць”.

Учні працюють в групах.

1. Завдання 1 (підручник, ст.19): розв'язати задачу.
2. Завдання 2 (підручник, ст.19): встановити закономірність і продовжити ряд.
3. Завдання 3 (підручник, ст.19): прочитати назву держави і столиці.

X. Підсумок уроку.

- Чи цікавим був урок ?
- Що найбільше сподобалося на уроці?

Урок 9

Тема. Знайомство з обчислювальними приладами і прототипами ЕОМ. Програма “Слово в лабіринті”

Мета:

1. Ознайомлення учнів з обчислювальними приладами і прототипами ЕОМ.
2. Розвиток пізнавальних інтересів учнів, логічного мислення, просторової уяви.
3. Виховання толерантності при роботі парами, культуру користування ЕОМ.

Обладнання. Рахівниця, калькулятор, абак, палички, комп'ютер.

Хід уроку

I. Організація класу.

II. Правила безпечної поведінки у комп'ютерному кабінеті.

Тест:

1. Під час роботи з комп'ютером руки повинні бути:
 - а) мокрими та брудними;
 - б) чистими й сухими.
2. Сидіти потрібно за комп'ютером на відстані
 - а) 50см;
 - б) 20см.
3. Приносити в комп'ютерний клас шкільне приладдя можна класти:
 - а) на клавіатуру;
 - б) на стіл.
4. Показувати зображення на моніторі потрібно
 - а) указкою;
 - б) пальцем.

III. Повідомлення теми та мети уроку.

Сьогодні ми разом з Елзіком, Мудрунчиком та Ганнусею продовжимо мандрівку на машині часу і будемо знайомитися з обчислювальними приладами минулого.

IV. Вивчення нового матеріалу.

1. Створення проблемної ситуації.

Ситуація успіху.

$$3 + 5 = ?$$

$$10 + 20 = ?$$

- Чи легко було рахувати?

Ситуація неуспіху.

$$7326857 + 1029074 = ?$$

А тепер легко рахувати? Чому?

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

2. Історія виникнення ЕОМ.

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

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

У ХІХст. англ. вчений Чальз Беббідж розробив проект машини, яка стала прототипом перших електронно – обчислювальних машин.

Зараз ми користуємось сучасними технологіями.

3. Фізкультхвилинка.

IV. Практична робота.

Інформація для вчителя.

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

Програма пропонує учню два режими:

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

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

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

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

Приховане меню

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

Наводимо опис меню для цієї програми.

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

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

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

“Редагувати файл слів”. Вчитель може змінити файл слів, додавши в нього інші слова або вилучивши деякі слова. Наприклад, ви може скласти файл із словарних слів або слів на правило, яке нещодавно вивчалось на уроках мови. Програма спробує побудувати

лабіринти за цими словами. Врахуйте, що це не завжди можливо. Наприклад, не можна побудувати лабіринт за словом, в якому більше ніж 8 різних букв. Не використовуйте у словах символ апострофа. Такі слова будуть просто проігноровані.

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

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

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

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

3. Самостійна робота учнів.
4. Фізхвилинка. Вправи для очей.

V. Логічна сторінка “Для розумників і розумниць”.

1. Завдання “Істинні та хибні висловлення” (підручник, ст.21).
2. Гра “Шифрувальник” (підручник, ст.21).
3. Гра “Віднови слово” (підручник, ст.21).

VI. Домашнє завдання. С. 20 – 21

VII. Підсумок уроку.

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

Автори:

*М. П.Бозе, Л.С.Бондаренко,
Л.М. Коренда, А.В. Друзенко*

Урок 10

Тема. **З історії створення ЕОМ. Програма “Кубики із складами”.**

Мета:

1. Розширення знань дітей про історію створення ЕОМ.
2. Ознайомлення з програмою “Кубики із складами”.
3. Відпрацювання навичок роботи з маніпулятором – мишею, зокрема перетягування об’єктів, використовуючи ліву кнопку “миші” (не відпускаючи її).
4. Розвиток логічного мислення, мовлення, пам’яті, уваги.
5. Збагачення словникового запасу новими прислів’ями.
6. Виховання інтересу до рідної мови.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

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

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

III. Перевірка домашнього завдання.

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

IV. Актуалізація опорних знань учнів.

1. Інтелектуальна граматична гра “Дотепник”.

Завдання.

Ло, пед, ве, си – це склади.

Швидше слово з них склади! (Велосипед)

Варіанти.

Ли, кро, ко, ди - (крокодили)

Ро, ди, смо, на – (смородина)

Че, ки, ре, ви – (черевики)

Ман, са, дра, ла – (саламандра)

V. Повідомлення теми і завдань уроку.

Сьогодні ви дізнаєтесь про історію створення ЕОМ та їх види. Навчимося грати в гру “Кубики з складами”, використовуючи ліву кнопку “миші” для перенесення об'єкту. Ви ознайомитесь з новими прислів'ями.

VI. Сприйняття та усвідомлення нового матеріалу.

1. Розповідь учителя про історію створення однієїперших в Європі ЕОМ.
2. Робота з підручником. С 22
3. Робота в зошиті.
Намалювати ЕОМ, якою ви собі її уявляєте.

4.Фізхвилинка

VII. Робота з комп'ютером.

1. Відкриваємо програму “Сходинки”.
2. Вибираємо 1 – 2 клас.
3. Вибираємо свою тему.
4. Пояснення правил гри.

Інформація для вчителя.

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

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

1. Кубики, що утворюють одне слово, мають бути розташовані на одній полиці і в одній секції, тобто їх не може розділяти стінка-перегородка.
2. Кубики, що складають одне слово, мають стояти достатньо близького один до одного. Вважається, що два кубики стоять поряд, якщо між ними не можна

поставити інший кубик.

Так само, як і попередня, ця програма має приховане меню, що дозволяє вчителю використати її додаткові функції.

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

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

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

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

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

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

5. Постановка проблемного запитання.
 - Як перемістити кубики в потрібне віконечко?
6. Пояснення вчителя.
7. Практична діяльність учнів.
8. Перевірка роботи з коментуванням.
 - Як розумієте дане прислів'я? (Виховний момент)

VIII. Підсумок уроку.

- Що нового дізналися?
- Як правильно перемістити об'єкт з місця на місце?
- Чим цікавий був урок?
- Що найбільше сподобалось?

IX. Домашнє завдання. С. 22 - 23.

Автори:

**Т.М. Цуман, О.А. Уварова,
Т.М. Кравченко, Н.М. Діскант**

Урок 11

Тема. Робочий стіл. Піктограми. Основні компоненти робочого столу. Панель задач. Програма “Розгорни серветку”

Мета:

1. Ознайомлення учнів із робочим столом комп'ютера, з піктограмами, панеллю задач.
2. Вправляння у конструюванні малюнків з геометричних фігур.
3. Формування навичок роботи з мишею («перетягування»).
4. Розвиток просторової уяви, пам'яті, логічного мислення.
5. Виховання цікавості до інформатики.

Обладнання. Комп'ютер, зразки піктограм, роздатковий матеріал.

Хід уроку

I. Організація класу до уроку.

Повторення правил безпечної поведінки у комп'ютерному класі, роботі з комп'ютером.

II. Повторення вивченого матеріалу.

- Пригадайте, як раніше рахували люди?
- Як звали хлопчика, який мріяв про обчислювальну машину і створив її?
- Де була створена одна із перших в Європі ЕОМ?

III. Повідомлення теми і завдань уроку.

- Сьогодні на уроці ви ознайомитеся із робочим столом комп'ютера, з піктограмами, основними компонентами робочого столу, панеллю задач. Попрацюєте за комп'ютерною програмою “Розгорни серветку”, будете розв'язувати цікаві завдання для розумників і розумниць.

IV. Актуалізація опорних знань.

Розповідь з елементами бесіди та використанням мультимедійного проєктора.

Стіл обідній

Стіл журнальний

Стіл офісний

Стіл письмовий

Стіл операційний

Стіл для пеленання малюків

Стіл комп'ютерний

Робочий стіл комп'ютера

- Які бувають столи? (Демонстрація різних видів столів: офісні, обідні, письмові, журнальні, операційні, для пеленання малят тощо).
- У комп'ютера є теж стіл. Його називають робочим і його побачити можна на екрані монітора.

V. Вивчення нового матеріалу.

1. Бесіда.

- Поміркуйте і розкажіть, що може знаходитися на робочому столі
- **повара:** - **касира:** - **лікаря:** - **письменника:**

- У кожного з вас є робочий стіл вдома. Пригадайте, що на ньому знаходиться?

- Розкажіть, що знаходиться на вашому робочому столі у класі?

2. Пояснення нового матеріалу.

На робочому столі комп'ютера розташовані значки: “Мої документи”, “Мій комп'ютер”, “Корзина”, “Paint”, “Word” тощо.

3. Робота з підручником, ст.24.

- Прочитайте у підручнику, що таке піктограми.
- Які піктограми є на робочому столі комп'ютера?

VI. Практична робота.

1. Знайомство з програмою “Розгорни серветку”.

Інформація для вчителя.

Мета програми – розвивати просторову уяву дітей, зорову пам'ять, увагу.

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

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

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

Вчитель може змінити параметри кожної серії, скориставшись меню “Параметри”.

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

Щоб розпочати гру, треба обрати пункт меню “Нова гра”. Щоб вийти з програми - пункт меню “Вихід”.

2. Самостійна робота за комп'ютером.

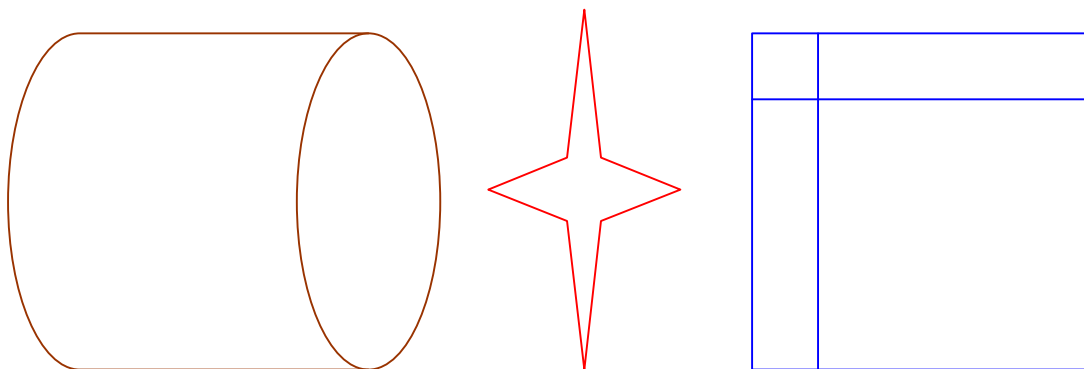
3. Релаксація.

VII. Логічна сторінка “Для розумників і розумниць”.

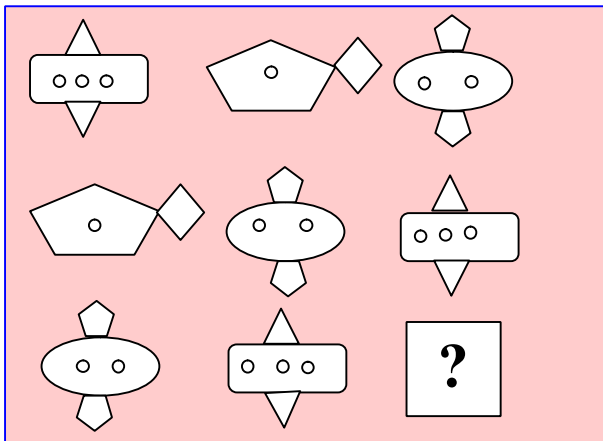
1. Завдання 1 (підручник, ст.25 – самостійно).

2. Завдання 2 (підручник, ст.25 – робота у парі).

3. Пофантазуйте і перетворіть фігури у певні образи.



4. Закінчіть логічний ряд:



VIII. Підсумок уроку.

- Що нового дізналися на уроці?
- Що найбільше сподобалося?

Автори:
*В.М. Неділько, Л.М. Бойченко,
К.С. Коломієць, Т.С. Гриневич*

Урок 12

Тема. Робота у графічному редакторі Paint. Робота олівцем.

Мета:

1. Ознайомлення з графічним редактором **Paint**, панеллю інструментів.
2. Відпрацювання вміння працювати олівцем.
3. Розвиток логічного та алгоритмічного мислення.
4. Виховання почуття гармонії та естетичного смаку.

Тип уроку: урок застосування знань умінь і навичок

Обладнання: ПК із завантаженим графічним редактором, роздатковий матеріал.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

- Добрий день, в добрий час,
Рада, діти, бачить вас.
Ви, почули всі дзвінок?
- Він покликав на урок.
- Кожний з вас приготувався?
- На перерві постарався.
- Тож сідайте, діти, тихо
Домовляймося не шуміти
Все тихесенько робити .

II. Актуалізація опорних знань.

- Не розкриваючи книжок, пригадайте, які речі зображені на столі (олівець, косинець, книжка, пензлик, лампа, каструля, гиря, чобіт)

- Які речі зайві?(каструля, гиря, чобіт)
- Чому? (бо це письмовий стіл)
- А які ще бувають столи?
- Який стіл має комп'ютер?
- Що на ньому розташовано? (піктограми)
- Прочитайте по словнику тлумачення назви піктограми.
- Які саме піктограми зображені на робочому столі?

III. Повідомлення теми і завдань уроку.

Загадка.

Маленький хлопчик
у дерев'яній кожушині,
по білому полю походить
сліди за собою залишає. (*Олівець*)

- Яку роботу виконує олівець?
- Чи вмієш ти тримати олівець та малювати ним?
- Прочитайте тему уроку.
- Чого ви чекаєте від цього уроку?

IV. Робота над новим матеріалом.

1. Робота з підручником, с.26.

Читання тексту, ознайомлення з піктограмою Paint.

2. Повторення правил безпечної роботи за комп'ютером.

– *Послухайте, як поводить себе у комп'ютерному класі Петя П'яточкін і виправте помилки, які він допустив.*

Петя П'яточкін швидше за всіх вмовився на стілець, підклавши ногу під себе. Він наблизився до екрана монітора і, не чекаючи дозволу вчителя, почав тиснути на клавіші клавіатури. Потім доторкнувся брудним пальцем до екрана монітора і закричав: “Маріє Іванівно, а чого у мене екран погас?!”

– *Які правила безпеки порушив Петя П'яточкін?*

3. Робота за комп'ютером.

- Знайдіть на екрані монітора піктограму Paint.
- Підведіть вказівник миші до піктограми.
- Клацніть двічі лівою кнопкою.
- Якщо дії правильні, то перед тобою програма Paint.

4. Ознайомлення з панеллю інструментів.

5. Вибір інструмента “олівець”.

6. **Фізкультхвилинка.** Вправи для пальців рук та вправи для збереження зору.

7. Робота інструментом “олівець”.

- Підведи вказівник миші до інструмента “олівець” і клацни один раз лівою кнопкою. Ти тримаєш олівець, маюй ним на аркуші. (Тренувальний малюнок)

V. Логічна сторінка “Для розумників і розумниць”.

1. Завдання “Помилка художника” (підручник, ст.27)

2. Завдання “Перетворення”: перетворити круг на предмет.

VI. Підсумок уроку.

– Що найбільше запам’яталося на уроці?

– Що сподобалося?

Урок № 13

Тема. Що таке інформація? Робота в графічному редакторі Paint

Робота з олівцем і гумкою.

Мета.

1. Ознайомлення з поняттям “інформація”.
2. Знайомство з можливостями графічних редакторів.
3. Повторення правил роботи з олівцем у графічному редакторі Paint.
4. Відпрацювання умінь роботи з гумкою;
5. Створення малюнка за допомогою олівця та гумки.
6. Розвиток логічного мислення, творчих здібностей, просторової уяви.
7. Виховання інтересу до предмета інформатики.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

II. Повторення правил техніки безпеки.

Гра “Закінчи речення”.

- Заходить у комп’ютерний клас потрібно ... (спокійно, не поспішаючи);
- Від монітора сиди на відстані ... (не менше 50см);
- На клавіші потрібно натискати ... (плавно, без різких ударів);
- Строго забороняється торкатися ... (роз’ємів, проводів, кабелів);
- Строго забороняється включати і виключати апаратуру без ... (дозволу вчителя).

III. Перевірка домашнього завдання.

Діти демонструють малюнки, виконані на альбомному аркуші, з теми “Бабусине подвір’я”.

- Чи все відразу у вас виходило при виконанні роботи? (Ні).
- Якими інструментами ви користувалися? (Олівцем, гумкою)
- Яку операцію ви виконували гумкою?

IV. Повідомлення теми і мети уроку.

- Сьогодні ми познайомимося, як працювати гумкою в графічному редакторі Paint. Спробуємо створити власні малюнки за допомогою олівця і гумки.

V. Вивчення нового матеріалу.

1. Розповідь учителя.

Коли ми хочемо створити малюнок на папері, потрібно користуватися олівцем і гумкою. Згадаємо, як ми працювали в графічному редакторі Paint олівцем. Наводимо вказівник мишки на панель інструментів і натискаємо лівою кнопкою мишки на значок «олівець». Під панеллю інструментів відкривається віконечко, в якому ми можемо вибрати товщину ліній, натиснувши на обране лівою кнопкою мишки. На палітрі кольорів вибираємо колір, яким будемо малювати.

2. Робота з підручником.

Читання вчителем статті на ст.29.

- Де знаходиться гумка на панелі інструментів?

- Як нею користуватися?

3. Релаксація. Зарядка для очей.

4. Практична робота на комп'ютері.

- Тепер ми вміємо користуватися не лише олівцем, а й гумкою. Спробуємо створити власний малюнок – гриб.

V. Фізкультхвилинка.

Петрик йшов, йшов, йшов

І грибок знайшов.

Взяв в корзинку й далі пішов...

(Ягідку, горішок)

VI. Продовження вивчення нового матеріалу.

1. Слухання звукозапису про гномика Мудрунчика, дівчинку Ганнусю та інформацію.

2. Бесіда.

- Що таке інформація? Наведіть приклади.

3. Закріплення вивченого.

Робота в парах.

Діти повідомляють один одному різну інформацію.

4. Логічна сторінка “Для розумників і розумниць”.

Завдання (підручник, ст.29).

VII. Підсумок уроку.

- З яким новим інструментом в графічному редакторі Paint ви познайомились?

- Як ним користуватись?

- Що таке інформація?

Заслуховування кращих пар.

Автори:

Л.П. Неумита, С.К. Сокурєнко

Урок 14

Тема. Інформаційні процеси. Що можна робити з інформацією. Робота в графічному редакторі Paint. Робота з пензликом.

Мета:

1. Продовжувати знайомити учнів з можливостями графічних редакторів;
2. Повторити вивчене про роботу в графічному редакторі Paint.
3. Вчити учнів працювати з незнайомими інструментами в графічному редакторі Paint і створювати малюнок за допомогою пензлика, змінюючи його колір і товщину.
4. Здійснювати зв'язок з образотворчим мистецтвом.
5. Розвивати логічне мислення, творчі здібності, просторову уяву та сприйняття кольорів.
6. Виховувати інформаційну культуру.

Обладнання: чисті аркуші паперу, фарби, пензлик, маркер, картки із логічними завданнями; аудіо програвач та аудіо касета, програмний засіб MS PAINT.

Хід уроку

I. Організація класу.

II. Повторення правил техніки безпеки у комп'ютерному класі.

- Які правила порушує хлопчик, коли їсть біля комп'ютера?
- *Гра в парах “Я тобі – ти мені”.*

(кожен учень готує питання по техніці безпеки і задає його своєму партнеру).

III. Перевірка домашнього завдання.

IV. Повідомлення теми та мети уроку.

– Вчитель записує на чистому аркуші, прикріпленому на дошці: “Графічний редактор Paint. Малювання пензликом”.

– На минулому уроці ми працювали з графічним редактором Paint. Сьогодні ми продовжимо працювати з ним, закріпимо вміння працювати з олівцем та гумкою. Будемо вчитися малювати різними кольорами, використовуючи пензлик. Навчимося розрізняти різні види інформації

IV. Підготовка до сприйняття нового матеріалу.

1) Розповідь учителя.

- Коли ми хочемо створити яскравий малюнок на папері, то ми використовуємо фарби і пензлик. (Показуємо на аркуші паперу етапи виконання звичайного малюнка).
- За допомогою графічного редактора Paint ми теж можемо створити різні кольорові малюнки. Та спочатку повторимо про те, які можливості має графічний редактор Paint.

2) Рольова гра “Гості з Панелі Інструментів”. (Діти уявляють себе одним із вивчених інструментів із панелі інструментів і розповідають про свої можливості в графічному редакторі Paint).

V. Сприйняття та усвідомлення нового матеріалу.

1. Робота за підручником с. 30.
2. Слухання оповідання “У школі детективів” у аудіо запису.
3. Обговорення статті та визначення видів інформації.
Фізкультхвилинка “Подорож до лісу”. (Діти уявляють, що пішли до лісу і там зустрічають різних тварин: зайчика, лисичку та ін., імітуючи їх рухи.)
4. Читання та опрацювання статті на с. 31.
Пояснення вчителя з елементами бесіди про роботу з пензликом, вибір його товщини та кольору в графічному редакторі Paint.
Пригадуємо етапи запуску графічного редактора Paint.
Робота з панеллю інструментів (пензликом) та палітрою кольорів.

- Наводимо вказівник мишки на панель інструментів і натискуємо лівою кнопкою мишки на значок “пензлик”. Під панеллю інструментів відкривається віконечко, в якому ми можемо вибрати товщину та форму пензлика, натиснувши на обране лівою кнопкою мишки.

На палітрі кольорів вибираємо колір, яким будемо малювати, навівши вказівник миші на бажаний колір і натиснувши лівою кнопкою миші на нього.

На верхньому квадратику палітри зліва з’явиться потрібний колір.

Наводимо вказівник мишки на чистий аркуш, і коли стрілочка перетвориться на “приціл” (хрестик), розпочинаємо малювати.

Для вибору іншого кольору здійснюємо ту ж саму операцію, обравши інший колір на палітрі.

VI. Практична робота на комп’ютері.

VII. Оцінювання робіт.

VIII. Релаксація.

Гра для очей «М’ячик».

(Діти водять очима за уявним м’ячиком вгору-вниз, дугою вліво-вправо, колом справа-наліво та зліва-направо кілька разів. Потім на кілька секунд закривають очі, відкривають і працюють далі.)

IX. Виконання завдання для розумників та розумниць.

1. Виконання завдання на с. 31
2. Завдання на картках (див. додаток)

X. Підсумок уроку.

- Яка буває інформація?
- Що нового ми навчилися, працюючи в графічному редакторі Paint?
- Яким пензликом вам сподобалось працювати і чому?

XI. Домашнє завдання.

Сторінка 30-31.

Автори:
Н.Г. Касяненко,
Л.Ф. Ткачук, А.М. Іщук

Урок 16

Тема. Як людина сприймає інформацію? Робота в графічному редакторі Paint. Робота за допомогою лівої і правої кнопки миші.

Мета:

1. Ознайомлення з темою “Як людина сприймає інформацію”?
2. Формування навичок роботи з основними компонентами в графічному редакторі Paint.
3. Розвиток логічного мислення.
4. Виховання почуття гармонії та естетичного смаку учнів.

Обладнання. ПК із завантаженим графічним редактором, роздатковий матеріал.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

1. Перевірка обладнання.
2. Повторення техніки безпеки у комп'ютерному класі.

II. Повідомлення теми, мети і завдань уроку.

Сьогодні ми з вами ознайомимося з темою “Як людина сприймає інформацію?” та продовжимо роботу в графічному редакторі Paint, навчимося малювати бабусин сад.

III. Актуалізація опорних знань.

- Яку програму ми використовуємо для створення зображень?
- Як вона називається?
- Назвіть основні інструменти, які ви використовуєте при роботі в цій програмі (олівець, пензлик, гумка).

IV. Вивчення нового матеріалу.

1. Як людина сприймає інформацію? Відповідь на це запитання нам допоможе знайти підручник (ст.32).

Читання статті підручника.

Що ми можемо сприйняти за допомогою очей, носа, язика, вух і шкіри?

2. Ознайомлення з роботою лівої та правої кнопки миші. (Підручник ст.33).

Фізкультурна хвилинка.

Швидко встали, вгору підтяглись.

Руки опустили. Подивились вниз.

Посміхнулись весело, носик свій дістали.

Знову підтягнулися, і рівенько стали.

V. Осмислення послідовності застосування способів виконання дій.

1. Робота з роздатковим матеріалом.
2. Послідовність виконання малюнка.
. Малювання дерев. . Малювання плодів. Малювання кущів. Малювання ягідок.

VI. Самостійне виконання учнями завдань під контролем вчителя та його допомогою.

1. Повторення техніки безпеки при роботі з комп'ютером.

На якій відстані від екрана монітору потрібно сидіти?

Правила користування мишкою.

2. Робота за комп'ютером.

Повторення правил роботи з графічним редактором Paint.

Учні під керівництвом учителя працюють за комп'ютером 10 хвилин.

Фізкультурна хвилинка.

Вправи для очей.

VII. Логічна сторінка “Для розумників і розумниць”.

Завдання для розумників і розумниць (підручник, ст.33).

1. Розгадування кросворду.
2. Відгадай слова.

VII. Підсумок уроку.

- Що найбільше запам'яталося на уроці?
- Що сподобалося?

- Які переваги роботи в графічному редакторі Paint?
- Які недоліки?

Автори:

О.М. Бакай, Л.Г. Мороз, І.А. Минько

Урок 17

Тема. Знайомство із шаховими фігурами. Графічний редактор Paint. Складання будиночка із геометричних фігур

Мета:

1. Ознайомлення учнів із шаховими фігурами.
2. Навчання сприймати інформацію, зберігати та використовувати її.
3. Формування вміння працювати з графічним редактором Paint, складати за допомогою геометричних фігур будинок;
4. Розвиток мовлення та творчих здібностей, логічного мислення, уваги, пам'яті;
5. Виховання культури поведінки у кабінеті інформатики.

Обладнання: комп'ютер, підручник, танграми, шахи.

Хід уроку

I. Організаційна частина.

Повторення правил безпечної поведінки в комп'ютерному класі.

II. Повторення вивченого матеріалу.

- За допомогою яких органів людина сприймає інформацію?
Гра «Продовж речення».
- За допомогою очей людина сприймає інформацію про... (навколишній світ).
- Через ніс людина сприймає інформацію про... (запахи).
- Язик допомагає відчутти... (смак).
- Звуки людина сприймає через... (вуха).
- Дотик людина відчує через... (шкіру).

III. Повідомлення теми і мети уроку.

Сьогодні ми з вами підемо в гості до Ганнусі, щоб отримати ще одну інформацію. А яку саме, вам допоможуть відгадати предмети, що знаходяться у цій скриньці (шахова дошка).

- А, можливо, хтось із вас знає, що може знаходитись у такій скриньці?
- Чому ви так вважаєте?
- Отже, на сьогоднішньому уроці Ганнуся познайомить нас із шаховими фігурами.

А ще ми продовжимо вчитися працювати з програмою Paint: малюватимемо будинок за допомогою геометричних фігур.

IV. Актуалізація опорних знань.

- Сьогодні Ганнуся розповість нам про шахи.
- Що ви знаєте про цю гру?

V. Сприймання та усвідомлення нового матеріалу.

1. Гра "Впізнай фігуру".
 - Яка це фігура?

- На що вона схожа?
2. Робота з підручником.
Читання віршів про шахові фігури на ст.34.

VI. Фізкультхвилинка.

- Зобрази шахові фігури пантомімою.

VII. Робота з комп'ютером.

1. Пояснення вчителя з елементами бесіди .

- Давайте пригадаємо, що потрібно учням для уроку малювання? (аркуш паперу, пензлі, олівці, фарби, гумка).
- А коли ми хочемо щось намалювати на комп'ютері, що нам треба зробити? (Відкрити програму Paint).

- А як це зробити? (Пуск – Програми – Стандартні – Paint).
- А що робити далі, нам підкаже Ганнуся. Прочитайте у підручнику на сторінці 35.
- Давайте ще раз повторимо хід роботи:

а) спочатку обері прямокутник на панелі інструментів;

б) перемісти курсор у місце області малювання, де, на твою думку, має бути розташований лівий верхній кут стіни будиночка. Натисни ліву кнопку миші й, не відпускаючи її, перемісти вказівник миші з лівого верхнього куточка до правого нижнього (по діагоналі);

в) відпусти кнопку.

Зробіть ці самі дії з іншими фігурами.

2. Робота в групах.

I група. Працює з комп'ютером: малює будинок за допомогою геометричних фігур за алгоритмом у підручнику (сторінка 35).

II група. Будує будинок для шахів із геометричних фігур танграма.

- Назви та порахуй фігури, які використав для будинку.
 - Розкажи, хто живе у твоєму будиночку.
3. Групи міняються місцями.

VIII. Закріплення вивченого.

Виконати завдання “Для розумників і розумниць” (сторінка 35).

Розшифрувати назви шахових фігур.

IX. Підсумок уроку.

- Про що нове ви дізналися на уроці?
- Які назви шахових фігур ви запам'ятали?
- Де використаєте одержані знання на уроці?

X. Домашнє завдання.

Підручник, ст.35, “Для розумників і розумниць”, завдання 2.

Урок 18

Тема. **Що можна робити з інформацією. Робота у графічному редакторі Paint. Створення килимка для миші**

Мета:

1. Формування вміння застосовувати здобуту інформацію.
2. Закріплення навичок роботи з комп'ютером.
3. Розвиток логічного мислення, просторової уяви.
4. Повторення правил поведінки при роботі з комп'ютером.
5. Виховання культури мовлення, інтерес до інформатики.

Обладнання. Комп'ютер, підручник, картки з завданням, аудіозапис.

Хід уроку

I. Організація класу до уроку. Правила безпечної поведінки при роботі з комп'ютером.

II. Перевірка домашнього завдання.

1. Бесіда.

- Хто був у гостях у Ганнусі?
- Про що хотів дізнатися Мудрунчик у дідуся дівчинки?
- Дістаньте із скриньки своєї пам'яті віршики про героїв Шахового королівства.
- Хто керує жителями цієї країни?
- Зачитайте інформацію про шахові фігури з ваших блокнотиків.

III. Повідомлення теми і мети уроку.

- Сьогодні Мудрунчик знову завітав до нас на урок. Він хоче дізнатися, що йому робити з отриманою інформацією.

IV. Сприймання та усвідомлення нового матеріалу.

1. Бесіда.

- Діти, а як Мудрунчик отримав інформацію про шахи (*На дошці виставляємо картки із словами: "почув", "побачив" або символами: "вухо", "очі"*).
- Де опинилася інформація? (*Голова*)
- Що робив гномик, коли повертався додому? (*Думав, міркував, його мозок виконував роботу*).
- Що зробив Мудрунчик, повернувшись додому? (*Записав інформацію в блокнотик*).
- Отже, що людина може робити з інформацією? (*Почути, побачити, думати, міркувати, записувати, передавати*).

Фізкультхвилинка.

Гра "Котик і Мишка".

V. Актуалізація опорних знань.

1. Вступна бесіда.

- Миша від котика втекла. Вона трансформувалась в маленьку комп'ютерну мишу і котик вже їй не страшний. Покажіть її.
- Набігавшись, наша миша хоче відпочити. Давайте створимо для неї килимок.

VI. Робота над новим матеріалом.

1. Робота за підручником (ст. 37 – завдання 1).
2. Практична робота з комп'ютером.
3. Розвиток логічного мислення учнів.

VII. Релаксація.

Під мелодію “ПіснеЗнайка” – “Всесвіт” діти відпочивають.

Вправи для очей.

VIII. Підсумок уроку.

- Що можна робити з отриманою інформацією? (*Сприймати, обробляти, передавати, зберігати, використовувати її*).
- Що найбільш зацікавило на уроці?
- Коли відчували труднощі?
- Про що хотіли б дізнатися більше?

Автори:

***І.М. Піонтовська,
Г.А. Хабазня, Г.А. Ковбасенко***

Урок 19

Тема. Інформаційні процеси . Робота в графічному редакторі Paint. Малюнок “Снігова галявина”.

Мета:

1. Ознайомлення учнів з поняттям “інформаційні процеси”.
2. Закріплення поняття збереження, передачі та обробки інформації.
3. Формування вміння працювати в графічному редакторі Paint, користуватися необхідними інструментами для малювання, робити фон малюнку.
4. Розвиток просторової уяви, логічного мислення.
5. Виховання цікавості до інформатики.

Хід уроку

I. Організаційний момент. Правила безпечної поведінки в комп'ютерному класі.

Гра “Так чи ні”.

- Включаю комп'ютер без дозволу вчителя.
- П'ю водичку біля комп'ютера.
- Уважно слухаю вчителя.
- Виконую всі вказівки вчителя.

II. Повторення вивченого матеріалу. Актуалізація опорних знань.

- Яка буває інформація?
- Що можна робити з інформацією?

III. Повідомлення теми уроку.

- Сьогодні на уроці ми узагальнимо знання про інформацію. Повторимо як можна зберегти інформацію, передати, обробити.

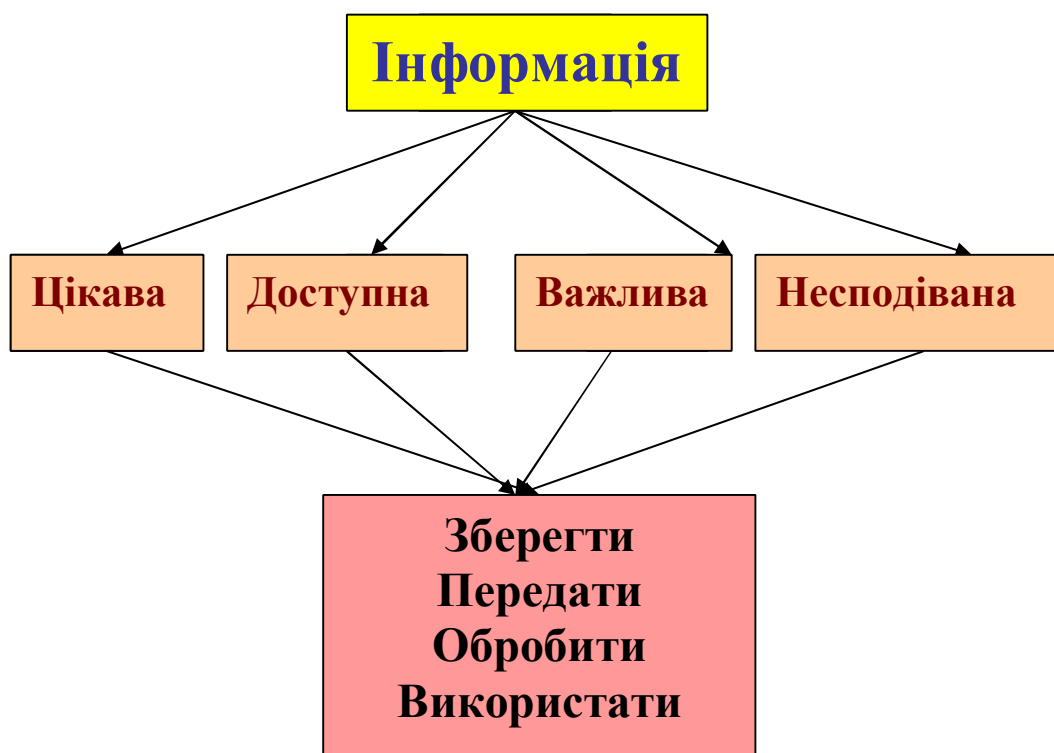
Будемо за допомогою графічного редактора створювати малюнок “Снігова галявина”.

IV. Вивчення нового матеріалу.

Вранці до Ганнусі прибіг гном Мудрунчик. Він повідомив Ганнусі, що вночі було пограбування.

- Як, на вашу думку, що повідомив Мудрунчик Ганнусі? (Інформацію)
- Яка це була інформація? (Цікава, доступна, важлива, несподівана.)

- Що можна зробити з цією інформацією? (Запам'ятати, тобто зберегти, розповісти, тобто передати, обміркувати, тобто обробити.)



Те, що ми будемо робити з цією інформацією носить назву інформаційний процес.

5. Фізкультхвилинка.

6. Первинне закріплення.

- Підручник с.38. У блокноті прочитати, які інформаційні процеси відбулися з інформацією Мудрунчика.

- Що можна робити з інформацією?

- Для чого це потрібно?

V. Практична робота.

Для розслідування пограбування відправимося на снігову галявину, тому що малювання – це також процес.

1. Релаксація

Закрийте очі і уявіть себе серед зимового лісу. На засніженій галявині ростуть красуні ялинки, між ними стоїть снігова баба. Відкрийте очі. Порівняйте ваше уявлення з малюнком на дошці. (На дошці спроектований малюнок засніженої галявини.)

Запуск програми Paint.

- Як ви думаєте, що вкрали у сніговика? (Мітлу).

2. Робота з комп'ютером – створення малюнка “Снігова галявина”.

- Для вибору кольору клацніть лівою кнопкою миші на відповідному зразку в палітрі кольорів.

- Лівою кнопкою клацаємо на білому кольорі, а правою – на блакитному.

- Переходимо до малювання сніговика. (За допомогою Кнопки Еліпс).

- Самостійно додати той елемент, який вкрали розбійники.

- Збережіть свої малюнки, щоб потім передати детективу Агаті.

VI. Логічна сторінка “Для розумників і розумниць”.

1. Завдання в підручнику, ст. 39

VII. Підсумок уроку.

- Що ж можна зробити з інформацією?
- Як по-іншому можна це назвати?
- Чи являвся малюнок інформаційним процесом? Чому?
- За допомогою яких клавіш в графічному редакторі Paint можна зробити фон?
- Чим запам'ятався вам цей урок?

Урок 20

Тема. Принтер. Друкування за допомогою принтера.

Мета:

1. Ознайомлення учнів з призначенням принтера.
2. Відпрацювання умінь передачі створеного малюнку на папір за допомогою принтера.
3. Удосконалення навички і вмінь працювати в середовищі графічного редактора MS PAINT.
4. Розвиток творчих здібностей дітей, уяви та фантазії.
5. Виховання художнього смаку та естетичного сприйняття.

Програмний засіб: MS PAINT

Хід уроку

I. Організаційний момент. Повторення правил техніки безпеки.

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

II. Повторення вивченого.

- Давайте пригадаємо, що ж розповів Мудрунчик про інформаційні процеси?
(інформаційні процеси – це збереження, обробка, передача інформації)

III. Повідомлення теми та мети уроку.

- Сьогодні на уроці ми з вами познайомимося з таким пристроєм, як принтер, його призначенням. При допомозі цього пристрою ми будемо вчитися передавати створений нами малюнок на папері. Допоможуть нам у роботі, як завжди, Ганнуся та Елзик.

IV. Сприймання та усвідомлення нового матеріалу.

1. Слово вчителя.

На попередніх уроках ми вчилися вводити, обробляти та зберігати інформацію. Існують пристрої, які виводять інформацію на папір. Таким пристроєм є принтер.

2. Словникова робота.

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

3. Творче завдання. Робота за комп'ютером.

Пригадайте, як Ганнуся з Елзіком побували в цирку. Пофантазуйте і спробуйте це намалювати.

Алгоритм роботи з програмою PAINT

1. Пуск.
2. Програми.

3. Стандартні.
4. PAINT.

(На робочому столі знайти піктограму PAINT і двічі клацнути лівою клавішею миші).

4. Фізкультхвилинка

Всі ми добре потрудилися -
Оченята притомилися.
Гляньте вправо, гляньте вліво,
Вгору й вниз дивіться сміло.
Очкам слід ще станцювати
І лиш потім працювати.

5. Продовження створення малюнка.

Коли створили малюнок, його потрібно зберегти.

Алгоритм збереження

1. Файл.
2. Зберегти як.
3. Назвати роботу.
4. Зберегти.

6. Релаксація.

Квітує луг. Ти сидиш у високій пахучій траві. Дихається легко, вільно. Перед тобою польова ромашка, схиляє до тебе свою голівку, ніби хоче тебе обійняти. На ній прозора крапелька роси виблискує на сонечку, де ти бачиш своє відображення. Ти відчуваєш ласкавий подих вітру, чистоту прозорого повітря... Повільно відкриваєте очі. Ви відпочили.

V. Практична робота.

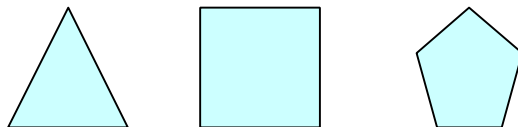
Якщо бажаєте надрукувати свій малюнок і подарувати його друзям чи залишити собі, це навчимося робити за допомогою принтера.

Алгоритм роботи з принтером

1. Ввімкнути принтер.
2. Наведи вказівник миші до верхнього лівого кута екрана монітора.
3. На слові "Файл" клацни лівою кнопкою миші.
4. Меню.
5. У "Меню" знайти слово "Печать".
6. Клацни лівою кнопкою миші, з'явиться вікно.
7. На слові "Печать" клацни лівою кнопкою миші.
8. Принтер запрацював.
9. Малюнок на папері.

VI. Логічна сторінка "Для розумників і розумниць".

1. Завдання у підручнику с.40 – 41
2. Закінчіть логічний ряд:
а) 2, 4, 6, ...
б)



VII. Підсумок уроку.

- Як з'явився малюнок, який лежить перед вами?
- Що таке принтер?
- Яку програму використовували для створення малюнка?
- Що вам найбільш сподобалося на уроці?

Автори:
*К.І. Демченко, Т.Б. Лугіної,
Л.І. Пензай, Л.М. Полянчук*

Урок 21

Тема. Клавіатура. Ознайомлення з розміщенням і призначенням клавіатури. Програма “Кіт-риболов”.

Мета:

1. Ознайомлення дітей з поняттям “клавіатура”, її призначенням та будовою.
2. Розвиток навичок роботи на клавіатурі; логічного мислення, уваги, пам’яті.
3. Виховання бережного відношення до оточуючого середовища.

Обладнання. Комп’ютери, картки з завданням, підручники та робочі зошити.

Хід уроку

I. Організація класу до уроку.

Сьогодні наш клас вирушає у космічну подорож на планету “Комп’ютер”, а щоб нам не було сумно, візьмемо з собою кота Мурчика. Можливо він стане нам у пригоді.

Вправа “Очікування”. Чого ви чекаєте від нашої подорожі?

II. Повторення правил безпечної роботи та поведінки в комп’ютерному класі.

Перед польотом повторимо правила безпечної поведінки на планеті “Комп’ютер”.

Вправа “Мікрофон”:

- Не розпочинай роботу за комп’ютером без дозволу вчителя.
- Сидіти слід на відстані не менше 50см від екрана монітора.
- Спину тримати рівненько.
- Не торкатися проводів, розеток, незнайомих кнопок та клавіш.
- Не працювати брудними та вологими руками.

III. Перевірка домашнього завдання.

Молодці! Можемо вирушати.

1 зупинка “Принтер”.

Вправа “Брейн-ринг”:

- Що таке принтер?
- Для чого він призначений?
- Що потрібно зробити, щоб надрукувати малюнок або текст?

IV. Актуалізація знань.

Продовжуємо політ.

Вправа “Ерудити”.

Із поданих слів вибрати ті, які мають відношення до будови комп’ютера:

Монітор, котик, системний блок, стіл, телевізор, клавіатура, магнітофон, плеєр, мишка, принтер, сканер.

V. Повідомлення теми і мети уроку.

Під час польоту ми познайомимося з призначенням клавіатури, розвиватимемо навички роботи на клавішах. Вивчимо програму “Кіт-риболов”.

VI. Сприймання та усвідомлення нового матеріалу.

2 зупинка “Клавіатура”.

1. Вправа “Мозковий штурм”. Діти пригадують все, що знають про клавіатуру.

2. Пояснення вчителя з використанням діапроектора, таблиця “Клавіатура”.

3 зупинка “Читайлик”:

а) самостійна робота за підручником (с. 42);

б) робота в парах: задати питання один одному по змісту прочитаного.

Фізкультхвилинка.

Щось наш котик потягується, мабуть, і нам пора відпочити.

VII. Робота за комп’ютером.

4 зупинка “Граїлива”.

Наш Мурчик вискочив із ракети і помчав до космічного озера. Їсточка захотів. Кіт-риболов чекає нашої допомоги. Він не знає ні літер, ні цифр. Щоб кіт витягнув рибку, ми повинні знайти на клавіатурі і натиснути ту клавішу з літерою або цифрою, що зображена на рибці.

1. Самостійна робота дітей за комп’ютером.

2. Релаксація. Вправи для очей.

VIII. Розвиток здібностей дитини.

5 зупинка “Для розумників і розумниць” (підручник с. 43).

1. Гра “Казковий ліс” .

Знайти на малюнку заховані зображення:

- маску;
- ключ;
- мавпочку;
- машину;
- окуляри.

2. Гра “Закодовані літери”.

Додай до кожної літери відсутню частину та прочитай слова.

(Поїзд, ракета).

IX. Підсумок уроку.

- Чи сподобалась вам космічна подорож?
- Чи справдилися ваші очікування?
- Що нового ви дізналися?

X. Домашнє завдання.

Закріпити знання про розміщення клавіш на клавіатурі комп’ютера.

Автори:

***Т.П. Наконечна,
Л.А. Гой, О.В. Кушкова***

Урок 22

Тема. Ознайомлення з клавішами “пропуск”, “Shift”, “Caps Lock”. “Кіт-риболов”

Мета:

1. Продовження ознайомлення з клавіатурою, зокрема з клавішами “пропуск”, “Shift”, “Caps Lock”.
2. Закріплення знань учнів про написання великої літери.
3. Розвиток уваги, пам'яті, уваги, логічного мислення.
4. Виховання інформаційної культури.

Обладнання. Хмаринки зі складами, грибочки з словами, таблиця “Азбука почуттів”, комп'ютер, підручник.

Хід уроку

I. Організація класу. Техніка безпеки. Повторення правил поведінки з комп'ютером.

- Як ви розумієте такі віршовані рядки:

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

II. Повторення домашнього завдання.

III. Актуалізація знань.

1. Гра «Знади пару».

По небу пливли казкові хмаринки. Дмухнув вітерець-пустунець і хмаринки розірвалися. Давайте допоможемо знайти їм пару.

(Дітям потрібно скласти розірвані хмаринки, записати утворені слова, пояснити їх написання.)

IV. Повідомлення теми й завдань уроку.

- Ми знаємо, що початок речення і власні назви пишуться з великої літери. На сьогоднішньому уроці ми познайомимося, як це можна зробити за допомогою клавіатури.

V. Сприймання й усвідомлення нового матеріалу.

1. Бесіда.

- Що таке клавіатура?

- Для чого вона використовується?

- З якими клавішами ви вже знайомі?

2. Пояснення вчителя.

- Ця довга клавіша внизу клавіатури – клавіша пропуску. Нею можна встановити проміжок між словами.

Справа від клавіші «**пропуск**» розташовані клавіші руху курсора по екрану монітора. Вони виділені на малюнку вгорі.

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

Щоб ввести велику літеру, треба спочатку натиснути і тримати клавішу «**Shift**». Потім натиснути клавішу з потрібною літерою і тоді відпустити «**Shift**».

Іноді потрібно, щоб усі букви були великими. Наприклад, заголовок до тексту. Тоді достатньо натиснути на клавішу «**Caps Lock**». При цьому клавіатура переключається в інший режим роботи. Тепер всі букви будуть вводитися великими літерами. Натиснувши на цю клавішу знову, ти повернешся до режиму малих букв.

Якщо натиснути клавішу з цифрою, тримаючи при цьому натиснутою клавішу «Shift», то на екрані відобразиться розділовий знак або спеціальний символ. Наприклад, якщо ти натиснеш «Shift + 1», то отримаєш знак оклику !.

2. **Фізкультхвилинка.**

3. Робота з підручником (с.44)

4. Робота за комп'ютером.

1) Повторення правил поведінки з комп'ютером.

– Які правила порушив хлопчик?

Петрик П'яточкін поклав аркуш з малюнком біля клавіатури, витяг з рота жувальну гумку і приліпив нею аркуш до клавіатури. Потім почав працювати, торкаючись липкими пальцями клавіш.

(Відповіді учнів)

- Попрацюйте в парах. Розкажіть, які ви знаєте правила безпечної поведінки в класі. Один учень запитує, а другий відповідає.

2) Демонстрування вчителем елементів роботи з клавіатурою.

3) Практична робота учнів за комп'ютером. “Кіт – риболов”.

Інструкція для вчителя.

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

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

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

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

Програма має 7 рівнів, які послідовно змінюють один одного.

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

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

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

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

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

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

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

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

Релаксація.

Уявіть, що ви стоїте на березі озера. Тихо хлюпає водичка. Ви вдихаєте чисте свіже повітря. Легенький вітерець лоскоче щічки. Подивіться в далечінь. Покліпайте очима. Закрийте їх. Повільно порухайте до п’яти. Відкрийте очі. Знову подивіться в далечінь. Покліпайте очима, закрийте їх. Подумайте про щось приємне. Повільно відкрийте очі. От ми й відпочили.

5. Робота в зошитах.
6. Завдання для розумників та розумниць (с.45).

VI. Підсумок уроку.

- Що нового дізналися на сьогоднішньому році?
- Що найбільше вас зацікавило?
- Яким гномиком ви б хотіли виразити почуття від сьогоднішнього уроку?
(Діти обирають гномика і, таким чином, визнаємо, чи сподобався їм урок).



Автори:
Л. М. Баклицька,
С. Ф. Гербеда, Н. М. Шидлаускас

Урок 23

Тема. Ознайомлення із клавішами Enter, Esc. Програма “Кіт-риболов”.

Мета:

1. Продовження ознайомлення з клавіатурою та принципами її роботи, зокрема принцип роботи клавіш Enter, Esc.
2. Закріплення вміння користуватись клавішами Shift, Caps Lock.
3. Вправляння учнів у швидкому знаходженні літер, цифр та різних знаків на клавіатурі за допомогою програми “Кіт-риболов”.
4. Розвиток логічного мислення та уваги.
5. Виховання інформаційної культури; бережливого ставлення до водойм.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

Повторення правил ТБ. (Діти перечитують “ланцюжком” правила ТБ на картках.)

II. Перевірка домашнього завдання.

- 1) Бесіда.

- На минулому уроці ми допомагали коту ловити рибу, натискаючи відповідні літери на клавіатурі. Давайте пригадаємо, що це були за клавіші і де вони знаходяться на клавіатурі?
- В чому чарівність цих клавіш?

III. Повідомлення теми уроку.

- Сьогодні ми познайомимося з клавішами Enter і Esc.

IV. Сприйняття та усвідомлення нового матеріалу.

1) Вступне слово вчителя.

- Кожна клавіша на клавіатурі виконує якусь функцію і має особливе значення.

Enter - дуже важлива клавіша. Її натисненням завершується введення всіх команд і екранних рядків. Після натиснення цієї клавіші введені з клавіатури дані та команди надходять у комп'ютер на обробку.

Esc - натиснення даної клавіші дає можливість припинити виконання поточної операції, вийти з режиму, закрити вікно.

2) Робота з підручником (стор. 46.)

- а) Читання тексту підручника.
- б) Практична робота зі схемою клавіатури підручника.

3) Закріплення теоретичного матеріалу.

Робота в групах (за методикою гри в пазли).

На окремих картках назви клавіш: «Shift», «Caps Lock», «Enter» і «Esc» та опис їх функції.

V. Хвилинка відпочинку.

Ось прийшла до нас хвилинка, це хвилинка відпочинку.

Ми руками помахали, наче пташка політала.

Опустили руки вниз, нахилилися,
наче потягнули віз, зупинилися.

Повернулись вліво, вправо і взялися знов до справи.

VI. Практична робота учнів з комп'ютером.

1) Вступне слово вчителя.

Клавіша «Enter» знаходиться справа над клавішею «Shift», а клавіша «Esc» знаходиться у лівому верхньому куті клавіатури.

Сьогодні ми продовжуємо ловити рибку разом з котом, але перш ніж запустити програму "Кіт – риболов", пригадаємо, яким чином ми відкривали цю програму? (Довгою клавішею – пропуск.) Але цю функцію може виконати і клавіша «Enter». Спробуємо це зробити. Отже її натисненням ми підтверджуємо команду із екранного рядка.

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

2) Самостійна робота учнів за комп'ютером.

Ваше завдання – намагатися, щоб рибка не пропливала повз гачок, бо назад вона вже не повернеться.

Учні під керівництвом вчителя працюють за комп'ютером (10-12 хв).

3) Слово вчителя.

- Ми навчилися відкривати програму двома способами. І вийти з гри ми можемо теж двома способами.
- Як ви це робили на попередніх уроках?

- А ще нам в цьому може допомогти клавіша «Esc», натисненням якої можна закрити відкрите меню.
- Виконаємо це завдання.

Релаксація.

Закрийте очі. Уявіть себе біля ставка. Водичка в ставку прозора і по дну плавають рибки. Поводіть очима за ними: вліво, вправо, по колу і т. д. Стоп. Відкрийте повільно очі і подивіться у далину. Кого ви там бачите?

Приємно відпочивати біля річки чи ставка. Але не завжди там може бути прозора вода і чисті береги. Чистота водойм і берегів залежить від нас з вами.

VII. Закріплення знань учнів. Розвиток логічного мислення.

Відкрийте підручник на сторінці 47 і виконаємо завдання для розумників і розумниць.

VIII. Підсумок уроку.

- Які клавіші ми вивчили на уроці?
- Яку функцію вони виконують?

Автори:

*В.М. Мірошніченко,
Н.О. Василега, Л.М. Корнієнко*

Урок 24

Тема. Ознайомлення з клавішами-стрілочками, BS, Delete.

Мета:

1. Ознайомлення учнів з клавішами - стрілочками (вліво, вправо, вгору, вниз), BS, Delete.
2. Закріплення навичок роботи з клавішами Enter, ESC.
3. Розвиток логічного мислення.
4. Виховання акуратності, охайності при роботі з комп'ютером.

Обладнання. Картки Enter, ESC; BS, Delete, Shift, макети клавіатури.

Хід уроку

I. Організація класу.

1. Правила ТБ.

- Які зробив помилки Петрик, коли працював за комп'ютером?
- Як їх можна виправити? (Діти говорять правила ТБ)

II. Повторення вивченого.

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

III. Повідомлення теми і завдань уроку.

- Сьогодні ми будемо вчитися переміщати курсор вгору, вниз, вліво, вправо і це нам допоможуть клавіші – стрілочки, а також будемо виправляти помилки з допомогою клавіш BS, Delete.

IV. Сприймання та усвідомлення нового матеріалу

1. Розповідь учителя з елементами бесіди .

(Перед кожним з учнів лежить макет клавіатури).

– Діти, знайдіть у правій нижній частині 4 чарівні стрілки. (Учні їх знаходять)

Декламування вірша.
Встань, уважно подивись,
Стрілка вгору, стрілка вниз,
Стрілка вліво, стрілка вправо -
Ти поглянь, ну як цікаво!
Це не руль і не мотор
Це комп'ютерний курсор.
Якщо мишка десь поділась,
Щоби ми не розгубились,
Швидко стрілки підведемо
Все в комп'ютері знайдемо.

- Отже, чи здогадалися ви, для чого нам потрібні стрілочки?
(Ці стрілочки призначені для того, щоб рухати курсор по монітору без мишки).

- На клавіатурі є ще цікаві клавіші BS, Delete – це клавіші “зникайлики”
(Діти знаходять їх на макеті клавіатури)

Декламування вірша.
Помилвся - це не лихо,
Виправим все швидко й тихо.
Клавішу Delete нажmemo
Справа літеру зітремо.
А коли BS натиснем ,
Зліва буква швидко зникне.

- Отже, для чого нам клавіші “зникайлики” BS, Delete ?

(Для виправлення помилок).

- Якщо ви помилилися зліва від курсору, то якою клавішею ми виправимо помилку?

- А якщо справа ?

2. Робота з підручником. (С. 48)

Фізкультхвилинка.

Наш комп'ютер притомився ,
Монітор його закотився.
Треба встать, потанцювати
І його розвеселяти.
Сонце встало, потягнулось.
Вліво, вправо повернулись.
Глянуло на землю швидко,
Що між хмарами там видко.
Тихий зробимо ми крок
І продовжимо урок.

V. Практична робота з комп'ютером.

1. Вступне слово вчителя.

- На попередньому уроці ми вже навчилися ловити рибку, доки вона не пропливла повз гачок . І навчилися швидко знаходити на клавіатурі цифри і букви.

Сьогодні ми продовжимо гру “Кіт-риболов”, але рибки будуть плавати зграйками і нам потрібно швидко вибирати слово на клавіатурі, щоб в кінці отримати речення .
(Діти практично виконують завдання за комп'ютером).

Релаксація.

Уявіть, що ви знаходитесь на березі річки. Лагідні сонячні промінчики лоскочуть вам лобик, носик, щічки, підборіддя. Теплий ніжний вітерець приємно освіжає вас.

Тихо. Тільки пустотливі хвилячки про щось шепочуть, поспішаючи наввипередки до берега.

VI . Виконання завдань для розумників і розумниць(с. 49)

Перетворити фігури на певні образи та створити з них композиції.

VII . Підсумок уроку.

- Коли ми можемо застосувати вивчені на сьогоднішньому уроці клавiші “зникайлики” ? (Вiдповiдi)
- А коли клавiші - стрiлочки? (Вiдповiдi)

Автори:

*Ю.В. Ладнова,
О.В. Нечипоренко*

Урок 25

Тема. Створення вітальної листівки з використанням графічного редактора Paint і тексту

Мета:

1. Формування основних навичок роботи з компонентами графічного редактора Paint.
2. Розвиток логічного мислення.
3. Виховання почуття гармонії та естетичного смаку.

Обладнання. ПК із завантаженим графічним редактором Paint, роздатковий матеріал

Хід уроку

I. Організація класу до уроку.

Перевірка відсутніх, перевірка обладнання, повторення правил техніки безпеки.

II. Перевірка домашнього завдання.

- Як можна переміщати курсор по екрану?
- Що робити, щоб стерти непотрібну букву зліва, справа?

III. Повідомлення теми і мети уроку.

- До нас завітала весна, а з нею й весняні свята.
- Яке перше весняне свято ми святкуємо?
(Декламування учнями віршів про маму)
- Сьогодні ми створимо листівку до свята. Листівки бувають з різними малюнками, з текстами і без них. Ми створимо листівку з текстом. Допоможе нам працювати графічний редактор PAINT.

IV. Актуалізація опорних знань.

- Яку програму ми використовуємо для створення зображень?
- Як вона називається?
- Назвати основні компоненти робочого екрану та їх призначення.
- Які правила та прийоми користування мишкою?

V. Мотивація навчальної діяльності.

- Інструменти графічного редактора мають деякі особливості, знання яких дозволяє досягти якісного зображення. Отже, перед тим, як малювати певну деталь зображення, виберіть інструмент, його параметри та колір .

VI. Робота з підручником.

- Розглянути малюнок листівки.
- Які слова – звертання ви знаєте?
- Складіть текст вітальної листівки (робота в парах).

VII. Осмислення послідовності застосування способів виконання дій.

Вчитель демонструє готовий малюнок та пояснення, яку частину треба малювати.

○ АЛГОРИТМ ВИКОНАННЯ РОБОТИ:

- Створюємо текст .
- Зображення малюнка .

КАРТКИ .

КРУГИ, ЗАЛИВКА **ОРАНЖЕВА** – 8

ЕЛІПС І КРУГ, ЗАЛИВКА **ЧЕРВОНА І ЖОВТА** – КВІТКА

ОЛІВЕЦЬ – СТЕБЛО

ЕЛІПСИ, ЗАЛИВКА **ЗЕЛЕНА** – ЛИСТКИ

КРУГ, ОЛІВЕЦЬ, ЗАЛИВКА **ЖОВТА** – СОНЦЕ

ОЛІВЕЦЬ – ТЕКСТ

VIII. Фізкультхвилинка.

Вправа для очей “Маятник”.

IX. Самостійне виконання учнями завдання.

I ГРУПА - робота з ПК.

II ГРУПА – з картками (самостійно записують інструменти графічного редактора, за допомогою яких виконуватимуть малюнок).

Релаксація.

X. Розвиток логічного мислення.

Робота з підручником с. 51(в парах)

XI. Оцінювання та коментування робіт. Підсумок уроку.

Автори:

***О.В. Лихошерста,
Н.В. Латун, Л.П. Краєва***

Урок 26

Тема. Правила дорожнього руху. Комп’ютерна підтримка уроку основи здоров’я.

Мета:

1. Формування у дитини чіткого уявлення про те, що пішохід має переходити проїжджу частину вулиці тільки у спеціально відведених для цього місцях, позначених на асфальті «зеброю».
2. Розвиток просторових уявлень, окоміру.

3. Удосконалення навичок роботи з клавішами-стрілками.
 4. Виховання спостережливості, уваги, інтересу до комп'ютера.
- Обладнання.** Підручник, малюнок із зображенням перехрестя, машина.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

Чи цікаво вам дізнатись,
Що сьогодні може статись?
Ну, то сядемо рівненько,
Попрацюємо гарненько.

II. Повторення правил безпечної поведінки в комп'ютерному класі.

III. Актуалізація опорних знань.

- З якою програмою ми працювали на минулому уроці? (Графічний редактор Paint)
- Які клавіші ви використовували при створенні листівки?

IV. Повідомлення теми і мети уроку.

- На початку уроку ми повторили правила роботи з комп'ютером.
- Якими правилами ви користуєтесь, коли йдете до школи? (Правилами дорожнього руху).
- Сьогодні ми повторимо ці правила і застосуємо їх при роботі з комп'ютером.

V. Вивчення нового матеріалу.

1. Робота з підручником (с.52).

а) Робота в групах.

1 група. 1-3 питання

2 група. 4-6 питання

3 група. 7-9 питання.

б) Робота за малюнком. (Висновок роблять діти).

Фізкультхвилинка. Гра "Світлофор".

2. Повторення про клавіші-стрілки.

- Як називається місце, де перетинаються дві дороги? (Перехрестя)

(Вчитель показує малюнок перехрестя)

По проїжджій частині рухаються машини. Уявімо, що ми водії. (Вчитель викликає до дошки 2 учнів. Завдання: 1 учень – водій "їде" машинкою вгору, вниз, вліво, вправо, а 2-ий учень, відповідно позначає на малюнку напрямки руху машинки стрілками)

- Згадайте, як називаються такі стрілки на клавіатурі? (Клавіші-стрілки)

- Для чого використовують ці клавіші?

VI. Практична робота з комп'ютером.

1 група – Пішоходи.

Завдання. Користуючись клавішами-стрілками, знайти безпечний шлях до школи.

2 група – Водії.

Завдання. Робота для розвитку логічного мислення (с. 53 підручника).

Фізкультхвилинка. Гра "Маятник" (для очей).

VII. Закріплення знань. Завдання для Розумників і Розумниць (с.53)

- Які клавіші допомогли Елзіку знайти шлях до школи?

VIII. Підсумок уроку.

- За те, що ви допомогли Елзіку, він вам дякує і бажає:

Хай вам сонечко сміється,
І наука хай дається.
Не старайтесь у роботі
Відкладати все на потім.
Хай щастить вам, діти, всюди
Хай ростуть з вас добрі люди.

Автори:
Л.В. Бондар,
Н.В. Прокопчук, Л.М. Кобець

Урок 27

Тема. Комп'ютерна підтримка української мови. Звуки голосні й приголосні. Програма “Незвичайний поїзд”.

Мета:

1. Повторення і закріплення матеріалу з української мови про звуки.
2. Формування вміння працювати з теоретичним матеріалом підручника, знаходити в ньому потрібну інформацію.
3. Розвиток мовленнєвих та творчих здібностей, логічного мислення, уваги, пам'яті.
4. Виховання культури мовлення.

Обладнання. ПК із завантаженою програмою «Сходинки до інформатики», предметні малюнки, мовні ігри «Віднови слово», «Вередливий звук», дорожні знаки.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

1. Перевірка відсутніх учнів, перевірка обладнання.
2. Повторення правил безпечної поведінки в комп'ютерному класі.

Ситуаційне завдання.

Мальвіна вирішила прикрасити свою кімнату. На монітор вона поставила красивий вазон, біля клавіатури – вазу з квітами, а на мишку - серветку. На екрані з'явився яскравий метелик.

- Які правила безпеки порушила Мальвіна?

II. Перевірка домашнього завдання.

1. Гра “Чи знайомі тобі ці знаки?”

Учитель показує знаки: “Пішохідний перехід”, “Увага діти”, “Рух заборонено”.

2. Подумай і дай відповідь.

- Де повинні ходити пішоходи?
- Чи можна гратися на проїжджій частині вулиці?

- ЗАГАДКА. Три кольорові ока маю
По черзі ними я моргаю
Усім людям помагаю.

- Для чого потрібний світлофор?

III. Повідомлення теми і мети уроку.

1. Підготовча вправа.

У слові, записаного на дошці, С В І Т Л О Ф О Р порахуйте кількість букв і звуків. Визначте скільки в цьому слові голосних і скільки приголосних звуків.

2. Повідомлення теми уроку.

- Ми виконали завдання, яке вам відоме з уроків мови. Саме на уроках з мови ви вивчили букви й звуки. Отже, і тема сьогоднішнього уроку пов'язана з буквами і звуками. А назва її “У царстві букв і звуків”.

IV. Сприйняття та усвідомлення навчального матеріалу.

1. Вступне слово вчителя.

- З чого складається мова?

- За допомогою чого утворюються слова?

- Чим відрізняються звуки і букви? (Звуки ми чуємо й вимовляємо. А буквами позначаємо звуки на письмі. Букви ми пишемо та читаємо.)

2. Робота за підручником.

- Читання учнями 1, 2, 3 абзаців на ст. 54

- Виконання вправ разом із гномиком і Ганнусею.

3. Тренувальні вправи.

А) Гра “Вередливий звук”.

Ігрова ситуація: “Жив собі, був собі звук К у словах завередував і втік. Потрібно звук піймати і поставити на місце.”

*ІТ, *АШТАН, *ВІТИ, БУ*ВАР.

Б) Робота в групах.

Гра “Віднови слово”. Склади із двох чи трьох приголосних якомога більше слів, доповнюючи тільки голосними.

I група: К Т (кіт, кит, тік...)

II група: Б К (бік, бак...)

III група: С М (сім, сом...)

4. Хвилинка відпочинку.

V. Практична робота за комп'ютером.

1. Пояснення вчителя з елементами бесіди і демонстрація роботи програми “Незвичайний потяг”.

Інструкція для вчителя.

Учень збирає речення-поїзд з окремих слів-вагонів. Щоб приєднати вагон до поїзда, він має визначити та вказати кількість голосних та приголосних звуків у слові.

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

Коли учень виставить кількість голосних та приголосних звуків у слові, що на вагоні, він має натиснути кнопку, що посередині (або клавішу “пропуск“ чи “Enter”). Якщо він правильно порахував звуки у слові, на семафорі загориться зелене світло, і паровоз поїде далі. Якщо ж учень помилився, світло семафора лишиться червоним, і паровоз не поїде. Таким чином, не давши правильної відповіді, учень не зможе продовжити гру.

За один сеанс гри учню пропонується 5 речень.

Додаткові функції прихованого меню.

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

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

“Редагувати файл речень”. База речень цієї програми також відкрита для змін. Відкривши файл речень для редагування, ви побачите, що після кожного слова у

квадратних дужках зазначено його звукову модель. Але, друкуючи речення у файлі, ви можете про це не турбуватись. Програма обладнана фонетичним аналізатором. Вона автоматично побудує відсутні у файлі звукові моделі й надасть вам можливість перевірити їх та в разі необхідності виправити. Друкуйте кожне речення у файлі в окремому рядку й не переносьте слова речення в інший рядок. Уникайте надто довгих речень. Кількість літер у реченні має бути не більшою за 35.

Цей пункт меню не доступний під час сеансу гри.

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

2. Практична робота учнів за комп’ютером.

Учні під керівництвом вчителя працюють за комп’ютером 10-15 хв.

3. **Фізкультхвилинка** для очей.

VI. Творча робота.

1. Робота в парах.

- Робота за підручником ст.55

Прочитай речення, в якому пропущенні букви, що позначають голосні звуки.

- Допоможіть клоуну скласти якомога більше слів.

- Логічна вправа “Хто зайвий”.

VII. Підсумок уроку.

- Із чого складається мова?

- Чи відрізняються голосні від приголосних?

- Чим цікавий був урок?

- Що найбільше сподобалося?

- Коли відчували труднощі?

- Де будемо застосовувати отримані знання і вміння?

Автори:

Н. А. Безверха, А.В. Козіна,

О.О. Михлик, С.П. Труш

Урок 28

Тема. Комп’ютерна підтримка української мови. Тверді і м’які приголосні звуки. Програма “Незвичайний потяг”

Мета:

1. Повторення і закріплення матеріалу з української мови щодо вивчення твердих і м’яких приголосних звуків.

2. Формування вміння працювати з теоретичним матеріалом підручника, знаходити в ньому потрібну інформацію.

3. Розвиток мовленнєвих і творчих здібностей, логічного мислення, уваги, пам’яті.

4. Виховання культури мовлення.

5. Удосконалення навичок роботи з комп’ютером.

Обладнання. Комп’ютер з завантаженою програмою, підручник, зошит, роздатковий матеріал.

Тип уроку. Урок застосування і закріплення знань, умінь та навичок.

Хід уроку

I. Організація класу.

1. Перевірка робочого місця.
2. Повторення правил техніки безпеки.
3. Інтерактивна вправа “Павутина”.

II. Перевірка вивченого матеріалу.

1. Повторення попереднього матеріалу
 - На які групи поділяються звуки в українській мові? (голосні і приголосні)
2. Дидактична гра “Складаємо схему слова”.
3. Як ви говорите, коли радієте?
 - Ура!
 - Який перший звук ви чуєте? (-у-)
 - Голосний чи приголосний?
 - Покладіть картку на стіл.
 - Який наступний звук чуєте? (-р-)
 - Який це звук?
 - Покладіть поряд картку.
 - Який останній звук? (-а-)
 - Покладіть відповідну картку.(Так само складаємо звукові моделі слів – мама, – торт, – сонце)

III. Актуалізація опорних знань

1. Робота з підручником.
Робота за малюнком на ст. 56.
Слова **тин** і **тінь** (порівняй приголосні звуки).
2. Інтерактивний метод “Очікуваних результатів”.
 - Що ви чекаєте від сьогоднішнього уроку? Напишіть.
(На дошці прикріплений малюнок дерева, а в учнів - клейкі листочки, на яких вони записують свої очікування від уроку).

IV. Повідомлення теми і завдань уроку.

V. Мотивація навчання.

- Діти, свої знання з української мови на сьогоднішньому уроці ми закріпимо за допомогою комп'ютера.
- На попередньому уроці ми вже подорожували на потязі. В якій програмі проходила подорож? (“Сходинок до інформатики”)
- Вкажіть на кнопку, якою ви користувалися, щоб відправити потяг?

VI. Осмислення послідовності і застосування способів виконання дій.

1. Бесіда.
 - Потяг наш – незвичайний. Кожний вагончик у ньому – слово. Щоб приєднати вагончик до потяга слід правильно порахувати кількість твердих і м'яких приголосних звуків у слові.
 - Згадуємо принцип роботи елементів керування “трек бар” (бігунок –регулятор).
 - Необхідно схопитись “мишею” за бігунок та пересунути його у потрібну позицію. Коли ви виставите кількість твердих і м'яких приголосних звуків у слові, що на вагоні, натисніть кнопку, що посередині (або клавішу “Пропуск”, Enter). Якщо ви правильно порахували звуки у слові, то на семафорі загориться зелене світло і потяг поїде далі. Якщо ж ви помилитесь, світло семафора залишиться червоним і

потяг не поїде. І таким чином ви не зможете продовжити гру. (Пропонується 5 речень).

2. **Фізкультхвилинка.**

3. Метод “Структурування”.

Діти поділяються на дві групи за принципом “тверді та м’які приголосні”.

VII. Самостійне виконання учнями завдань під контролем вчителя та його допомогою.

1. Практична робота з за комп’ютером.

I група (м’які) працює за комп’ютером.

II група (тверді) – складає прислів’я з “Розсипанок”, підкреслює тверді приголосні однією рисою, а м’які – двома.

(Групи працюють змінно по 15 хвилин).

2. **Фізкультпауза** для очей після роботи I-ї групи за комп’ютером.

VIII. Теоретичне обґрунтування одержаних учнями результатів.

1. Робота з підручником. Завдання для розумників і розумниць (ст. 57).

I завдання – в парах на швидкість.

II завдання – гра “Дослідники”.

Відшукати слова, де звуків більше, ніж букв.

2. Робота в зошитах.

IX. Підсумок уроку.

Коментування очікуваних результатів.

Автори:

О.А. Станова,

О.О. Божко, Н.А. Макушева

Урок 29

Тема. Комп’ютерна підтримка української мови. Ненаголошені е та и. Програма “Незнайка на містку”

Мета:

1. Удосконалення вмінь працювати мишкою у програмі “Незнайко на містку”.
2. Закріплення правил правопису ненаголошених е, и в корені слів,
3. Розвиток вмінь практично застосовувати набуті знання;
4. Підвищення інтересу до роботи з комп’ютером.

Хід уроку

I. Організація уроку. Повторення правил техніки безпеки.

Бліц -опитування:

- До комп’ютерного класу треба швидко вбігати.
- Біля комп’ютера треба сидіти рівно.
- Тимчасово можна покласти яблучко на клавіатуру або на монітор.
- Без дозволу вчителя не можна самостійно приступати до роботи.
- Рухаючи мишкою, голосно вигукувати: “Прокидайся, комп’ютер!”
- Беремо носовичок і протираємо монітор комп’ютера;
- При роботі з мишкою використовуємо вказівний і середній пальці.

II. Повторення вивченого:

1) Робота в парах.

Батьківщина, медаль.

- Підкреслити голосні звуки , поставити наголос у словах.
- Усно скласти речення з кожним словом.
- Ввести речення в текст.

2) Робота з ненаголошеними е, и в корені.

а) Вчитель читає I частину тексту в підручнику на ст.58.

- Чим ми можемо допомогти гномику?
- Яке правило про правопис слів з ненаголошеними е, и ви знаєте?

б) Читання II частини учнями.

Завдання за вибором:

В.сна - Оз.ро - З.ма -	Білочка готується до з.ми. Цілий день вона носить гр..би. Уст.ляє дупло сухим мохом.
------------------------------	--

❖ Скласти опис білочки.

в) Релаксація

Закрий очі. Уяви себе сонечком. Сонечко прокидається, потягається, широко розплющує очі. Воно умивається, розчісує кожен промінчик, лоскоче ним нас, глибоко вдихає і видихає повітря “очима”. Дивується:

Чому ми досі не вміємо перевіряти ненаголошені е, и?

г) Читання IV розділу “ланцюжком”.

в) Робота зі словничком. Гра “Не помились”.

На дошці малюнки зі словами. В словах пропущені ненаголошені е, и.

- Користуючись словником, дізнайтесь яку букву потрібно вставити. Сигнальною карткою покажіть, яку саме.

3) Робота з комп’ютером.

Функції мишки:

- наводити на об’єкт ,
- відкривати меню,
- перетягувати об’єкти.
- Якою клавішею перетягувати об’єкти?

4) Пояснення вчителя програми “Незнайко на містку”.

Щоб закріпити вивчений матеріал, щодо правопису ненаголошених е, и в корені слів, будемо працювати в програмі “Незнайко на містку”.

Наводимо курсор на слово “пропуск”. Щоб Незнайко перейшов на інший берег, вам необхідно полагодити місток, обравши потрібну колоду. Зліва на екрані монітора в кружечках ви побачите букви “е”, “и”.

На містку побачите слово, в якому пропущена одна з цих букв. Наведіть курсор миші на потрібну букву і клацніть лівою клавішею миші на ній.

Якщо ви помилитесь, Незнайко впаде з містка. Завдання повториться. Зверніть увагу на те, що в деяких словах можуть бути відсутні дві літери – тоді Незнайко зупиниться на містку двічі, біля кожного пропуску.

Після того, як ви виконаєте 12 завдань, комп’ютер покаже результат вашої роботи і кількість помилок.

Примітка для вчителя. Для краще підготовлених учнів можна використати слова з файлу “Незнайко. Ini”, який знаходиться у папці, де програма (двічі клацнути на піктограмі в провіднику Windows).

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

- 5) Практична робота учнів за комп’ютерами. (Кращі учні відзначаються нагородами).
- 6) **Рухлива хвилинка** (в коридорі).

III. Творча робота.

Робота з індивідуальними картками.

1. Ребуси.

СУ””1 ТЕПЛ””1

2. Загубились голосні:

. й с т р . б д ж . л . б . г . т . в . д м . д ь в . л . с с я

3. Додай слівце – вгадай, хто це?

Маленький довговухий - ...;

Великий клишоногий - ...;

Перший день тижня - ...;

У нас ішов урок -

IV. Підсумок уроку.

- Що нового дізналися?
- Що найбільше сподобалося?
- Як можна перевіряти ненаголошені “е”, “и”?
- Коли відчували труднощі?
- Де використаємо набуті сьогодні знання?

Урок 30

Тема. Комп’ютерна підтримка української та англійської мови. Програма “Ведмедик-поліглот”

Мета:

1. Удосконалення знань слів української та англійської мови, уміння їх перекладати.
2. Розвиток просторової уяви, логічного мислення, уваги.
3. Продовження формування умінь і навичок роботи з комп’ютером.
4. Виховання цікавості до вивчення іноземної та рідної мови, роботи з комп’ютером.

Хід уроку

I. Організація уроку. Повторення правил техніки безпеки.

Гра “Так – ні”.

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

- При роботі з мишкою використовуємо вказівний і середній пальці.

II. Повторення вивченого:

5. Робота в парах.

Повторення слів, які вивчалися на уроках англійської мови та їх переклад на українську.

6. Робота з підручником (ст. 60) – опрацювання статті “Англія – країна, мову якої ми вивчаємо”.

7. Релаксація.

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

4. Робота з комп'ютером.

Функції мишки:

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

III. Робота над новим матеріалом.

Пояснення вчителя програми “Ведмедик-поліглот”.

1. Щоб закріпити вивчений матеріал щодо перекладу слів з англійської мови на українську та навпаки, будемо працювати у програмі “**Ведмедик-поліглот**”.

2. Знайомство з програмою “Ведмедик-поліглот” – підручник, ст.61.

IV. Практична робота учнів за комп'ютерами.

(Кращі учні відзначаються нагородами).

V. Фізкультхвилинка.

VI. Логічна сторінка “Для розумників та розумниць”.

Робота з підручником, ст.61

VII. Підсумок уроку.

- Що нового дізналися?
- Що найбільше сподобалося?

Література:

1. <http://www.google.com.ua/>
2. Андрусич С. Комп'ютерна підтримка курсу "Сходинок до інформатики": зроблено перший крок //Початкова шксла.-2006.-№8.-С.36-38.
3. Кивлюк О. Аналіз наукових досліджень з проблематики пропедевтики інформатики в початковій школі//Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах.-2006.-№6.-С.69-72.
4. Ломаківська Г.В., Колесніков С.Я., Ривкінд Й.Я.,Ривкінд Ф.М. Сходинок до інформатики. Підручник для 2 класу загальноосвітніх навчальних закладів. 2-ге видання доповнене й перероблене. – К.: АДЕФ-Україна, 2004.– 64 с.: іл..
5. Фадеева Т. Мовна культура молодших школярів на уроках інформатики//Початкова школа.-2005.-№4.-С. 17-21.