

ЗМІСТ

Вступ	4	Урок 18. Середовище редактора презентацій	41
Повторення матеріалу за 2 клас	7	Урок 19. Створюємо презентацію	43
Урок 1. Як Данилко відпочив улітку. ...	7	Урок 20. Редагування презентації	45
Урок 2. Повторюємо основні правила роботи за комп'ютером	9	Урок 21. Форматування об'єктів слайда	47
Інформаційні процеси і комп'ютер	11	Урок 22. Етапи створення презентації	49
Урок 3. Способи подання повідомлень	11	Урок 23. Створення фотоальбому. Контроль навчальних досягнень учнів	51
Урок 4. Носії повідомлень. Дані	13	Алгоритми і виконавці	53
Урок 5. Поняття про символи та їх кодування	15	Урок 24. Алгоритми і виконавці	53
Урок 6. Загадкові повідомлення	17	Урок 25. Знайомство з Рудим котом ...	55
Файли та папки. Вікна та операції над вікнами	19	Урок 26. Перші кроки	57
Урок 7. Файли	19	Урок 27. Нові мешканці країни Скретч	59
Урок 8. Папки	21	Урок 28. Розповідаємо казки	61
Урок 9. Вікна	23	Створення проектів	63
Урок 10. Меню. Контроль навчальних досягнень учнів	25	Урок 29. Створюємо проект	63
Пошук даних в інтернеті	27	Уроки 30–31. Створюємо проект	65
Урок 11. Комп'ютерна мережа	27	Урок 32. Створюємо проект	67
Урок 12. Інтернет	29	Повторення та систематизація навчального матеріалу	69
Урок 13. Веб-сторінки та гіперпосилання	31	Урок 33. Резервний урок (на розсуд учителя). Повторення та систематизація вивченого матеріалу	69
Урок 14. Ознайомлення з програмою-браузером	33	Урок 34. Резервний урок (на розсуд учителя). Повторення та систематизація вивченого матеріалу	71
Урок 15. Правила пошуку даних в інтернеті	35	Урок 35. Контроль навчальних досягнень учнів. Підсумковий урок за рік	73
Урок 16. Авторське право та інтернет. Безпечна робота в інтернеті. Контроль навчальних досягнень учнів	37	Додаток	75
Робота з презентаціями	39	Література	77
Урок 17. Презентація та слайди	39		

ПОВТОРЕННЯ МАТЕРІАЛУ ЗА 2 КЛАС

Дата _____

Клас _____

УРОК 1. ЯК ДАНИЛКО ВІДПОЧИВ УЛІТКУ

Цілі:

- **навчальна:** повторити правила поведінки в комп'ютерному кабінеті, пристрої комп'ютера; розширити уявлення про інформацію та інформаційні процеси; _____
- **розвивальна:** розвивати логічне мислення, пам'ять, словниковий запас учнів; _____
- **виховна:** виховувати інтерес до інформатики, повагу до оточуючих, їх думки, самостійність. _____

Тип уроку: повторення вивченого матеріалу, формування вмінь і навичок.

Обладнання та наочність: дошка, комп'ютери, підручники, презентація «У магазині комп'ютерної техніки».

Програмне забезпечення: графічний редактор *Paint*.

Хід уроку

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

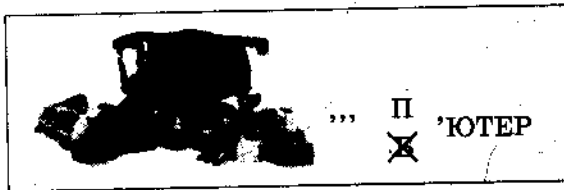
II. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Бесіда

— Ось і проминуло літо. Стільки цікавих подій відбулося під час канікул! Що вам найбільше запам'яталося?

— Наш знайомий Данилко теж хоче поділитися своїми враженнями. Але спочатку відгадайте ребус, який хлопчик склав для вас на канікулах.

Робота з ребусом



(Ключове слово: комп'ютер)

— Пригадайте, як звучить нашого вірного помічника? (Комп'юшко)

III. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАНЬ. ПОВТОРЕННЯ ВИВЧЕНОГО МАТЕРІАЛУ

Гра «Магазин комп'ютерної техніки»

Виберіть пристрої, необхідні для комплектування комп'ютера (на слайдах мультимедійної презентації демонструються пристрої комп'ютера та інші прилади; учні повинні вибрати необхідні пристрої та пояснити їх призначення).

Гра «Так чи ні»

- До комп'ютерного кабінету не можна приносити їжу, напої.
- Можна розпочинати роботу за комп'ютером у будь-яку хвилину без дозволу вчителя.
- Можна доторкнутися до розеток, кабелю та вмикачів.
- Можна бігати та бавитися в кабінеті.
- Руки мають бути брудними та вологими.
- Відстань до екрана монітора має бути 50 см.

- Щоб запустити програму, треба двічі клацнути лівою кнопкою миші, підвівши вказівник до ярлика.
- Програми запускаються самі по собі.

IV. ФІЗКУЛЬТХВИЛИНКА

Раз, два — всі пірнають,
Три, чотири — виринають,
П'ять, шість — на воді
Кріпнуть крильця молоді,

КАЧЕНЯТА

Сім, вісім — що є сили
Всі до берега поплили,
Дев'ять, десять — обтрусилась
І за парти опустились.

V. ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ І НАВИЧОК

Робота з підручником: § 1.

— Данилко не лише склав для вас ребус, він іще й намалював малюнок.
Розгляньмо його (с. 4).

- За допомогою яких органів чуття людина сприймає інформацію?
- Що таке інформаційні процеси?
- Які інформаційні процеси ви пам'ятаєте (за рис. на с. 6)?
- Які інформаційні процеси відбуваються під час виконання алгоритму (с. 8 завдання 3)?

Додаткове завдання

Гра «Озирнись навколо»

Які з предметів, що знаходяться в кабінеті інформатики, можуть нам повідомляти будь-яку інформацію? (Годинник, вікно, екран монітора, дошка та ін.)

Робота за комп'ютером

1) Інструктаж учителя.

За допомогою комп'ютера ми можемо виконувати різні інформаційні процеси. Спробуйте зберегти інформацію про сьогоднішню погоду у вигляді рисунка, створеного в графічному редакторі *Paint*.

Нагадайте, як виглядає ярлик цієї програми.

2) Практична робота за комп'ютерами.

3) Вправи для очей.

СОВЕНЯТА

Сплять маленькі совенята.
Раз! — розкрили оченята.
Подивилися навколо,
Потім вгору і додолу.
Оченята — блим, блим, блим!

Відпочити треба їм!
Вправо, вліво оченята
Повертали совенята.
Совенята будуть спати,
А ми будемо працювати!

VI. ПІДСУМКИ УРОКУ

Гра «Що змінилося?»

На дошці (або на екрані) розміщені зображення пристроїв комп'ютера. Діти заплющують очі. Учитель прибирає або переміщує предмет. Діти повинні з'ясувати, що змінилося.

- За допомогою чого отримували інформацію?
- Які інформаційні процеси виконували?

VII. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ