

РОЗГОРНУТЕ ПОУРОЧНЕ ПЛАНУВАННЯ

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
І півріччя			
1	<p>У комп'ютерному класі</p> <ul style="list-style-type: none"> Комп'ютери у повсякденному житті. Правила поведінки і безпеки життєдіяльності в комп'ютерному класі. Клавіатура комп'ютера. Клавіша "Пропуск" 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати уявлення про призначення комп'ютера, застосування сучасних комп'ютерів у різних сферах діяльності людини. Ознайомити з правилами поведінки в комп'ютерному класі та безпеки життєдіяльності (БЖ) при роботі з комп'ютером. Ознайомити з клавішею "Пропуск" 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 6–16. Робочий зошит: с. 2. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Як поводитися з комп'ютером
2	<p>Що може комп'ютер</p> <ul style="list-style-type: none"> Сучасні комп'ютери та їх застосування. Правила поведінки і безпеки життєдіяльності в комп'ютерному класі. Клавіатура комп'ютера. Клавіші зі стрілками "вліво", "вправо" 	<ul style="list-style-type: none"> Розширити уявлення про призначення комп'ютера, застосування сучасних комп'ютерів у різних сферах діяльності людини. Закріпити знання правил поведінки в комп'ютерному класі та БЖ при роботі з комп'ютером. Формувати вміння виконувати алгоритм, складений для учня як для виконавця. Закріпити навички користування клавішею "Пропуск", ознайомити з клавішами зі стрілками "вліво", "вправо" 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 10–16. Робочий зошит: с. 3. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Де використовують комп'ютер

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
3	<p>З чого складається комп'ютер</p> <ul style="list-style-type: none"> Складові комп'ютера. Системний блок, пристрій введення-виведення. Миша. Наведення вказівника, вибір об'єктів 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити зі складовими комп'ютера: системним блоком, пристроями введення-виведення (монітор, клавіатура, миша, принтер, сканер, модем); їх призначенням. Формувати навички роботи з мишею (наведення вказівника, вибір об'єктів одинарним клацанням лівої та правої кнопки миші). Формувати вміння виконувати алгоритм, складений для учня як для виконавця, перевіряти правильність алгоритму 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 24–28. Робочий зошит: с. 4. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Стрільці по яблуках
4	<p>Ще про складові комп'ютера</p> <ul style="list-style-type: none"> Складові комп'ютера. Пам'ять, процесор. Миша. Наведення вказівника, переміщення об'єктів 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити зі складовими комп'ютера (пам'ять, процесор), їх призначенням. Закріпити навички наведення вказівника на об'єкт; ознайомити з операцією перетягування об'єкта за допомогою миші 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 29–31. Робочий зошит: с. 5. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Лісова галявина
5	<p>Комп'ютери бувають різні</p> <ul style="list-style-type: none"> Комп'ютери у повсякденному житті. Цифрові пристрої. Миша. Наведення вказівника, вибір об'єктів, одинарне та подвійне клацання лівої кнопки миші 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати вміння розпізнавати пристрої, що використовуються для обчислення, обробки текстів, зображень, передавання інформації. Формувати і відпрацьовувати навички роботи з мишею (наведення вказівника, одинарне та подвійне клацання лівої кнопки миші) 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 17–22. Робочий зошит: с. 6. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Мильні бульки
6	<p>З чого все починалося</p> <ul style="list-style-type: none"> Короткі історичні відомості. Історія розвитку способів лічби 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з історією лічби. Розширити уявлення про способи позначення кількості предметів 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 79–84. Робочий зошит: с. 7

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
	<ul style="list-style-type: none"> Комп'ютерна підтримка вивчення математики 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити обчислювальні навички, набуті на уроках математики (додавання і віднімання в межах 100 без переходу через розряд). Виховувати інтерес до історії 	<ul style="list-style-type: none"> Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Математичний космодрум
7	<p>Перші засоби обчислення</p> <ul style="list-style-type: none"> Короткі історичні відомості. Перші засоби обчислення. Миша. Наведення вказівника, переміщення об'єктів 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомлювати з історією створення обчислювальних пристроїв, розширювати кругозір, поповнювати словниковий запас. Формувати вміння виконувати алгоритм, складений для учня як для виконавця, відтворювати пропущені кроки алгоритму, перевіряти правильність складеного алгоритму. Формувати навички перетягування об'єктів за допомогою миші. Розвивати логічне мислення, просторову уяву, увагу 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 79–84. Робочий зошит: с. 8. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Розібрані малюнки
8	<p>Від абака до нетбука</p> <ul style="list-style-type: none"> Короткі історичні відомості. Від абака до нетбука. Комп'ютерна підтримка вивчення української мови. Миша. Наведення вказівника, переміщення об'єктів 	<ul style="list-style-type: none"> Продовжити ознайомлення з історією створення електронно-обчислювальної техніки. Закріпити навички відтворення відомого тексту з його елементів. Закріпити навички перетягування об'єктів за допомогою миші. Розвивати допитливість, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до історії 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 79–84. Робочий зошит: с. 9. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Кубики зі складами
<i>Осінні канікули</i>			
9	<p>Команди і виконавці</p> <ul style="list-style-type: none"> Команди як спонукальні речення. Команди і виконавці 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з поняттями “команда”, “виконавець”. Формувати вміння відрізняти команди від речень, що не є командами 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 86–90. Робочий зошит: с. 10

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
	<ul style="list-style-type: none"> Середовище виконання алгоритмів (інтерактивний режим) 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати уявлення про способи подання команд, систему команд виконавця алгоритму. Формувати навички керування виконавцем в середовищі виконання алгоритмів 	<ul style="list-style-type: none"> Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Виконавець “Садівник”
10	<p>Система команд виконавця</p> <ul style="list-style-type: none"> Алгоритми. Виконавці алгоритмів. Система команд виконавця. Середовище виконання алгоритмів (програмування) 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити розуміння сутності понять “команда”, “виконавець”; ознайомити з поняттями “система команд виконавця”, “алгоритм”. Формувати вміння виконувати алгоритм, складений для учня як для виконавця. Вчити складати лінійні алгоритми у середовищі виконання алгоритму. Розвивати алгоритмічне мислення, уяву 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 91–103. Робочий зошит: с. 11. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Виконавець “Садівник”
11	<p>Алгоритми</p> <ul style="list-style-type: none"> Алгоритми в нашому житті. Словесне подання алгоритмів. Складання алгоритмів для виконавців. Середовище виконання алгоритмів (інтерактивний режим). Система команд виконавця 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати уявлення про алгоритми у навколишньому житті. Формувати розуміння сутності понять “система команд виконавця”, “алгоритм”. Формувати вміння порівнювати способи подання алгоритму. Формувати навички роботи в середовищі виконання алгоритмів. Закріпити навички усних арифметичних обчислень 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 99–103. Робочий зошит: с. 12. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Виконавець “Навантажувач”
12	<p>Алгоритми у нашому житті</p> <ul style="list-style-type: none"> Алгоритми в нашому житті. Форми подання алгоритмів 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити поняття “алгоритм”. Формувати уявлення про різні способи подання алгоритмів 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 104–110. Робочий зошит: с. 13

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
	<ul style="list-style-type: none"> Середовище виконання алгоритмів (програмування). Складання алгоритмів для виконавців 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати вміння знаходити алгоритми у навколишньому житті, складати алгоритми для виконавця з чіткою системою команд, перевіряти їх правильність. Вчити складати лінійні алгоритми у середовищі виконання алгоритму. Закріпити навички усних арифметичних обчислень. Розвивати алгоритмічне мислення, просторову і творчу уяву 	<ul style="list-style-type: none"> Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Виконавець “Навантажувач”
13	Знайомі алгоритми <ul style="list-style-type: none"> Алгоритми. Виконавці алгоритмів. Алгоритми в нашому житті. Комп’ютерна підтримка вивчення навчальних предметів. “Основи здоров’я” (правила дорожнього руху). Клавіатура комп’ютера. Клавіші зі стрілками 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати уявлення про різні способи подання алгоритмів, вміння записувати алгоритми різними способами. Повторити правила пішогодного руху, безпеки на дорозі, призначення дорожньої розмітки і дорожніх знаків. Формувати навички користування клавішами зі стрілками. Формувати моделі безпечної поведінки під час виникнення різних ситуацій на дорозі 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 104–110. Робочий зошит: с. 14. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Дорога до школи
14	Незвичайний стадіон <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Складові комп’ютера, їх призначення 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити знання про складові комп’ютера, використання комп’ютерів у повсякденному житті. Закріпити уявлення про пристрої, що використовуються для обчислення, обробки текстів і зображень, передавання інформації 	<ul style="list-style-type: none"> Робочий зошит: с. 15. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Математичний космос

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
	<ul style="list-style-type: none"> Комп’ютерна підтримка вивчення математики 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити уявлення про загальні правила роботи з комп’ютерними програмами. Закріпити обчислювальні навички, набуті на уроках математики (додавання і віднімання в межах 20 з переходом через розряд). Формувати вміння розв’язувати логічні задачі, аналізувати, порівнювати отримані результати 	
15	У Царстві букв і звуків <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Алгоритми у повсякденному житті. Комп’ютерна підтримка вивчення української мови. Голосні та приголосні звуки 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити вміння складати алгоритми дій з повсякденного життя, алгоритми для виконавця з чіткою системою команд. Закріпити уявлення про різні способи подання алгоритмів. Закріпити знання про голосні та приголосні звуки, набуті на уроках української мови, навички фонетичного аналізу слів. Розвивати фонематичний слух, пам’ять 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 144–146. Робочий зошит: с. 16. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Незвичайний поїзд
II півріччя			
16	Столи бувають різні <ul style="list-style-type: none"> Поняття про програму. Робочий стіл. Значки (пиктограми). Підготовка комп’ютера до роботи. Робота з комп’ютерною програмою на розвиток логічного мислення. Виконання розвивальних завдань 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з поняттями “програма”, “Робочий стіл”, “значки (пиктограми)”. Закріпити навички вибору об’єктів за допомогою миші. Формувати вміння використовувати значки (пиктограми) на Робочому столі для запуску програм. Ознайомити з послідовністю дій для підготовки комп’ютера до роботи, навчити вмикати комп’ютер. Розвивати гнучкість мислення, просторову і творчу уяву 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 32–35. Робочий зошит: с. 17. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Розгорни серветку

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
17	<p>Дивовижні вікна</p> <ul style="list-style-type: none"> Вікно програми. Елементи керування вікном. Графічний редактор Paint. Панель інструментів. Інструменти “Олівець”, “Гумка”. Виконання розв’язальних завдань 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити вміння використовувати значки (піктограми) на Робочому столі для запуску програм. Ознайомити з поняттям “вікно програми”, з елементами керування вікном та їх призначенням. Формувати уявлення про загальні правила роботи з комп’ютерними програмами. Формувати уявлення про призначення графічного редактора. Ознайомити із середовищем графічного редактора Paint, інструментами “Олівець” і “Гумка”. Формувати вміння використовувати інструменти графічного редактора Paint для створення малюнка. Формувати навички роботи з мишею у графічному редакторі 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Підручник:</i> с. 36–38, 112–116. <i>Робочий зошит:</i> с. 18. <i>Програмне забезпечення:</i> Microsoft Paint
18	<p>Об’єкти та їх властивості</p> <ul style="list-style-type: none"> Об’єкти. Властивості об’єктів. Значення властивостей. Меню “Пуск”. Запуск програми на виконання за допомогою меню “Пуск”. Графічний редактор Paint. Інструмент “Пензель”. Палітра кольорів. Створення зображень за зразком 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати уявлення про об’єкти у довкіллі та їх властивості, значення властивостей. Вчити аналізувати, виділяти істотні ознаки об’єктів. Ознайомити з призначенням меню “Пуск”. Ознайомити з послідовностями дій для завершення роботи з програмою та вмкнення комп’ютера. Ознайомити з палітрою кольорів графічного редактора Paint, можливостями її використання та інструментом “Пензель” 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Підручник:</i> с. 117–122, 126–129, 39–42. <i>Робочий зошит:</i> с. 19. <i>Програмне забезпечення:</i> Microsoft Paint

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
	<ul style="list-style-type: none"> Коректне завершення роботи з програмою та комп’ютером 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати навички роботи з інструментом “Пензель”, вміння змінювати значення його властивостей. Формувати вміння використовувати палітру кольорів, створювати прості графічні об’єкти і малюнки за зразком 	
19	<p>Об’єкти у нашому житті</p> <ul style="list-style-type: none"> Об’єкти. Класифікація об’єктів за їх властивостями. Графічний редактор Paint. Зміна кольору тла. Створення графічних композицій з простих об’єктів 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити уявлення про об’єкти у довкіллі та їх властивості, значення властивостей. Ознайомити з принципами класифікації об’єктів. Вчити аналізувати, виділяти істотні ознаки, групувати та класифікувати об’єкти за їх властивостями. Навчити змінювати колір тла у графічному редакторі Paint. Формувати вміння створювати прості графічні об’єкти та їх композиції, використовувати інструменти графічного редактора для створення зображень за власним задумом 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Підручник:</i> с. 117–125. <i>Робочий зошит:</i> с. 20. <i>Програмне забезпечення:</i> Microsoft Paint
20	<p>Про гномика Мудручка та інформацію</p> <ul style="list-style-type: none"> Інформація та повідомлення. Графічний редактор Paint. Інструменти “Прямокутник”, “Еліпс”. Створення графічних об’єктів з різними властивостями 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з поняттями “інформація”, “повідомлення”. Формувати уявлення про використання повідомлень для передачі інформації. Формувати навички роботи з інструментами “Прямокутник”, “Еліпс” графічного редактора Paint, створення графічних об’єктів з різними властивостями 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Підручник:</i> с. 58–62, 133–135. <i>Робочий зошит:</i> с. 21. <i>Програмне забезпечення:</i> Microsoft Paint

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
21	<p>Як людина отримує інформацію</p> <ul style="list-style-type: none"> Інформація та повідомлення. Отримання людиною інформації. Графічний редактор Paint. Інструмент “Багатокутник”. Команда “Очистити малюнок” 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати знання про органи чуття, за допомогою яких людина отримує інформацію про навколишній світ. Формувати навички роботи з інструментом “Багатокутник” графічного редактора Paint. Закріплювати навички створення графічних об’єктів з різними властивостями. Навчити використовувати команду “Очистити малюнок” 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 63–66, 133–135. Робочий зошит: с. 22. Програмне забезпечення: Microsoft Paint
22	<p>Що можна робити з інформацією</p> <ul style="list-style-type: none"> Інформаційні процеси: отримання, зберігання, обробка, передавання інформації. Графічний редактор Paint. Інструмент “Заливка”. Створення простих об’єктів та їх композицій 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати уявлення про інформаційні процеси (отримання, зберігання, обробка і передавання даних). Ознайомити з прикладами інформаційних процесів у навчальній діяльності та навколишньому світі. Формувати навички роботи з інструментом “Заливка” графічного редактора Paint. Закріпити навички створення графічних об’єктів з різними властивостями 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 67–73, 130–132. Робочий зошит: с. 23. Програмне забезпечення: Microsoft Paint
23	<p>Розповідь Мудручка, або інформаційні процеси</p> <ul style="list-style-type: none"> Інформаційні процеси. Пристрої, що використовуються для реалізації інформаційних процесів. Графічний редактор. Створення простих об’єктів та їх композицій 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити уявлення про інформаційні процеси (отримання, зберігання, обробка і передавання даних), їх роль і місце у навчальній діяльності та навколишньому світі. Формувати уявлення про пристрої, призначені для реалізації інформаційних процесів 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 67–73, 136–140. Робочий зошит: с. 24. Програмне забезпечення: Microsoft Paint

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
	<ul style="list-style-type: none"> Збереження, відкриття та друк зображення 	<ul style="list-style-type: none"> Навчити зберігати створені у графічному редакторі зображення (у файлі на Робочому столі або в папці, встановленій за замовчуванням), відкривати в графічному редакторі збережені зображення. Закріпити вміння працювати з інструментами графічного редактора Paint, створювати малюнки за власним задумом. Ознайомити з можливістю друкування створених малюнків 	
24	<p>Інформаційні процеси і комп’ютер</p> <ul style="list-style-type: none"> Інформаційні процеси. Роль комп’ютера у реалізації інформаційних процесів. Робота з комп’ютерною програмою на розвиток логічного мислення 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити уявлення про пристрої, призначені для реалізації інформаційних процесів. Ознайомити зі значенням комп’ютера для реалізації інформаційних процесів. Формувати уявлення про роль комп’ютерних мереж у передачі інформації. Розвивати логічне та алгоритмічне мислення, пам’ять, увагу, просторову уяву 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 74–78. Робочий зошит: с. 25. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Слово в лабіринті
25	<p>У школі детективів</p> <ul style="list-style-type: none"> Властивості інформації. Комп’ютерна підтримка вивчення математики 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з властивостями інформації. Закріпити розуміння сутності понять “інформація”, “повідомлення”, “інформаційні процеси”. Закріпити уявлення про роль різних пристроїв та комп’ютера у реалізації інформаційних процесів. Закріпити обчислювальні навички, набуті на уроках математики (додавання і віднімання в межах 100 з переходом через розряд) 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 74–78. Робочий зошит: с. 26. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Математичний космос

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
<i>Весняні канікули</i>			
26	Знайомтеся — клавіатура <ul style="list-style-type: none"> Клавіатура комп'ютера. Призначення основних клавіш. Алфавітно-цифрові клавіші. Введення українських літер і цифр у середовищі клавіатурного тренажера 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з різними групами клавіш клавіатури комп'ютера та їх призначенням. Формувати навички введення малих українських літер і цифр. Виховувати відповідальне ставлення до комп'ютерної техніки. Розвивати логічне та критичне мислення 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Підручник:</i> с. 43–46. <i>Робочий зошит:</i> с. 27. <i>Програмне забезпечення:</i> Сходинки до інформатики Плюс: Кіт-риболов
27	Вивчаємо клавіатуру <ul style="list-style-type: none"> Клавіатура комп'ютера. Призначення основних клавіш. Клавіші Shift та Caps Lock. Введення великих українських літер і розділових знаків у середовищі клавіатурного тренажера 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з клавішами Shift та Caps Lock, їх призначенням, особливостями використання. Формувати навички введення великих українських літер і розділових знаків. Розвивати мислення, творчу уяву 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Підручник:</i> с. 47–49. <i>Робочий зошит:</i> с. 28. <i>Програмне забезпечення:</i> Сходинки до інформатики Плюс: Кіт-риболов
28	Продовжуємо вивчати клавіатуру <ul style="list-style-type: none"> Клавіатура комп'ютера. Введення малих і великих українських літер і розділових знаків у середовищі клавіатурного тренажера. Виконання розвивальних завдань 	<ul style="list-style-type: none"> Удосконалювати вміння швидко і правильно вводити українські літери і знаки пунктуації. Розвивати алгоритмічне мислення, увагу 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Підручник:</i> с. 50–53. <i>Робочий зошит:</i> с. 29. <i>Програмне забезпечення:</i> Сходинки до інформатики Плюс: Кіт-риболов

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
29	Знову про клавіатуру <ul style="list-style-type: none"> Клавіатура комп'ютера. Введення українських слів у середовищі клавіатурного тренажера. Виконання розвивальних завдань 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати вміння використовувати клавіатуру для введення окремих українських слів. Розвивати логічне мислення, творчу уяву, увагу. Виховувати відповідальне ставлення до комп'ютерної техніки 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Підручник:</i> с. 54–56. <i>Робочий зошит:</i> с. 30. <i>Програмне забезпечення:</i> Сходинки до інформатики Плюс: Кіт-риболов
30	Листівка для Елзика <ul style="list-style-type: none"> Графічний редактор. Додавання тексту до зображення. Створення зображень за власним задумом 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити зі способом додавання фрагментів тексту до створеного зображення в графічному редакторі, поєднувати текстові та графічні об'єкти. Закріпити набуті на уроках української мови вміння складати вітальні тексти. Розвивати мовлення, фантазію. Виховувати ввічливість, щирість 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Підручник:</i> с. 141–142. <i>Робочий зошит:</i> с. 31. <i>Програмне забезпечення:</i> Microsoft Paint
31	Приголосні мають різний характер <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Об'єкти та їх класифікація. Комп'ютерна підтримка вивчення української мови. Тверді та м'які приголосні звуки 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити знання про об'єкти, їх властивості, класифікацію об'єктів. Повторити мовний матеріал про тверді та м'які, дзвінкі та глухі приголосні звуки. Розвивати вміння розпізнавати та правильно вимовляти приголосні звуки у словах. Закріпити навички фонетичного аналізу слів. Розвивати фонематичний слух, пам'ять. Поповнювати словниковий запас 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Підручник:</i> с. 147–150. <i>Робочий зошит:</i> с. 32. <i>Програмне забезпечення:</i> Сходинки до інформатики Плюс: Незвичайний поїзд

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
32	<p>Країни, мови яких ми вивчаємо</p> <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Інформація та інформаційні процеси. Короткі відомості про країни світу. Комп'ютерна підтримка вивчення іноземної мови 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити знання про інформацію та інформаційні процеси. Розширити знання про Англію, Німеччину, Францію. Закріпити знання лексичного матеріалу іноземної мови, яка вивчається. Удосконалювати навички користування клавішами зі стрілками. Розвивати просторову уяву, логічне мислення, увагу 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Підручник:</i> с.151–156. <i>Робочий зошит:</i> с. 33. <i>Програмне забезпечення:</i> Сходинки до інформатики Плюс: Ведмедик-поліглот
33	<p>Подорож країною Математики</p> <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Алгоритми та виконавці. Комп'ютерна підтримка вивчення математики. Додавання та віднімання в межах 100, табличне множення та ділення 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити знання про алгоритм, систему команд виконавця. Закріпити знання про послідовність виконання дій у математичних виразах. Закріпити навички обчислення математичних виразів на дві дії без дужок і з дужками. Закріпити навички користування клавішами зі стрілками. Розвивати просторову уяву, логічне мислення, увагу 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Підручник:</i> с.157–159. <i>Робочий зошит:</i> с. 34. <i>Програмне забезпечення:</i> Сходинки до інформатики Плюс: Курчата
34	<p>Лукаві “е” та “и”</p> <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Складові комп'ютера. Комп'ютерна підтримка вивчення української мови. Правила написання слів з ненаголошеними [е] та [и] 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити знання про складові комп'ютера, їх призначення. Закріпити знання правил написання слів з ненаголошеними [е] та [и] (слів, що перевіряються, та словникових слів). Збагачувати активний словник 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Робочий зошит:</i> с. 35. <i>Програмне забезпечення:</i> Сходинки до інформатики Плюс: Незнайко на містку

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
35 <i>(резервний час)</i>	<p>Ура! Канікули!</p> <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Сучасні комп'ютери та їх застосування. Робота з комп'ютерною програмою на підтримку розвитку зорової пам'яті 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити знання про використання комп'ютера у різних сферах діяльності людини. Закріпити уявлення про загальні правила роботи з комп'ютерними програмами. Розвивати зорову пам'ять, увагу 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Робочий зошит:</i> с. 36. <i>Програмне забезпечення:</i> Сходинки до інформатики Плюс: Магазин

Урок 3

З чого складається комп'ютер

Тема. Складові комп'ютера та їх призначення. Системний блок, пристрої введення-виведення. Миша. Наведення вказівника, вибір об'єктів.

Мета: ознайомити зі складовими комп'ютера (системний блок, пристрої введення (миша, клавіатура), виведення (монітор, принтер)), їх призначенням; формувати навички роботи з мишею (наведення вказівника, вибір об'єктів одинарним клацанням лівої та правої кнопки миші); формувати вміння виконувати алгоритм, складений для учня як для виконавця, перевіряти правильність алгоритму; розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення; виховувати прагнення свідомо дотримуватись правил безпечної роботи в комп'ютерному класі.

Тип уроку — урок засвоєння нових знань.

Додаткове обладнання: принтер, сканер, модем (або зображення цих пристроїв).

Програмне забезпечення: комп'ютерна програма “Сходинки до інформатики Плюс: Стрільці по яблуках”.

ХІД УРОКУ

I. Організаційна частина (1–2 хв)

Повторення правил безпечної поведінки в комп'ютерному класі (аналіз ситуацій).

- Хто з дітей порушив правила безпечного поводження з комп'ютером?
- Галинка вологою ганчіркою витерла пил з підвіконня, зі столу, з монітора комп'ютера.
- Сергійко взяв у товариша диск з новою грою. Гра виявилася дуже цікавою. Погравши 5 хвилини, хлопець вимкнув комп'ютер і пішов грати у футбол.
- Оля дуже полюбляє квіти. У її кімнаті вони стоять повсюди: на столі, на підвіконні.
- Підійшовши до комп'ютера, Дениско помітив, що його корпус відкритий. Він повідомив про це вчителя.

II. Розминка (3–4 хв)

- **Графічний диктант (робочий зошит, завдання 3).**

III. Повторення та закріплення раніше вивченого матеріалу (3–4 хв)

- **“Що вміє робити комп'ютер?” (робочий зошит, завдання 1).**
 - Поміркуйте, чого комп'ютер робити не може.
 - Чи потрібно, щоб ці дії виконував комп'ютер? Чому?
 - Яким діям ви хотіли б навчити комп'ютер майбутнього? Чому саме цим діям?

IV. Фізкультхвилинка (1–2 хв)

V. Робота над темою уроку (8–9 хв)

1. Створення проблемної ситуації.

— Поїзд складається з вагонів, речення зі слів, слово з букв. А з чого складається комп'ютер?

Діти висловлюють свої думки, діляться інформацією, яку довідалися, розглядаючи домашній комп'ютер та обговорюючи відкриті запитання разом з батьками.

— На сьогоднішньому уроці ми дізнаємося, з яких частин складається комп'ютер і для чого потрібні ці складові.

2. Читання статті підручника “ланцюжком” (с. 24–25).

3. Бесіда за темою уроку.

- Покажіть монітор. Для чого він потрібний?
- Де ви ще бачили монітори? Для чого їх використовують?
- Які побутові прилади, що є у вас вдома, мають складові, схожі на монітор? Як ви вважаєте, навіщо у цих приладах потрібні “монітори”?
- Як називається пристрій, за допомогою якого в комп'ютер можна вводити тексти?
- Пригадайте, які ще ви знаєте прилади, що мають клавіатуру (клавіші)?
- Який пристрій, окрім клавіатури, дає змогу керувати комп'ютером?
- За допомогою якого пристрою можна роздрукувати текст і малюнки на папері?
- Де у повсякденному житті ви бачили пристрої для друку текстів та зображень? Для чого такі пристрої застосовують?
- Люди яких професій часто використовують пристрої для друку? З якою метою?
- Як ви вважаєте, яке зображення краще сприймається — чорно-біле чи кольорове? А яке простіше відтворити на папері? Чому?
- Коли краще використовувати чорно-білий друк? Коли кольоровий?
- Який пристрій допоможе ввести в комп'ютер зображення з паперової фотографії або малюнка?
- Покажіть, де розташований “мозок” комп'ютера. Як цей блок називається?
- Як ви вважаєте, чому саме до системного блоку приєднані всі інші пристрої?
- Які із цих пристроїв називають пристроями введення?
- Які пристрої використовують для виведення інформації?
- За допомогою якого пристрою комп'ютер під'єднують до телефонної лінії, щоб обмінятися даними з іншими комп'ютерами, які знаходяться далеко?

ЗАУВАГИ ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ

Слід звернути увагу дітей на те, що пристрої, які вони бачать у комп'ютерному класі, можна часто зустріти у повсякденному житті. Монітори та клавіатури бачимо у банкоматах, автоматизованих довідниках тощо.

Схожі на складові комп'ютера пристрої використовують люди різних професій. Наприклад, касири у магазинах друкують чеки на придбані товари. Тож сфера застосування комп'ютерів та їх складових набагато ширше, ніж здається на перший погляд.

4. Закріплення набутих знань.

- “Дай мені ім'я” (робочий зошит, завдання 2).

VI. Фізкультхвилинка (1–2 хв)

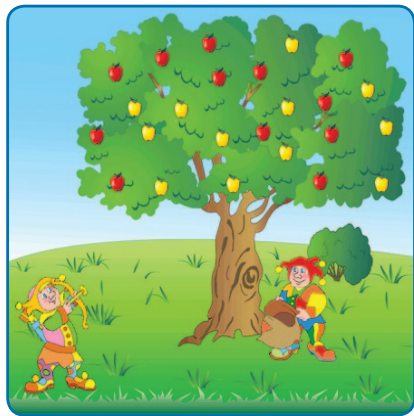
— Ми комп'ютера частини відшукали без проблем.
Ну, а зараз відпочинем, фізкультхвилинку проведем.
Нумо всі візьмемось в боки й пострибаєм, як сороки.
Нахилились вправо-вліво, а тепер вперед-назад.
Далі йдемо, як ведмеді, перевальцем, чап-чалап.
А тепер ви вже зайчата, ви — зайчата-стрибунці, довговухі молодці.
Ще в долоні поплескали і руками помахали.
Всі ми гарно відпочили і за парти тихо сіли.

VII. Робота з комп'ютером (15 хв)

1. Повторення правил безпечної поведінки під час роботи з комп'ютером (за плакатами).
2. Інструктаж учителя. Ознайомлення з маніпулятором “миша” та з комп'ютерною програмою “Стрільці по яблуках”.

— Сьогодні ми навчимося користуватися комп'ютерною мишею та допоможемо веселим скоморохам зібрати яблука. Яблука ростуть високо, а тому дістати їх можна тільки влучним пострілом з лука. Керуємо стрільцями за допомогою миші. Долоня правої руки лежить на миші: вказівний палець на лівій кнопці, а середній на правій. Коли пересуваємо мишу по килимку, по екрану рухається стрілка-вказівник. Її слід навести на яблуко — прицілюємося. Клацнувши вказівним пальцем лівої кнопки миші, подаємо стрільцю команду зробити постріл.

Учитель перевіряє, що кожен з учнів правильно тримає руку на миші.



3. Самостійна практична робота учнів.

Етап 1. Відпрацювання навички наведення вказівника та клацання лівої кнопки миші.

На екрані лише стрілець із жовтими стрілами (стоїть зліва). Яблука на дереві жовтого кольору.

Учитель уважно спостерігає за роботою учнів, за тим, як лежить рука кожного на маніпуляторі, виправляє та допомагає.

4. Релаксація.

5. Продовження практичної роботи.

Етап 2. Використання правої кнопки миші.

Яблука на дереві червоні. З'являється другий стрілець із червоними стрілами. Він стріляє по червоних яблуках. Лівий стрілець у цей час “відпочиває”.

— Тепер попрацюємо середнім пальчиком, який лежить на правій кнопці миші. Ця кнопка буде керувати стрільцем з червоними стрілами, який стоїть справа.

Учні відпрацьовують навички наведення вказівника та вибору об'єктів клацанням правої кнопки миші. Учитель за потреби допомагає.

Етап 3. Використання лівої та правої кнопок миші.

Обидва стрільці активні, яблука на дереві й жовті, й червоні.

— Зараз користуємося двома кнопками миші по черзі. Ліва кнопка керує стрільцем, який зліва, а права — тим, що справа. Лівий стрілець (з жовтими стрілами) здатний влучити тільки у жовті яблука, а правий (з червоними) — тільки у червоні.

ЗАУВАГИ ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ

Програма “Стрільці по яблуках” демонструє, як пристрій “миша” дає змогу користувачеві керувати комп'ютером. Коли учень натискає кнопку миші, стрілець прицілюється, а коли відпускає її — робить постріл. (Після пострілу слід дочекатися, доки стрілець приготується, і тільки тоді робити наступний постріл).

Стежити за стрілкою-вказівником учневі допомагають стрільці. Тож якщо дитина “загубила” вказівник (не може знайти його на екрані), порадьте їй простежити за напрямком, в якому дивиться стрілець.

Клавіша “Пропуск” використовується, щоб розпочати роботу програми, а також щоб перевести певний етап гри та розпочати його знову.

Учитель може в будь-який момент перейти до іншого етапу, натиснувши клавішу з цифрою “1”, “2” або “3”, відповідно до номера етапу. Цим варто скористатись, якщо хтось з учнів не встиг завершити завдання одного з етапів гри, а треба перейти до наступного.

VIII. Підсумок уроку (2–3 хв)

Гра “Добери слово”.

- Пристрій, який має екран, — це ... (монітор).
- Роздруковує тексти і малюнки на папері ... (принтер).
- Ввести в комп'ютер зображення з фотографії допомагає ... (сканер).
- Всі комп'ютерні пристрої під'єднані до головного, який називається ... (системний блок).
- Для передачі інформації від одного комп'ютера до іншого, який знаходиться далеко, використовують ... (модем).

IX. Домашнє завдання (1–2 хв)

- ❗ Поміркуйте, чи всі складові комп'ютера ми розглянули на уроці. Де вони можуть ховатися?

Урок 4

Ще про складові комп'ютера

Тема. Складові комп'ютера та їх призначення. Пам'ять, процесор. Миша. Наведення вказівника, переміщення об'єктів.

Мета: ознайомити зі складовими комп'ютера (пам'ять, процесор), їх призначенням; закріпити навички наведення вказівника на об'єкт; ознайомити з операцією перетягування об'єкта за допомогою миші; виховувати в дітей прагнення свідомо дотримуватись правил безпечної роботи в комп'ютерному класі; розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення.

Тип уроку — комбінований.

Додаткове обладнання: модуль оперативної пам'яті, процесор, жорсткий диск (або їх зображення), флеш-накопичувач, CD- та DVD-диски.

Програмне забезпечення: комп'ютерна програма “Сходинки до інформатики Плюс: Лісова галявина”.

ХІД УРОКУ

I. Організаційна частина (1–2 хв)

II. Виконання розвивальних завдань (1–2 хв)

- “Визнач закономірність розташування предметів у таблиці” (робочий зошит, завдання 2).

III. Повторення та закріплення раніше вивченого матеріалу (3–4 хв)

- “Які пристрої можна підключити до системного блоку?” (робочий зошит, завдання 1).

Відповідь: монітор, клавіатура, миша, колонки, навушники, принтер, сканер — усього 7.

IV. Фізкультхвилинка (1–2 хв)

V. Робота над темою уроку (11–12 хв)

1. Бесіда за відкритим запитанням.

— Сьогодні на уроці ми дізнаємося ще про кілька складових комп'ютера. Як ви вважаєте, де вони заховалися?

Учитель вислуховує відповіді дітей і коментує їх.

2. Читання статті підручника в особах (с. 29).

3. Бесіда за змістом прочитаного.

- Покажіть системний блок. Які пристрої підключаються до нього?
- Які пристрої заховані всередині системного блоку?
- Для чого призначений процесор? Чи може комп'ютер обійтися без нього? Чому?
- Для чого потрібна пам'ять комп'ютера? Як ви вважаєте, чим вона схожа на пам'ять людини? Чим відрізняється?
- Які носії інформації ви знаєте? Які з них використовує ваша родина?
- Як вам здається, чи є зв'язок між розміром носія інформації та кількістю даних, які він може зберігати?
- Поміркуйте, в яких приладах навколо вас може бути процесор, пам'ять. Доведіть свою думку.
- Порівняйте механічний та електронний будильники.

ЗАУВАГИ ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ

Під час бесіди учні доходять висновку, що будь-який електронний прилад, який обробляє дані, містить процесор, а також пам'ять для збереження цих даних. Наприклад, кондиціонер запам'ятовує встановлений температурний режим. Пральна машина-автомат працює за програмою, яку виконує процесор.

VI. Фізкультхвилинка (1–2 хв)

- | | |
|-----------------------------|----------------------------|
| — Швидше з нами на зарядку! | І знову вгору потягніться. |
| Розрахуйтеся по порядку, | Іще крокуем, як солдати, |
| Вліво, вправо нахиліться, | Щоб на уроці не дрімати. |
| До сонечка потягніться. | Ну от, ми добре відпочили |
| Тепер на місці покрутіться | І до роботи приступили. |

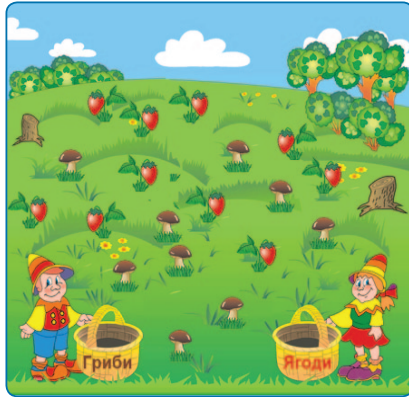
VII. Робота з комп'ютером (15 хв)

1. Повторення правил безпечної поведінки під час роботи з комп'ютером (за плакатами).

2. Інструктаж учителя. Ознайомлення з програмою “Лісова галявина”.

— Перед вами — галявина, на якій ростуть гриби та ягоди. Два веселих гномики прийшли їх збирати. Подивіться уважно, що росте на галявині. Що збиратимуть хлопчик і дівчинка? Як ви вважаєте, чого на галявині більше — грибів чи суниць? Спробуйте відповісти не рахуючи. Порахуйте, скільки грибів. А скільки суниць? Перевірте свою відповідь на попереднє запитання.

— Допоможімо гномикам збирати гриби та ягоди. Хлопчик збирає гриби, а дівчинка — ягоди.



— Використовуємо тільки ліву кнопку миші. Наведіть вказівник на гриб. Вказівник змінився — перетворився на долоньку (☞). Тепер гриб можна зірвати. Натискаємо вказівним пальцем ліву кнопку миші й не відпускаємо. Вказівник знову змінився (☞) — узяли гриб. Тримаючи кнопку миші натиснутою, перетягуємо гриб до лівого кошика. Кошик засвітився, а вказівник знову змінив вигляд (☞). Тепер відпустіть кнопку миші — гриб опинився у кошику.

Якщо ви спробуєте покласти гриб або ягоду не в той кошик, вигляд вказівника (☞) вкаже вам на помилку.

3. Самостійна практична робота учнів.

Учні самостійно працюють з програмою, закріплюючи навичку наведення вказівника на об’єкт та відпрацьовуючи операцію перетягування об’єкта. Учитель за необхідності консультує і надає допомогу.

4. Релаксація.

Вправа 1. Рухи очима вправо-вліво, вгору-вниз (по 5 разів).

Вправа 2. Кліпання очима.

5. Продовження практичної роботи.

ЗАУВАГИ ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ

Програма “Лісова галявина” ознайомлює учнів з можливостями використання миші для перетягування об’єктів (операцією “перетягни й кинь”), демонструє, що вказівник може набувати різного вигляду і таким чином підказувати, в якому стані перебуває програма і які операції можна виконувати з об’єктом за допомогою миші.

На початку гри на галявині по 12 грибів та ягід. Числа на кошиках показують кількість успішно “зібраних” грибів та ягід.

Клавіша “Пропуск” використовується, щоб розпочати роботу програми, а також щоб перервати гру та запустити її знову.

VIII. Підсумок уроку (1–2 хв)

- Назвіть всі складові комп’ютера, які ви знаєте, та їх призначення.
- Які з них знаходяться всередині системного блоку?
- Як ви вважаєте, без яких складових комп’ютер буде працювати, а без яких — ні?

IX. Домашнє завдання (1–2 хв)

- ! 1. Поміркуйте, які пристрої можна використовувати для обчислень, передавання інформації, друку тощо.
2 (за бажанням). “Розгадай ребуси” (робочий зошит, завдання 3).

Урок 5 Комп’ютери бувають різні

Тема. Комп’ютери у повсякденному житті. Цифрові пристрої. Миша. Наведення вказівника, вибір об’єктів, одинарне та подвійне клацання лівої кнопки миші.

Мета: формувати вміння розпізнавати пристрої, що використовуються для обчислення, обробки текстів і зображень, передавання інформації; формувати і відпрацьовувати навички роботи з мишею (наведення вказівника, одинарне та подвійне клацання лівої кнопки миші); виховувати наполегливість у досягненні мети; розвивати увагу, пам’ять, логічне мислення.

Тип уроку — комбінований.

Програмне забезпечення: комп’ютерна програма “Сходинки до інформатики Плюс: Мильні бульки”.

ХІД УРОКУ

I. Організаційна частина (1–2 хв)

II. Розминка (2 хв)

- “Збери намисто” (робочий зошит, завдання 3).

III. Повторення та закріплення раніше вивченого матеріалу (3 хв)

- “Складові комп’ютера?” (робочий зошит, завдання 1).

— Людям яких професій найбільш потрібний сканер (принтер)? Чому?

IV. Фізкультхвилинка (1–2 хв)

V. Робота над темою уроку (10 хв)

Бесіда за відкритим запитанням домашнього завдання про пристрої, які використовують для обчислень, передавання інформації, друку тощо.

1. Розповідь учителя за матеріалом статті підручника (с. 17–21).