

Серія «Мій конспект»
Заснована 2008 року

О. Л. Білецька

Інформатика

(за підручником Г. В. Ломаковської, Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінда, Ф. М. Рівкінд)

3
клас

Харків
Видавнича група «Основа»
2015

УДК 37.016
ББК 74.263.2
Б61

Білецька О. Л.
Б61 Інформатика. 3 клас (за підручником Г. В. Ломаковської, Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінда, Ф. М. Рівкінд). — Х. : Вид. група «Основа», 2015. — 78, [2] с. — (Серія «Мій конспект»).

ISBN 978-617-00-2377-3.

Видання «Мій конспект» — це нова серія посібників, які ставлять на меті надати допомогу вчителю в підготовці до уроку. Автор пропонує базову основу, використовуючи яку, кожен учитель може створити власний конспект уроку.

Посібник розрахований на вчителів загальноосвітніх закладів, які працюють у 2 класі за новою навчальною програмою «Сходинки до інформатики» для учнів 2–4 класів.

УДК 37.016
ББК 74.263.2

ISBN 978-617-00-2377-3

© Білецька О. Л., 2015
© ТОВ «Видавнича група «Основа», 2015

ПЕРЕДМОВА

Пропонований посібник призначений для вчителів, які викладають інформатику в 3 класі за програмою курсу «Сходинки до інформатики» відповідно до підручника Ломаковська Г. В., Проценко Г. О., Ривкінд Й. Я., Ривкінд Ф. М. Сходинки до інформатики. — К. : Вид. дім «Освіта», 2013.

Основна мета посібника — надати допомогу вчителю в підготовці до проведення уроків. У наведених конспектах подається навчальна, розвивальна та виховна цілі, тип уроку. Передбачено місце для запису програмного забезпечення, залежно від наявного програмного забезпечення в комп'ютерному кабінеті та передбаченого підручником. Бажаною умовою є наявність у школі швидкісного каналу підключення до інтернету.

Змістова частина конспектів уроків має заголовок «Хід уроку». Тут відображено: етапи уроку; зміст навчального матеріалу, що виноситься на урок; систему типових завдань, необхідних для досягнення дидактичної мети.

Розробляючи плани-конспекти уроків, автор дбав про те, щоб систематично перевірявся рівень засвоєння учнями матеріалу, вивченого на попередніх уроках. Для цього в конспектах пропонується різноманітні форми організації учнів на етапі актуалізації опорних знань.

Значна увага приділена етапу мотивації навчальної діяльності учнів.

Кожен урок проводиться з використанням комп'ютера. Тому вчителю слід заздалегідь створити на дисках комп'ютерів папки, у яких учні зберігатимуть власні роботи. Слід враховувати, що для учнів 3 класів час безперервної роботи з екраном комп'ютера, визначений Державними санітарними правилами і нормами, складає 15 хвилин. Тому обсяг практичного завдання учитель добирає самостійно, виходячи з можливостей свого класу.

Проведення організаційного етапу, перевірку домашнього завдання та підбиття підсумків уроку вчитель планує залежно від особливостей класу, методів роботи, власного досвіду.

Автор сподівається, що вчителі не формально використовуватимуть матеріали посібника, а візьмуть їх за основу і творчо доповнять пропонувані поурочні конспекти, враховуючи особливості кожного класу та власні методи роботи.

III. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАНЬ

Гра «Снігова куля»

Учитель пропонує учням назвати, які бувають комп'ютери. Наприклад: перший учень називає стаціонарний комп'ютер; другий — стаціонарний комп'ютер, ноутбук; третій — стаціонарний комп'ютер, ноутбук, кишеньковий комп'ютер. Таку саму гру можна провести, пригадуючи основні пристрої комп'ютера.

IV. ПОВТОРЕННЯ ВИВЧЕНОГО МАТЕРІАЛУ (З ДЕМОНСТРУВАННЯМ)

План повторення теми

1. Повторення правил з техніки безпеки.
2. Ознайомлення з підручником «Сходинок до інформатики. 3 клас».
3. Види сучасних комп'ютерів.
4. Пристрої, з яких складається комп'ютер.

V. ФІЗКУЛЬТХВИЛИНКА

Встало вранці ясне сонце, зазирнуло у віконце.
Ми до нього потяглися, за промінчики взялися.
Будем дружно присідати, сонечко розвеселяти.
Встали — сіли, встали — сіли, от уже й розвеселили,
Нумо всі, нумо всі потанцюймо по росі!

VI. ЗАСВОЄННЯ НОВИХ ЗНАНЬ, ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ

1. Робота з підручником: с. 10, запитання і завдання: 4–6. _____

2. Робота з додатковим матеріалом: _____

3. Додаткові завдання

Назвіть зайве слово. Поясніть, чому воно зайве.
Принтер, *сканер*, монітор, колонки.
Сканер, клавіатура, мікрофон, *монітор*.
Мікрофон, монітор, миша, *принтер*.

4. Робота за комп'ютером. Інструктаж з техніки безпеки

- 1) Ввімкніть комп'ютер.
- 2) Знайдіть значок програми Tux Paint та запустіть програму.
- 3) Виконайте практичне завдання з підручника на с. 9.
- 4) Вимкніть комп'ютер.

VII. ВПРАВИ ДЛЯ ОЧЕЙ

Кажуть очі, що втомились, в монітор вони дивились.
Я очам допоможу, вліво, вправо поведжу,
Потім проведу по колу — будуть очі всі здорові!

Учні виконують тільки рухи очима вправо та вліво, не рухаючи головою.

VIII. ПІДСУМКИ УРОКУ

Закінчіть речення.
— Сьогодні на уроці я пригадав...
— Було важко...
— Я зрозумів, що...

IX. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

Дата _____

Клас _____

УРОК 2

У СВІТІ ІНФОРМАЦІЇ

Цілі:

навчальна: пригадати, що таке інформація та інформаційні процеси; пригадати правила роботи з комп'ютером; _____

розвивальна: розвивати логічне мислення, увагу, пам'ять, зв'язне мовлення, навички самостійної роботи на комп'ютері; _____

виховна: виховувати уміння узагальнювати, міркувати, відповідальність, самостійність, зацікавленість предметом «інформатика». _____

Тип уроку: розвитку і закріплення знань, умінь та навичок.

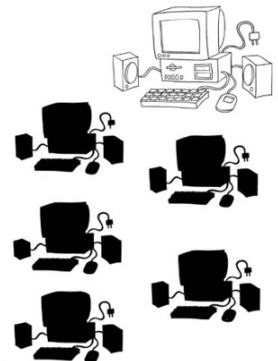
Обладнання та наочність: дошка, комп'ютери, проектор або мультимедійна дошка, робочий зошит, підручник. _____

Програмне забезпечення: комп'ютерна гра для розвитку логічного мислення. _____

Хід уроку

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

1. Привітання.
2. Повторення правил з техніки безпеки в комп'ютерному кабінеті.



II. Актуалізація опорних знань

Знайдіть правильну тінь від комп'ютера. Назвіть пристрої, з яких складається комп'ютер на рисунку.

III. ПОВТОРЕННЯ ВИВЧЕНОГО МАТЕРІАЛУ

План роботи

1. Інформація.
2. Інформаційні процеси.

IV. ЗАСТОСУВАННЯ ЗНАНЬ, УМІНЬ ТА НАВИЧОК

1. **Робота з підручником:** с. 15, запитання і завдання 4, 5, 7. _____

2. **Робота з додатковим матеріалом:** _____

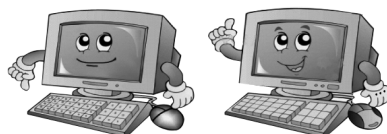
3. Додаткові завдання

1) *Робота в групах*

Складіть запитання до кросворду:

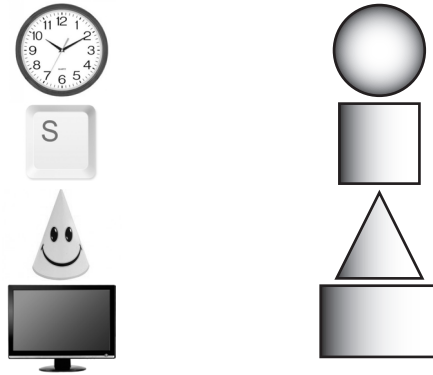
2) *Робота в парах*

Знайдіть відмінності між комп'ютерами:



4. Завдання для розвитку логічного мислення

1. З'єднай рисунок з відповідною геометричною фігурою. Запиши назви цих фігур.



2. Заповни магічний квадрат (сума чисел по горизонталі та діагоналі має дорівнювати 15).

2		
	5	
4		

Відповідь.

2	7	6
9	5	1
4	3	8

V. ФІЗКУЛЬТХВИЛИНКА

А ми зовсім не втомились! Вправо, вліво подивились,
Встали. Спинку розігнули, руки вгору підтягнули.
Опустили їх на боки та надули свої щоки.
Видихнули та присіли. Підстрибнули і на місце сіли.

VI. ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ ТА НАВИЧОК

Робота за комп'ютером. Інструктаж з техніки безпеки

Робота з програмою для розвитку логічного мислення: с. 14 підручника.

VII. ВПРАВИ ДЛЯ ОЧЕЙ

Поглянемо вправо, поглянемо вліво, і вгору, й додолу, і навкруги,
Від праці очі нехай відпочинуть, зарядку для них я зроблю разів три!

VIII. ПІДСУМКИ УРОКУ

Фронтальне опитування

1. Що вивчили на уроці?
2. Чого навчились під час роботи за комп'ютером?
3. Що сподобалось на уроці? Що було важко на уроці?
4. Вкажіть слова, які пов'язані за змістом, і поясніть, як ці слова пов'язані.
(Наприклад, персональний — комп'ютер):
 - плоский — монітор, сканер, миша, принтер;
 - кольоровий — принтер, миша, системний блок;
 - лазерний — принтер, системний блок, процесор;
 - системний — блок, миша, клавіатура;
 - керує — миша, клавіатура, монітор, колонки, мікрофон;
 - вказує — курсор, сканер, мікрофон, принтер, монітор.

IX. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ