

УДК 37.016
ББК 74.263.2

Табарчук І. В., Плужник Н. І.

Т12 Усі уроки інформатики. 3 клас / Табарчук І. В., Плужник Н. І. — Х. : Вид. група «Основа», 2015. — 256 с. (Серія «Усі уроки»)

ISBN 978-617-00-2504-3.

Пропоновані конспекти уроків розроблено до програми «Інформатика. 2-4 класів. Навчальна програма для загальноосвітніх навчальних закладів» для учнів 3 класів, що рекомендована до використання в навчально-виховному процесі в початковій школі. Конспекти уроків з інформатики в 3 класі розроблені відповідно до вікових особливостей учнів. Розробки уроків містять завдання для розвитку логічного мислення, практичні роботи, хвилинки релаксації, домашні завдання тощо.

Для вчителів інформатики та вчителів початкової школи, які викладають предмет інформатика.

**УДК 37.016
ББК 74.263.2**

Навчальне видання

**ТАБАРЧУК Ірина Вікторівна
ПЛУЖНИК Наталя Іванівна**

УСІ УРОКИ ІНФОРМАТИКИ. 3 КЛАС

Навчально-методичний посібник

Головний редактор *Г. О. Новак*

Коректор *О. М. Журенко*

Технічний редактор *О. В. Лебедєва*

Підп. до друку 28.07.2015. Формат 60-90/16. Папір газет.
Гарнітура Шкільна. Друк офсет. Ум. друк. арк. 13. Зам. № 15-09/14-05.

ТОВ «Видавнича група «Основа»».

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 2911 від 25.07.2007.

Україна, 61001 Харків, вул. Плеханівська, 66.

Тел. (057) 7319632. Email: math@osnova.com.ua

Віддруковано з готових плівок ТОВ «Тріада Принт»

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 1870 від 16.07.2007.

Харків, вул. Киргизька, 19. Тел.: (057) 7579816, 7579815.

ISBN 978-617-00-2504-3

© Табарчук І. В., Плужник Н. І., 2015
© ТОВ «Видавнича група «Основа»», 2015

ЗМІСТ

Передмова

Орієнтовне календарно-тематичне планування.

Інформатика. 3 клас	7
Повторення, узагальнення і систематизація навчального матеріалу за 2 клас	15
Урок № 1. Знову в комп'ютерному кабінеті. Повторення вивченого в 2 класі	15
Урок № 2. Повторюємо основні правила роботи за комп'ютером	23
Інформаційні процеси і комп'ютер	30
Урок № 3. Способи подання повідомлень	30
Урок № 4. Носії повідомлень. Дані	36
Урок № 5. Опрацювання та зберігання даних за допомогою комп'ютера. Поняття про символи та їх кодування	41
Урок № 6. Кодування та декодування повідомлень	48
Файли та папки.	
Вікна та операції над вікнами	55
Урок № 7. Поняття файлу та папки. Вкладені папки. Перегляд вмісту папок	55
Урок № 8. Файли та папки. Правила іменування та операції з ними	62
Урок № 9. Вікна. Основні об'єкти вікна. Операції над вікнами	69
Урок № 10. Меню. Контекстне меню. Різні способи запуску програм на виконання	75
Пошук даних в інтернеті	80
Урок № 11. Комп'ютерна мережа	80
Урок № 12. Глобальна мережа Інтернет	86
Урок № 13. Всесвітнє павутиння. Веб-сторінки, їх адреси та гіперпосилання	93
Урок № 14. Ознайомлення з програмою-браузером	98
Урок 15. Правила пошуку даних в Інтернеті	104
Урок 16. Авторське право та Інтернет. Безпечна робота в Інтернеті	112
Робота з презентаціями	120
Урок № 17. Поняття презентації. Презентація та слайди	120
Урок № 18. Середовище редактора презентацій	125
Урок 19. Робота зі слайдами: додавання та переміщення. Поняття шаблону [та макету] слайда	131
Урок 20. Текстові та графічні об'єкти слайдів. Переміщення об'єктів на слайді, створення та редагування текстових об'єктів	136

Урок 21. Робота із зображеннями на презентації. Додавання зображень та тексту	142
Урок 22. Етапи створення презентацій	148
Урок 23. Створення фотоальбому. Узагальнювальний урок за темою	155
Алгоритми і виконавці	164
Урок 24. Алгоритми, команди та виконавці	164
Урок 25 (за підручником О.В. Коршунової). Середовище виконання алгоритмів. Знайомство з <i>Рудим котом</i>	171
Урок 25 (за підручником Г.В. Ломаковської та ін.). Виконання алгоритмів у середовищі <i>Скретч</i>	176
Урок 26 (за підручником О.В. Коршунової). Складання скриптів у середовищі <i>Скретч</i>	181
Урок 26 (за підручником Г.В. Ломаковської та ін.). Складання алгоритмів для виконавців. Алгоритми у навчанні	187
Урок 27 (за підручником О.В. Коршунової). Складання алгоритмів для виконавців у середовищі <i>Скретч</i>	192
Урок 27 (за підручником Г.В. Ломаковської та ін.). Алгоритми в нашому житті	198
Урок 28 . Складання алгоритмів для виконавців. Словесне подання алгоритму	204
Створення проектів	212
Урок 29. Створення проекту	212
Уроки 30–32. Робота над проектом	216
Повторення і систематизація навчального матеріалу	221
Урок 33. Повторення матеріалу тем «Пошук даних в Інтернеті» та «Робота з презентаціями». Складання презентації з використанням ресурсів Інтернет	221
Урок 34. Повторення теми «Алгоритми і виконавці»	228
Урок 35. Повторення вивченого в 3 класі. Урок-казка	235
Додаток 1	242
Додаток 2	247
Додаток 3	249
Додаток 4	250
Додаток 5	253
Додаток 6	254

ПЕРЕДМОВА

*«Машини повинні працювати.
Люди повинні думати»
Принцип компанії ІВМ*

Шановні колеги

Вашій увазі пропонується видання, яке на своїх сторінках надає вчителю інформатики розгорнуті плани-конспекти уроків інформатики для 3-х класів загальноосвітніх навчальних закладів. Запропоновані матеріали повністю відповідають чинній програмі з інформатики та призначені допомогти вчителю інформатики, який працює за одним із двох чинних підручників для 3 класу: за підручником Ломаковської Г. В., Проценко Г. О., Ривкінд Й. Я., Рівкінд Ф. або за підручником Коршунової О. В.

Посібник містить такі навчальні матеріали для вчителя: календарно-тематичне планування, розробки уроків та додатки. Курс, відповідно до програми з інформатики, розрахований на 35 годин (1 год. на тиждень). Автори пропонують розробки уроків, які проходять у комп'ютерному кабінеті, що працює під керівництвом ОС Windows за умови наявності підключення комп'ютерів до мережі Інтернет. При цьому передбачається доступ учнів до комп'ютерів під час уроку в межах санітарних норм перебування за монітором персонального комп'ютера.

Розробки уроків побудовано відповідно до положень сучасної дидактики та психолого-педагогічних особливостей учнів молодшого шкільного віку. У планах-конспектах ретельно прописана мета кожного уроку, означено його тип, наведено орієнтовну структуру уроку, указано обладнання, необхідне для реалізації мети уроку. Структура представлених конспектів уроків відображає етапи уроку; зміст навчального матеріалу, що виноситься на урок; систему типових завдань, необхідних для досягнення дидактичної мети; також у конспектах вказані особливості підбиття підсумків уроку та рефлексії; значна увага приділена етапу мотивації навчальної діяльності учнів. Організаційний етап кожного уроку представлено віршованим елементом для психологічного налаштування учнів на роботу на уроці. Для вивчення теоретичного матеріалу

пропонуються різноманітні методи і форми, перевірені на практиці. Вправи для засвоєння теоретичного матеріалу подані у формі ігрових завдань, у вигляді тестів і малюнків. Інколи конспект уроку містить кросворд чи інше завдання, яке перевіряє рівень творчого мислення учнів – такі завдання завжди супроводжуються відповідями, наведеними у розробці уроку нижче самого завдання.

Позитивною особливістю посібника є методичні поради вчителю щодо організації деяких елементів та прийомів роботи з учнями, які розкривають психологічні та методичні сторони цих прийомів, а також дають змогу молодим учителям інформатики здійснювати навчання учнів більш професійно.

Розробляючи плани-конспекти уроків, автори дбали про те, щоб систематично перевірявся рівень засвоєння учнями матеріалу, вивченого на попередніх уроках. Для цього в конспектах уроків пропонуються різноманітні форми організації учнів на етапі актуалізації опорних знань. Учитель може використовувати весь матеріал методичного посібника або його частину залежно від рівня навченості учнів та їх особливостей.

Автори сподіваються, що вчителі не формально використовуватимуть матеріали посібника, а візьмуть їх за основу і творчо доповнять запропоновані поурочні конспекти, ураховуючи особливості кожного класу та власних методів роботи.

Посібник містить ряд скорочень та позначень:

- Очікувана відповідь учнів показана в дужках *курсивом*.
- Знаком * позначені творчі домашні завдання, що не є обов'язковими.
- Звернення до підручників у конспектах уроків позначено таким чином:
 - позначкою **К** вказано роботу з підручником Коршунової О. В.
 - позначкою **ЛПРР** – роботу з підручником Ломаковської Г. В., Проценко Г. О., Ривкінд Й. Я., Ривкінд Ф.

Допитливих Вам учнів та нескінченного творчого натхнення!

ПОВТОРЕННЯ, УЗАГАЛЬНЕННЯ І СИСТЕМАТИЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ ЗА 2 КЛАС

УРОК № 1

ТЕМА. ЗНОВУ В КОМП'ЮТЕРНОМУ КАБІНЕТІ. ПОВТОРЕННЯ ВИВЧЕНОГО В 2 КЛАСІ

Цілі:

- ✓ **навчальна:** акцентування уваги учнів на потребі дотримання правил безпечної роботи та поведінки в комп'ютерному кабінеті; повторення основних понять змістових ліній з матеріалу за 2 клас; застосування навичок обробки графічної інформації засобами графічного редактора; застосування навичок роботи з мишею та клавіатурою;
- ✓ **розвивальна:** розвиток смислової та зорової пам'яті, логічного мислення та початкових навичок систематизації отриманих раніше знань; розвиток предметного мовлення, уваги; розвиток пізнавальних інтересів;
- ✓ **виховна:** виховання вміння зосереджено слухати; формування бережливого ставлення до обладнання комп'ютерного кабінету; виховання відповідальності за результати власної праці на уроці; виховання взаємодопомоги; виховання інформаційної культури.

Тип уроку: повторення та узагальнення навчального матеріалу.

Обладнання та наочність: комп'ютери, підручники, робочі зошити, електронний графічний редактор, паперові зображення тематичних «кошиків», картки з термінами інформатики, аркуші і з завданням (див. урок далі), файли з завданнями для роботи учнів у графічному редакторі, картки-смайлики для рефлексії.

Програмне забезпечення: графічний редактор Paint.

ХІД УРОКУ

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ ЕТАП

Знову ви прийшли в цей клас —
Тут комп'ютери у нас
Допоможуть вам, малята,
Інформатику вивчати.

Учні заходять до кабінету інформатики, але вчитель зупиняє їх біля дверей, надаючи можливість розглянути кабінет, розташування стільців, комп'ютерів, засоби наочності.

II. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАТЬ

Бліцопитування (ще стоячи біля дверей кабінету)

— Вітаю вас, діти, знову в кабінеті інформатики. Хтось може мені сказати, що ми робили в цьому кабінеті минулого року? *(Діти найчастіше відповідають «вчилися інформатики»).*

— Які прилади нам допомагали вчитися інформатики? *(Комп'ютери)*

— Звісно, ви праві! А чи можете ви мені нагадати, яких правил потрібно дотримувати, знаходячись у кабінеті інформатики? *(Діти пригадують правила техніки безпечної роботи та поведінки в комп'ютерному кабінеті, учитель керує процесом «пригадування» і тих, хто відповів правильно, розсаджує за парти.)*



Методична порада

Існує багато способів розсаджувати дітей за парти, але на першому уроці слід розсадити дітей так, як вони сидітимуть ще деякий час — найменше навчальну чверть. Тому наведемо деякі з них (враховуючи медичні рекомендації щодо зору та зросту учнів).

Вправа «Знайди такий самий»

Під час відповіді учня на запитання вчителя (на нашому уроці — під час називання учнем правила безпечної роботи та поведінки в комп'ютерному кабінеті), він отримує кольорову геометричну фігуру. Дитина має знайти таку саму на парті (яку туди заздалегідь поклав учитель). Та партя, на якій лежить відповідна фігура, і є його майбутнім робочим місцем. Таким чином, поки інші згадують правила, дитина, яка вже відповіла, самостійно сідає на своє місце, не заважаючи іншим. Так само працюють наклейки-стікери з відповідними зображеннями на партах; роздруковані зображення пристроїв комп'ютера тощо.

Вправа «Знайди половинку»

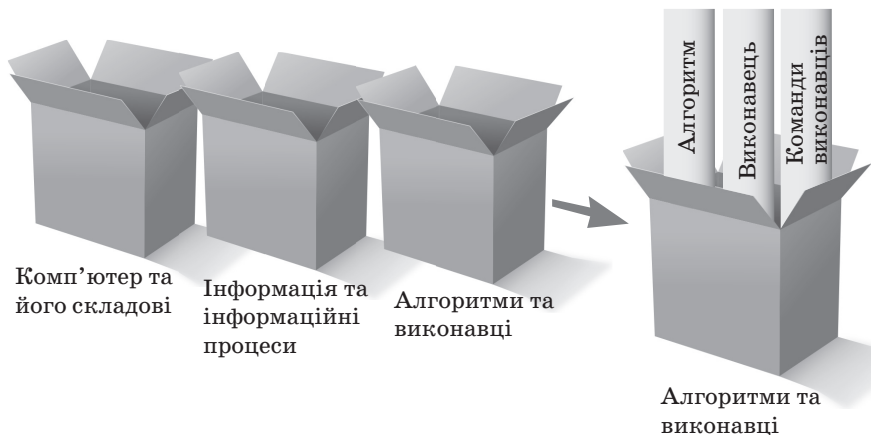
За правильну відповідь на запитання учень також отримує зображення (наклейку, стікер, смайлик тощо), але не ціле, а лише його половинку. Друга половинка чекає його на парті. Доречним прикладом такого зображення є частини зображень пристроїв комп'ютера, частини зображень інтерфейсу програм, що вже вивчили (наприклад, *Блокнота, Калькулятора, Графічного редактора*, зменшене зображення Робочого столу Windows, а також частини зображень клавіш *Shift, Delete, Enter* чи просто частини комп'ютерних термінів, які вже вивчили у 2 класі).

— Чудово! Усі знайшли місце. Запам'ятайте свої місця, на яких ви працюватимете на нашому уроці.

Вправа «Асоціативний кошик»

— Як називається предмет, який ми з вами вивчаємо? (*Інформатика*)

— Так, минулого року ми вивчали на уроках інформатики деякі теми та поняття. Вони були зібрані в кошики — теми, та ось у мене все переплуталося. Допоможіть мені скласти терміни інформатики (*картки*) до відповідного тематичного кошика (*на дошці*).



Методична порада

Такі кошики вчитель готує заздалегідь (це можуть бути роздруковані зображення кошиків або просто пластикові файли з відповідними назвами — головне, щоб туди можна було «покласти» картки з термінами). Учитель скотчем або магнітами закріплює на дошці кошики, а учням пропонує витягти з купи карток одну з терміном та визначити, що він означає та до якого кошика його слід покласти. Далі учень, який першим відповів правильно, розміщує цю картку до вказаного кошика. У такий спосіб клас «наповнює кошики». Бажано, щоб третьокласники самі підходили до дошки та «наповнювали кошики» — їм дуже корисно підкріплювати знання чи відповіді діями.

Приклади карток з термінами з інформатики:

Інформація	Оброблення інформації	Enter
Середовище виконавця	Повідомлення	Монітор

Передавання інформації	Ноутбук	Миша
Збереження інформації	Команди виконавця	Клавіатура
Системний блок	Стаціонарний комп'ютер	Принтер
Сканер	Планшет	Клавіші керування курсором
Виконавець	Shift	Алгоритм

Учитель підбиває підсумки гри, визначаючи найбільш заповнений кошик. [Якщо часу вистачає, ще дуже корисним буде доповнення дітьми термінами з інформатики того кошика, у якому знаходиться найменша кількість термінів. При цьому повтори заборонено].

III. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

— Ви старанно попрацювали, зібрали всі інформаційні речі в кошики, і тепер ми можемо вирушати далі.

— Сьогодні наша перша зустріч цього навчального року на уроці інформатики. Попереду нас чекає цілий рік цікавинок з інформатики. А що ви хотіли б вивчати на уроках інформатики? *(Діти відповідають.)*



Методична порада

Якщо учні говорять про комп'ютерні ігри, слід наголосити, що в школі не грають, а навчаються.

— Для того щоб рухатися далі до країни Інформатики, потрібно переконатися, що всі готові сприймати нові знання. Тому дуже важливо повторити те, що ми вивчали протягом року в 2 класі. Хто готовий допомогти мені й класу згадати вивчене минулого року на інформатиці? *(Учні підіймають руки або висловлюють свою згоду з висловленням учителя.)*

IV. ПОВІДОМЛЕННЯ ТЕМИ, МЕТИ І ЗАВДАНЬ УРОКУ

— Якби ви були вчителем, то яку тему уроку запропонували б сьогодні, на першому уроці інформатики, дітям?



Методична порада

Учитель таким та подібними запитаннями підводить учнів до думки про повторення вивченого. Потім слід запропонувати учням відкрити підручник — там напевне зазначена тема першого уроку. Якщо вчитель підвіє ді-

тей до правильної назви та діти впевнилися у правильності власних відповідей, це спрацює як ситуація успіху, підвищення впевненості у власних діях, що підвищить результативність уроку загалом.

Вправа «Привіт, підручнику!»

Учитель звертає увагу учнів на новий, гарний підручник для третьокласників та пропонує поглянути на обкладинку, форзаци підручника та його зміст. Учитель може запропонувати декілька завдань щодо змісту підручника, наприклад: як звати головних героїв підручника? знайдіть сторінки із зображенням комп'ютера; хто найшвидше знайде назву першої теми в підручнику? хто найшвидше відкриє с. 4 [К] [с. 6 [ЛПРР]] та запише тему уроку? *(Діти записують)*

— Наступне запитання: якщо темою уроку є «Повторення матеріалу за 2 клас», то хто мені відповість, що ми на такому уроці маємо зробити? *(Повторити матеріал за 2 клас.)*

— Добре, тоді починаймо...

V. УЗАГАЛЬНЕННЯ ОКРЕМИХ ФАКТІВ, ЯВИЩ

Робота з підручником

— Розглядаючи сторінку 4 підручника [К] [с. 12 [ЛПРР]], ми бачимо, що людина може сприймати різні повідомлення з навколишнього світу. Але завдяки чому? *(Завдяки органам чуття.)*

Вправа «Відгадай та покажи»

— Пропоную загадки про органи чуття. Ваше завдання — відгадати та найшвидше показати орган чуття, який загадано:

- ✓ На ніч два віконця самі зачиняються, а зі сходом сонця самі відчиняються. *(Очі)*
- ✓ Він завжди у роті і часто в роботі. *(Язик)*
- ✓ Між двох озерець стоїть горбочок, дві дірочки має, повітря вдихає. *(Ніс)*
- ✓ Є в людини і у звіра, захищає тіло... *(шкіра).*
- ✓ Самі мовчать, а нам допомагають почути тих, хто розмовляє й весело співає. *(Вуха)*

— Розглянемо рисунки на сторінці 5 [К] [с. 12 [ЛПРР]] та визначимо, чим людина на рисунку сприймає повідомлення та що відбувається з інформацією.

Вправа «Продовж речення»

— Таким чином, людина отримує інформацію та повідомлення за допомогою... *(органів чуття)*, а саме ... *(зору, нюху, смаку, дотику, слуху)*. Отриману інформацію людина може: ... *(зберегти, передати, обробити (опрацювати))*.

VI. УЗАГАЛЬНЕННЯ ПОНЯТЬ ТА ВІДПОВІДНОЇ СИСТЕМИ ЗНАТЬ

Завдання із систематизації знань за темою «Інформація та інформаційні процеси»

— Комп'ютер не людина, то чи може він працювати з інформацією? *(Так, може.)* Ми вже згадали склад комп'ютера, знаємо його основні прилади. А які з них за яку дію відповідають — ви можете вказати, виконавши наступне завдання.

Діти отримують аркуші, на яких треба з'єднати зображення пристрою з інформаційним процесом, який він здійснює (найкраще буде, якщо діти працюватимуть удвох — одне завдання на одну пару).

Приклад картки

				
				
Передавання	Виведення	Оброблення	Введення	Збереження

— Обміняйтеся виконаним завданням із сусідами та перевірте, чи вони впоралися із завданням. *(Діти перевіряють.)*

— Підніміть руки ті, чиї сусіди повністю впоралися із завданням. *(Діти піднімають руки.)*

— Чудово! Розкажіть, як ви перевіряли роботи своїх учнів. *(Аналіз помилок, якщо вони є.)*

Завдання із систематизації знань за темою «Алгоритми та виконавці»

— Перевіряючи роботи своїх сусідів, ви виконували дії, чи не так? *(Так)*

— А хто запропонував вам виконати ці дії? *(Учитель)*

— Правильно. Тобто ви виконували дії, які вам запропонував учитель. А хто наказує комп'ютеру виконати певні дії? *(Ми, люди, учні...)*

— Згадаймо, яку назву має той, хто виконує команди. *(Виконавець)*



Методична порада

Буде чудово, якщо діти згадають відповідний віршик про виконавця, який вивчили минулого року, чи правило про нього.

Гра у виконавців

— Зараз я буду командиром, а ви — моїми виконавцями. Будьте уважними! Виконуйте фізичні команди, а потім дайте відповіді на запитання щодо виконаних команд. Найуважніші учні перші отримують завдання для роботи за комп'ютером.

VII. ФІЗКУЛЬТХВИЛИНКА ДЛЯ ЗНЯТТЯ М'ЯЗОВОГО НАПРУЖЕННЯ

Команди вчителя

Встали рівно.
Посміхніться.
Один на одного
Дивіться.
Руки — в боки.
Тупотіть.
Ще три тази
Підстрибніть.
У долоньки поплескайте
Та за парти всі сідайте.

— Відпочили? Тепер пропонуємо запитання для найуважніших: скільки команд ви, мої виконавці, отримали? (*Насправді 8, але якщо діти помиляються — вправи можна виконати ще раз.*)

— Чи можна назвати виконані команди алгоритмом? (*Так*)

— Чому? (*Тому, що алгоритм складається з команд для відповідного виконавця.*)

— Виконавцем може бути зайчик? лев? Ваші приклади...

— Зараз ви знову будете моїми слухняними виконавцями. Ось вам наступне завдання.

VIII. УЗАГАЛЬНЕННЯ СИСТЕМИ ЗНАТЬ ТА НАВИЧОК

Практична робота за комп'ютером у графічному редакторі

Діти завантажують графічний редактор та виконують завдання вчителя. Файли для цієї вправи слід підготувати заздалегідь. Це можуть бути завдання на використання інструментів графічного редактора:

- ✓ розфарбуй рисунок;
- ✓ домалюй частини комп'ютера (у файлі-заготовці зітерті частини монітору, миші тощо. Такий рисунок має бути тільки чорно-білим, контурним);

- ✓ підпиши зображення;
- ✓ намалюй за зразком тощо.



Методична порада

На першому уроці оцінювання рисунків бажано проводити колективно, запросивши учнів бути колективним Учителем. Найкращі роботи краще буде роздрукувати, і на наступний урок бажано створити дошку найкращих рисунків — так діти побачать результати своєї праці. Краще буде, якщо вчитель роздрукує рисунок та вручить його авторам, але це тільки за наявності відповідної техніки та часу.

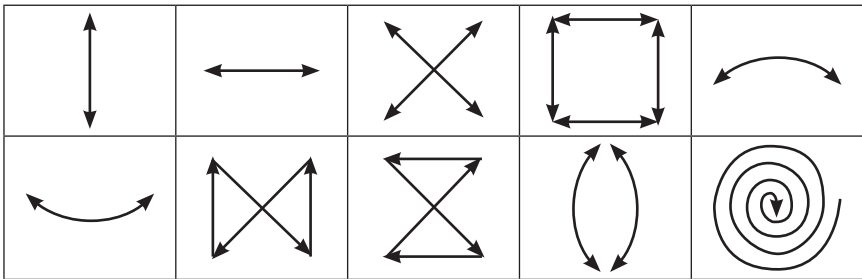
ІХ. ОФТАЛЬМОЛОГІЧНА ПАУЗА



Методична порада

Усі вправи на цьому й на наступних уроках виконують сидячи в зручній позі, хребет прямий, очі відкриті, погляд — прямо, відвернувшись від екрана монітора. У жодному разі не використовуйте вправи, що демонструються на екрані! М'ячик, що стрибає на екрані, не знімає навантаження на зір, а навпаки, збільшує його. Вправи для попередження втоми очей та розслаблення м'язів слід проводити без споглядання будь-яких зображень на моніторі.

Комплекс нескладних вправ тренує очний м'яз, запобігає його спазмам. Приклади офтальмологічних вправ дивись у додатку 1. Наприклад, 1 хвилину поведіть очима у напрямках, вказаних на рисунку.



Х. ПОВТОРЕННЯ ОСНОВНИХ ПОНЯТЬ

Робота з буклетом.

Біля кожного робочого місця лежить підготовлений учителем буклет з правил поведінки в комп'ютерному кабінеті. Учитель організовує обговорення правил та аналіз малюнків буклету. (Додаток 2)

ХІ. ПІДСУМКИ УРОКУ

- Діти, чи сподобався вам сьогоднішній урок?
- Що ми встигли зробити на цьому уроці?
- Які враження у вас склалися по уроку?
- Що з уроку ви обов'язково розкажете матері?
- З'ясуємо, як ви сьогодні працювали.

Рефлексія за картками-смайликами

Учні за допомогою таких карток висловлюють оцінку своєї діяльності на уроці.



Добре працював!



Міг би й краще.



Собою не задоволений.
Намагатимусь
працювати краще

ХІІ. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

1. Завдання за підручником: **№** с. 8 завдання 3; (**ЛІПРР**) с. 10, завдання 1, 3).
- 2*. *Творче завдання*
Згадайте та намалюйте алгоритм вмикання чи вимикання комп'ютера.

УРОК № 2

ТЕМА. ПОВТОРЮЄМО ОСНОВНІ ПРАВИЛА РОБОТИ ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Цілі:

- ✓ **навчальна:** повторення основних правил роботи за комп'ютером; застосування та розширення знань про об'єкти *Робочого столу*; застосування навичок роботи з мишею та клавіатурою;
- ✓ **розвивальна:** розвиток логічної та довготривалої пам'яті, логічного мислення та початкових навичок систематизації знань; розвиток уміння розподіляти увагу; розвиток мовлення, уяви; розвиток пізнавальних інтересів;
- ✓ **виховна:** виховання відповідальності за результати своєї праці на уроці; сприяння рішучості, вмінню швидко приймати рішення; виховання взаємодопомоги, культури спілкування в парі.

Тип уроку: повторення та закріплення знань, застосування вмінь і навичок.