## Урок №2

Тема: Що може комп'ютер

**Мета уроку:**

1. повторити правили з техніки безпеки на уроці;
2. ознайомити учнів з можливостями комп'ютера;
3. розвивати увагу, пам'ять та логічне мислення;
4. виховувати дбайливе відношення до устаткування кабінету.  
   Обладнання: програма "Стрільці по яблуках".

### Хід уроку

***І. Самовизначення до діяльності***

Привітання з учнями, налаштування на роботу

Сонце спить, небо спить

Навіть вітер не шумить.

Рано-вранці сонце встало

Всіх промінням привітало.

***ІІ. Підготовка до активного і свідомого засвоєння нового матеріалу***

1. Уявіть, що ви прийшли у магазин купити хліба. Скільки коштує батон? (2,90 коп.);
2. Якими цифрами записане це число?
3. Вам треба вибити у касі чек. Як ви звернетесь до касира? (Звернути  
   увагу на вживання слів ввічливості);
4. Де касир візьме чек?

Отже, для того, щоб вибити чек, касир використав комп'ютер.

*Повідомлення теми і мети уроку.*

Діти, сьогодні ми познайомимося з можливостями комп'ютера. Отже, тема нашого уроку "Що може комп'ютер".

Вчитель пропонує подумати, де учні можуть використати комп’ютер.

***ІІІ. Етап засвоєння нових знань***

Показ презентації на комп’ютері

1. Бесіда за слайдами.

Вчитель організовує бесіду за допомогою презентації розповідає про сфери застосування комп’ютера.

*Висновок:*

Поглянемо, діти, навколо –

Комп`ютери поруч завжди.

З ним вчитель працює у школі,

З ним вчасно ідуть поїзди.

Він текст допоможе набрати,

Створити яскраві малюнки,

І навіть серйозний бухгалтер

Із ним підбиває рахунки.

Допоможе сучасну будівлю

Створити, людей лікувати

Тому інформатику, діти,

Вам треба старанно вивчати.

2. Робота з дітьми над історією "На екскурсії".

Сьогодні ми з вами знову зустрінемося з Елзіком та подивимося його нові пригоди за малюнками.

Діти дивляться на малюнки та відповідають на запитання.

1. Що зацікавило Елзіка?
2. Чим корисний комп'ютер у супермаркеті?
3. Чим корисний комп'ютер для інженерів?
4. Яка роль комп'ютерів у бібліотеці?
5. Як використовують комп'ютер у кіностудії?

4.Робота з картками.

Вчитель роздав картки, де можна використати комп`ютер, а де ні? Виходячі, до дошки справа діти чіпляють, де можна використати, зліва - де не можна.

5. Фізкультхвилинка.

Хто ж там, хто вже так стомився?

І наліво нахилився.

Треба дружно всім нам встати,

Фізкультпаузу почати.

Руки вгору, руки вниз,

Вгору трошки подивись.

Руки склали, як вітряк,

І покрутимося так.

Вище руки підійміть

І спокійно опустіть.

Будем дружно ми сідати

І до праці приступати.

V. Робота за комп'ютером.

1. Бесіда. Пояснення роботи з мишею

А зараз ми перейдемо до роботи з комп'ютером.

Пригадайте ще раз на якій відстані від екрана монітора треба сидіти?

Сідайте тихенько за свій комп'ютер. Сьогодні ми познайомимося з програмою "Стрільці по яблуках". Послухайте правила гри. Яблука висять високо - їх не дістати. Але можна збити пострілом із лука, якщо добре прицілитися.

Керуєш подіями ти. Поклади долоню правої руки на мишу так, щоб вказівний палець лежав на лівій кнопці, а середній - на правій. Коли ти пересуваєш мишу по килимку, по екрану рухається стрілка - вказівник. Стрілкою ти прицілюєшся в яблуко. А коли клацнеш кнопкою - подаєш команду стрільцям. Лівою кнопкою ти керуєш лівим стрільцем (він стріляє по жовтих яблуках), а правою кнопкою - правим (він стріляє по червоних яблуках).

1. Практична робота учнів.

Вчитель та лаборант допомагає учням працювати за комп'ютером.

1. Фізкультхвилинка для очей.
2. Витягти праву руку вперед. Слідкувати очима, не  
   повертаючи голови, за повільним рухом вказівного  
   пальця витягнутої руки вліво і вправо, вгору і вниз.  
   Повторити 4-5 раз.
3. Швидко поморгати, закрити очі і посидіти спокійно,  
   повільно рахуючи до 5. Повторити 5 разів.

***V. Рефлексія***

1. Що вам сподобалось сьогодні на уроці?
2. Чим корисний комп'ютер у супермаркеті?
3. Як використовують комп'ютер у касах попереднього продажу квитків?
4. Як використовують інженери комп'ютер у своїй роботі?
5. Які ще приклади використання комп'ютерів ви можете привести?