**Урок 1**

**Тема: У комп'ютерному класі.**

**Мета:** Ознайомити учнів з предметом «Сходинки до інформатики», з правилами поведінки та технікою безпеки в комп’ютерному класі. Розвивати увагу, пам’ять, логічне мислення. Виховувати дбайливе ставлення до обладнання в кабінеті.

**Хід уроку**

**I. Організація класу. Знайомство з учнями.**

Дзвоник гучно пролунав

І до класу всіх зібрав,

А урок для вас новий,

Тож знайомитись час з ним.

Діти, ви знаходитесь у кабінеті, в якому будете вивчати предмет «Сходинки до інформатики». Огляньте його і давайте познайомимось.

**Гра на знайомство «Від щирого серця».** Діти називають своє ім’я і власні побажання, сподівання до вивчення нового предмета, використовуючи фрази: «Я хочу навчитися…», «Я хочу дізнатися…», «Я сподіваюся…», передаючи іграшку у вигляді серця один одному.

**ІІ. Оголошення теми й мети уроку.**

Сьогодні на уроці ви дізнаєтесь, що вивчає інформатика. А так як це особливий предмет і вивчається в кабінеті, де багато обладнання, ми вивчимо правила поведінки та техніки безпеки, яких слід дотримуватись в комп’ютерному класі.

**IIІ. Вивчення нового матеріалу.**

**1. Ознайомлення з предметом.**

– Від якого слова утворилася назва предмета «інформатика». Згадайте схоже за вимовою слово.

– Це слово «інформація».

З давніх-давен схід сонця повідомляв людині про початок нового дня, захід – про кінець дня. Рикання тварин змушувало людину ховатися від хижаків, поганий смак їжі – не їсти її. Людина від народження оточена інформацією, яку вона отримує з навколишнього середовища. Але в первісному світі інформації було небагато, а з розвитком суспільства її ставало все більше і більше.

Сучасна людина отримує велику кількість інформації: спілкування з людьми і тваринами, читання книг, газет, перегляд телепередач, відвідування музеїв і т.д. Таку кількість інформації важко зберігати, обробляти, передавати. І людина винаходить нові технічні засоби, які їй допомагають у цьому. Було винайдено книгодрукування, пошту, радіо, телевізор, комп’ютер, мобільний телефон. Поява комп’ютерів – машин для обробки інформації – дала людству нові можливості. Комп’ютери швидко увійшли в усі сфери нашого життя, і в ІІ половині XX століття сформувалася наука про загальні властивості й закономірності інформації, про методи її пошуку, передачі, обробки, використання в різних галузях діяльності людини. Ця наука отримала назву «інформатика».

Інформатика – це наука, яка вивчає засоби отримання, обробки, зберігання та поширення інформації за допомогою комп’ютера.

**2. Ознайомлення з підручником, його героями.**

Ми будемо поступово, сходинками вивчати цей предмет і станемо знавцями науки інформатики, а допоможить нам у цьому підручник.

**Розгляд підручника дітьми.**

Крокувати стежками нових знань разом з нами будуть герої підручника. Послухайте про них історію.

Маленька дівчинка на ім’я Ганнуся йшла вранці до школи через парк. Яскраво світило сонечко. Ганнуся мріяла про те, як вона зараз зустрінеться зі своїми друзями – однокласниками.

Аж ось під кущиком вона побачила якогось дивного маленького чоловічка, який махав їй руками і щось гукав. Таких чоловічків Ганнуся бачила в книжках з казками про гномів. На голові в чоловічка був червоний ковпачок, на носі – чудернацькі окуляри. Обличчя було кругле, все у веснянках. А усмішка така добра, що Ганнуся нітрохи не злякалася. Маленький чоловічок назвав себе:

– Гномик Мудрунчик.

Він розповів дівчинці про несподівану зустріч з мешканцем іншої планети – Елзіком, який із цікавості забрався на космічний корабель, який летів на Землю. Усе на цьому кораблі керувалося комп’ютерами. Але Елзік зовсім не знав, як працювати з ними, щоб повернутися на свою планету. Гномик Мудрунчик хоч і знав дуже багато про різні речі, але з комп’ютерами він теж не зустрічався. Тому і вирішили вони звернутися до дітей, адже Гномик чув, що в школі вчать, що таке комп’ютер і як з ним працювати.

Ганнуся погодилася допомагати Елзікові дізнатися більше про комп’ютер. А ви, діти, згодні?

**3. Фізкультхвилинка.**

Герої хочуть дізнатися, чи уважні ви діти і пропонують з вами погратися.

**Гра «Увага» .**

Учитель називає якусь дію (підняти руки, присісти і т.д.). А сам виконує іншу. Діти мають виконати ту дію, яка названа.

– Ви проявили увагу і кмітливість. Молодці!

**4. Розповідь про кабінет, правила поведінки та ТБ в комп’ютерному класі.**

**4.1 Бесіда.**

– Що ви бачите в кабінеті інформатики?

– Як треба поводитися в приміщенні, де є комп’ютери?

– Як треба поводитися за комп’ютером?

**4.2. Читання правил безпечної роботи та поведінки в комп’ютерному класі з підручника учнями.**

**4.3. Перегляд фільму.**

Доповнити ваші знання з цих питань допоможе перегляд комп’ютерного слайд-фільму «Правила поведінки в кабінеті інформатики і як поводитись з комп’ютером».

**5. Фізкультхвилинка для очей.**

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 читати!

**IV. Закріплення вивченого матеріалу.**

**1. Розгляд малюнків у підручнику.**

– Що трапилося з Елзіком? Чому?

**2. Гра «Доповни речення»**.

– А ви уважно слухали мене? Не так як Елзік? Тоді доповніть речення, які я пропоную.

* Не принось до кабінету … (їжу і сторонні предмети).
* Не можна розпочинати роботу без … (дозволу вчителя).
* Не торкайся … (дротів, розеток).
* Відстань до монітора має бути … (50 см).
* Не можна стукати по клавішах на … (клавіатурі).
* Не торкайся пальцями екрана … (монітора).
* За комп’ютерним столом не можна … (їсти й пити).
* Не клади нічого на … (клавіатуру).

**3. Колективна робота в зошитах.** (Урок 1)

**V. Розвиток логічного мислення**

Задачі з логічним навантаженням.

– Ганнуся теж вчиться у школі. Послухайте історії про її однокласників і дайте відповіді на запитання.

1. Оленка і Сергійко вранці  прийшли у клас, а там уже було 4 учениці. Скільки всього учениць стало в класі? Скільки всього дітей стало в класі?
2. 5 хлопчиків і 6 дівчаток  прибирали  клас. Потім  Оленка, Сергійко і Тетянка пішли поливати квіти. Скільки дівчаток залишилось у класі.?

**VI. Підсумок уроку.**

**Гра «Світлофор».**

– Якщо ви згодні підніміть зелену фішку, якщо ні – червону.

* Інформатика – це наука, яка вивчає засоби отримання, обробки, зберігання та поширення інформації за допомогою комп’ютера. (Так).
* Розпочинати роботу за комп’ютером можна без дозволу вчителя. (Ні).
* Під час уроку в комп’ютерному класі не можна ходити. (Так).
* Слід тримати рівну поставу за комп’ютером. (Так).
* Можна торкатися пальцями екрана монітора. (Ні).
* При роботі за комп’ютером руки мають бути чистими та сухими. (Так).
* Працювати з комп’ютером можна тільки 15 хвилин. (Так).

**VIІ. Домашнє завдання.**

Виконати завдання у зошиті, прочитати статтю «У комп’ютерному класі».

**VIІІ. Рефлексія.**

Елзік хоче дізнатися про ваш настрій і відчуття від першого уроку і пропонує кожному обрати свій смайлік. Покажіть його нашим героям.

Продовжіть фразу: «На цьому уроці я взнав…», « Сьогодні мені сподобалось…».