***4 клас***

***Подорож країною «Інформатика»***

**Мета:**

* перевірити знання, уміння, навички, сформовані на попередніх уроках;
* розвивати увагу, кмітливість, логічне мислення;
* виховувати любов до інформатики.

**Обладнання:** ПК, програма Paint, карта країни, кросворд, грамоти, паровоз, фонограма, правила роботи.

**Тип уроку:** нестандартний, урок – подорож.



**Хід уроку**

**І. Організаційний момент.**

**1.1. Привітання**

Знову день почався, діти.

Всі зібрались на урок?

Тож пора нам поспішати –

Кличе в подорож дзвінок.

А урок наш незвичайний,

«Грою» - всі його зовуть.

Щоб урок цей був цікавим,

Ти активним мусиш буть.

**1.2. Мотивація навчальної діяльності.**

Сьогодні комп’ютер Мудрунчик запрошує нас у подорож чудовою країною. Він поведе нас у цікавий, захоплюючий світ. Тому що нині важко уявити життя без комп’ютерів. Комп’ютер служить усім. Він допомагає відпочити, стає партнером у грі, є джерелом пошуку різної інформації.

І для того, щоб ця подорож була цікавою, вам потрібно згадати все те, що ми вчили на минулих уроках, бути активними, старанними та уважними. А назву цієї загадкової країни ви дізнаєтесь, коли розгадаєте цей кросворд.

**ІІ. Актуалізація опорних знань.**

**2.1. Розгадування кросворда**

| **1** | | | | **б** | **і** | **т** |  | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **2** | **с** | **к** | **а** | **н** | **е** | **р** |  |  |  |  |  |
|  |  | **3** | **і** | **н** | **ф** | **о** | **р** | **м** | **а** | **ц** | **і** | **я** |
|  |  |  | **4** | **м** | **о** | **д** | **е** | **м** |  |  |  |  |
|  |  | **5** | **в** | **о** | **р** | **д** |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **6** | **м** | **о** | **н** | **і** | **т** | **о** | **р** |  |
| **7** | **м** | **и** | **ш** | **к** | **а** |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **8** | **б** | **а** | **й** | **т** |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **9** | **п** | **р** | **и** | **н** | **т** | **е** | **р** |  |  |  |
|  | **10** | **б** | **л** | **о** | **к** |  |  |  |  |  |  |  |
| **к** | **л** | **а** | **в** | **і** | **а** | **т** | **у** | **р** | **а** |  |  |  |

1. Найменша одиниця виміру інформації. *(біт)*
2. Пристрій, за допомогою якого можна ввести в комп’ютер малюнки, фотографії, текст. *(сканер)*
3. Новини, повідомлення, відомості представлені у різних видах. *(інформація)*
4. Пристрій, який використовують для зв’язку між комп’ютерами та для виходу в Інтернет. *(модем)*

**5.** Я пишу листи і вірші,

Мої тексти найгарніші.

Хай підтвердить весь народ,

Як усім потрібен *…(Word)*

**6.** Я показую об’єкти,

Фото-, відео проекти.

Я не плеєр, не мотор,

А звичайний *…(монітор)*

**7.** Я не нишпорю в коморах,

Не ховаюся по норах.

Ковзаю по столу трішки,

Бо комп’ютерна я … *(мишка)*

1. Основна одиниця виміру інформації. *(байт)*
2. Друкувальний пристрій. *(принтер)*
3. Якщо є складна робота,

Мусить бути лиш охота,

Бо зі мною буде толк,

Адже я – системний*…(блок)*

**11.** А, Б, В, Г, Ґ і кома –

Всім, мабуть, уже відома

Така клавішна структура.

Звісно ж це*… (клавіатура)*

Тож як називається та країна, якою ми сьогодні будемо подорожувати?

Отже, країна по якій ми здійснимо віртуальну подорож – називається ІНФОРМАТИКА.

До речі, що на вашу думку означає слово «віртуальна»

*(Відповіді учнів)*

**2.2. Словникова робота**

А давайте звернемось до комп’ютера Мудрунчика. Що він нам скаже?

***Голос: Віртуальний***

Кожен, хто подорожує, повинен виконувати такі **правила**.

1. Правило піднятої руки. Якщо хочеш щось спитати, підніми руку.

2. Без дозволу - нічого не вмикай.

3. Знаєш сам – навчи того, хто не знає.

4. Будь уважним і старанним.

Подорожувати ми будемо на цьому паровозі. Але подивіться уважно, і скажіть, чи помістимось ми всі? Правильно, всі не помістимось, тому до цього паровозу ми приєднаємо вагончики.

Звернемось до нашого помічника комп’ютера і попрацюємо з

програмою **«Незвичайний потяг»**

**3. Робота з програмою «Незвичайний потяг»**

Вам потрібно зібрати речення – потяг з окремих слів-вагонів. Щоб приєднати вагон до потяга, слід визначити та вказати кількість голосних та приголосних звуків у слові. Ну що ж, приступаємо до роботи.

Гаразд, всі справились із завданням. І девізом нашої подорожі буде цей вислів: *«Наука для людини, як сонце для життя»****.***

- Як ви розумієте цей вислів?

Щоб вирушати в дорогу, нам потрібно придбати квитки. Але квитки я вам буду видавати протягом нашої подорожі. Ціна квитка – ваші знання.

***Голос: Увага! Швидкий потяг в подорож країною інформатика відходить з першої колії.***

Ну що ж, вирушаємо в подорож.

***Голос: Зупинка «Комп’ютерна граматика»***

На цій зупинці, діти, я буду починати речення, а вам потрібно його закінчити.

**4. Вправа «Незакінчене речення»**

* Комп’ютер складається з …
* Операційна система в якій працює наш комп’ютер, називається…
* Слово «Windows» в перекладі з англійської мови означає…
* Після завантаження операційної системи з’являється …
* На робочому столі розташовані….
* Клавіша Enter …
* Щоб закрити програму потрібно…
* Щоб надрукувати велику літеру використовуємо клавішу…

Молодці! Справились із завданням, показали свої знання комп’ютерної грамотності, тож продовжуємо нашу подорож далі.

**5. Фізкультхвилинка.**

***Голос: Зупинка «Хвилинка Здоров’я»***

***(Танець маленьких каченят)***

**ІІІ. Практична робота**

***Голос: Станція «Веселий моніторчик»***

На цій станції вам потрібно показати свої вміння малювати на комп’ютері. Будемо малювати монітор. Знаходимо піктограму програми Paint – це стаканчик з олівцями, і відкриваємо її.

Подивіться уважно на монітор, скажіть, якої він форми?

Яким інструментом будемо малювати квадрат? Намалюйте один квадрат, в середині ще один трішки менший, тільки візьміть інструмент «заокруглений прямокутник».

Підставку будемо малювати інструментом «еліпс». Розфарбуйте корпус монітора. А зараз давайте «оживим» наш моніторчик. Як це зробити? (Намалювати очі, ніс та ротик). Щоб намалювати очі – спочатку намалюйте одне око, потім його виділіть і скопіюйте – отримаєте ще одне точно таке ж око.

Зберігаєм малюнок: **Файл ⇨Зберегти як… ⇨Зберегти.**

Молодці. Симпатичні моніторчики ви намалювали. Я гадаю комп’ютер Мудрунчик буде задоволений вашими малюнками.

**Релаксація.** Закрийте всі очі. Зручно сядьте на стільчиках і уявіть, що ви потрапили у весняний ліс. (*Звучить музика лісу*)

Яку картинку ви собі уявили?

Рухаємось далі.

***Голос: Зупинка «Кмітливих»***

Діти, на цій станції комп’ютер Мудрунчик пропонує вам розв’язати цікаві задачі. Слухайте уважно умову задачі.

1. На базар йдуть 7 жінок, назустріч їм йдуть 4 чоловіки і 2 жінки. Скільки людей йде на базар?
2. Вага курки, яка стоїть на одній нозі - 3 кг.. Яка буде її вага, якщо вона буде стояти на двох ногах?
3. Скільки потрібно зробити розрізів, щоб розпиляти колоду на 4 частини?

***Гра «Вгадай малюнок»***

А зараз до мене вийде …. я буду показувати малюнок, ведучий повинен дати інформацію про те, що зображено на малюнку, і за тією інформацією ви повинні вгадати, про що йдеться мова. Хто перший відгадає, той займає місце ведучого. *(Показ малюнків)*

Молодці. І з цим завданням справились, показали свою кмітливість, логічне мислення. Рухаємось далі.

***Голос: Кінцева зупинка.***

***Комп’ютерний клас №2 Червоненського ліцею.***

**ІV. Рефлексія.**

Ми прибули на кінцеву зупинку нашої віртуальної подорожі, але подорож країною Інформатика ми продовжимо на наступних уроках, де будемо дізнаватися про щось нове і цікаве.

* А зараз скажіть мені, будь ласка, чи сподобалась вам ця подорож?
* Який настрій був у вас протягом подорожі?
* Діти, а як вигадаєте, хто розумніший – комп’ютер чи людина?

Протягом подорожі ви отримували квитки, порахуйте скільки у кожного квитків. Хто отримав найбільшу кількість квитків, той отримує грамоту від комп’ютера Мудрунчика.

**Оцінювання.**

**Малюнки до гри «Вгадай малюнок».**











