«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_ року

Урок №1. **Правила поведінки в комп’ютерному класі.**

**Цілі:**

* ***навчальна***: познайомити з правилами поведінки в комп’ютерному класі; ознайомити учнів з поняттям інформація та змістом та завданням курсу інформатика;
* ***розвивальна***: розвивати мислительні процеси дітей, сприяти всебічному розвитку;
* ***виховна***: виховувати інтерес до вивчення інформатики.

**Тип уроку**: засвоєння нових знань, формування вмінь.

**Обладнання та наочність**: комп’ютери, підручники, презентація, проектор.

**Хід уроку**

**І. Організаційний етап**

* ***Привітання з класом***

Доброго дня, діти. Із сьогоднішнього дня у Вас розпочинається вивчення досить потрібного і цікавого предмету – інформатики.

* ***Повідомлення теми і мети уроку***

Почати наше ознайомлення з цим предметом хотілося б з вивчення правил поведінки в комп’ютерному класі.

**ІІ. Актуалізація опорних знань**

* ***Повторення відомих учням правил***

Для початку давайте дізнаємось, які ж правила поведінки вам уже відомі. Правила є різні – в школі, на дорозі, на підприємстві тощо… Розкажіть, які правила поведінки вам відомі в школі? А на дорозі? А на підприємстві?

**ІІІ. Мотивація навчальної діяльності**

Якщо ви, мої хороші, будете знати, а головне дотримуватись правил поведінки в комп’ютерному класі тоді ви зможете опанувати всі тонкості при роботі з комп’ютером. Бо не лише в ігри можна грати, комп’ютер дуже корисний. Давайте трішечки розімнемось та відгадаємо декілька ребусів, які допоможуть нам зрозуміти про що буде йти мова.

*Слайд2.* Розбишака. Хто такий діти розбишака? Чому його так називають? Чи потрібно рівнятись на такого героя?

*Слайд3.* Пустун. Хто такий пустун? Хто хотів би бути пустуном?

*Слайд4.* Учень. Хто ж такий діти учень? А чи повинен бути учень розбишакою? А пустуном? Який потрібно, щоб був учень?

*Сладй5.* Молодці, ви гарно справились з ребусами.

**IV. Вивчення нового матеріалу**

**Розповідь учителя (***з демонструванням презентації на екрані***)**

*Слайд6.* І так ми дізнались, що наш предмет називається інформатика, а яке слово дуже схоже на назву нашого предмету? Це слово – інформація. Саме з інформацією ми будемо працювати на уроках. Ви любите грати в ігри на комп’ютері. І коли ви граєте ви постійно отримуєте інформацію – бачите картинки, керуєте героєм, чуєте як він ходить або їздить.

*Слайд7-8.* Послухайте одну цікаву історію. Одного разу Даринка та Андрій вирішили піти погуляти до лісу. Коли діти ввійшли в ліс то побачили ягоди. Андрій підійшов взяв ягоди та спробував, після чого Даринка запитала чи солодкі вони? «Ні, гіркі!» - скривлюючись відповів Андрій. Виявивши, що ягоди не смачні друзі пішли далі. Через деякий час коли друзі насолоджувались чистим лісовим повітрям Даринка побачила їжачка, а Андрійко швидко підбіг та спробував погладити маленького мешканця лісу і закричав «Колючий».

В цей день діти бачили і зозулю в якої запитували скільки на небі зірок, і в сонечка рахували крапочки на спинці, і ховрашка який повідомляв про небезпеку, що не можна їсти гриби з червоною шапочкою та плямками. Діти і не зглянулись як заблукали. Діти гукали на поміч, але ніхто не відзивався. Та раптом Андрійко почув запах диму й запропонував іти до нього. Підійшовши до місця звідки йшов дим діти побачили лісника в якого попросили допомого, щоб вийти з лісу. Лісничий дав дітям спеціальний пристрій, який допоможе дітям вийти з лісу – навігатор. Діти зраділи, та почали повертатись додому, а Даринка в той же час телефонувала до друзів та намагалась розповісти про свої пригоди, а Андрійко вирішив про це скласти твір та розповісти в школі.

***Бесіда***

* Як звали головних героїв?
* Де діти вирішили погуляти?
* Що діти побачили коли зайшли в ліс?
* Яку інформацію діти дізнались про ягоди? За допомогою чого?
* В кого діти питали скільки зірок на небі? Яку відповідь вони могли почути?
* Спіймавши сонечко, яку діти інформацію рахували на спинках жучків?
* Про що повідомляв ховрашок дітям?
* Який пристрій дав дітям лісничий? Яку інформацію він їм повідомляв?

От бачите діти як багато інформації оточували друзів які подорожували лісом, так і нас оточую дуже багато інформації. Саме з інформацією ми буде знайомитись на уроках інформатики.

*Слайд9.* І так як ми будемо працювати з комп’ютером давайте перейдемо до правил.

*Слайд10*. Пам'ятай! Комп'ютер - це складний пристрій, і в роботі з ним потрібно дотримуватися певних правил поведінки.

*Слайд11.* Чи правильна поведінка хлопчика який буде бігати по класі? До чого це може призвести?

*Слайд12.* Як ви гадаєте, чому не можна брати монітор руками?

*Слайд13.* А що ж може статись коли ми будемо користуватись комп’ютером брудним та в мокрому одязі?

*Слайд14.* Чому потрібно бережно ставитись до техніки?

*Слайд15.* А чи можна їсти за комп’ютером? Чим ми можемо зашкодити пристрою?

*Слайд16.* А як на рахунок порядку? Чому не можна допускати безпорядку біля комп’ютера?

*Слайд17.* Коли ви бачите непрацюючий комп’ютер чи потрібно намагатись виправити помилку самостійно?

*Слайд18.* Як ви гадаєте, чи можна довго без переривів працювати біля монітору? На що найбільше впливає довге перебування за комп’ютером?

*Слайд19.* Як ви вважаєте потрібно сидіти за комп’ютером? Чому так важливо сидіти рівно?

*Слайд20.* Погляньте на це зображення. Що хлопчик зробив правильно, а що ні?

*Слайд21-27.* Про що говорять ці зображення?

**V. Фізкультхвилинка**

А зараз, шановні діти давайте поглянемо на екран (*слайд28)* та попробуємо повторити всі ці дії які будуть нам демонструвати герої на екрані (*відео фізкультхвилинка)*

***Цікаво знати***

*Слайд29.* Літаючий дрон від компанії FaceBook буде літати та безкоштовно надавати доступ до мережі Інтернет через Wi-Fi

**VІ. Усвідомлення набутих знань й формування вмінь та навичок**

* ***Практичне завдання***

Виконання завдань відповідно слайдів 30-36

* ***Релаксація***

Вії опускаються...

Очі закриваються...

Ми спокійно відпочиваємо... (2 рази)

Сном чарівним засипаємо...

Наші руки відпочивають...

Важчають, засинають...(2 рази)

Шия не напружена,

А вона розслаблена...

Губи трохи відкриваються...

Так приємно розслабляються. (2 рази)

Дихається легко, рівно, глибоко.

Ми чудово відпочиваємо.

Сном чарівним засипаємо...

*Вправа для профілактики короткозорості та порушення зору*

**VII. Підбиття підсумків уроку -** *Слайд37*

* ***Бесіда за питаннями***

1. Опиши правильну поведінку учня в комп'ютерному класі.
2. Обери основне слово для предмета інформатика:
   * + а) комп'ютер;
     + б) інформація;
     + в) безпека.

Поясни свій вибір.

**VIIІ. Домашнє завдання –** *Слайд38*

Запитай у тата і мами, чи використовують вони у своїй роботі комп'ютер і як він їм допомагає.