

Тема: Техніка безпеки у роботі з комп'ютером і правила поведінки в комп'ютерному класі.

Мета:

- ✚ Познайти учнів із значенням комп'ютера в житті людини, можливостями комп'ютера, правилами поведінки та технікою безпеки в комп'ютерному класі.
- ✚ Розвивати мислення, увагу.
- ✚ Виховувати допитливість, інтерес до навчання, дбайливе ставлення до обладнання в кабінеті.

Обладнання:

- ✚ Електронне програмне забезпечення: «Як поводитися з комп'ютером».
- ✚ Мультимедійна презентація «Правила поведінки в комп'ютерному класі».

Зміст уроку

I. Теоретична частина уроку.

1.1. Організація класу.

1.2. Знайомство з предметом.

- Сьогодні ми починаємо вивчати новий предмет «Сходьнки до інформатики».

- Як ви думаєте, що таке інформатика? (відповіді учнів)

- Почнемо ознайомлення з предметом із розповіді про слово, яке дуже схоже на назву «інформатика», - це «інформація». З давніх-давен людина отримувала інформацію. Схід сонця повідомляв людині про початок нового дня, захід – про кінець дня. Голоси хижаків змушували людину ховатися від них, гіркий смак їжі – виплюнути її. Людина від народження оточена інформацією, яку вона отримує з навколишнього середовища. З розвитком суспільства інформації ставало все більше й більше : спілкування з людьми і

тваринами, читання книг, газет, журналів, прослуховування радіо, перегляд телепередач, відвідування музеїв, театрів, концертів. Таку кількість інформації важко зберігати, обробляти, передавати. Тому людина винаходить нові технічні засоби, які допомагають їй здійснювати ці процеси. Так 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 людського життя, і в другій половині XX століття сформувалась наука про загальні властивості й закономірності інформації, про методи її пошуку, передачі, зберігання, обробки й використання в різних галузях діяльності людини. Ця наука отримала назву «інформатика». Урок за уроком, ніби сходинка за сходинкою ви будете знайомитися з цією наукою. Вам відкриються таємниці цієї захоплюючої науки. А допоможе нам у цьому комп'ютер і комп'ютерна програма «Сходинки до інформатики».

1.3. Бесіда з учнями про можливості комп'ютера.

- Навіщо нам комп'ютер? **(Відповіді учнів)**

Здається сьогодні це відомо всім. Можна все життя прожити., як Мауглі: без книжок, морозива, виделок. Можна, як і 100 років тому жити без комп'ютерів – адже існувало людство без них. Потрібно, наприклад, обчислити арифметичний вираз. Ми беремо аркуш паперу, ручку і виконуємо дії над числами. А як зробити це швидше?

Звичайно на калькуляторі. А калькулятор – це і є маленький комп'ютер.

Важко уявити життя без комп'ютерів.




Комп'ютер служить усім. Він допомагає відпочити, служить партнером у грі. Але комп'ютер – навіть найскладніший та найсучасніший – тільки виконує те, що йому наказує людина. Комп'ютер – блискучий виконавець. За одну секунду він виконує мільярд команд. За кілька годин він здатен провести стільки обчислень, скільки не подужає математик за все своє життя.

Ви вже вмієте читати, писати, лічити. Але сучасній людині цього замало. Вам бракує комп'ютерних знань. Не всі люди працюють на землі, займаються будівництвом. Але всі мають уявлення про те, як вирощують хліб, як зводять будинки. Не всі прагнуть стати програмістами, проте слід знатися й на тому, як працює комп'ютер, вивчати його будову, можливості, вчитися працювати на ньому, і тоді він стане добрим другом і помічником. Саме цим ми і будемо займатися на уроках предмету «Сходінки до інформатики».

1.4. Розповідь про кабінет, правила поведінки техніку безпеки в комп'ютерному класі.

Клас, де розміщені комп'ютери, називають **комп'ютерним класом**. Саме тут ми будемо навчатися основ комп'ютерної грамотності, працювати з комп'ютером.

Але спочатку слід ознайомитись з **правилами поведінки у комп'ютерному класі**. **(Мультимедійна презентація «Правила поведінки в комп'ютерному класі»)**

№ з/п	Правило	Слайд
1.	Без дозволу вчителя не заходь до комп'ютерного класу.	№2 
2.	Не заходь до комп'ютерного класу у верхньому одязі, брудному взутті.	№3 
3.	Не принось до класу їжу та напої.	№4 

4.	Працювати можна лише за тим комп'ютером, номер якого вказав вчитель.	№5	
5.	Без дозволу вчителя не вмикай і не вимикай комп'ютер та інші пристрої.	№6	
6.	Не торкайся розеток, проводів, кнопок, не працюй мокрими руками.	№7	
7.	Не клади будь-які предмети на системний блок, монітор, клавіатуру.	№8	

Фізкультхвилинка

*Раз! Два! Час вставати:
 Будемо відпочивати.
 Три! Чотири! Присідаймо,
 Швидко втому проганяймо.
 П'ять! Шість! Засміялись,
 Кілька раз понахилялись.
 Зайчик сонячний до нас
 Завітав у вільний час.
 Будем бігати, стрибати,
 Щоб нам зайчика впіймати.
 Прудко зайчик утікає*

*І промінчиками грає.
Сім! Вісім! Час настав
Повернутись нам до справ.
Руки вгору, руки вниз -
На сусіда подивись,
Раз - подивимось угору,
Два - нахилимось додолу.
Не згинайте, діти, ноги,
Як торкаєтесь підлоги.
Щоб ногам роботу дати,
Будем низько присідати,
Раз-два, раз-два.
Вище руки підніміть,
Ширше в боки розведіть.
Сплесніть діти раз і раз –
За роботу всі ураз.*

1.5. Закріплення вивченого. Робота з підручником.

- Знайдіть у підручнику правила безпечної роботи та поведінки в комп'ютерному класі.

- Які нові правила ви прочитали? (*Сядь правильно: спина рівна, лікті на столі, ноги – на підлозі. Сидіти за комп'ютером треба так, щоб відстань від очей до екрана монітора була не менше 50 см*)

II. Практична частина уроку.

2.1.Робота з електронним програмним забезпеченням: **Як поводитися з комп'ютером.**

2.2.Релаксація.

«**Метелик**». Часто-часто поплескайте віями, тобто моргніть. Виявляється, перед монітором очі лінуються і перестають кліпати, а це шкодить нашому зору.

«Вгору-вниз». Голову тримайте прямо, не закидайте. Дивіться прямо перед собою. Повільно підніміть погляд на стелю, затримайте на пару секунд, потім також повільно опустіть його на підлогу і теж затримайте. Голова під час виконання вправи залишається нерухомою.

III. Розвивальна частина уроку.

3.1.Завдання для розумників і розумниць.

Завдання 1. *(Слайд № 9)*

-Які з цих речей комп'ютер здатний замінити?

Відповідь: *листи, годинник, книги, калькулятор, телевізор, аудіо програвач, гітара, мольберт.*

Завдання 2. *(Слайд № 10)*

- У Смарагдовому місті живуть Страшило, Сміливий Лев і Залізний Дроворуб. Усі вони різного віку. Хто з друзів найстарший, якщо Лев не старший, а Дроворуб не молодший за Страшилу?

Відповідь: *найстарший Дроворуб.*

IV. Рефлексія діяльності на уроці.

- Чого ми навчились сьогодні на уроці, що нового дізнались?
- Як слід поводитись в комп'ютерному класі?
- На якій відстані від комп'ютера небезпечно працювати?