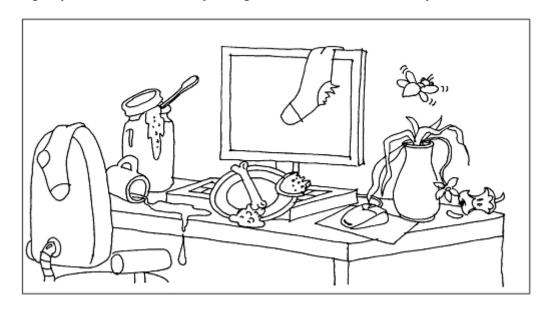
Тема. Повторення і систематизація навчального матеріалу за рік

Мета: систематизувати й узагальнити вивчений матеріал

Виконай ігрові завдання

Гра «Експерт»

Розглянь рисунок. Що на ньому неправильно? Поясни чому.



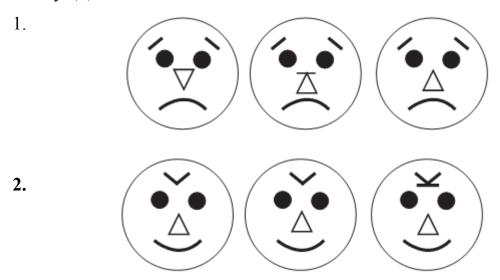
Вікторина «Хто досвідченіший?»

Тобі треба дати відповіді на запитання самостійно, а потім задати ці самі запитання своїм дорослим.

- 1. Назвіть складові частини комп'ютера.
- 2. Що ми робимо за допомогою модему?
- 3. Чим корисний сканер?
- 4. Що знаходиться у системному блоці?
- 5. Чим корисний комп'ютер у супермаркетах?
- 6. Як використовують комп'ютер у касах попереднього продажу квитків?
- 7. Які ще можливості комп'ютера ви можете назвати?
- 8. Які команди треба виконати, щоб зайти до програми Paint?
- 9. Яку кнопку на панелі інструментів треба натиснути, щоб вибрати місце для тексту?
- 10. Чим корисна клавіатура?
- 11. Для чого використовують клавішу Shift?
- 12. Чим корисна клавіша CapsLock?
- 13. Які клавіші треба натиснути, щоб отримати знак оклику?
- 14. Коли ми натискаємо клавішу Enter?
- 15. Коли натискують клавішу Еsc?
- 16. Чим корисна клавіша Delete?

«Маски»

З яких геометричних фігур складена кожна маска? За допомогою яких інструментів у графічному редакторі Paint можна намалювати маски? Яка з масок зайва? Чому? Доведи.



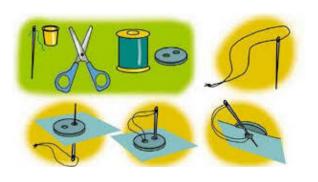
$\ll T - pooot \gg$

Постав дії в такому порядку, щоб дістати правильний алгоритм.

Алгоритм «Зроби бутерброд»

- Намаж хліб маслом.
- Дістань масло та сир.
- Поклади зверху шматочок сиру.
- Стоп.
- Відріж скибочку хліба.
- Візьми хліб.
- Відріж шматочок сиру.
- Візьми ніж.







- Візьми сорочку.
- Стоп.
- Приший гудзик.
- Поклади все на місце.
- Просунь нитку в голку.
- Підбери гудзик.
- Відріж нитку.
- Візьми нитки, голку і ножиці.

Сьогодні ми повторили теми, які вивчали в 2 класі з курсу «Інформатика». За цей рік ти навчився малювати, грати в ігри, але на цьому світ комп'ютера не закінчується. До нових зустрічей!)