

# Урок 17

# Робота з програмами на розвиток логічного мислення

ІНФОРМАТИКА



# Сьогодні ми:



- дізнаємося про комп'ютерні розвивальні програми
- навчимося працювати з деякими комп'ютерними розвивальними програмами.



# Розминка



*Сьогодні ми будемо розгадувати загадки.*

*Загадка - це короткий, поданий у прихованій формі опис предмета чи явища, який вимагає відгадки.*

*Спробуйте розгадати декілька загадок.*





Скромний сірий колобок  
Довгий, тонкий проводок  
Зверху на коробці  
Дві великі кнопки  
В тебе є хороша книжка,  
А в комп'ютера є .....



***(мишка)***



Сотня клавiш, рiзні знаки  
Спершу учні – небораки,  
А тепер раз – два і готово  
Вiдстукали слово.  
Ось де пальцям фiзкультура  
І це все – .....



***(клавiатура)***



Ось на нїм комп'ютер пише  
І малює без зупинки  
Найцікавіші картинки  
А влаштовує цей хор  
Чарівник наш - .....



***(монітор)***



Ось я кнопку натискаю  
І папір вже заправляю.  
Він друкує без зупинки  
Вірші, пісні і картинки  
І швидкий він, наче спринтер  
Відгадайте, що це ...



***(принтер)***



І комп'ютери порою  
Розмовляють між собою  
А для цього їм потрібна  
Річ відома не усім  
До телефону підключай  
І повідомлення приймай,  
Адже мову ми ведем  
Про зв'язок через **(модем)**





# Знайомимося з розвивальними програмами



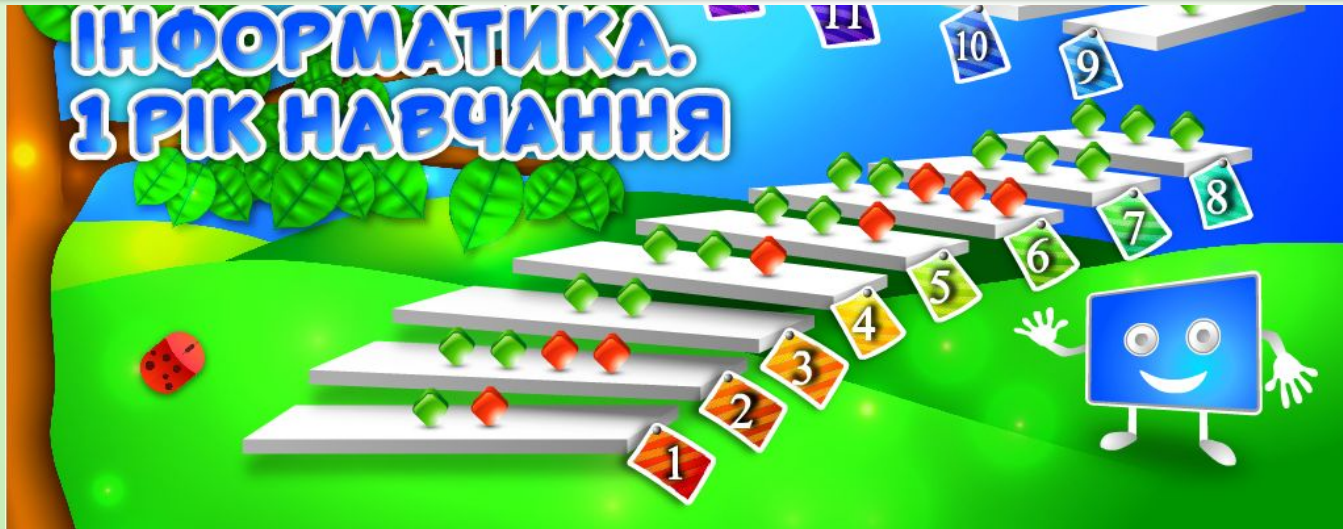
Сьогодні ти познайомишся з комп'ютерними програмами, завдяки яким ти зможеш і гратися, і навчатися. Такі програми називають **розвивальними**. Вони обов'язково чогось навчають, розвивають мислення, уяву, пам'ять.



# Знайомимося з розвивальними програмами



*Під час роботи з комп'ютерними розвивальними програмами ти можеш стати і винахідником, і музикантом, і художником! А крім того — мандрувати в невідомі дивовижні світи й дізнатися багато чого нового. Ці програми обов'язково сподобаються тобі та твоїм друзям, якщо ви допитливі та кмітливі.*



# Знайомимося з розвивальними програмами



*Перед тим як вибрати комп'ютерну розвивальну програму або гру, з'ясуй:*

- ✓ *чого вона тебе навчить;*
- ✓ *чи будуть ці знання та навички корисними для тебе.*



# Як працювати з програмою «лото»



**Лото** — це логічна гра, у яку можна грати як на комп'ютері, так і без нього. Зазвичай картки лото містять малюнки, які в ході гри потрібно закрити фішками з відповідними картинками.



# Як працювати з програмою «лото»



*Під час роботи з комп'ютерною програмою «Лото» тобі слід виконати, наприклад, такі дії: розглянути заданий програмою об'єкт (людину, тварину або інше), потім знайти його контурну тінь і перетягнути об'єкт на його тінь.*



# Знайомимося з програмою «спорт»



*Завдяки програмі «**Спорт**» ти дізнаєшся про історію появи різних видів спорту, з'ясуєш їх правила і, звичайно, виконаєш багато цікавих завдань!*



# Цікавинки



А чи знаєш ти, що є такі ручки, за допомогою яких можна відправити **електронне** або **SMS-повідомлення**? Потрібно лише написати текст на папері та зазначити одержувача.



# Запитання і завдання



1. Для чого призначені комп'ютерні розвивальні програми?
2. На що треба звертати увагу, коли вибираєш комп'ютерну розвивальну програму чи гру?





# Запитання і завдання



*У трьох дівчаток разом було 20 олівців. У Тетянки та Валі разом було 15 олівців. У Валі й Оксани разом - 12 олівців. Скільки олівців було у кожної дівчинки?*



**Відповідь:**

**Оксана**

**5**

**Валя**

**7**

**Тетянка**

**8**

# Запитання і завдання



*На уроці фізкультури учні вишикувалися в шеренгу. Іванко побачив, що він п'ятий зліва і сьомий справа. Скільки хлопчиків було в шерензі?*

**Відповідь:**

**11**



# Запитання і завдання



*У хлопчика сестер і братів порівну. Кого в сім'ї більше: синів чи дочок? На скільки?*



**Відповідь:**

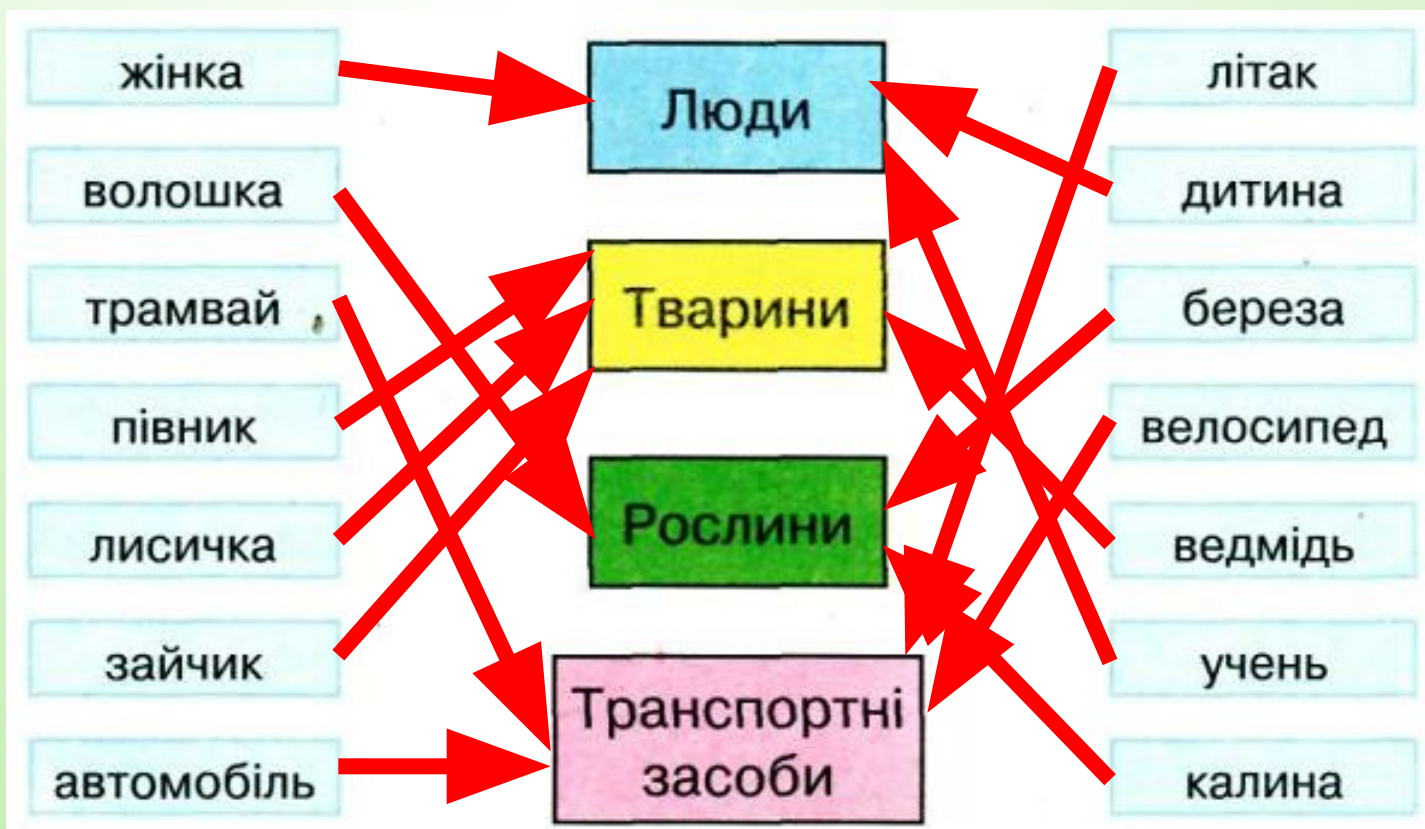
**Синів**

**На один**

# Запитання і завдання



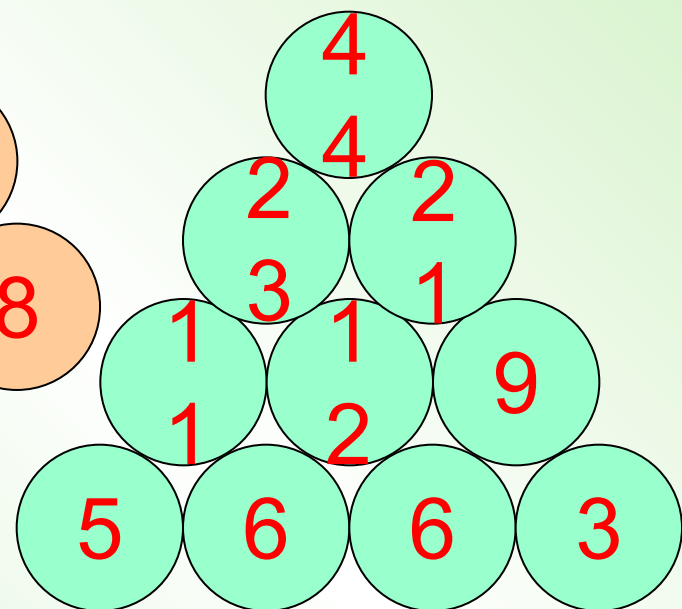
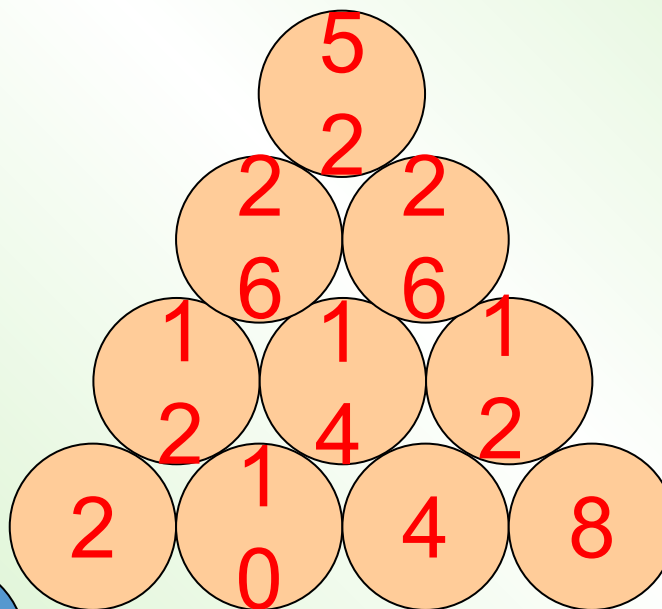
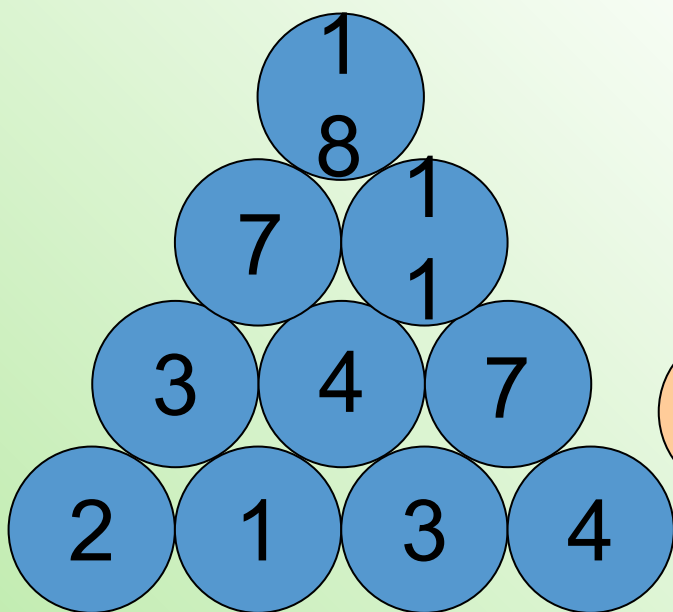
**Встановіть відповідність між інформаційними процесами і пристроями комп'ютера.**



# Запитання і завдання



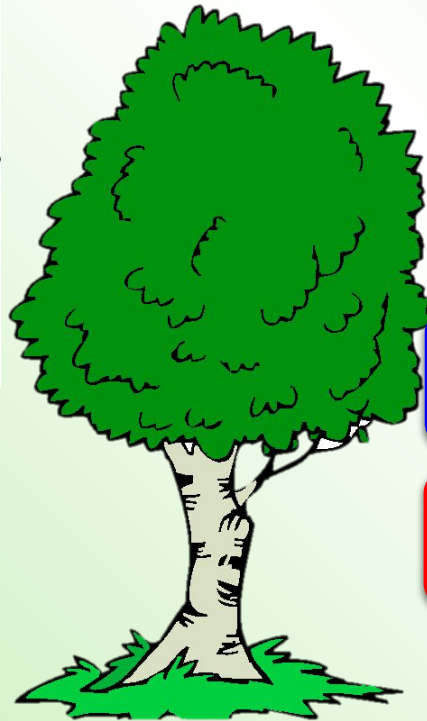
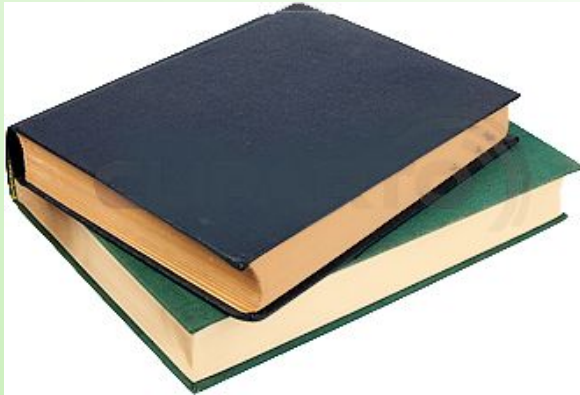
*Додай два числа, що стоять поруч, і впиши суму у верхній кружечок.*



# Запитання і завдання



*У синій книжці розповідається про квіти, у зеленій — про дерева. У якій книжці йдеться про березу?*



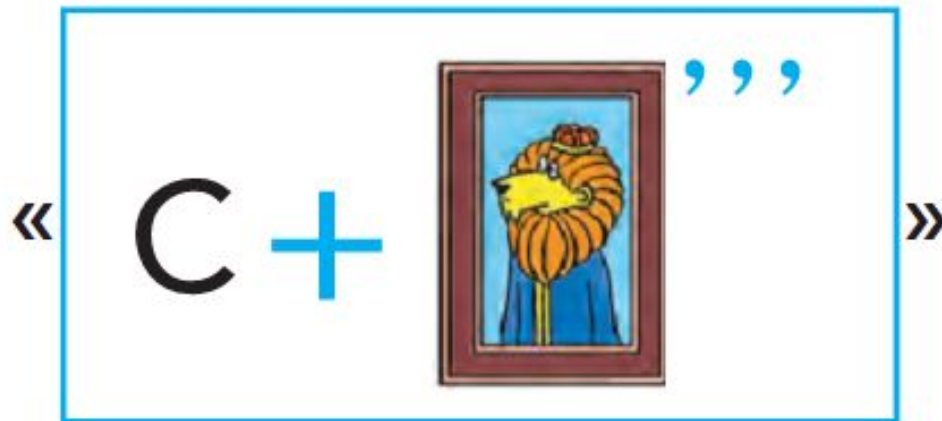
**Відповідь:**

**В зеленій**

# Запитання і завдання



*Розгадай ребус і дізнайся про улюблену розвагу Смайлика.*



***Гра «Спорт»***



# Фізкультхвилинка





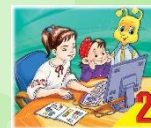
# Правила поведінки та безпеки в комп'ютерному класі



# GCompris



# Побудуй аналогічну модель



Activity interface for building an analogical model. The interface includes a vertical toolbar on the left with icons for a cat, penguin, pig, bear, goat, panda, cow, and frog. The main workspace contains a grid of 12 icons arranged in 3 rows and 4 columns:

- Row 1: A panda on puzzle pieces, a star, a square made of puzzle pieces, a star, a colorful geometric shape, a star, a crane, a star, a stack of colorful rings with a question mark.
- Row 2: A star, two striped fish, a star, a 3x3 grid of colored T-shaped blocks with a question mark, a star, a red car, a star, a stack of colorful rings.
- Row 3: A star, a 3x3 grid with numbers 1, 2, 3, a star, a 3x3 grid with numbers 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, a star, a glowing lightbulb with a question mark.

Below the grid, a text box contains the instructions:

Побудуй аналогічну модель  
Керуйте краном і скопійуйте зразок

At the bottom of the interface, there are social media icons for Pinterest, Google, Facebook, and a question mark, along with the text "Marc BRUN" and "Number of activities: 136".

# Побудуй аналогічну модель



The interface consists of several key elements:

- Yellow Crane:** A vertical yellow beam with blue circles, connected to a horizontal yellow beam with blue circles. A blue ball is at the top right corner of the vertical beam.
- Purple Grid:** A 5x5 grid with a purple background. It contains a brown water drop in the top-left cell, a light blue water drop in the second row, first column, a blue water drop in the second row, fifth column, and a purple water drop in the bottom row, second column. Red dashed lines are around the purple drop.
- Green Grid:** A 5x5 grid with a green background. It contains a purple water drop in the top row, fourth column, a blue water drop in the third row, third column, and a brown water drop in the fourth row, fifth column.
- Red Toy Truck:** A red and yellow toy truck with blue wheels, positioned at the bottom right of the crane structure.
- Control Panel:** A brown rounded rectangle at the bottom left containing four blue arrows: left, right, up, and down.
- Navigation Bar:** A red bar at the bottom right with four yellow circular icons: a question mark, a left arrow with the number '1', a right arrow, and a house icon.

До побачення!

ІНФОРМАТИКА

