

Учитель 3

ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ 2013

**ДОДАТКОВІ
ПЛАТНІ
ПОСЛУГИ**
Юридична
консультація

**КАЛЕНДАРНІ
ПЛАНИ**
2 клас. I семестр

**УКРАЇНСЬКА
МОВА**
у 2-му класі

**ФОРМУЕМО
ОБЧИСЛЮВАЛЬНІ
НАВИЧКИ**
у 2-му класі

**ТРУДОВЕ
НАВЧАННЯ**
у 1-му класі

**РОЗВИТОК
ЗВ'ЯЗНОГО
МОВЛЕННЯ**

**ЛІНГВІСТИЧНІ
КАЗКИ**

**БЕЗПЕКА
НА ДОРОЗІ**



*Прощання приємне і радісне в нас –
У подорож літню відправиться клас!*

Учитель

початкової школи

сучасний журнал,
який видається спеціально
на замовлення педагогів

Читайте в журналі "Учитель початкової школи" у II півріччі 2013 року



- ✓ Особливості викладання предметів у 2-му класі відповідно до нових програм.
- ✓ Практичні розробки для реалізації вимог нового Державного стандарту.
- ✓ Контроль та оцінювання навчальних досягнень учнів.
- ✓ Досвід роботи методичної служби.
- ✓ Технології розвитку логічного та критичного мислення, творчої уяви.
- ✓ Проблемне навчання як засіб формування креативної особистості.
- ✓ Психолого-педагогічний супровід молодших школярів.
- ✓ Використання ІКТ в освітньому процесі.
- ✓ Засоби і прийоми формування здоров'язбережувального простору.

Увага! Якщо Ви не встигли передплатити серпневий випуск журналу "УПШ" (№ 4), поспішіть оформити редакційну передплату. За довідками звертайтеся до редакції.

Тел.: (044) 486-13-32, (067) 504-50-22. E-mail: uchitel@dsvsit.com.ua

Передплатити жовтневий та грудневий випуски журналу "УПШ" (№ № 5, 6) можна у поштовому відділенні або на сайті www.presa.ua

Індекс 89869

**Вартість примірника
лише 26,28 грн!**

Видавництво "Світич" пропонує
КОМПЛЕКТ для проведення
уроків з нового предмета
"СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ"
у 2-му класі

Посібник для вчителя
**"Сходинки до інформатики:
конспекти уроків"**
(схвалено МОН України)

- ✓ Методичні рекомендації до викладання курсу
- ✓ Детальні розробки всіх уроків



Робочий зошит "Сходинки до інформатики"
(схвалено МОН України) містить розвивальні

вправи до
кожного уроку,
призначені для

- ✓ актуалізації знань учнів,
- ✓ обговорення та закріплення нового матеріалу,
- ✓ перевірки знань,
- ✓ пропедевтики нових понять



Комплекс навчально-розвивальних ігрових програм "Сходинки до інформатики Плюс"
(рекомендовано МОН України)

витримав перевірку часом
та здобув велику
популярність
у педагогів
та дітей

**Продукт
з 10-річною
історією**

- ✓ Середовища виконання алгоритмів
- ✓ Розвивальні програми
- ✓ Програми для підтримки навчальних предметів
- ✓ Клавіатурний тренажер

Про умови придбання Ви можете дізнатися за телефоном (044) 486-13-32. E-mail: cxodunku@inet.ua

Учитель №3 2013

початкової школи

Науково-методичний журнал

Видається за підтримки Національної академії педагогічних наук України

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ

Бех Іван Дмитрович, директор Інституту проблем виховання НАПН України, доктор психологічних наук, дійсний член НАПН України.

Гавриш Наталія Василівна, завідувач кафедри дошкільної та початкової освіти Луганського національного педагогічного університету ім. Т. Шевченка, доктор педагогічних наук, професор.

Гаряча Світлана Анатоліївна, завідувач лабораторії дошкільної освіти та початкового навчання Черкаського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти, кандидат педагогічних наук.

Древаль Галина Федорівна, завідувач сектору науково-методичного забезпечення початкової освіти Інституту інноваційних технологій і змісту освіти Міністерства освіти і науки України.

Коваль Людмила Вікторівна, директор Інституту психолого-педагогічної освіти та мистецтв, завідувач кафедри початкової освіти Бердянського державного педагогічного університету, доктор педагогічних наук, професор.

Кодлюк Ярослава Петрівна, професор Тернопільського національного педагогічного університету ім. В. Гнатюка, доктор педагогічних наук, професор.

Кочерга Олександр Васильович, заступник директора Інституту післядипломної педагогічної освіти Київського університету ім. Б. Грінченка, кандидат психологічних наук, доцент.

Лотоцька Алевтина Вікторівна, головний спеціаліст департаменту загальної середньої та дошкільної освіти Міністерства освіти і науки України.

Максименко Сергій Дмитрович, директор Інституту психології НАПН України ім. Г. С. Костюка, доктор психологічних наук, професор, дійсний член НАПН України.

Масол Людмила Михайлівна, провідний науковий співробітник лабораторії естетичного виховання Інституту проблем виховання НАПН України, кандидат педагогічних наук.

Митник Олександр Якович, професор кафедри педагогіки початкової освіти та методики викладання природничо-математичних дисциплін Педагогічного інституту Київського університету ім. Б. Грінченка, доктор педагогічних наук, професор.

Савченко Олександра Яківна, головний науковий співробітник лабораторії початкової освіти Інституту педагогіки НАПН України, доктор педагогічних наук, професор, дійсний член НАПН України.

Скворцова Світлана Олександрівна, професор кафедри математики та методики її навчання Південно-українського національного педагогічного університету ім. К. Д. Ушинського, доктор педагогічних наук, професор.

Тарасенко Галина Сергіївна, завідувач кафедри дошкільної та початкової освіти Вінницького державного педагогічного університету ім. М. Коцюбинського, доктор педагогічних наук, професор.

Тименко Володимир Петрович, вчений секретар апарату президії Національної академії педагогічних наук України, доктор педагогічних наук.

Щербакова Лідія Федорівна, головний спеціаліст департаменту загальної середньої та дошкільної освіти Міністерства освіти і науки України.

ЗМІСТ

ОФІЦІЙНИЙ ВІДДІЛ

- 3** Володимир БОЖИНСЬКИЙ
Правові аспекти надання додаткових платних послуг у загальноосвітніх навчальних закладах

ДЕРЖАВНИЙ СТАНДАРТ

● МОВИ І ЛІТЕРАТУРИ

- 8** Катерина ПОНОМАРЬОВА
Вивчаємо українську мову в 2-му класі
Методичні рекомендації

ДЕРЖАВНИЙ СТАНДАРТ

● МАТЕМАТИКА

- 14** Світлана СКВОРЦОВА,
Оксана ОНОПРІЄНКО
Формуємо обчислювальні навички у 2-му класі
Практична реалізація нових державних вимог

ДЕРЖАВНИЙ СТАНДАРТ

● ТРУДОВЕ НАВЧАННЯ

- 21** Наталка КОТЕЛЯНЕЦЬ, Олена АГЄЄВА
Уроки трудового навчання в 1-му класі
Методичні рекомендації

ПРОЕКТНІ ТЕХНОЛОГІЇ

- 28** Ольга СОЛОМОНЮК
Пізнай далеку Антарктиду
Творчо-пізнавальний проект у 1-му класі

ДЕРЖАВНИЙ СТАНДАРТ

● СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ

- 33** Олексій АНДРУСИЧ, Ірина СТЕЦЕНКО
Сходинки до інформатики: від програми до планування
Розгорнуте поурочне планування для 2-го класу

СУЧАСНІ ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ

● МОВИ І ЛІТЕРАТУРИ

- 42** Галина ДЖЕМУЛА
Зв'язне мовлення — на всіх уроках
З досвіду роботи

В КЛАДКА

КАЛЕНДАРНІ ПЛАНИ

2 клас. I семестр

- 1 Мар'яна ЗАХАРІЙЧУК
УКРАЇНСЬКА МОВА
- 2 Віра НАУМЕНКО
ЛІТЕРАТУРНЕ ЧИТАННЯ
- 4 Тетяна ПРОЦЕНКО
МАТЕМАТИКА
- 6 Ірина ГРУЩИНСЬКА
ПРИРОДОЗНАВСТВО
- 7 Тетяна ГІЛЬБЕРГ, Тамара САК
ПРИРОДОЗНАВСТВО
- 8 Людмила АРИСТОВА
МУЗИЧНЕ МИСТЕЦТВО
- 10 Людмила МАСОЛ, Олена ГАЙДАМАКА,
Наталія ОЧЕРЕТЯНА
ІНТЕГРОВАННИЙ КУРС “МИСТЕЦТВО”
- 12 Олена КАЛІНІЧЕНКО
ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО
- 13 Наталка КОТЕЛЯНЕЦЬ
ТРУДОВЕ НАВЧАННЯ
- 14 Ірина ЛАПШИНА
**НАЧАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ ЧТЕНИЮ
И ПИСЬМУ**
- 15 Ірина ЛАПШИНА
ЛИТЕРАТУРНОЕ ЧТЕНИЕ
- 16 Лариса КУЗЬМЕНКО, Людмила АНТОСІЄВА
ОСНОВИ ЗДОРОВ'Я

СУЧАСНІ ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ

● МОВИ І ЛІТЕРАТУРИ

- 48 Любов ГАЙОВА
Лінгвістична казка
*Вивчаємо граматику в 2-му класі
через словесний образ*

МОРАЛЬНЕ ВИХОВАННЯ

- 51 Лариса БОНДАР
Як ніжний паросток плекай дитину
Планування виховних годин у 1-му класі



**Відмінно цей іспит склав учень природі —
Рясну полуницю зростив на городі.**

*(Надіслала А. Майданюк, СЗОШ № 14,
м. Кам'янець-Подільський, Хмельницька обл.)*

- 56 Лариса БОНДАР
Рідний серцю батьківський поріг
Конспект заняття для 1-го класу
УПРАВЛІННЯ І МЕТОДИЧНА СЛУЖБА
● ПСИХОЛОГІЧНА СЛУЖБА
- 58 Ніна ШКАБУРА
**Віра в успіх — джерело внутрішніх
сил дитини**
Прийоми створення ситуації успіху
- 60 Ніна ШКАБУРА
Співпраця вчителя і учнів на уроці
Семинар-тренінг для педагогів
ФІЗКУЛЬТУРА ● ПОЗАКЛАСНА РОБОТА
- 62 Олена МАСЛОВА
Як козаки дівчат визволяли
Спортивна розвага для хлопчиків 8–10 років
БЕЗПЕКА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ
- 64 Тетяна СТРОКАНЬ
**Правила пішохода знаємо —
в біду не потрапляємо**

На 1-й стор. обкладинки: *Прощання приємне і радісне в нас — у подорож літню відправиться клас!*

(Надіслала М. Шаровська, СЗШ № 24, м. Нікополь, Дніпропетровська обл.)

УЧИТЕЛЬ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Науково-методичний журнал

Свідоцтво про державну реєстрацію засобу масової інформації: серія КВ № 18676-7476Р від 29.12.2011

№ 3 (06), ЧЕРВЕНЬ 2013

Головний редактор **Ніна Андрусич**

Заступник головного редактора **Тетяна Проценко**

Редактори: **Оксана Проценко, Діана Осадча**

Коректор **Ніна Любаченко**

Адреса редакції: 04053, Київ-53, а/с 36

Телефони:

(044) 486-91-14, (044) 486-11-19, (044) 486-13-32

E-mail: uchitel@dvsvit.com.ua

Видруковано у друкарні ТОВ “Літера-Друк”, вул. Озерна, 6, оф. 122, Київ, 04209. Свідоцтво ДК № 36889 від 28.01.2010 р. Підписано до друку 24.06.2013. Формат 60x84 1/8. Папір офсетний. Друк офсетний. Умовн. друк. арк. 9,80. Обл.-видавн. арк. 10,5. Наклад 2439. Зам. 130929.

© Видавництво “Світич”, 2013

Забороняється копіювання матеріалів журналу
в будь-якому вигляді без дозволу видавця

ПЕРЕДПЛАТНИЙ ІНДЕКС — 89869



СХОДИНКИ до ІНФОРМАТИКИ: від програми до планування

Олексій АНДРУСИЧ,
автор програмного продукту
“Сходинки до інформатики Плюс”,
Видавництво “Світич”

Ірина СТЕЦЕНКО,
науковий співробітник,
МННЦ ІТтаС НАН України
та МОН України

Готуючись до викладання нового предмета “Сходинки до інформатики” у 2-му класі, учитель ретельно аналізує програму курсу, наявну навчальну літературу, добирає додаткові посібники, програмне забезпечення, вибудовує оптимальну для свого закладу траєкторію навчання, складає календарний план. Така відповідальна робота не зводиться до механічного копіювання тем програми, комбінування матеріалу джерел.

Грамотно розподілити навчальний матеріал протягом року, уникнути всіх “підводних каменів”, допоможе запропонований варіант розгорнутого поурочного планування, в основу якого покладено десятирічний досвід викладання варіативного курсу “Сходинки до інформатики” у початковій школі.

Метою курсу “Сходинки до інформатики” є формування компетентності учнів з питань інформаційно-комунікаційних технологій. Власне це й визначає його специфіку, оскільки ІКТ-компетентність є водночас і предметною для цього курсу і ключовою. Знання та практичні навички, які здобувають молодші школярі, мають допомогти в опануванні інших предметів, сприяти всебічному розвитку, формуванню вміння вчитися.

Успішна реалізація завдань предмета “Сходинки до інформатики” залежить від грамотного розподілу навчального матеріалу протягом року. Програмою встановлено обсяг навчального матеріалу та послідовність його вивчення, проте **передбачено, що вчитель може змінювати порядок та обсяг тем**, не порушуючи при цьому суттєві змістові залежності.

Складаючи календарний план, педагог враховує конкретні умови навчального закладу, визначає обсяг і послідовність вивчення навчального матеріалу. У певному сенсі планування — це мистецтво. Адже треба гармонійно поєднати вимоги програми, матеріал підручника, інших посібників. Ще одним важливим джерелом планування є комп’ютерне програмне забезпечення — стандартне та навчальне, спеціально розроблене для дітей молодшого шкільного віку, без якого не можливе вивчення підготовчого курсу “Сходинки до інформатики”.

Оскільки **реалізація міжпредметних зв’язків та всебічний розвиток дітей** є важливими завданнями курсу “Сходинки до інформатики”, програмою передбачено окремий час на роботу з комп’ютерними програмами для підтримки вивчення навчальних предметів, а також з програмами на розвиток логічного мислення, пам’яті, уваги. Цей час має бути розподілений протягом року. Тож, плануючи річну роботу, слід знайти оптимальне місце для такої діяльності.

Особливості структури уроків

Розробляючи річне планування слід обов’язково врахувати специфіку структури уроків предмета “Сходинки до інформатики”.

Кожний урок проводиться з використанням комп’ютера, який, відповідно до програмових завдань, є і об’єктом вивчення, і засобом навчання. Слід пам’ятати, що тривалість роботи учня 2-го класу з комп’ютером обмежена санітарно-гігієнічними нормами й не повинна перевищувати 15 хв. Решту часу на уроці діти працюють без комп’ютера: ознайомлюються з базовими поняттями інформатики, повторюють і закріплюють вивчений матеріал, виконують вправи на розвиток уваги, алгоритмічного, логічного та критичного мислення, творчих здібностей тощо.

Як правило, урок з предмета “Сходинки до інформатики” будують з **трьох частин** — **теоретичної**,

розвивальної та практичної (робота з комп'ютером). Співвідношення між теоретичною і розвивальною частинами та їх послідовність залежить від мети і завдань конкретного уроку. Іноді ці частини варто об'єднати. Відведені у програмі години на вивчення певної теми можна розосередити на більшу кількість уроків.

Розподіл матеріалу між уроками є доволі складним завданням. Необхідно побудувати логічну послідовність викладу матеріалу та формування вміння і навичок, передбачити зв'язок між теоретичною, розвивальною та практичною частинами уроку й дотримуватись балансу між обсягами відповідного матеріалу на уроках. Але іноді це не просто, адже вивчення окремих теоретичних тем не потребує комп'ютерної підтримки, і не кожна практична навичка формується на основі великого обсягу теоретичних знань.

Розробляючи поурочне планування та добираючи комп'ютерні програмні засоби, ми виходили з того, що всі три частини кожного уроку мають бути наповнені конкретним змістом. Тож вивчення чисто теоретичних тем слід поєднувати з опануванням суто практичного матеріалу. Крім того, пов'язані за змістом теми варто розглядати на уроках у взаємозв'язку.

Планування навчального процесу

Перше півріччя

На наш погляд, доцільно поєднати матеріал тем *“Комп'ютери та їх застосування”* й *“Основні складові комп'ютера”*, оскільки знання про складові комп'ютера допомагають за зовнішніми і функціональними ознаками визначати пристрої, які використовуються для обчислення, обробки текстів, зображень, передавання інформації. Тему *“Короткі історичні відомості (від абака до нетбука)”* варто вивчати одразу після ознайомлення із сучасними комп'ютерами та їх складовими. Паралельно з вивченням цих тем, протягом перших 8-ми уроків відбувається формування початкових навичок роботи з комп'ютером (ознайомлення з клавіатурою і мишею, відпрацювання основних прийомів роботи з мишею).

Зважаючи на те, що **розвиток алгоритмічного мислення є одним з основних завдань предмета**, вивчення теми *“Алгоритми і виконавці”* пропонуємо розпочати вже з 9-го уроку (одразу після осінніх канікул). У цій темі органічно пов'язані теоретичний і практичний матеріал завдяки використанню навчального середовища виконання алгоритмів. Поєднання уроків узагальнення й систематизації знань з означеної теми з комп'ютерною підтримкою вивчення інших навчальних предметів дає змогу збільшити кількість годин, передбачених програмою на вивчення теми *“Алгоритми і виконавці”*. Алгоритмічну лінію варто планувати як наскрізну: завдання на пропедевтику поняття *“алгоритм”* діти починають розв'язувати вже

з другого уроку, а закріплюють набуті знання та вміння до кінця навчального року.

Для формування практичних навичок роботи з формалізованими алгоритмами у 2-му класі пропонуємо використовувати наочні **анімовані середовища виконання алгоритмів “Садівник” і “Навантажувач”**, які входять до пакета програмного забезпечення *“Сходинки до інформатики Плюс”*. Ці виконавці вибрані не випадково: дії, які вони виконують, діти добре розуміють і можуть уявити. Дії Садівника другокласники можуть навіть виконати самостійно, а дії Навантажувача неважко змоделювати. Допомагає учневі також зручний, дружній інтерфейс, можливість бачити процес виконання алгоритму, точна та зрозуміла діагностика помилок.

Друге півріччя

З другого півріччя, вивчаючи тему *“Графічний редактор”*, починаємо ознайомлювати учнів зі стандартним програмним забезпеченням, **загальними правилами роботи з комп'ютерними програмами**. Для ознайомлення з призначенням графічного редактора і його можливостями, набуття елементарних навичок редагування зображень пропонуємо використовувати програму Paint, яка входить до складу операційної системи Microsoft Windows та має простий доступний молодшим школярам інтерфейс, побудований за стандартами Windows.

Одночасно з опануванням графічного редактора відбувається вивчення тем *“Об'єкти та їх властивості”*, *“Інформація, повідомлення та інформаційні процеси”*.

Оскільки програмовий матеріал 2-го класу не передбачає активного використання клавіатури, її опанування можна здійснити в останній чверті навчального року (одразу після весняних канікул). У цей період також узагальнюємо та систематизуємо знання учнів.

Щоб діти не втратили інтерес до уроку, виконуючи одноманітні тренувальні вправи, **слід використовувати клавіатурний тренажер, розроблений спеціально для молодших школярів**. Таким засобом, наприклад, є програма *“Кіт-риболов”* (з комплексу *“Сходинки до інформатики Плюс”*), яка добре мотивує учнів до освоєння клавіатури.

Навички використання клавіатури та роботи в графічному редакторі учні реалізують у творчому проєкті *“Вітальна листівка”*.

Останні уроки навчального року, як і кожної чверті, у плануванні відводимо на **підтримку вивчення інших навчальних предметів**. Працюючи з комп'ютерними програмами з математики, української та іноземної мов, діти водночас удосконалюють навички роботи з клавіатурою і мишею. Дві резервні години, визначені програмою, можна присвятити роз'ясненню складних теоретичних питань або закріпленню навичок,

роботі з розвивальними програмами, підтримці вивчення навчальних предметів.

Навчальне забезпечення курсу

Особливу увагу слід приділити вибору навчальних комп'ютерних програм, які мають бути спеціально розробленими для навчання учнів початкової школи або принаймні адаптованими для дітей молодшого шкільного віку. Таке програмне забезпечення має задовольняти відповідні психолого-педагогічні й ергономічні вимоги до комп'ютерних програм навчального призначення.

На нашу думку, цим критеріям якнайкраще відповідає **програмне забезпечення “Сходинки до інформатики Плюс: Комплекс навчально-розвивальних ігрових програм”** (К.: Світич, 2013), яке було створено спеціально для курсу “Сходинки до інформатики”, пройшло апробацію у м. Києві й регіонах, рекомендовано МОН України, витримало перевірку часом і здобуло велику популярність серед педагогів та їхніх учнів.

Програми комплексу “Сходинки до інформатики Плюс” побудовані на основі яскравих сюжетів, а професійно зроблена анімація допомагає підтримати ігрову ситуацію і добре мотивує дітей до навчальної діяльності. До його складу входять:

- програми на формування навичок роботи з мишею;
- клавіатурний тренажер;
- середовища виконання алгоритмів;

- розвивальні програми (на розвиток мислення, пам'яті, уваги);
- програми для підтримки навчальних предметів.

Програмний продукт охоплює всі практичні теми курсу. У запропонованому нижче поурочному плануванні чітко визначено місце використання кожної програми комплексу.

Для реалізації діяльнісного компонента теоретичної та розвивальної частин уроку пропонуємо використовувати **робочий зошит “Сходинки до інформатики”** (О. О. Андрусич, С. І. Гордієнко. — К.: Світич, 2013). Нове видання зошита базується на авторському поурочному плануванні. До кожного з 35-ти уроків курсу розроблено розвивальні вправи, які сприяють засвоєнню основних понять інформатики, готують учнів до практичної роботи з комп'ютером, передбачають повторення вивченого матеріалу і допомагають учителю здійснити перевірку знань учнів.

Авторський варіант поурочного планування **можна використати при роботі з будь-яким з альтернативних підручників**. Для орієнтиру у плануванні зазначено сторінки підручника “Сходинки до інформатики. 2 клас” (авт. Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінд, Ф. М. Рівкінд).

Пропоноване планування дасть змогу вчителю ефективно організувати навчальний процес, дотримуючись логічної послідовності вивчення тем та забезпечуючи рівномірну насиченість частин уроку.

РОЗГОРНУТЕ ПОУРОЧНЕ ПЛАНУВАННЯ з курсу “Сходинки до інформатики” для 2-го класу

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
I півріччя			
1	У комп'ютерному класі <ul style="list-style-type: none"> • Комп'ютери у повсякденному житті. Правила поведінки і безпеки життєдіяльності в комп'ютерному класі. • Клавіатура комп'ютера. Клавіша “Пропуск” 	<ul style="list-style-type: none"> • Формувати уявлення про призначення комп'ютера, застосування сучасних комп'ютерів у різних сферах діяльності людини. • Ознайомити з правилами поведінки в комп'ютерному класі та безпеки життєдіяльності (БЖ) при роботі з комп'ютером. • Ознайомити з клавішею “Пропуск” 	<ul style="list-style-type: none"> • Підручник: с. 6–16. • Робочий зошит: с. 2. • Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Як поводитися з комп'ютером
2	Що може комп'ютер <ul style="list-style-type: none"> • Сучасні комп'ютери та їх застосування. Правила поведінки і безпеки життєдіяльності в комп'ютерному класі. • Клавіатура комп'ютера. Клавіші зі стрілками “вліво”, “вправо” 	<ul style="list-style-type: none"> • Розширити уявлення про призначення комп'ютера, застосування сучасних комп'ютерів у різних сферах діяльності людини. • Закріпити знання правил поведінки в комп'ютерному класі та БЖ при роботі з комп'ютером. • Формувати вміння виконувати алгоритм, складений для учня як для виконавця. • Закріпити навички використання клавіші “Пропуск”, ознайомити з клавішами зі стрілками “вліво”, “вправо” 	<ul style="list-style-type: none"> • Підручник: с. 10–16. • Робочий зошит: с. 3. • Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Де використовують комп'ютер

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
3	<p>З чого складається комп'ютер</p> <ul style="list-style-type: none"> Складові комп'ютера. Системний блок, пристрої введення-виведення. Миша. Наведення вказівника, вибір об'єктів 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити зі складовими комп'ютера: системний блок, пристрої введення-виведення (монітор, клавіатура, миша, принтер, сканер, модем); їх призначенням. Формувати навички роботи з мишею (наведення вказівника, вибір об'єктів одинарним клацанням лівої та правої кнопки миші). Формувати вміння виконувати алгоритм, складений для учня як для виконавця, перевіряти правильність алгоритму 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 24–28. Робочий зошит: с. 4. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Стрільці по яблуках
4	<p>Ще про складові комп'ютера</p> <ul style="list-style-type: none"> Складові комп'ютера. Пам'ять, процесор. Миша. Наведення вказівника, переміщення об'єктів 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити зі складовими комп'ютера (пам'ять, процесор), їх призначенням. Закріпити навички наведення вказівника на об'єкт; ознайомити з операцією перетягування об'єкта за допомогою миші 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 29–31. Робочий зошит: с. 5. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Лісова галявина
5	<p>Комп'ютери бувають різні</p> <ul style="list-style-type: none"> Комп'ютери у повсякденному житті. Цифрові пристрої. Миша. Наведення вказівника, вибір об'єктів, одинарне та подвійне клацання лівої кнопки миші 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати вміння розпізнавати пристрої, що використовуються для обчислення, обробки текстів, зображень, передавання інформації. Формувати і відпрацьовувати навички роботи з мишею (наведення вказівника, одинарне та подвійне клацання лівої кнопки миші) 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 17–22. Робочий зошит: с. 6. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Мильні бульки
6	<p>З чого все починалося</p> <ul style="list-style-type: none"> Короткі історичні відомості. Історія розвитку способів лічби. Комп'ютерна підтримка вивчення математики 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з історією лічби. Розширити уявлення про способи позначення кількості предметів. Закріпити обчислювальні навички, набуті на уроках математики (додавання і віднімання в межах 100 без переходу через розряд). Виховувати інтерес до історії 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 79–84. Робочий зошит: с. 7. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Математичний космос
7	<p>Перші засоби обчислення</p> <ul style="list-style-type: none"> Короткі історичні відомості. Перші засоби обчислення. Миша. Наведення вказівника, переміщення об'єктів 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомлювати з історією створення обчислювальних пристроїв, розширювати кругозір, поповнювати словниковий запас. Формувати вміння виконувати алгоритм, складений для учня як для виконавця, відтворювати пропущені кроки алгоритму, перевіряти правильність складеного алгоритму. Формувати навички перетягування об'єктів за допомогою миші. Розвивати логічне мислення, просторову уяву, увагу 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 79–84. Робочий зошит: с. 8. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Розібрані малюнки
8	<p>Від абака до нетбука</p> <ul style="list-style-type: none"> Короткі історичні відомості. Від абака до нетбука. Комп'ютерна підтримка вивчення української мови. Миша. Наведення вказівника, переміщення об'єктів 	<ul style="list-style-type: none"> Продовжити ознайомлення з історією створення електронно-обчислювальної техніки. Закріпити навички відтворення відомого тексту з його елементів. Закріпити навички перетягування об'єктів за допомогою миші. Розвивати допитливість, пам'ять, логічне мислення. Виховувати інтерес до історії 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 79–84. Робочий зошит: с. 9. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Кубики зі складами

Осінні канікули

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
9	<p>Команди і виконавці</p> <ul style="list-style-type: none"> Команди як спонукальні речення. Команди і виконавці. Середовище виконання алгоритмів (інтерактивний режим) 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з поняттями “команда”, “виконавець”. Формувати вміння відрізнити команди від речень, що не є командами. Формувати уявлення про способи подання команд, систему команд виконавця алгоритму. Формувати навички керування виконавцем в середовищі виконання алгоритмів 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 86–90. Робочий зошит: с. 10. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Виконавець “Садівник”
10	<p>Система команд виконавця</p> <ul style="list-style-type: none"> Алгоритми. Виконавці алгоритмів. Система команд виконавця. Середовище виконання алгоритмів (програмування) 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити розуміння сутності понять “команда”, “виконавець”; ознайомити з поняттями “система команд виконавця”, “алгоритм”. Формувати вміння виконувати алгоритм, складений для учня як для виконавця. Вчити складати лінійні алгоритми у середовищі виконання алгоритму. Розвивати алгоритмічне мислення, уяву 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 91–103. Робочий зошит: с. 11. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Виконавець “Садівник”
11	<p>Алгоритми</p> <ul style="list-style-type: none"> Алгоритми в нашому житті. Словесне подання алгоритмів. Складання алгоритмів для виконавців. Середовище виконання алгоритмів (інтерактивний режим). Система команд виконавця 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати уявлення про алгоритми у навколишньому житті. Формувати розуміння сутності понять “система команд виконавця”, “алгоритм”. Формувати вміння порівнювати способи подання алгоритму. Формувати навички роботи в середовищі виконання алгоритмів. Закріпити навички усних арифметичних обчислень 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 99–103. Робочий зошит: с. 12. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Виконавець “Навантажувач”
12	<p>Алгоритми у нашому житті</p> <ul style="list-style-type: none"> Алгоритми в нашому житті. Форми подання алгоритмів. Середовище виконання алгоритмів (програмування). Складання алгоритмів для виконавців 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити поняття “алгоритм”. Формувати уявлення про різні способи подання алгоритмів. Формувати вміння знаходити алгоритми у навколишньому житті, складати алгоритми для виконавця з чіткою системою команд, перевіряти їх правильність. Вчити складати лінійні алгоритми у середовищі виконання алгоритму. Закріпити навички усних арифметичних обчислень. Розвивати алгоритмічне мислення, просторову і творчу уяву 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 104–110. Робочий зошит: с. 13. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Виконавець “Навантажувач”
13	<p>Знайомі алгоритми</p> <ul style="list-style-type: none"> Алгоритми. Виконавці алгоритмів. Алгоритми в нашому житті. Комп’ютерна підтримка вивчення навчальних предметів. Правила дорожнього руху. Клавіатура комп’ютера. Клавіші зі стрілками 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати уявлення про різні способи подання алгоритмів, вміння записувати алгоритми різними способами. Повторити правила пішогодного руху, безпеки на дорозі, призначення дорожньої розмітки і дорожніх знаків. Формувати навички користування клавішами зі стрілками. Формувати моделі безпечної поведінки під час виникнення різних ситуацій на дорозі 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 104–110. Робочий зошит: с. 14. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Дорога до школи
14	<p>Незвичайний стадіон</p> <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Складові комп’ютера, їх призначення. Комп’ютерна підтримка вивчення математики 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити знання про складові комп’ютера, використання комп’ютерів у повсякденному житті. Закріпити уявлення про пристрої, що використовуються для обчислення, обробки текстів і зображень, передавання інформації. Закріпити уявлення про загальні правила роботи з комп’ютерними програмами 	<ul style="list-style-type: none"> Робочий зошит: с. 15. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Математичний космодром

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
		<ul style="list-style-type: none"> Закріпити обчислювальні навички, набуті на уроках математики (додавання і віднімання в межах 20 з переходом через розряд). Формувати вміння розв'язувати логічні задачі, аналізувати, порівнювати отримані результати 	
15 <i>(резервний час)</i>	У царстві букв і звуків <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Алгоритми у повсякденному житті. Комп'ютерна підтримка вивчення української мови. Голосні та приголосні звуки 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити вміння складати алгоритми дій з повсякденного життя, алгоритми для виконавця з чіткою системою команд. Закріпити уявлення про різні способи подання алгоритмів. Закріпити знання про голосні та приголосні звуки, набуті на уроках української мови, навички фонетичного аналізу слів. Розвивати фонематичний слух, пам'ять 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 144–146. Робочий зошит: с. 16. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Незвичайний поїзд
II півріччя			
16	Столи бувають різні <ul style="list-style-type: none"> Поняття про програму. Робочий стіл. Значки (піктограми). Підготовка комп'ютера до роботи. Робота з комп'ютерною програмою на розвиток логічного мислення. Виконання розвивальних завдань 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з поняттями “програма”, “Робочий стіл”, “значки (піктограми)”. Закріпити навички вибору об'єктів за допомогою миші. Формувати вміння використовувати значки (піктограми) на Робочому столі для запуску програм. Ознайомити з послідовністю дій для підготовки комп'ютера до роботи, навчити вмикати комп'ютер. Розвивати гнучкість мислення, просторову і творчу уяву 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 32–35. Робочий зошит: с. 17. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Розгорни серветку
17	Дивовижні вікна <ul style="list-style-type: none"> Вікно програми. Елементи керування вікном. Графічний редактор Paint. Панель інструментів. Інструменти “Олівець”, “Гумка”. Виконання розвивальних завдань 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити вміння використовувати значки (піктограми) на Робочому столі для запуску програм. Ознайомити з поняттям “вікно програми”, з елементами керування вікном та їх призначенням. Формувати уявлення про загальні правила роботи з комп'ютерними програмами. Формувати уявлення про призначення графічного редактора. Ознайомити із середовищем графічного редактора Paint, інструментами “Олівець” і “Гумка”. Формувати вміння використовувати інструменти графічного редактора Paint для створення малюнка. Формувати навички роботи з мишею у графічному редакторі 	<ul style="list-style-type: none"> Матеріали до уроку Підручник: с. 36–38, 112–116. Робочий зошит: с. 18. Програмне забезпечення: Microsoft Paint
18	Об'єкти та їх властивості <ul style="list-style-type: none"> Об'єкти. Властивості об'єктів. Значення властивостей. Меню “Пуск”. Запуск програми на виконання за допомогою меню “Пуск”. Графічний редактор Paint. Інструмент “Пензель”. Палітра кольорів. Створення зображень за зразком. Коректне завершення роботи з програмою та комп'ютером 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати уявлення про об'єкти у довкіллі та їх властивості, значення властивостей. Вчити аналізувати, виділяти істотні ознаки об'єктів. Ознайомити з призначенням меню “Пуск”. Ознайомити з послідовностями дій для завершення роботи з програмою та вимикання комп'ютера. Ознайомити з палітрою кольорів графічного редактора Paint, можливостями її використання та інструментом “Пензель”. Формувати навички роботи з інструментом “Пензель”, вміння змінювати значення його властивостей. Формувати вміння використовувати палітру кольорів, створювати прості графічні об'єкти і малюнки за зразком 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 117–122, 126–129, 39–42. Робочий зошит: с. 19. Програмне забезпечення: Microsoft Paint

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
19	<p>Об'єкти у нашому житті</p> <ul style="list-style-type: none"> Об'єкти. Класифікація об'єктів за їх властивостями. Графічний редактор Paint. Зміна кольору фону. Створення графічних композицій з простих об'єктів 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити уявлення про об'єкти у довкіллі та їх властивості, значення властивостей. Ознайомити з принципами класифікації об'єктів. Вчити аналізувати, виділяти істотні ознаки, групувати та класифікувати об'єкти за їх властивостями. Навчити змінювати колір фону у графічному редакторі Paint. Формувати вміння створювати прості графічні об'єкти та їх композиції, використовувати інструменти графічного редактора для створення зображень за власним задумом 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 117–125. Робочий зошит: с. 20. Програмне забезпечення: Microsoft Paint
20	<p>Про гномика Мудручка та інформацію</p> <ul style="list-style-type: none"> Інформація та повідомлення. Графічний редактор Paint. Інструменти “Прямокутник”, “Еліпс”. Створення графічних об'єктів з різними властивостями 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з поняттями “інформація”, “повідомлення”. Формувати уявлення про використання повідомлень для передачі інформації. Формувати навички роботи з інструментами “Прямокутник”, “Еліпс” графічного редактора Paint, створення графічних об'єктів з різними властивостями 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 58–62, 133–135. Робочий зошит: с. 21. Програмне забезпечення: Microsoft Paint
21	<p>Як людина отримує інформацію</p> <ul style="list-style-type: none"> Інформація та повідомлення. Отримання людиною інформації. Графічний редактор Paint. Інструмент “Багатокутник”. Команда “Очистити малюнок” 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати знання про органи чуття, за допомогою яких людина отримує інформацію про навколишній світ. Формувати навички роботи з інструментом “Багатокутник” графічного редактора Paint. Закріплювати навички створення графічних об'єктів з різними властивостями. Навчити використовувати команду “Очистити малюнок” 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 63–66, 133–135. Робочий зошит: с. 22. Програмне забезпечення: Microsoft Paint
22	<p>Що можна робити з інформацією</p> <ul style="list-style-type: none"> Інформаційні процеси: отримання, зберігання, обробка, передавання інформації. Графічний редактор Paint. Інструмент “Заливка”. Створення простих об'єктів та їх композицій 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати уявлення про інформаційні процеси (отримання, зберігання, обробка і передавання даних). Ознайомити з прикладами інформаційних процесів у навчальній діяльності та навколишньому світі. Формувати навички роботи з інструментом “Заливка” графічного редактора Paint. Закріпити навички створення графічних об'єктів з різними властивостями 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 67–73, 130–132. Робочий зошит: с. 23. Програмне забезпечення: Microsoft Paint
23	<p>Розповідь Мудручка, або інформаційні процеси</p> <ul style="list-style-type: none"> Інформаційні процеси. Пристрої, що використовуються для реалізації інформаційних процесів. Графічний редактор. Створення простих об'єктів та їх композицій. Збереження, відкриття та друк зображення 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити уявлення про інформаційні процеси (отримання, зберігання, обробка і передавання даних), їх роль і місце у навчальній діяльності та навколишньому світі. Формувати уявлення про пристрої, призначені для реалізації інформаційних процесів. Навчити зберігати створені у графічному редакторі зображення (у файлі на Робочому столі або в папці, встановленій за замовчуванням), відкривати в графічному редакторі збережені зображення. Закріпити вміння працювати з інструментами графічного редактора Paint, створювати малюнки за власним задумом. Ознайомити з можливістю друкування створених малюнків 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 67–73, 136–140. Робочий зошит: с. 24. Програмне забезпечення: Microsoft Paint

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
24	<p>Інформаційні процеси і комп'ютер</p> <ul style="list-style-type: none"> Інформаційні процеси. Роль комп'ютера у реалізації інформаційних процесів. Робота з комп'ютерною програмою на розвиток логічного мислення 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити уявлення про пристрої, призначені для реалізації інформаційних процесів. Ознайомити зі значенням комп'ютера для реалізації інформаційних процесів. Формувати уявлення про роль комп'ютерних мереж у передачі інформації. Розвивати логічне та алгоритмічне мислення, пам'ять, увагу, просторову уяву 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 74–78. Робочий зошит: с. 25. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Слово в лабіринті
25	<p>У школі детективів</p> <ul style="list-style-type: none"> Властивості інформації. Комп'ютерна підтримка вивчення математики 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з властивостями інформації. Закріпити розуміння сутності понять “інформація”, “повідомлення”, “інформаційні процеси”. Закріпити уявлення про роль різних пристроїв та комп'ютера у реалізації інформаційних процесів. Закріпити обчислювальні навички, набуті на уроках математики (додавання і віднімання в межах 100 з переходом через розряд) 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 74–78. Робочий зошит: с. 26. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Математичний космос
<i>Весняні канікули</i>			
26	<p>Знайомтеся — клавіатура</p> <ul style="list-style-type: none"> Клавіатура комп'ютера. Призначення основних клавіш. Алфавітно-цифрові клавіші. Введення українських літер і цифр у середовищі клавіатурного тренажера 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з різними групами клавіш клавіатури комп'ютера та їх призначенням. Формувати навички введення малих українських літер і цифр. Виховувати відповідальне ставлення до комп'ютерної техніки. Розвивати логічне та критичне мислення 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 43–46. Робочий зошит: с. 27. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Кіт-риболов
27	<p>Вивчаємо клавіатуру</p> <ul style="list-style-type: none"> Клавіатура комп'ютера. Призначення основних клавіш. Клавіші Shift та Caps Lock. Введення великих українських літер і розділових знаків у середовищі клавіатурного тренажера 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити з клавішами Shift та Caps Lock, їх призначенням, особливостями використання. Формувати навички введення великих українських літер і розділових знаків. Розвивати мислення, творчу уяву 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 47–49. Робочий зошит: с. 28. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Кіт-риболов
28	<p>Продовжуємо вивчати клавіатуру</p> <ul style="list-style-type: none"> Клавіатура комп'ютера. Введення малих і великих українських літер і розділових знаків у середовищі клавіатурного тренажера. Виконання розвивальних завдань 	<ul style="list-style-type: none"> Удосконалювати вміння швидко і правильно вводити українські літери і знаки пунктуації. Розвивати алгоритмічне мислення, увагу 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 50–53. Робочий зошит: с. 29. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Кіт-риболов
29	<p>Знову про клавіатуру</p> <ul style="list-style-type: none"> Клавіатура комп'ютера. Введення українських слів у середовищі клавіатурного тренажера. Виконання розвивальних завдань 	<ul style="list-style-type: none"> Формувати вміння використовувати клавіатуру для введення окремих українських слів. Розвивати логічне мислення, творчу уяву, увагу. Виховувати відповідальне ставлення до комп'ютерної техніки 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 54–56. Робочий зошит: с. 30. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Кіт-риболов

№ з/п	Тема уроку, зміст навчального матеріалу	Мета уроку	Матеріали до уроку
30	<p>Листівка для Елзіка</p> <ul style="list-style-type: none"> Графічний редактор. Додавання тексту до зображення. Створення зображень за власним задумом 	<ul style="list-style-type: none"> Ознайомити зі способом додавання фрагментів тексту до створеного зображення в графічному редакторі, поєднувати текстові та графічні об'єкти. Закріпити набуті на уроках української мови вміння складати вітальні тексти. Розвивати мовлення, фантазію. Виховувати ввічливість, щирість 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 141–142. Робочий зошит: с. 31. Програмне забезпечення: Microsoft Paint
31	<p>Приголосні мають різний характер</p> <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Об'єкти та їх класифікація. Комп'ютерна підтримка вивчення української мови. Тверді та м'які приголосні звуки 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити знання про об'єкти, їх властивості, класифікацію об'єктів. Повторити мовний матеріал про тверді та м'які, дзвінкі та глухі приголосні звуки. Розвивати вміння розпізнавати та правильно вимовляти приголосні звуки у слові. Закріпити навички фонетичного аналізу слів. Розвивати фонематичний слух, пам'ять. Поповнювати словниковий запас 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 147–150. Робочий зошит: с. 32. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Незвичайний поїзд
32	<p>Країни, мови яких ми вивчаємо</p> <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Інформація та інформаційні процеси. Короткі відомості про країни світу. Комп'ютерна підтримка вивчення іноземної мови 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити знання про інформацію та інформаційні процеси. Розширити знання про Англію, Німеччину, Францію. Закріпити знання лексичного матеріалу іноземної мови, яка вивчається. Удосконалювати навички користування клавішами зі стрілками. Розвивати просторову уяву, логічне мислення, увагу 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 151–156. Робочий зошит: с. 33. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Ведмедик-поліглот
33	<p>Подорож країною Математики</p> <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Алгоритми та виконавці. Комп'ютерна підтримка вивчення математики. Додавання та віднімання в межах 100, табличне множення та ділення 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити знання про алгоритм, систему команд виконавця. Закріпити знання про послідовність виконання дій у математичних виразах. Закріпити навички обчислення математичних виразів на дві дії без дужок і з дужками. Закріпити навички користування клавішами зі стрілками. Розвивати просторову уяву, логічне мислення, увагу 	<ul style="list-style-type: none"> Підручник: с. 157–159. Робочий зошит: с. 34. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Курчата
34	<p>Лукаві “е” та “и”</p> <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Складові комп'ютера. Комп'ютерна підтримка вивчення української мови. Правила написання слів з ненаголошеними [е] та [и] 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити знання про складові комп'ютера, їх призначення. Закріпити знання правил написання слів з ненаголошеними [е] та [и] (слів, що перевіряються, та словникових слів). Збагачувати активний словник 	<ul style="list-style-type: none"> Робочий зошит: с. 35. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Незнайко на містку
35 <i>(резервний час)</i>	<p>Ура! Канікули!</p> <ul style="list-style-type: none"> Повторення і систематизація навчального матеріалу. Сучасні комп'ютери та їх застосування. Робота з комп'ютерною програмою на підтримку розвитку зорової пам'яті 	<ul style="list-style-type: none"> Закріпити знання використання комп'ютера у різних сферах діяльності людини. Закріпити уявлення про загальні правила роботи з комп'ютерними програмами. Розвивати зорову пам'ять, увагу 	<ul style="list-style-type: none"> Робочий зошит: с. 36. Програмне забезпечення: Сходинки до інформатики Плюс: Магазин