

Тема: Робочий стіл. Меню та їх призначення. Види меню. Поняття про програму.

Навчальна мета: Познайомити учнів з поняттям робочий стіл, меню та його видами, використанням меню, програмами.

Розвивальна мета: Розвиток пізнавальних інтересів, навиків роботи з комп'ютером, самоконтролю, уміння конспектувати.

Виховна мета: Виховання інформаційної культури учнів, що вчать, уважності, дисциплінованості, посидючості.

Тип уроку: Комбінований урок.

Структура уроку

- I. Організаційний момент
- II. Етап орієнтації
- III. Етап проектування
- IV. Етап навчальної діяльності
- V. Гра
- VI. Контрольно-оцінювальний етап
- VII. Домашнє завдання

Хід уроку

I. Організаційний момент

Доброго ранку, діти!

Ось дзвінок сигнал нам дав,
Працювати час настав.
Тож і ми часу не гаймо,
Урок скоріше починаймо.
Щоб урок нам розпочати,
Треба всім нам повторяти:
«Я уважний і серйозний,
Хоч іще малого зросту,
Зараз з силами зберусь,
Я нічого не боюсь.
Впевнений, кмітливий я,
Здобути хочу я знання.

Черговий, хто сьогодні відсутній в класі?

Сьогодні ми з вами розглянемо тему: «Робочий стіл. Меню та їх призначення. Види меню. Поняття про програму.».

II. Етап орієнтації

Мета сьогоднішнього уроку якомога найкраще познайомитися з поняттям робочий стіл, меню, програма.

III. Етап проектування

План уроку

1. Робочий стіл.
2. Меню та їх призначення. Види меню.
3. Поняття про програму.
4. Гра
5. Домашнє завдання

IV. Етап навчальної діяльності

Робочий стіл.

Діти, скажіть, будь ласка, які бувають столи, (столи бувають журнальні, за якими обідають, за якими малюємо, пишемо).

Стіл, за яким ви пишете, малюєте, називають робочим.

Комп'ютер теж має робочий стіл. На робочому столі розташовані маленькі **картинки-піктограми**. Під кожною піктограмою є напис.

Якщо підвести курсор до піктограми і клацнути двічі лівою кнопкою миші (а ви вже вмієте це швидко робити), то комп'ютер зразу відреагує. Почне працювати програма, якій відповідає ця піктограма.

В нижній частині Робочого столу є горизонтальна смужка сірого кольору – вона **називається Панель задач**. Коли ми щось робимо з програмами або документами, на Панелі задач з'являються кнопки для кожної відкритої (працюючої) програми.

На Робочому столі завжди розміщені піктограми «Мой компьютер» та «Корзина». Всі інші ти можеш внести сам, за бажанням. На Робочому столі можна розміщувати піктограми програм, ігор, документів і папок, якими ти найчастіше користуєшся.

Меню та їх призначення. Види меню.

На Панелі задач є дуже важлива **кнопка Пуск**. Вона **відкриває Головне меню**, в якому містяться всі програми, встановлені на комп'ютері. За допомогою головного меню можна відкрити будь-яку програму, що встановлена на комп'ютері.

Крім Головного меню ще існує **контекстне меню**, яке містить інформацію про те, що можна зробити з програмою або що можна створити на робочому столі і не тільки.

Контекстне меню викликається натисканням правої кнопки миші на піктограмі і містить такі пункти: Копіювати, Вирізати, Вставити, Створити, Властивості, Відправити, Відкрити та інше.

Поняття про програму.

Програма – це це завдання для комп'ютера. Програму потрібно писати спеціальною мовою, зрозумілою комп'ютеру. Така мова називається **мовою програмування**. Людина-спеціаліст, яка володіє мовами програмування, називається **програмістом**.

Питання до нового матеріалу

- Що розташовано на робочому столі комп'ютера?
- Що знаходиться під кожною піктограмою?
- Як відреагує комп'ютер, коли курсор підвести до піктограми і клацнути двічі лівою кнопкою миші?
- Як відреагує комп'ютер, коли курсор підвести до піктограми і клацнути правою кнопкою миші?
- Які види меню ти знаєш?
- Що таке програма?
- Хто такий програміст?
- Що таке мова програмування?

Фізкультхвилинка

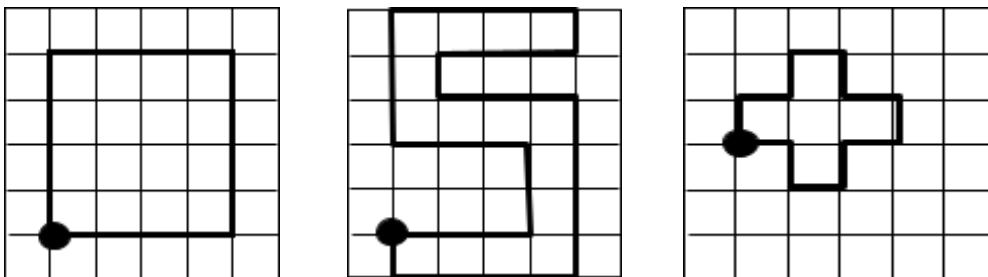
— Діти, станьте біля парт,
будемо відпочивати.
Сірі зайчики маленькі,
Вушка є у них довгенькі.
В лісі грались, веселились.
Працювати вже втомились.
А щоб добре працювати.
Треба трішки пострибати.
Відпочили, розім'ялись -
Й до роботи знову взялись.

V. Робота за комп'ютером

Учні сідають за комп'ютери, та ознайомлюються під наглядом вчителя з робочим столом, головним меню та його викликом, контекстним меню та його викликом, запускають програму, вмикають та вимикають самостійно комп'ютер.

VI. Гра

Для того, щоб записати дії, необхідні для малювання квадрата, починаючи від вказаної крапки, можна використовувати стрілки і цифри:



Використовуючи стрілки і цифри, запишіть дії, необхідні частка малювання фігури, починаючи від вказаної крапки.

Використовуючи стрілки і цифри, запишіть дії, необхідні

VII. Контрольно-оцінювальний етап

Сьогодні ми з вами ознайомилися з поняттями робочий стіл, меню та програма.
Учитель оцінює роботу учнів на уроці

VIII. Домашнє завдання

1. Вивчити терміни
2. §
3. пит..