

Лопушнян С. М.
вчитель інформатики
Катеринівської ЗШ І - ІІІ ст.

Любі друзі!

Вирушаймо разом зі мною у захоплюючу подорож країну Інформатика. Але зважай на те, що справа ця непроста.

Ти вже, напевно, зрозумів, людина, що працює на комп'ютері, трохи чарівник. А ти бажаєш стати чарівником і навчитися творити чудеса? Тоді сміливо крокуй у новий, цікавий світ — на тебе чекають захоплюючі пригоди. Ти станеш художником, будівельником, детективом тощо. Допомогати мені у нашій з вами подорожі буде Пустунчик.

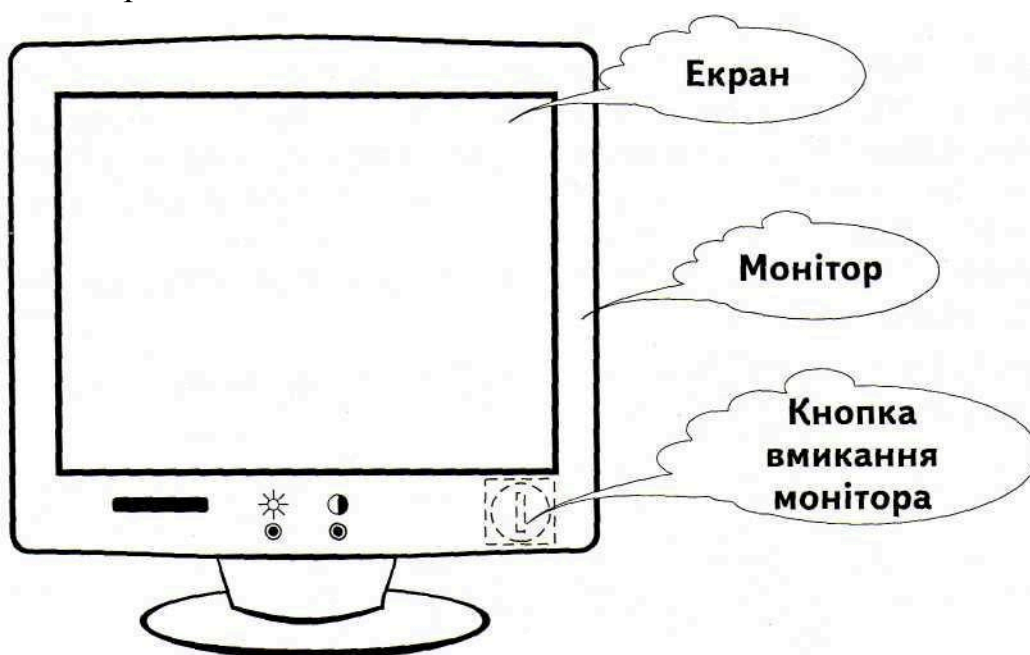
Наприкінці подорожі виявиться, що багато чого ти вмієш робити краще і швидше за дорослих.

А починаємо нашу подорож зі знайомства з пристроями комп'ютера.

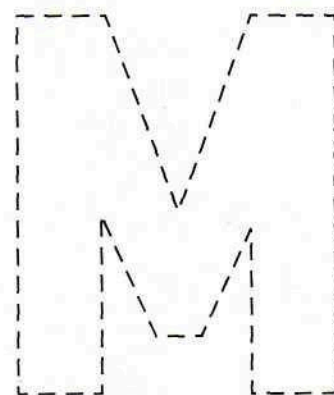
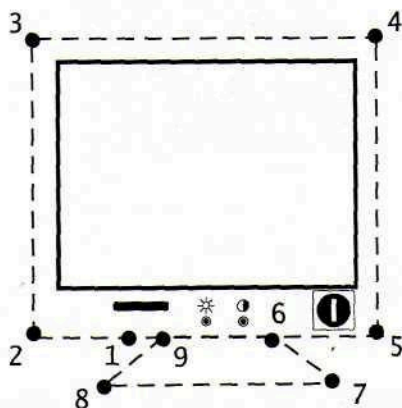
Монітор

Першим нас зустріне монітор — найчарівніша частина комп'ютера. Як ви гадаєте, на що він схожий? *(на телевізор)*. Я забула, як вмикати монітор. Допоможіть мені. Треба обвести за пунктиром кнопку вмикання монітора (якщо вона на твоєму моніторі в іншому місці, домалюй її сам).

1. Щоб наш монітор почав працювати, треба намалювати на екрані яскравий чарівний малюнок.



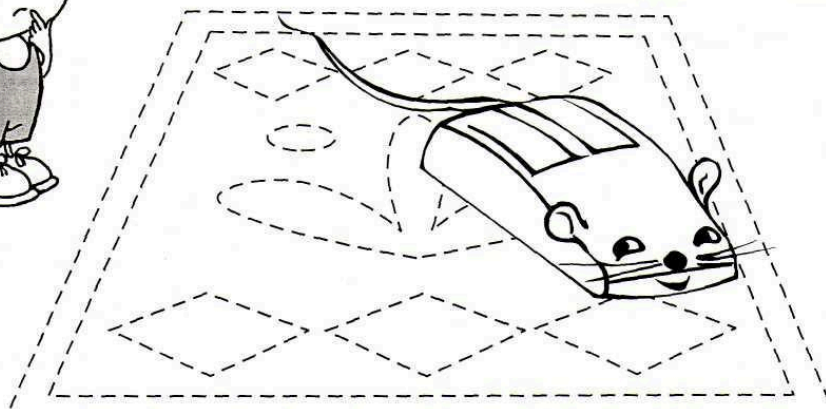
2. З'єднай цифри по порядку. Що в тебе вийшло? Спробуй вгадати, чому Пустунчик написав літеру М?



Мишка

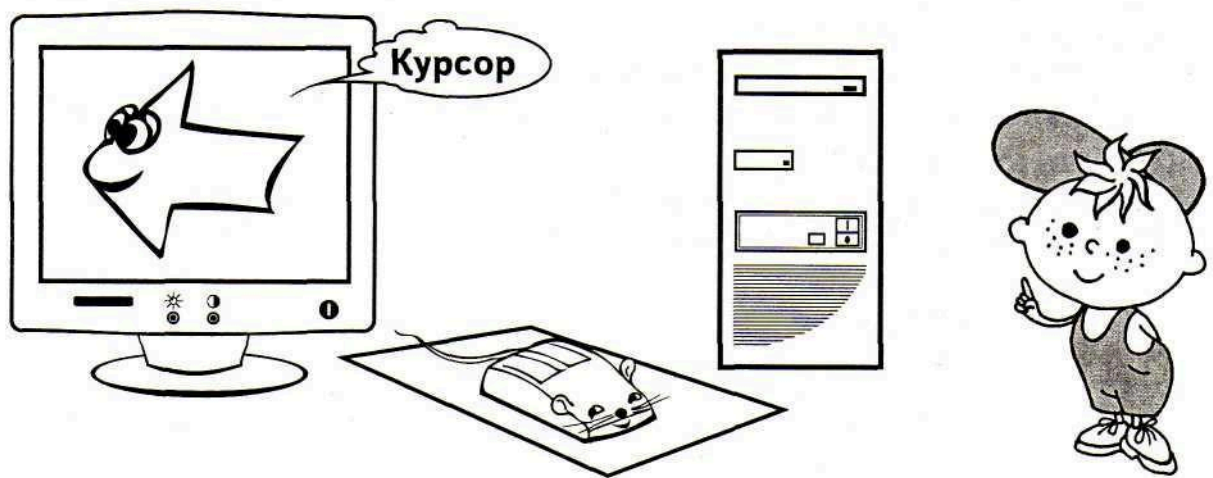
На столі (праворуч від монітора) Пустунчик помітив щось маленьке, сіреньке, з довгим хвостиком. Це мишка. Вона дуже любить спати, але варто лише доторкнутися до неї — і вона прокидається. Мишка дуже чутлива. Як ти думаєш, чому її так назвали?

1. Скільки клавіш у мишки на малюнку? Розфарбуй «головну» (ліву) клавішу червоним кольором. Обведи та розфарбуй візерунок на килимку для мишки. Скільки клавіш у твоєї мишки? Розфарбуй цифру-відповідь.



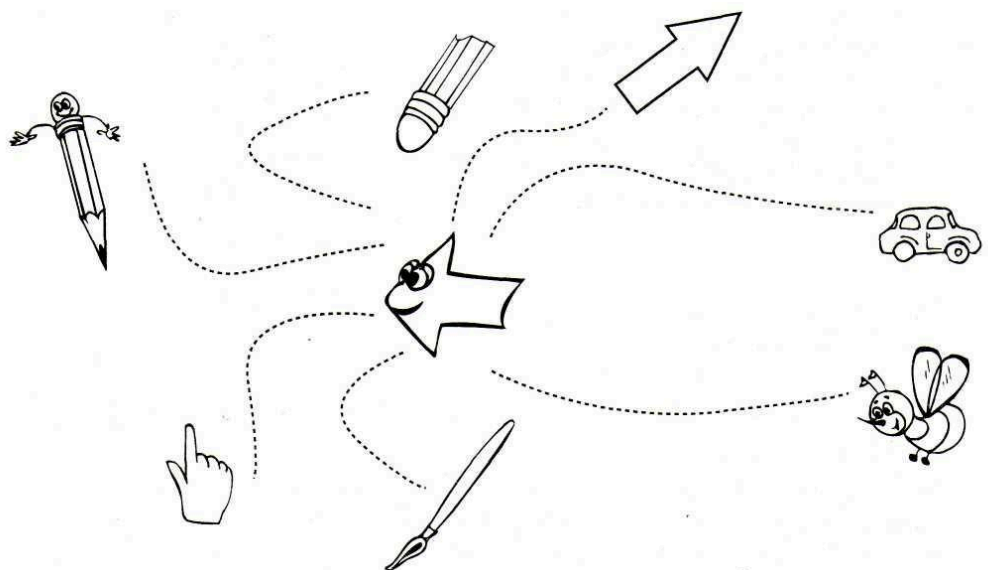
Курсорчик

Куди ти пересуваєш мишку по килимку на столі, туди пересувається маленька стрілка на екрані монітора. Це — курсорчик.



Курсорчик трохи чарівник, бо може перетворюватися то на стрілку, то на руку, то на машину, то на олівець. Він постійно підказуватиме тобі, що треба зробити у цій частині екрана.

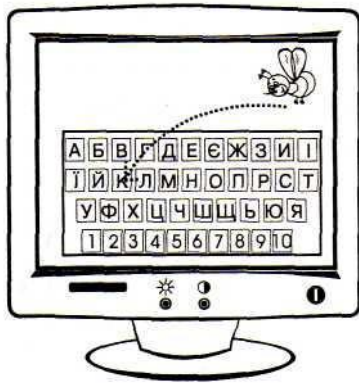
Подумай, що позначає кожен із курсорчиків. Поясни. Які ще курсорчики ти бачив? Намалюй.



Меню

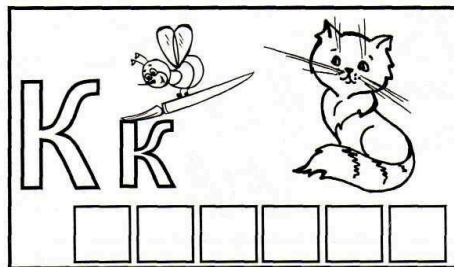
Коли вмикаємо монітор, на екрані з'являється комп'ютерне меню. Воно не схоже на меню у кафе, але так само допомагає щось вибрати: малюнок, букву, гру тощо. Вибирати треба курсором, натиснувши на «головну» клавішу мишки.

Подивись на монітор та скажи, як називається ця гра? (*абетка*). На що перетворився курсор? (*на бджілку*).



Пустунчик вибрав курсорчиком-бджілкою літеру К. На екрані з'явилася картинка з кошеним. Чому? Що потрібно, щоб розфарбувати малюнок? Пустунчик дізнався, що є меню розфарбовування. Натиснувши на нього, ти зможеш зробити малюнок Яку букву тепер вибрав Пустунчик у меню? З'єднай курсорчик-бджілку із літерою, вибраною Пустунчиком. Розфарбуй малюнок.

Намалюй свою
улюблену
літеру.

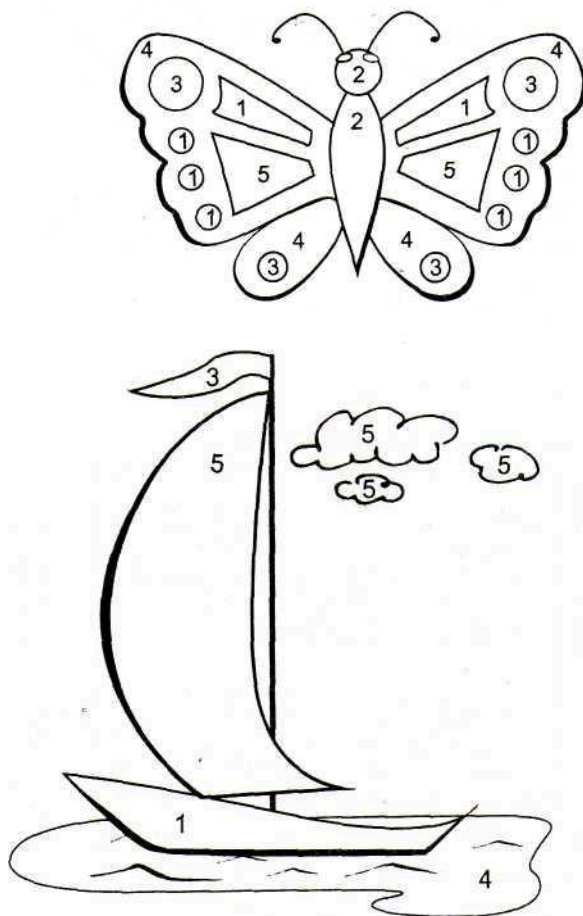


Чи
літеру в
може вибрати одночасно? (*одну*).

може Пустунчик вибрати будь-яку
меню? (*так*). Скільки літер він

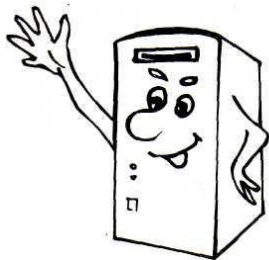
1. Розфарбуй малюнки за таким меню: 1 — жовтий, 2 — зелений, 3 —

червоний, 4 — синій, 5 — блакитний.



Головний блок

Ми вже познайомилися з монітором і мишкою, але Пустунчик так і не зрозумів, а що ж таке комп'ютер? Комп'ютером називають усі частини, без яких він не міг би працювати. Це монітор, мишка, клавіатура та головний блок. Можуть бути ще й інші частини.



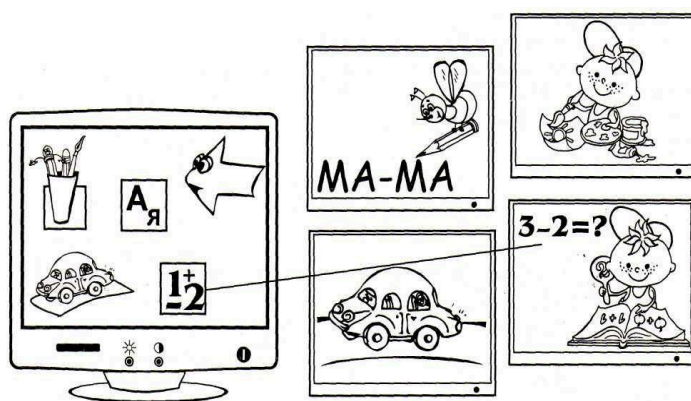
Поглянь на комп'ютер. Спробуй назвати частини комп'ютера.

Справжнім королем комп'ютера є головний блок. Він тому і головний, що не тільки об'єднує усі частини, а й керує усім. Ставитися до нього треба

дбайливо, з повагою. Ніколи без дорослих не вмикати і не вимикати.

Керувати комп'ютером головному блоку допомагають програми. Вони і про його здоров'я дбають, і навчають, і виховують його. Без програм він не може працювати.

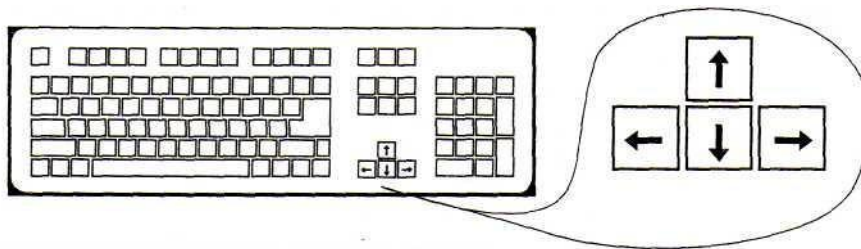
1. Поглянь на малюнок. Спробуй відгадати за значками, які програми знаходяться на екрані монітора. Поясни. З'єднай за зразком.



Клавіатура

Клавіатура завжди знаходиться перед монітором. На ній безліч клавіш з літерами та різними значками. Вона призначена для того, щоб набирати букви, цифри, всілякі знаки, але не тільки це. На клавіатурі є клавіші зі стрі-

лочками. Вони, як і мишка, можуть пересувати курсорчик по екрану.



Щоб користуватися цими клавішами, треба знати, яка куди направлена. Перевір, чи всі напрямки стрілочок ти знаєш.

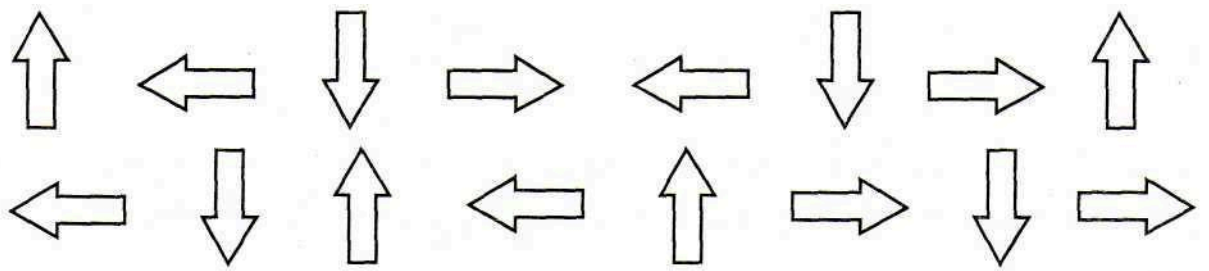
Праворуч —

вгору —

ліворуч —

вниз —

1. Розфарбуй стрілочку, що вказує праворуч синім олівцем, ліворуч — червоним, вгору — зеленим, а вниз — жовтим.



Вчимося малювати

Пустунчикові подобається малювати на комп'ютері. Його головний помічник у цій справі — мишка. А ще, звичайно ж, не обійтись без меню для малювання. У ньому є фарби та ще деякі інструменти. Наприклад, щоб намалювати будинок, потрібні такі інструменти: лінія та прямокутник, а ще може стати у пригоді гумка. Знайди їх у меню на малюнку.

Розфарбуй клітинки для фарб у різні кольори. Курсор треба зробити темно-синім.

Які ще інструменти є в меню? Поміркуй, для чого вони. Якщо не здогадався, прочитай відповіді.



Пустунчик вибрав курсорчиком прямокутник, але в нього нічого не вийшло. Щоб мишка та курсорчик зрозуміли, що треба малювати, необхідно натиснути головну клавішу та тягти на малюнок. Коли з'явиться потрібна тобі фігура — відпусти клавішу мишки. Вийшло? Так само і з Гумкою, лінією, колом та крапками.

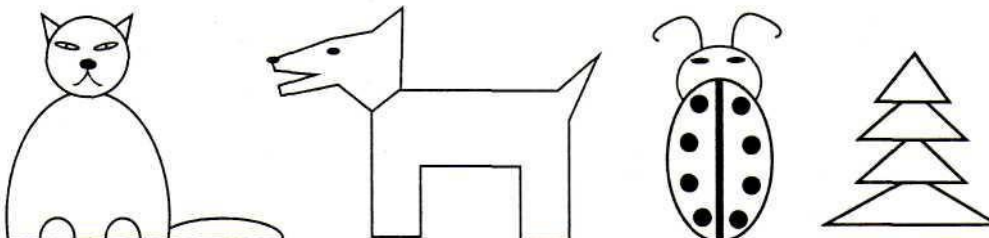
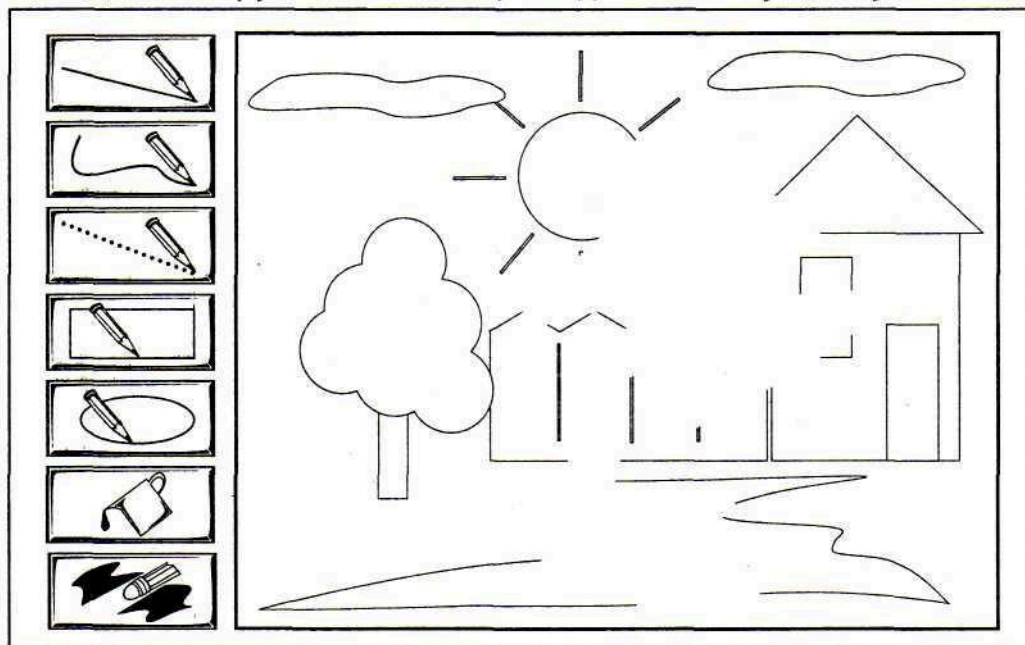
Заливка — дуже неслухняний інструмент. Інколи фарба заливає весь малюнок. Це трапляється, коли на частині малюнка, яку ти фарбуєш, є

розірвані лінії (дірочки) або ти промахнувся і не попав на потрібну частину малюнка.

Будь уважним і в тебе все вийде.

1. Бешкетниця - гумка стерла частину малюнка.

Домалюй її. Обведи ті інструменти в меню, які допомогли у цьому.



2. Які малюнки зробив Пустунчик інструментами — коло, прямокутник, крива та пряма лінії?

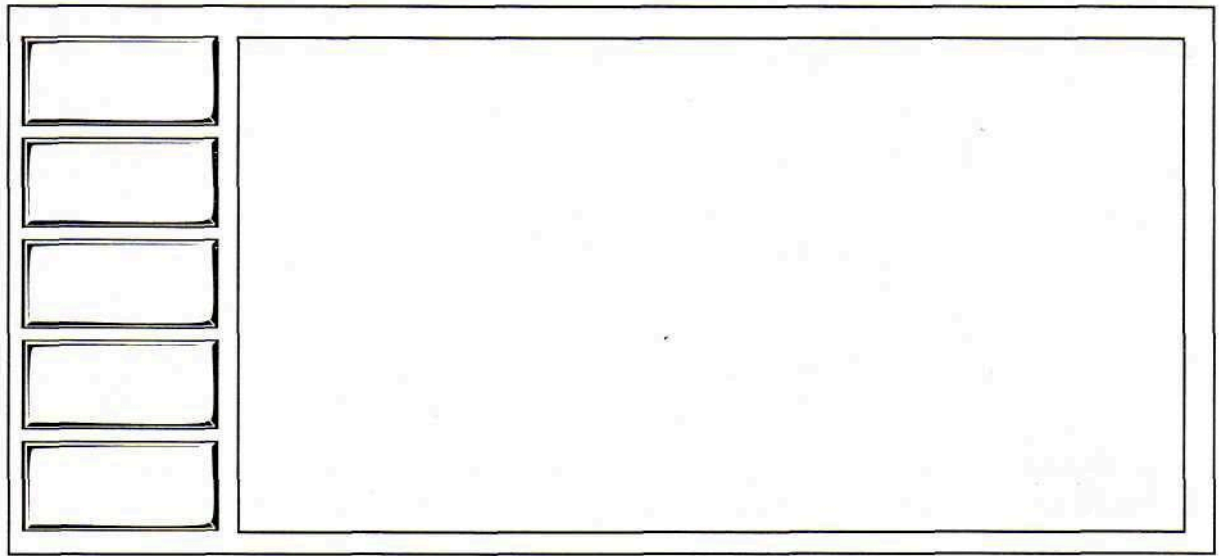
3. Намалюй за допомогою підказок.

4.

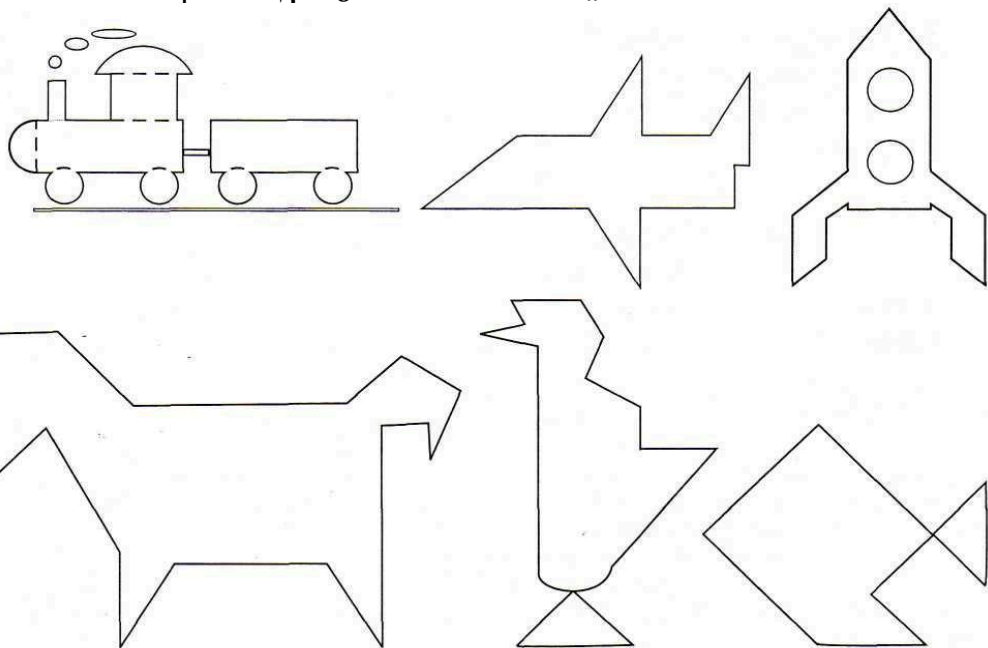
Зайчик		Гусениця	

	Сніговик

Намалюй у меню всі геометричні фігури, які ти знаєш. Назви їх.
 Спробуй намалювати з них фортецю чи казковий замок.



5. Розглянь малюнки. Кожен із них складається з певних



30

6. Розфарбуй за правилом :

червоний - 

зелений - 

жовтий - 

синій — ☐,

коричневий - ☐

жовтогарячий -



Поки ми
мандрували, друзі
мої, казковими
шляхами-дорогами,
ви багато чого
дізналися і багато
чого навчилися.

Зір ваш став тепер
більш гострим, а
погляд — пильним,
руки — спритнішими і працелюбнішими. Це вам стане у пригоді не раз.

Ви вже стали чарівниками. І як будь-який справжній чарівник, ви обов'язково мусите бути добрими і сильними. Тому, будь ласка, не забувайте виконувати веселу зарядку.

А наша казкова історія добігає кінця. І в Пустунчика залишилося останнє завдання. Розглянь малюнки. Спробуй скласти невеличку історію про те, що вміє комп'ютер.



