

# Творчий доробок учителя

## **Тема: Знайомтеся – клавіатура!**

### **Мета уроку:**

- ознайомити учнів із призначенням клавіатури;
- пояснити призначення основних груп клавіш;
- розвивати навички користування клавіатурою у клавіатурному тренажері;
- розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення;
- сприяти вихованню дисциплінованості, взаємодопомоги.

**Тип уроку:** урок засвоєння нових знань.

**Форма проведення:** урок-гра.

**Форми роботи учнів на уроці:** індивідуальна, парна, групова, колективна.

**Обладнання:** наочність, комп'ютерна презентація, роздатковий матеріал, програма "Сходинки до інформатики" ("Кіт-риболов").

### **План уроку**

- I. Організація початку уроку.
- II. Мотивація навчальної діяльності.
- III. Актуалізація опорних знань.
- IV. Вивчення нового матеріалу.
- V. Первинна перевірка засвоєння знань. Первинне закріплення знань.  
Контроль і самоперевірка знань.
- VI. Підбиття підсумків уроку. Рефлексія.
- VII. Інформація про домашнє завдання.

### ***Хід уроку***

#### **I. Організація початку уроку.**

Доброго ранку, доброго дня,  
Сьогодні, завтра щодня.  
Ось продзвенів уже дзвінок –  
Час почати нам урок.  
Подивіться всі направо,  
Подивіться всі наліво.  
Посміхнемося всім ласкаво  
Та візьмемося за діло.

- У кожного з вас на парті є сигнальні картки. Виберіть ту з них, яка відповідає вашому настрою на початку уроку та підніміть вгору.

#### **II. Мотивація навчальної діяльності.**

Сьогодні на уроці ми ознайомимося з клавіатурою, групами клавіш, які є на ній, їх призначенням, удосконалимо навички роботи з клавіатурою.

А ще вас чекають цікаві задачі та завдання у країні "Скарбниця знань". Нас чекає подорож, під час якої ми будемо відвідувати визначні міста цієї

країни: Розминка, Клавіатура, Алфавіт, місто Імен, місто Великих літер, місто Рибалок, та будемо отримувати частини скарбу та золоті монети країни “Скарбниця знань”.

Уявимо себе безстрашними мандрівниками і розпочнемо подорож. А її девізом нехай стануть слова:

*Не просто дивитися, а бачити.*

*Не просто слухати, а чути.*

*Не просто виконувати, а розуміти.*

А в кінці уроку ми з’ясуємо, які ж скарби потрапили до нашої скрині.



### III. Актуалізація опорних знань.

Щоб на комп'ютері працювати –  
Треба все про нього знати.  
Зараз нами пригадається  
З чого він складається

Він нічого не друкує,  
І не пише, й не малює.  
Може він малюнки вмить  
У комп'ютер розмістить. (сканер)



В блоці цім живе процесор.  
Помічник він, не агресор.  
В ньому щось гуде, співає,  
Одним оком нам моргає.  
Головний він, знає толк,  
А зовуть ... (системний блок)



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



Він покаже все на свiтi:  
Що малюють, пишуть дiти,  
Грають як і що спiвають,  
І як пошту вiдправляють.  
Все, що є вiдображає,  
Без нього ПК немає! (монiтор)



Скромний сiрий колобок,  
Довгий, тонкий провадок.  
Зверху на коробцi  
Двi великi кнопки.  
В тебе є хороша книжка,  
А в комп'ютера є .....(мишка).



- Яка ж з цих частин є головною складовою частиною комп'ютера?  
(вiдповiдi учнiв: монiтор, системний блок)

- Для чого призначений системний блок? (для опрацювання iнформацiї)

- Але, щоб iнформацiю можна було переглядати за допомогою монiтора чи опрацювати за допомогою системного блоку, її потрібно ввести у комп'ютер чи не так?

- За допомогою якої складової частини комп'ютера можна вводити iнформацiю?  
(вiдповiдi учнiв: клавiатура, мишка, сканер)

- Отже, клавiатура, мишка, сканер – пристрої, що вводять iнформацiю в комп'ютер.

- А найголовнiший серед них... (клавiатура)



### Розминка.

Перше місто країни “Скарбниця знань” – *Розминка*.

Нам потрібно розв’язати логічну задачу.

Екіпаж піратського корабля: одноногий капітан, кілька матросів та декілька котів. У всіх них разом 6 голів і 17 ніг та лап. Скільки на кораблі котів?

*Задачу розв’язують методом підбору:*

1 голову і 1 ногу, які належать капітанові віднімаємо від загальної кількості. Залишається 16 ніг і 5 голів.

Підбираємо:

- 3 людини – це 6 ніг і 3 голови, для котів залишається 2 голови, 10 ніг. (але у двох котів не може бути 10 ніг)
- 2 людей – це 4 ноги і 2 голови, для котів залишається 3 голови, 12 ніг. (4 + 12 = 16 ніг – підходить.)

*Відповідь:* На кораблі було 3 коти.

***Ось частина скарбу, яку ми отримали, розв’язавши цю задачу.***



### **IV. Вивчення нового матеріалу.**

Друга зупинка – *місто Клавіатура*

**Клавіатура – це основний пристрій для введення інформації.**

Як ви вважаєте, від чого походить назва “клавіатура”? (*від слова клавіша*)

Стандартні клавіатури мають по 101-104 клавіші. Мультимедійні – 140 і більше клавіш

Клавіатура, як і комп’ютер, має свою історію:

Існують різні види клавіатур:

**1. Механічні, історично найперші** – рух клавіші за допомогою більш чи менш складної системи важелів тощо засобів безпосередньо виконує свою корисну функцію (напр. важелів у друкарській машині)

**2. Кнопкова** – рух клавіші безпосередньо з’єднує або роз’єднує електричні контакти.

- *пружинна* – натиснення клавiші спричиняє натиск пружини.
- *мембранна* – натискання опосередковується мембраною, яка також повертає клавiшу до вихiдного положення.
- *гумова* – натиснення клавiші спричиняє натиск гуми

### 3. Безкнопкова

- *оптоелектронна*
- *ємнісна* – відносно рiдко вживана – клавiша з'єднана з елементом, що змiнює ємність конденсатора, частiше, шляхом його всуву мiж обкладками конденсатора.
- *герконова* – натиснення клавiші спричиняє наближення магнiту до геркону, всередині якого відбувається замикання контактів

### 4. Екранна

- **дотикова** – на екрані висвітлюється зображення кнопки, дотик до зазначеного мiсця на екрані є рiвнозначним її натисненню. Для реалiзацiї цього виду клавiатури необхідний спеціальний дотиковий монiтор .
- **класична** – на екрані висвітлюється зображення кнопки, по якому клацають мишкою. Цей вид клавiатури не вимагає спеціальних екранів. Перевагою екранних клавiатур над фiзичними є можливість візуального відображення великої кількості наборів символів рiзних алфавiтів.

Уважно розгляньте клавiатуру на малюнках та на партах.

Для зручності вивчення клавiші подiляються на кілька груп:

- символні (алфавiтно-цифрові);
- цифрові (цифрова клавiатура);
- функціональні (F1 – F12);
- керування курсором ← ↑ → ↓;
- спеціальні.

Основне призначення **символьних клавiш** – занесення (введення) тексту. Які символи можна вводити за допомогою клавiатури (*лiтери, цифри, спеціальні символи*).

Група **цифрових клавiш** в основному призначена для введення чисел. Проте вони можуть дублювати клавiші керування курсором. Перехiд від одного режиму їх використання до iншого здiйснюється натисненням на клавiшу ***Num Lock***.

Призначення **функціональних клавiш** – подавати команди. Значення команд цiлком визначається активною в певний момент програмою. Наприклад, клавiша ***F1*** найчастiше викликає допомогу. Сучасні клавiатури мають 12 функціональних клавiш.

Наступна група – **клавiші керування курсором**.

Дiти, а що ж таке курсор? (*це мигаюча риска на екрані, що показує мiсце, де буде вводиться наступний символ*)

Клавiші керування курсором подають команди на його пересування по екрану монiтора відносно поточного зображення. Конкретне значення

команд може залежати від програми. Проте найчастіше клавіші зі стрілками служать для переміщення курсора. Клавіші *Page Up* і *Page Down* прокручують текст відразу на сторінку вгору або вниз відповідно, клавіша *Home* встановлює курсор на початок рядка, а клавіша *End* – на кінець.

На клавіатурах є і **спеціальні клавіші**.

Якщо необхідно набрати одну або кілька великих літер (у верхньому регістрі), то натискають на символні клавіші, утримуючи натисненою клавішу *Shift*. Якщо заголовні символи вводять тривалий час, то регістр перемикають, натискаючи на клавішу *Caps Lock*.

Клавіша *Enter* закінчує введення рядка символів у комп'ютер. Клавіша *Esc* найчастіше дає можливість скасувати дію. Клавіші *Delete* і *Backspace* дають змогу стерти введені символи. Клавіша *Insert* служить для перемикання режимів вставки і заміни при введенні тексту.



*Знову кладемо частину скарбу до скрині.*

**V. Первинна перевірка засвоєння знань. Первинне закріплення знань. Контроль і самоперевірка знань.**

Наступне *місто Алфавіт*.

#### Завдання 1.

- Розглянемо алфавітно-цифрову групу клавіш.
- Скільки літер позначено на кожній клавіші? (2 або 3).
- А чому 2 літери (вгорі – латинська, знизу – українська/російська)  
(індивідуальна робота)



У картку в завданні 1 запишіть літери українського алфавіту, користуючись клавіатурами на партах



Прочитайте по рядках, які літери вписали.

**Ось частина скарбу, яку ми отримали, виконавши завдання.**

### Завдання 2.

Для того, щоб потрапити у **місто Імен**, необхідно ввести своє ім'я з клавіатури. Коли напишете своє ім'я, поміняйтеся картками із сусідом по парті і перевірте, чи правильно написано його ім'я. Працюємо в парах.



### Фізкультхвилинка ( 1 хвилина).

Втомилися, виконуючи завдання? Потрібно перепочити.

Ми – безстрашні моряки,  
Працювали залюбки.  
Та втомилась мандрувати,  
Треба вже й відпочивати  
Визирнемо у віконце  
І потягнемось до сонця.  
Із зеленої травички  
Набираємо росички.  
Із веселим вітерцем  
Похитаєм деревце.  
Відпочили, потягнулись  
І на корабель вернулись.  
Будем знову працювати  
І скарби збирати.

*Встати із з-за парт.*

*Потягнутися угору.*

*Нахилитися додолу.*

*Нахилитися вправо та влі*

*Потягнутися.*

*Сісти за парти*





## Завдання 4

### Місто Великих літер

Подивіться уважно на малюнки. Що відбувається при натисненні клавіші Shift?



Правильно, усі літери вводяться великими, а замість цифр вводяться знаки та символи

*Ще одна частина скарбу.*

Наступне *місто Рибалок*. А щоб у нього потрапити, повторимо правила техніки безпеки під час роботи на персональному комп'ютері

Повторення правил з техніки безпеки.

Подивіться уважно на малюнки, які правила порушив хлопчик?



Практична робота на ПК. Робота з програмою «Кіт-риболов».

Отже, ми готові відвідати *місто Рибалок*.

Діти, яка програма призначена для роботи із клавіатурою? (*програма «Кіт-риболов»*). Як вона називається? (*клавіатурний тренажер*)

Вона призначена для першого знайомства з клавіатурою, принципами її роботи. Ви будете допомагати котику ловити рибок, натискаючи відповідні клавіші на клавіатурі. Зображення клавіатури в нижній частині екрану підказує вам, де саме знаходиться потрібна клавіша.

Зверніть увагу на те, що зображення клавіатури на екрані відповідає реальному стану клавіатури, показуючи, які клавіші ви натискаєте.

Спробуйте натискати літери, дивлячись лише на екран та знаходити пальцями задумані літери, не дивлячись на реальну клавіатуру.

Клавіша, яку треба натиснути, підсвічується зеленим кольором. Якщо треба ввести велику літеру (або знак пунктуації), зеленим підсвічується клавіша **Shift**, бо її треба натиснути раніше, а клавіша з літерою підсвічується жовтим. Вона стане зеленою, коли натиснути **Shift**. Якщо замість **Shift** натиснуто **Ctrl**, то ця помилково натиснута клавіша підсвічується червоним – її треба відпустити. Так само буде підсвічено червоним і клавішу **Shift**, яку учень помилково тримає натиснутою, коли символ, що треба ввести, не потребує цього.

Екранна клавіатура реагує на утримання клавіші **Shift** зміною зображення символів. На кожній клавіші екранної клавіатури відображається саме той символ, який буде введений, якщо клавішу натиснути. Аналогічним чином клавіатура реагує на перемикання режиму **Caps Lock** та на зміну розкладки.

Програма має 7 рівнів, які послідовно змінюють один одного.

*Рівень 1. (4 символи).* Перше знайомство з клавіатурою. Маленькі українські літери та цифри. Рибка плаває навколо гачка, доки учень не натисне потрібну клавішу.

*Рівень 2. (4 символи).* Чутливість до помилок. Маленькі українські літери та цифри. Рибка пропливає за екран, якщо учень помилково натискає не ту клавішу.

*Рівень 3. (6 символів).* Тільки великі літери, що вводяться при натиснутій клавіші **Shift**. Чутливості до помилок немає.

*Рівень 4. (6 символів).* Великі та маленькі літери вводяться по чергово. Рибки чутливі до помилок.

*Рівень 5. (6 символів).* Знаки пунктуації. Чутливості до помилок немає.

Вчитель може обрати бажаний рівень з меню, яке відкриється, коли клацнути лівою або правою кнопкою миші в будь-якому місці на малюнку. В тому ж меню він може скасувати автоматичну зміну рівня.

***Ось частина скарбу, який ми отримали,  
розв'язавши цю задачу.***



Ще одне завдання уроку-гри позаду, тепер потрібно відпочити після важкої роботи за комп'ютерами. Проведемо релаксацію.

Релаксація.

*Вправи для очей.*

Покласти долоні одну на одну таким чином, щоб утворився трикутник, затулити цим трикутником очі і повторити вправи за послідовністю:

1. Заплющити очі на 3 секунди, розслабивши м'язи очей, і розплющити їх на такий же час.

2. Зробити кілька колових рухів (4-5) очима в один бік, а потім в другий.

3. Перенести погляд прямо перед собою на 5 секунд.

Очі під долонями повинні бути відкриті, але долоні не повинні пропускати світло.

#### *Вправи для рук.*

Покласти руки, зігнуті в ліктях, на край столу. Кисті рук підняти вгору долонями одну до одної. На рахунок раз – прогнути долоні, на рахунок два – стиснути пальці в кулак.

#### **VI. Підбиття підсумків уроку. Рефлексія.**

Закінчилась наша подорож. Діти, як ви вважаєте, які скарби ми знайшли протягом уроку? (це знання).

Давайте ж поглянемо, яких скарбів ми назбирали у нашу скриню:



- літера “З”



- літера “Н”



- літера “А”



- літера “Н”



- літера “Н”



- літера “Я”

- То ж який неоціненний скарб ми знайшли? (знання)
- Протягом уроку ви отримували монети, скільки їх у кожного з вас?
- Відзначимо тих, хто отримав 3 і більше монети – ви сьогодні працювали дуже добре. Молодці!
- Хто отримав 2 монети – ви працювали добре, та не були дуже активними.
- Молодці, ви дуже старанно та наполегливо сьогодні працювали.
- На початку уроку ви сигнальними картками показували свій настрій.
- Покажіть свій настрій після закінчення нашої гри.

### Рефлексія

Вам потрібно закінчити речення:

*Мені на уроці сподобалося...*

*Я із задоволенням працював для того...*

*Мені було важко зрозуміти...*

*Я дізнався нове...*

*Нові знання я використаю ...*

### VII. Інформація про домашнє завдання.

Домашнє завдання вам підготував балакучий папуга.

Він пропонує вам на зображені клавіатури написати цифри та знаки арифметичних дій.





**Тема уроку:** „Палітра кольорів. Її можливості”.

**Мета уроку:** - ознайомити з поняттям „палітри кольорів”;

- сприяти формуванню навичок роботи із палітрою кольорів;
- дати практику у розвитку навичок роботи з програмою „Painteka”;
- розвивати самостійність, уміння долати труднощі, використовувати для цього проблемні ситуації, творчі завдання;
- створювати умови для виховування акуратності, дисциплінованості, зосередженості.

**Обладнання уроку:** ПК; програма „Painteka” (розмальовка); комп’ютерна презентація; листи від Зими та Весни; ребуси; кросворд; загадки; приказки та прислів’я про Зиму та Весну, різнокольорові кульки; індивідуальні картки.

**Тип уроку:** урок засвоєння нового матеріалу.

**Форма проведення:** урок-змагання.

### **План уроку:**

- I. Організація початку уроку.
- II. Мотивація навчальної діяльності.
- III. Актуалізація опорних знань.
- IV. Вивчення нового матеріалу.
- V. Первинна перевірка засвоєння знань. Первинне закріплення знань.  
Контроль і самоперевірка знань.
- VI. Підбиття підсумків уроку. Рефлексія.
- VII. Інформація про домашнє завдання.

### **Хід уроку:**

#### **I. Організація початку уроку.**

Доброго ранку! Доброго дня!  
Скажете ви, скажу вам і я.  
Хай плещуть долоньки, тупають ніжки,  
Радіють серця та сяють усмішки.

#### **II. Мотивація навчальної діяльності.**

- Чи всі готові до уроку?  
Налаштувались на роботу?
- Чи всі уважні, діти?
- Чи будете шуміти?
- То ж дарма часу не гаймо
- І урок розпочинаймо!

### III. Актуалізація опорних знань.

- Діти, яка зараз пора року?
- Весна!
- Погляньте, будь ласка, за вікно, чи поступається Зима своїм місцем у природі Весні?
- Отже, я пропоную провесни на уроці змагання між двома командами – „Весна” та „Зима”.
- А щоб визначитись із командами, виберіть, будь ласка, будь-яку фігуру із запропонованих.

(організація команд)

Зафіксуйте дату змагань у відповідних місцях на картках.

Тема змагань зашифрована. Щоб розгадати її, потрібно пригадати раніше вивчений матеріал.

#### Конкурс 1 (розпочинає команда “Весна”).

Кожен із вас отримає завдання відповідно до цифри вибраного сектора, яка знаходиться у чарівній скриньці.

Якщо гравець дає правильну відповідь на запитання – він отримує бал (сніжинку або квіточку, залежно від команди). Якщо гравець відповіді не знає, то відповідають його товариші. Якщо ж уся команда не знає відповіді – відповідають суперники.

Відкривши усі сектори, ми дізнаємося, тему наших змагань, а, отже, і тему нашого уроку.

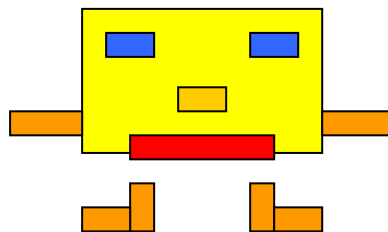
#### Завдання:

##### Сектор 1.

*Що таке комп’ютерна графіка?*

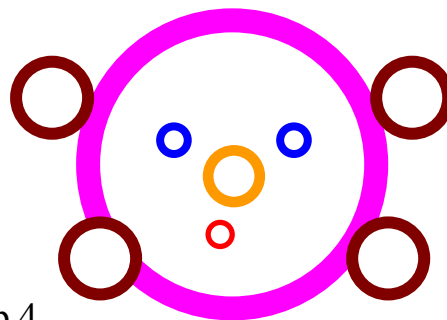
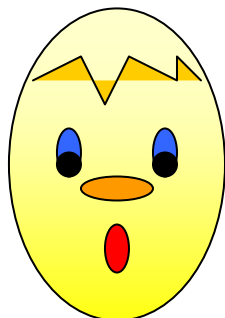
##### Сектор 2.

*Маю я прями кути,  
Рівну спинку і боки.  
І мене за прямий кутик  
Називають **прямокутник**.*



##### Сектор 3.

*Тільки лінія одна,  
Все без краю, без кінця,  
Той, хто ходить в школу,  
Знає, що це – **коло**.*

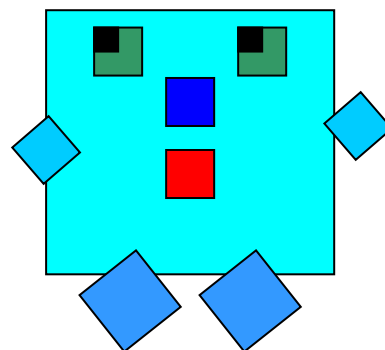


##### Сектор 4.

*Маю форму я, як коло,  
Лиш протягнуту доволі.  
Я – як блакитне озерце.  
Як назвете ви мене? (**овал**)*

Сектор 5.

Маю я кути прями,  
Рівні сторони мої.  
Прямокутнику я брат,  
А зовуть мене – **квадрат**.



Сектор 6.

Що таке графічний редактор?

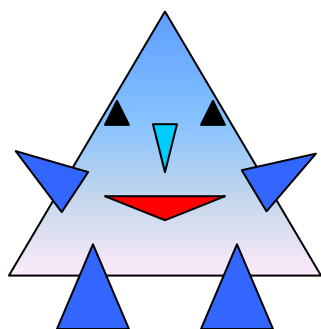
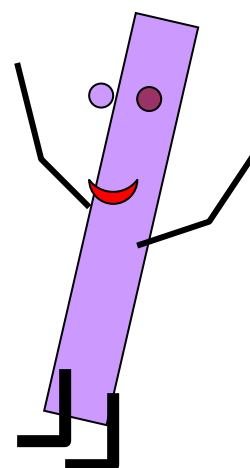


Сектор 7.

Хто такий чудовий,  
Цілий зафарбований,  
Колу він найкращий друг,  
Називають його – **круг**.

Сектор 8.

Я без краю, без кінця –  
Лише паличка одна  
Простягнусь навколо –  
Вийде з мене коло.  
Прямокутник складу я,  
Бо зовуся – **лінія**.



Сектор 9.

Маю три кути,  
Хоч не всі прями  
Брат мій – прямокутник,  
Ну, а я – **трикутник**.

- Ось перший конкурс закінчився і ми відкрили тему уроку і змагань.
- Подивіться на стенд і скажіть, яка тема змагань?
- Палітра кольорів!

(записи у відповідних місцях на картках)

- У ході наших змагань з'ясуємо, що таке „палітра кольорів”. Дізнаємося про її призначення та навчимося користуватися палітрою кольорів у програмі „Painteka”.

#### IV. Вивчення нового матеріалу.

Пори року – і Весна, і Зима хочуть посісти трон королеви природи та дізнатися, які ж кольори та їх відтінки із палітри кольорів їм належать.

- Чи готові ви до наступних конкурсів?

За кожною із кульок захована емблема (Зими чи Весни). Залежно від цієї емблеми будуть подані завдання і ми дізнаємося колір кульки: зимовий чи весняний.



Якщо усі завдання будуть виконані правильно, відкриються підказки, з яких ми складемо визначення „палітри кольорів”.



**Конкурс 2** (розпочинає команда Зими).

**1 кулька (Жовта) – весняна**

Розгадати ребуси:

1.   (ВЕСНА)

2.   (КВІТЕНЬ)

3.   (СОНЦЕ)

**Підказка – ЦЕ ЗАСІБ**

**Конкурс 3** (розпочинає команда Весни).

**2 кулька (Синя) – зимова**

Відгадати загадки:

1. Зроду рук своїх не має,  
А узори вишиває.

(МОРОЗ)



2. Біла морква зимою росте. (БУРУЛЬКА)
3. Білий, як сорочка,  
Пухнасте, як квочка,  
Крил не має,  
А гарно літає.  
Що це за птиця,  
Що сонця боїться? (СНІГ)
4. Що за біла краса  
На гілках повиса? (ІНІЙ)
5. Біла красуня прийшла,  
Білою стала земля. (ЗИМА)

### Підказка – ГРАФІЧНОГО РЕДАКТОРА

**Конкурс 4** (розпочинає команда Зими).

**3 кулька (Зелена) – весняна**

Закінчити прислів'я та приказки:

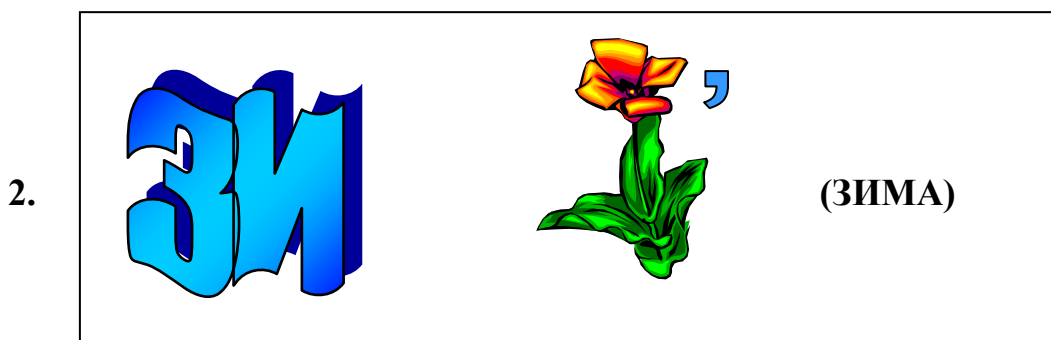
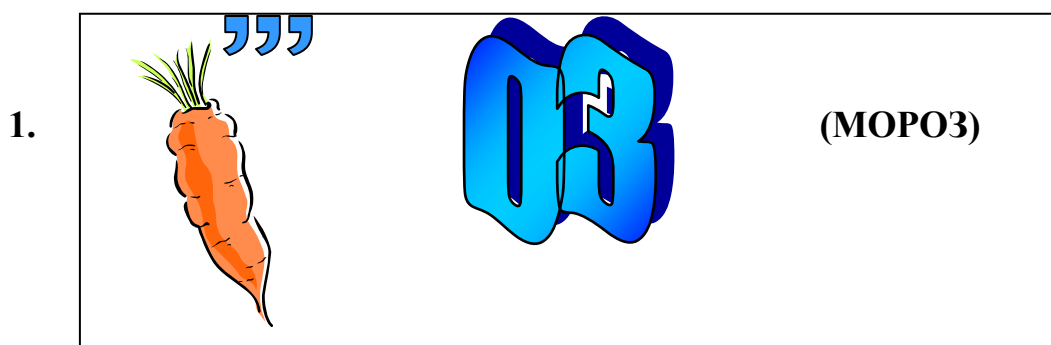
1. Весняне сонце – *як дівчини серце.*
2. Весна красна квітками, *а осінь – плодами.*
3. Весна днем красна, *а на хліб пісна.*
4. Квітень з водою – *травень з травою.*
5. Травень холодний – *рік хлібородний.*

### Підказка – ПРИЗНАЧЕНИЙ

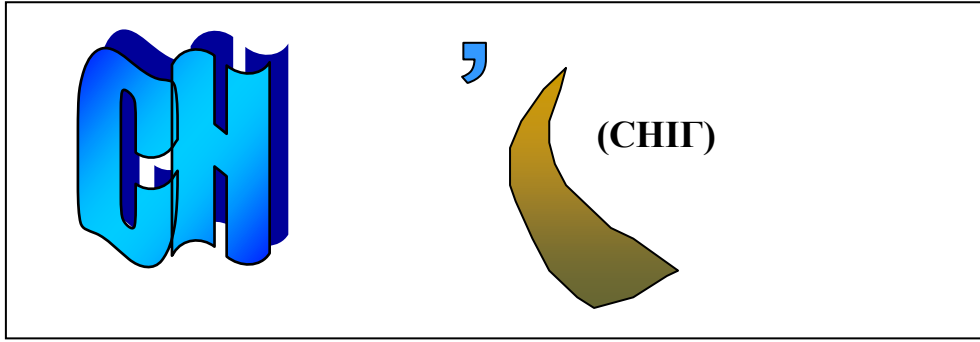
**Конкурс 5** (розпочинає команда Весни).

**4 кулька (Біла) – зимова**

Розгадати ребуси:



3.



**Підказка – ДЛЯ ВИБОРУ**

**Конкурс 6** (розпочинає команда Зими).

**5 кулька (Червона) – весняна**

Відгадати загадки:

1. Весною зелене,  
А восени стрижене.  
(ТРАВА)
2. Серед двора лежить червона сковорода.  
(СОНЦЕ)
3. Красуня біле полотно полатала,  
Синіх ниточок наткала.  
(ВЕСНА)
4. Кольорове коромисло  
Над річкою повисло.  
(ВЕСЕЛКА)
5. На сонечко я схожий  
І сонечко люблю.  
До нього повертаю  
Голівоньку свою.  
(СОНЯШНИК)

**Підказка – КОЛЬОРІВ**

**Конкурс 7** (розпочинає команда Весни).

**6 кулька (Блакитна) – зимова**

Закінчити прислів'я та приказки:

1. Мороз не велик, *та стоять не велить.*
2. Зима багата снігами, *а осінь – снопами.*
3. Зима без снігу, *як літо без хліба.*
4. Як на Стрітєння півень води нап'ється, *то на Юрія віл напасеться.*
5. Грудень рік кінчає, *а зиму починає.*

**Підказка – ТА ЇХ ВІДТІНКІВ**

Отже, ми відкрили усі підказки і тепер можемо сказати, що таке „палітра кольорів”.

**Палітра кольорів – це засіб графічного редактора, призначений для вибору кольорів та їх відтінків.**

*(запишемо у відведеному місці)*

- Діти, які елементи є у палітрі кольорів?

Фізкультхвилинка.

Після веселих конкурсів трішки відпочинемо і проведемо фізкультхвилинку.

*Загубила кольори*

*Веселка ранньої пори.*

*Треба їй допомогти*

*І знайти всі кольори.*

*В полуниці є **червоний** –*

*То ж нагнемось додолю.*

*Щоб **рожевий** відшукати,*

*Треба нам навипиньки стати.*

*Всі поплескаєм в долоньки –*

*Привітаєм любе сонце.*

*В руки промені візьмемо –*

*Колір **жовтий** віднайдемо.*

*У шовкової трави*

***Зелененький** узяли.*

*А у неба та у річки*

*Візьмем **синій** та **блакитний**.*

*Все з веселкою гаразд –*

*Повертаємось у клас.*

**V. Первинна перевірка засвоєння знань. Первинне закріплення знань. Контроль і самоперевірка знань.**

Для закріплення вивченого розгадаємо „Веселковий кросворд”.

**Конкурс 8 (розпочинає команда Зими).**

			<b>П</b>	у	р	п	у	р	о	в	и	й
<b>с</b>	а	л	<b>А</b>	т	о	в	и	й				
	з	е	<b>Л</b>	е	н	и	й					
<b>с</b>	и	н	<b>І</b>	й								
<b>ж</b>	о	в	<b>Т</b>	и	й							
	<b>ч</b>	е	<b>Р</b>	в	о	н	и	й				
	<b>б</b>	л	<b>А</b>	к	и	т	н	и	й			

1. Не рожевий, не червоний.  
Я яскравий ...  
**(ПУРПУРОВИЙ)**
  2. Ніби зелений, але світліший,  
У фарбу зелену, лиш жовтий домішуй.  
**(САЛАТОВИЙ)**
  3. Колір листя і трави  
Колір ранньої весни.  
**(ЗЕЛЕНИЙ)**
  4. Колір квітів, колір річки,  
Колір джерельця і стрічки.  
**(СИНІЙ)**
  5. Сяє сонечко вгорі,  
Цвітуть кульбаби у дворі,  
Цього кольору малята:  
І курчата, і качата.  
**(ЖОВТИЙ)**
  6. Колір вишні, полуниці,  
Колір спілої суниці.  
**(ЧЕРВОНИЙ)**
  7. Глянь на небо, на краплю водиці.  
Знайдеш мене в ставку та криниці.  
**(БЛАКИТНИЙ)**
- Отже, діти, назвіть кольори з відгаданих, які належать порам року Зимі та Весні.

*(на стенд вивішуються кольори)*

- Подивіться на схему. Скільки зимових кольорів? А скільки весняних?
- Чи означає це, що у зими в природі менше кольорів?  
*Ні, тому, що зимові кольори: синій, блакитний, фіолетовий мають безліч відтінків.*
- А зараз виконаємо практичну роботу на комп'ютерах.  
*(Інструкція з техніки безпеки при роботі за ПК)*

#### Хід виконання практичної роботи:

1. Відкрити програму Painteka.
2. Вибрати малюнок для розфарбовування.
3. Розфарбувати:  
1) в зимові кольори;                      2) у весняні кольори;

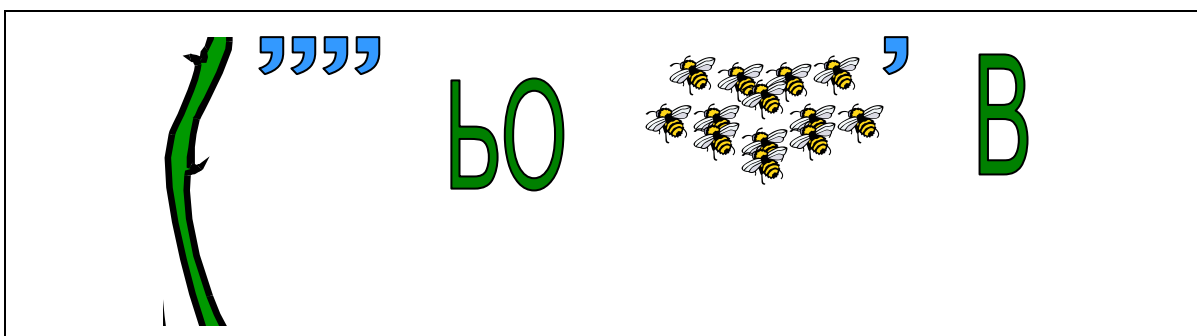
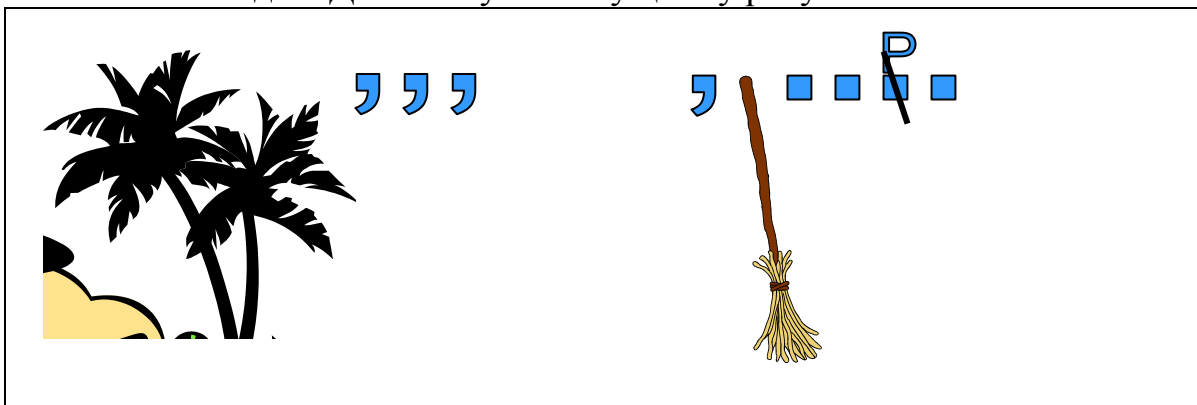
#### **VI. Підбиття підсумків уроку. Рефлексія.**

Усі ви молодці, пори року і не знали, що можна так розмальовувати малюнки їхніми кольорами. Ви впоралися із поставленими завданнями і за цей конкурс команди отримують бали.

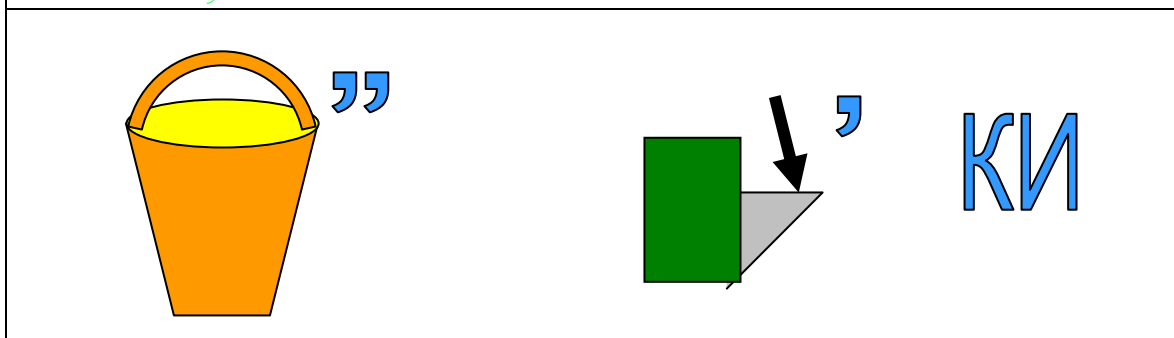
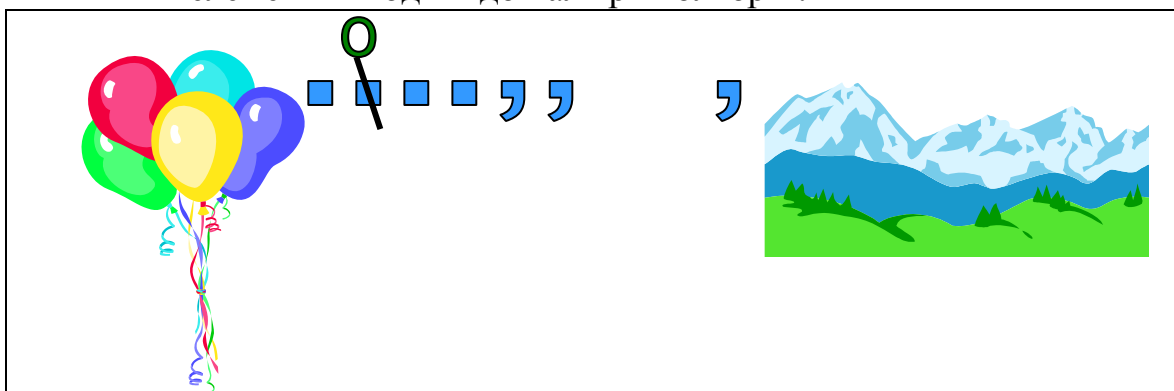
*(роздаються сніжинки та квіти)*



Перед тим, як підбити підсумки наших змагань, з'ясуємо, яку тему ми вивчали сьогодні? Допоможуть нам у цьому ребуси:



- Що таке «палітра кольорів»?
- Які елементи входять до палітри кольорів?



- Діти, що нового ви сьогодні дізналися?
- Який вид роботи найбільше сподобався?
- Що найбільше запам'яталось?
- У чому виникали труднощі?

Підб'ємо підсумки наших змагань.

*(Діти рахують кількість емблем. Визначається переможець.)*

- Визначити індивідуальний рейтинг учасників нам допоможуть емблеми, які ви отримали за правильні відповіді на запитання.

## **VII. Інформація про домашнє завдання.**

– Домашнє завдання буде незвичайним. Оскільки ми допомогли Зимі та Весні з'ясувати, які ж кольори їм належать, то ці пори року дуже хочуть, щоб ви розфарбували вдома малюнки. Кожному з вас Весна та Зима підготувала свій малюнок, який потрібно розфарбувати різними кольорами. Якими кольорами ви розфарбовуватимете малюнки Зимі? А Весні?

*(записати в щоденники)*