

Засоби навчання

для вивчення курсу
“Сходи́нки до інформатики”

**Засоби навчання
початкового
курсу
інформатики**

**Підручники
і посібники**

**Програмне
забезпечення**

Підручники та посібники

визначаються листом МОНМС України
перед початком навчального року.

Підручники (наказ МОНмолодьспорт «Про надання грифа навчальній літературі» №118 від 07.02.2012 р.):

- «Сходи́нки до інформатики. 2 клас»
(авт. Ломаковська Г. В., Рівкінд Ф. М., Ривкінд Й. Я., Проценко Г. О.),
ТОВ «Видавничий дім «Освіта»
- «Сходи́нки до інформатики. 2 клас»
(авт. Потапова Ж. В., Лабага О. П., Чижевська С. М.), ТОВ «Далечінь»
- «Сходи́нки до інформатики. 2 клас»
(авт. Коршунова О. В.), ТОВ «Видавництво «Генеза»
- «Сходи́нки до інформатики. 2 клас»
(авт. Зарецька І. Т., Корнієнко М. М., Крамаровська С. М.), ТОВ
«Видавництво «Ранок»

Викладання інформатики в початковій школі у 2012/13 н.р.

Варіативний компонент (із розрахунку 1 година на тиждень)

«Сходи́нки до інформатики» 2-4 кл.

(авт. Ривкінд Й.Я., Рівкінд Ф.М.,

Колесников С.Я.,

Ломаковська Г.В.)

сайт: dvsvit.com.ua

«Кроки до інформатики.

Шукачі скарбів» 2-4 кл.

(авт. Коршунова О.В.)

Програма «Скарбниця знань» розміщена

на сайті www.vesna-books.com.ua



+ робочі
ЗОШИТИ
для учнів
2,3,4
класів

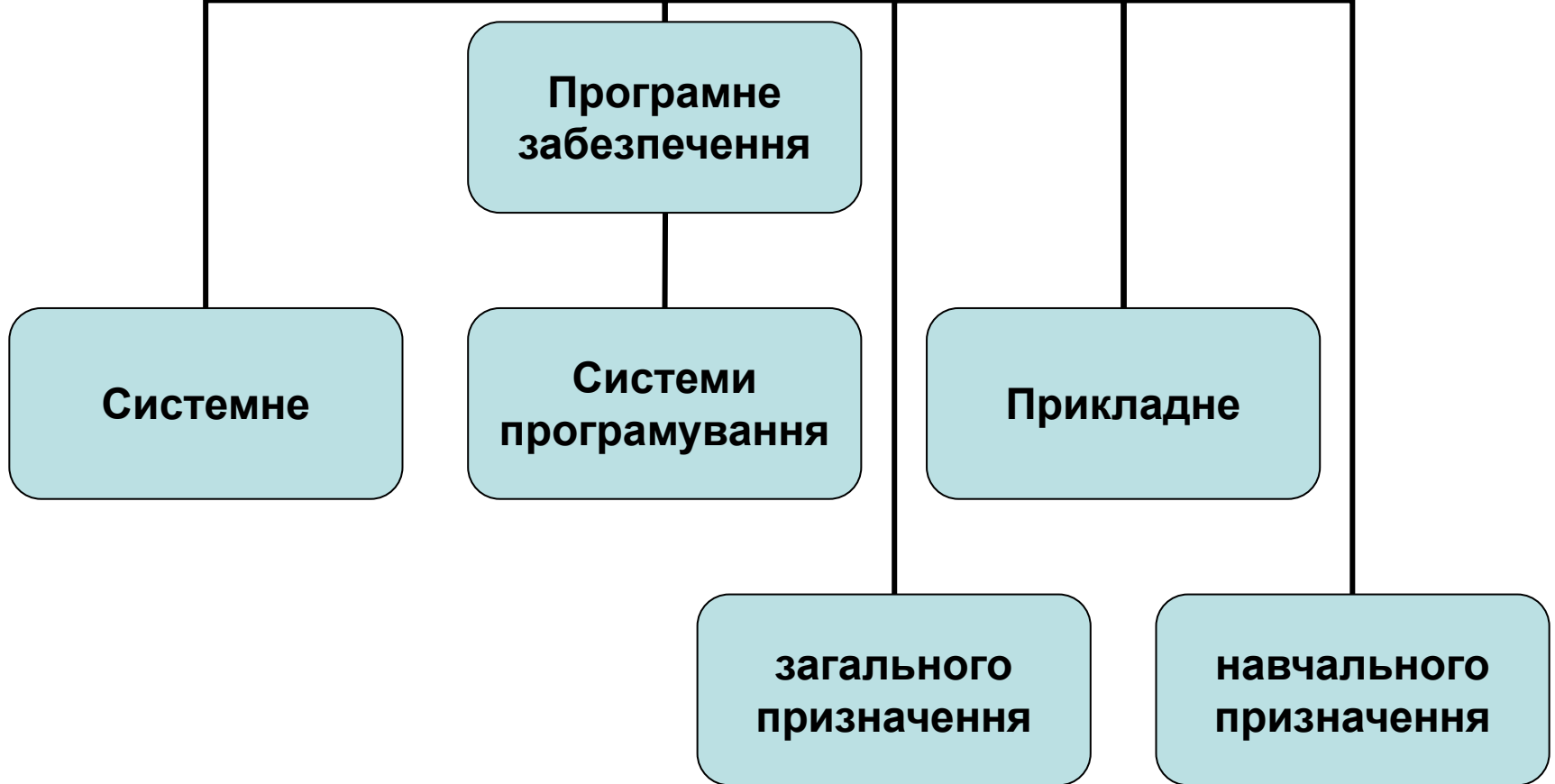


ЗОШИТИ-КОНСПЕКТИ
для учнів 2, 3, 4
класів

Для практичної роботи учнів за комп'ютером можна використовувати програми з наявного у школі навчального програмного забезпечення та середовища, які адаптовані для навчання дітей молодшого шкільного віку.

Перелік необхідних програмних засобів:

- операційна система;
- програми на розвиток логічного та критичного мислення;
- розвиваючі програми;
- комп'ютерні програми на підтримку вивчення української мови, іноземної мови, математики, образотворчого мистецтва, музики тощо;
- клавіатурний тренажер;
- тренажер миші;
- графічний редактор;
- текстовий процесор;
- редактор презентацій;
- середовище виконання алгоритмів.



Специфіка ПЗ для початкової школи:

- ліцензійне або безкоштовне;
- враховувати вікові особливості;
- україномовний інтерфейс;
- багатоплатформенність.

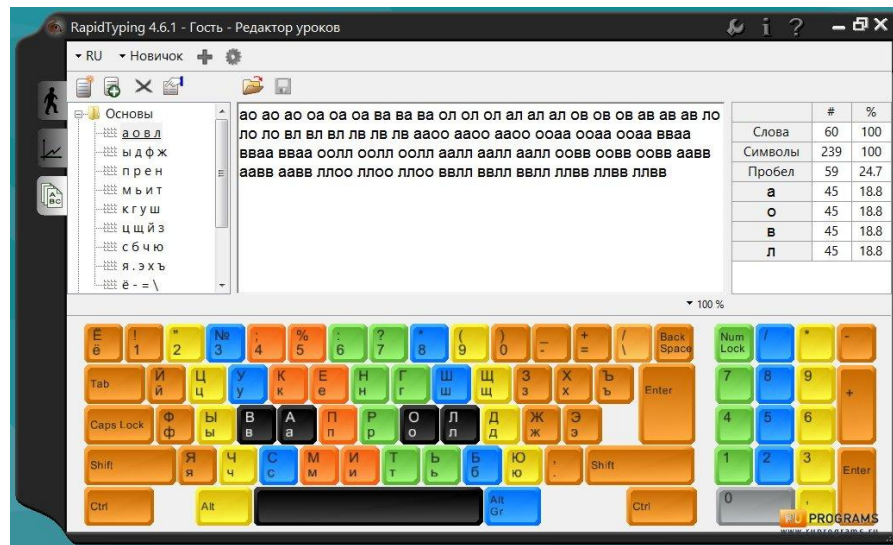
Програмне забезпечення початкового курсу інформатики

- Клавіатурний тренажер RapidTyping
- Графічний редактор Tux Paint
- Освітній програмний пакет GCompris
- Середовище програмування Scratch

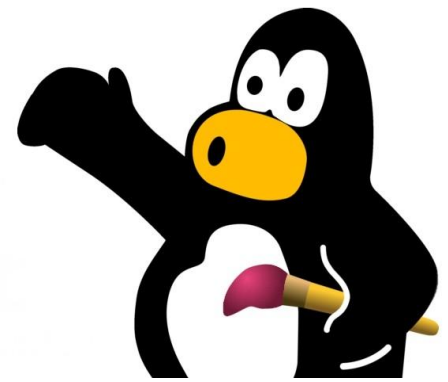


Клавіатурний тренажер RapidTyping

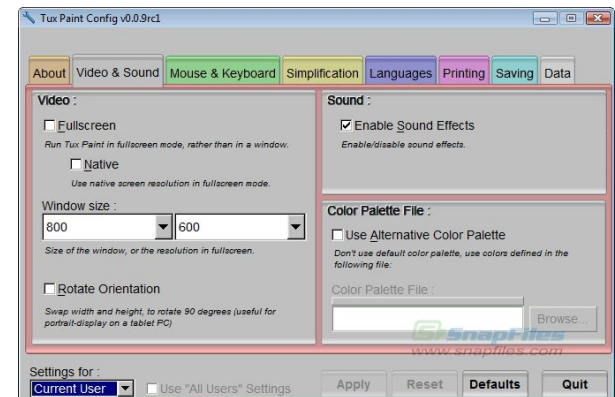
- Виконання уроків.
- Аналіз результатів.
- Налаштування.
- Створення користувача.
- Розробка власних уроків.
- Шлях до уроків.



Графічний редактор Tux Paint



- Створення зображень: пензлі, фігури, штампи, магія, написи.
- Збереження, відкриття, перегляд, друк зображення
- Налаштування
- графічного редактора.

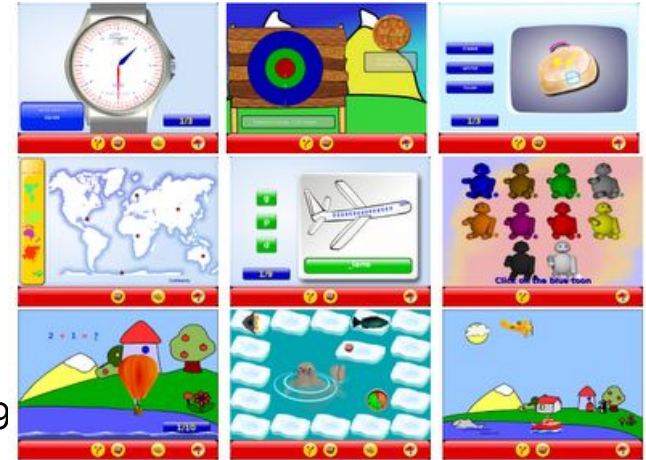




Пакет навчальних програм GCompris («я зрозумів!», версія 9.3)



- Вивчення комп'ютера:
 - Вправи з клавіатурою (4)
 - Вправи з мишею (7)
- Дослідження:
 - Ігри з кольорами (4)
 - Ігри в лабіринті (4)
 - Вправи на розвиток пам'яті (5)
 - Вправи зі звуком (1)
 - Різноманітні ігри (час, географія, алгоритм..., 9)
- Головоломки (11)
- Розваги (текстовий редактор, графічний редактор, ... 5)
- Математика:
 - Злічити предмети (11)
 - Вправи по простому рахунку:
 - Вправи по алгебрі (3)
 - Ігри з Цифроїдом (5)
 - Математичні ігри на розвиток пам'яті (7)
 - Математичні ігри на розвиток пам'яті проти Тукса (7)
 - Рівновага (2)
 - Додавання (дартс)
 - Знайти правильну комбінацію чисел та операцій
- Читання (7)
- Досліди (вивчення фізичних явищ, 7)
- Стратегічні ігри (5)



Середовище програмування

SCRATCH

Scratch



– Команди по керуванню об'єктом:

- Рух
- Вигляд
- Звук
- Олівець
- Керувати
- Датчики
- Оператори
- Змінні

