

# 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., Рівкінд 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)

«Сходинок до інформатики» 2-4 кл.

(авт. Ривкінд Й.Я., Рівкінд Ф.М.,

Колесников С.Я.,

Ломаковська Г.В.)

сайт: [dvsvit.com.ua](http://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](http://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.



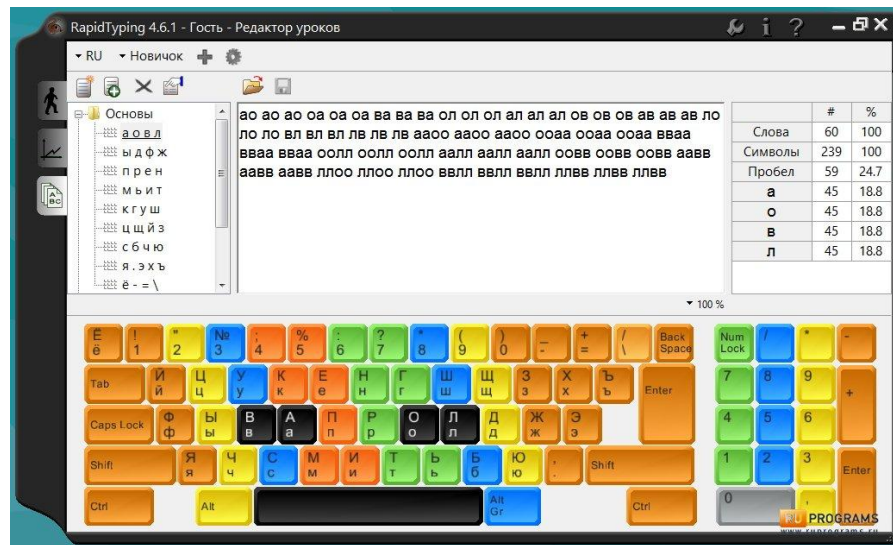
# Програмне забезпечення початкового курсу інформатики

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



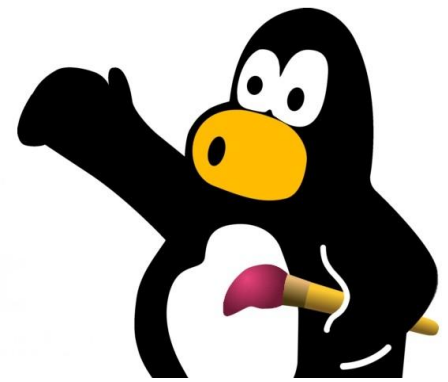
# Клавіатурний тренажер RapidTyping

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

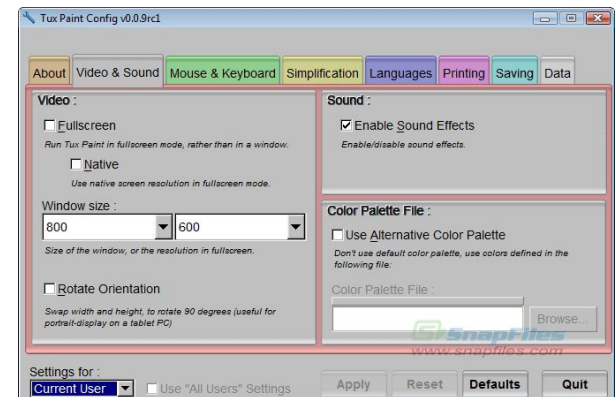




# Графічний редактор Tux Paint



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

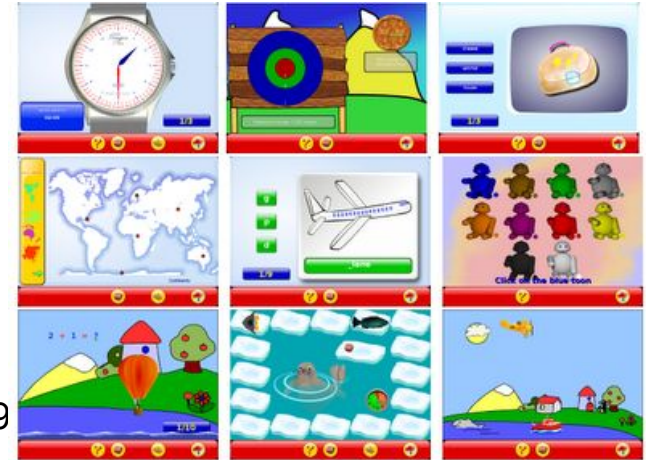




# Пакет навчальних програм GCompris («я зрозумів!», версія 9.3)



- 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

