



НОВА
УКРАЇНЬСЬКА
ШКОЛА

Я ДОСЛІЖДУЮ
СВІТ
ІНФОРМАТИКА

2 КЛАС



ФІНІШ



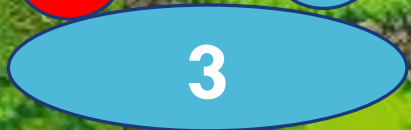
ДАЙТЕ ВІДПОВІДІ НА ПИТАННЯ

- 1. Як називаються відомості про предмети та явища, що нас оточують?**
- 2. За допомогою чого ми сприймаємо інформацію?**
- 3. Яка існують види інформації за способом сприйняття?**





ФІНІШ



2



1



СТАРТ



НАЗВІТЬ ОДНИМ СЛОВОМ...

- БУРЯК, МОРКВА, КАРТОПЛЯ, ЦИБУЛЯ.... **ОВО**
- ЛІТАК, ПОТЯГ, АВТОМОБІЛЬ, ТРОЛЕЙБУС.... **Чі транспо**
- СОБАКА, КІТ, КОРОВА, ВІВЦЯ.... **свійські**
- НОУТБУК, ПЛАНШЕТ, НЕТБУК **тварини**
- УРАГАН, ЦУНАМІ, ЗЕМЛЕТРУС **потери**
- ЛІНІЙКА, РУЧКА, ОЛІВЦІ, ЗОШИТИ, **природні** зошитник ... **явища**

**шкільне
приладдя**



ФІНІШ



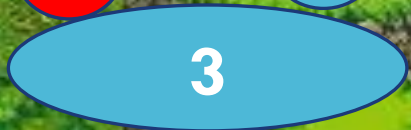
ВІДГАДАЙ, ЯКИЙ ОБ'ЄКТ В КОРОБЦІ ТА НАЗВИ ЗНАЧЕННЯ ЙОГО ВЛАСТИВОСТЕЙ

- НАЗВА
- РОЗМІР
- КОЛІР
- ФОРМА





ФІНІШ



2

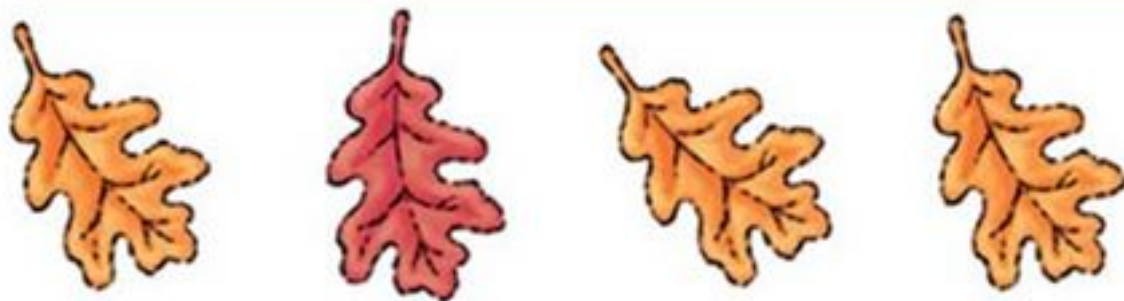



1



СТАРТ

ВІДГАДАЙ, ЯКИЙ
ОБ'ЄКТ ЗАЙВИЙ І
ЯКА ВЛАСТИВІСТЬ
У НЬОМУ
ЗМІНИЛАСЯ?





**РОЗГЛЯНЬТЕ КАРТОЧКИ, НА ЯКИХ
ЗОБРАЖЕНО ОБ'ЄКТИ ТА ЗМІНИ ЦИХ
ОБ'ЄКТІВ.**

**ОПИШИ ВЛАСТИВОСТІ, ЯКІ ЗМІНИЛИСЯ
ПРОТЯГОМ ВКАЗАНОГО ЧАСУ.**





ФІНІШ



6



5



4



3



2



1

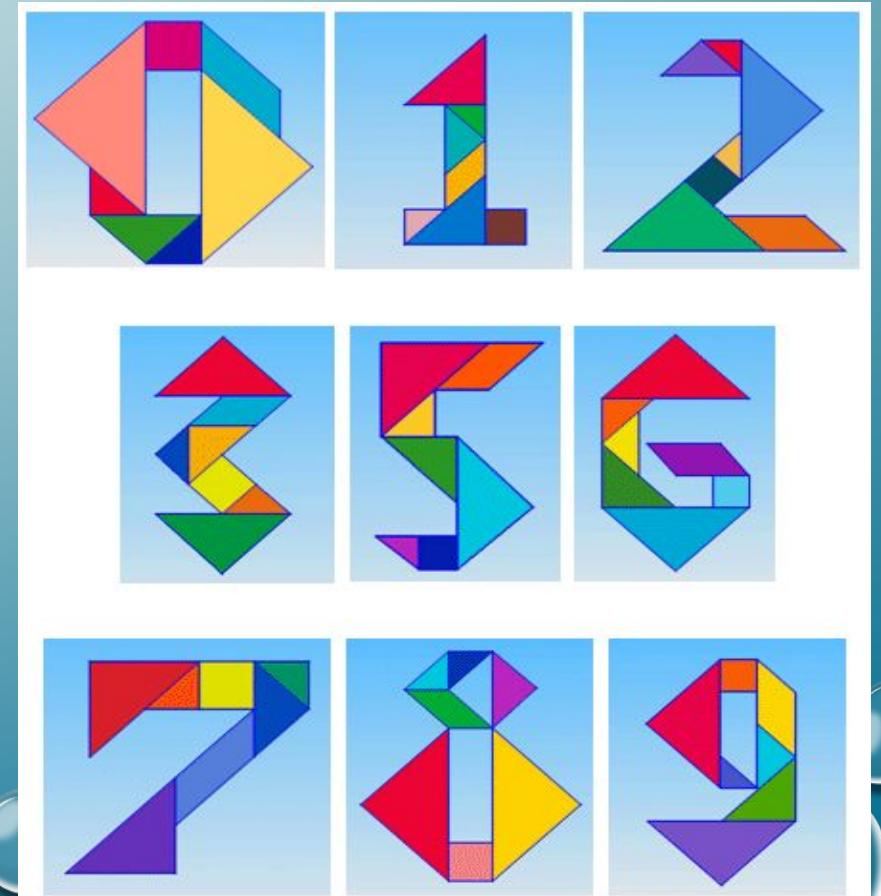
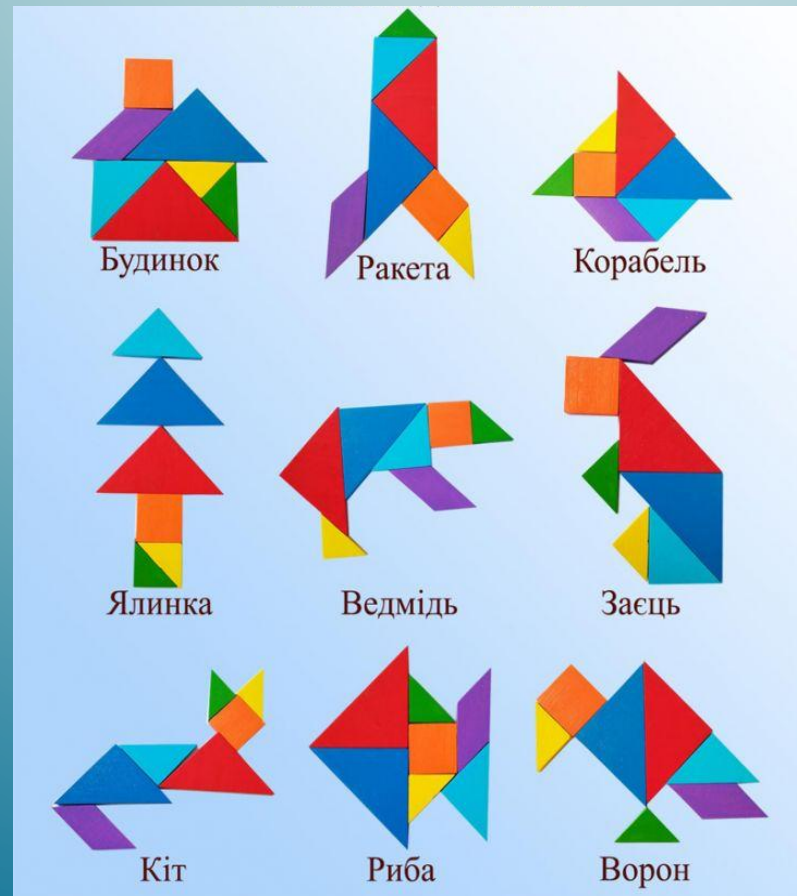
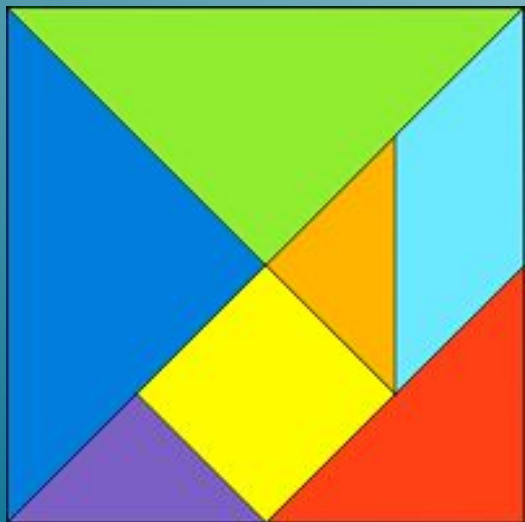


СТАРТ



Гра «Танграм»

- ТАНГРАМ — СТАРОВИННА КИТАЙСЬКА ГОЛОВОЛОМКА. КВАДРАТ РОЗРІЗАЛИ НА СІМ ПЛОСКИХ ФІГУР, ЯКІ СКЛАДАЮТЬ ДЛЯ ОТРИМАННЯ БІЛЬШ СКЛАДНОЇ ФІГУРИ. В КОЖНОГО З ВАС НА СТОЛІ Є ТАНГРАМ. СПРОБУЙТЕ СКЛАСТИ СВОЇ ФІГУРИ.





ФІНІШ



ФІЗКУЛЬХВИЛИНКА





ФІНІШ



ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

ГРА «ТАК – НІ»

- ВОДИМО ПАЛЬЦЕМ ПО МОНІТОРУ. ✗
- ДО КОМП'ЮТЕРНОГО КЛАСУ ЗАХОДИМО СПОКІЙНО З ДОЗВОЛУ ВЧИТЕЛЯ. ✓
- БІЛЯ КОМП'ЮТЕРА СИДИМО РІВНО. ✓
- ПІД ЧАС УРОКУ ХОДИМО ПО КЛАСУ, КОЛИ ЗАБАЖАЄМО. ✗
- ПІД ЧАС РОБОТИ В КЛАСІ ЇМО ФРУКТИ. ✗
- ЛІПИМО ВИКОРИСТАНУ ЖУЙКУ ДО СТОЛУ. ✗
- БЕЗ ДОЗВОЛУ ВЧИТЕЛЯ НЕ ПРИСТУПАЄМО ДО РОБОТИ ЗА КОМП'ЮТЕРОМ. ✓
- РУХАЮЧИ МИШКОЮ, ГОЛОСНО ПОДАЄМО КОМАНДИ; ✗
- НА КЛАВІШІ НАТИСКАЄМО ПЛАВНО, БЕЗ РІЗКИХ УДАРІВ; ✓
- НЕ ТОРКАЄМОСЬ РОЗ'ЄМІВ, ПРОВОДІВ, КАБЕЛІВ; ✓
- ВКЛЮЧАЄМО І ВИКЛЮЧАЄМО АПАРАТУРУ БЕЗ ДОЗВОЛУ ВЧИТЕЛЯ КОЛИ ЗАМАНЕТЬСЯ. ✗

Працюємо за комп'ютером

1.ВИКОНАТИ ЗАВДАННЯ
ГРУПИ «МНОЖИНИ» ПЗ
«СКАРБНИЦЯ ЗНАНЬ»

2.ВИКОНАТИ ЗАВДАННЯ
«МОДЕЛЮВАННЯ» З ГРУПИ
«ДЕМОНСТРАЦІЯ» ПЗ
«СКАРБНИЦЯ ЗНАНЬ»





ФІНІШ



6



2



5



4



1



3



СТАРТ

Домашний смайлик



Дякуємо за увагу