**"Умники и умницы". ИКТ. ПервоЛого. 1 класс.**

***Тема: "Изменение форм Черепашки. Создание рисунков "Деревенский пейзаж". Сохранение страницы альбома".***

**Оборудование**: Экран, мультимедийный проектор, MacBook для учеников.

**Программное обеспечение**: ПервоЛого.

**План занятия:**

1.Организационный момент (1мин)

2. Повторение (6 мин)

3. Новый материал ( 10 мин)

4. Физкультминутка. ( 3 мин)

5. Практическая работа детей за компьютером. (10 мин)

6. Подведение итогов. (5 мин)

**Цели занятия:**

* повторить и обобщить знания о среде ПервоЛого;
* развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся в новом задание – проекте в среде ПервоЛого;
* развитие у школьников умения моделировать ситуацию;
* освоение нового программного материала.

**Задачи занятия:**

***Воспитательная*** – развитие познавательного интереса, логического мышления.

***Учебная***– повторение и усвоение основных понятий, определений;

***Развивающая***– развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности.

 **Ход занятия:**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Организационный момент.**- Начинаем наше занятие по информационным технологиям. Я желаю вам новых открытий, новых знаний и успехов.**2. Повторение.**- Начнём мы с повторения.- С какой программой мы познакомились на предыдущем занятии? (ПервоЛого)- Что обозначают значки в этой программе?«Карандаш и кисточка» Выводит на экран Рисовалку - инструменты и палитру цветов для рисования картинки на листе.«Ключ»Ключ открывает для редактирования Черепашку, кнопку, форму, пустую клетку Набора команд, заполненную Вами клетку в Наборе команд. «Ножницы»Ножницы вырезают Черепашку, кнопку, клетку Пульта управления, текстовое окно, звук, музыку, видео или фрагмент картинки.«Новорожденная черепашка»Посредством этого инструмента легко добавить новые Черепашки на лист альбома. Кнопка «Вернуть» Щелкните на этой кнопке, если вы совершили неправильное действие и хотите вернуться назад на один шаг.«Рука»Рукой перетаскивается на новое место Черепашка, кнопка, текстовое окно, а также поворачивается черепашка и копируется форма, клетка в Пульте управления, в Панели звуков, музыки и видео. - Какое животное является эмблемой программы? (Черепаха)- У многих из вас есть управляемые игрушки с пультом. Нажимая на кнопки пульта можно перемещать игрушку. Учёные, изучая проблемы управления "играли" с механической игрушкой - черепашкой. Она могла перемещаться влево - вправо, вперёд - назад. Так появилась компьютерная программа "ПервоЛого", а на значке программы изображена Черепашка, которая путешествует.**3. Изучение нового материала.**- Мы с вами тоже отправимся в путешествие. А поедем мы в деревню. Кто из вас был в деревне? Что интересного вы там видели? (лес, речку, поле, звёздное небо, домашних животных, красивые резные дома). С кем познакомились?- В деревнях живут люди, которых называют крестьянами. Они выращивают скот, ухаживают за землёй.Нам в деревне хорошо, весело, привольно,Даже если упадёшь, даже если больно.Получаем мы взамен маленьким несчастьямМного солнца и друзей, радости и счастья.Просыпаешься с утра, солнышко в окошке,Блюдце с молоком стоит, налитое кошке.Это бабушка в сарае, коз своих доила,Кто проснулся раньше всех, тех уж напоила.Ну, и дедушка, весь день, кур и коз лелеет,Он заботится о них: косит, пашет, сеет.Куры нам несут яички, козы цедят молоко,Кто пасёт их, твёрдо знает, как всё это нелегко.Очень важно знать ребятам, как нелёгок труд крестьян,Кто бросает хлеб на землю, тот похож на обезьян. Анатолий Обрезков.- Давайте рассмотрим картины художников, на которых они показали нам как красива русская деревня.- Посмотрите, какая вокруг красота: птички поют, бабочки летают. Свежий воздух, так и хочется босиком побегать.Позабудь про город свойШумный, суетливый,Посмотри какой покой,В деревне так красиво! Алексей Покручин.**4. Физ.минутка.**А сейчас мы отдохнём,Встанем, глубоко вздохнём. Руки в стороны, вперёд, Влево, вправо поворот.Три наклона, прямо встать.Руки вниз и вверх поднять. Руки плавно опустили Всем улыбки подарили.**5. Практическая работа.**- Теперь приступаем к практической части. Прежде, чем откроем MacBook, повторим правила поведения на наших занятиях:* Нельзя включать и выключать компьютер без разрешения учителя;
* Запрещается ходить по классу во время занятия;
* Нельзя работать на компьютере мокрыми руками;
* Не трогать руками экран;
* На парте кроме компьютера ничего не должно быть;
* Не шуметь, не мешать другим, внимательно слушать учителя.

- Итак, открываем MacBook, включаем, вводим пароль. Запускаем среду ПервоЛого нажав на Черепашку в панеле быстрого доступа. Перед вами чистый лист вашего альбома. Сегодня мы будем создавать деревенский пейзаж. - ***Самостоятельная работа по алгоритму:***1. Открываем альбом.
2. Выбираем фон.
3. Берём инструмент «новая черепашка» и переносим её в нужное место на странице альбома.
4. Сажаем на «Черепашек» формы.
5. С помощью команд придаём необходимые размеры формам.
6. Сохраняем альбом.

**6. Итог занятия.**- Что нового узнали на занятии? Чему научились?- На этом наше занятие закончено. До новых встреч! | Слайд 1, 2Слайд 4Слайд 5Слайды 6 - 16Слайд 17Слайд 18 |