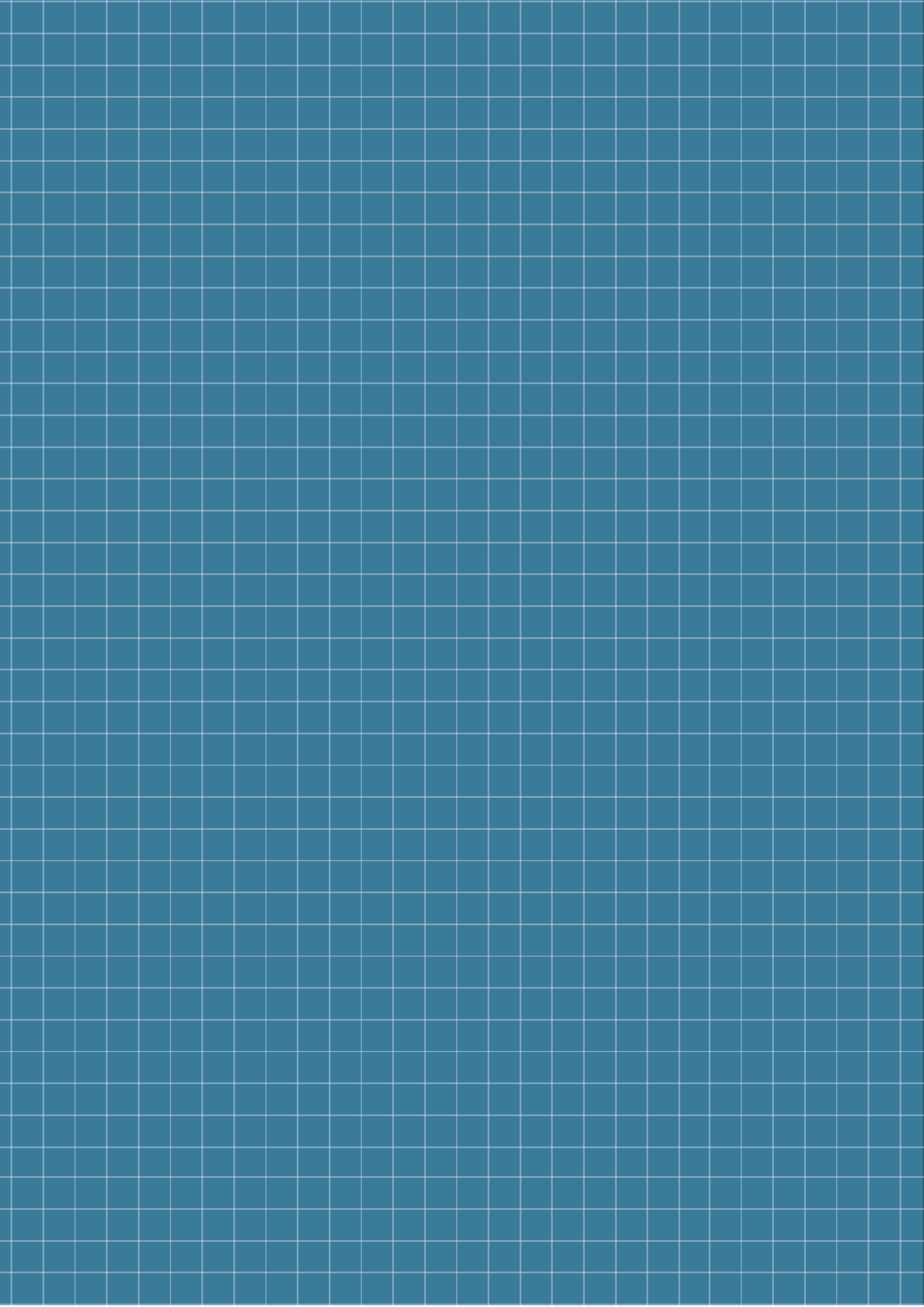
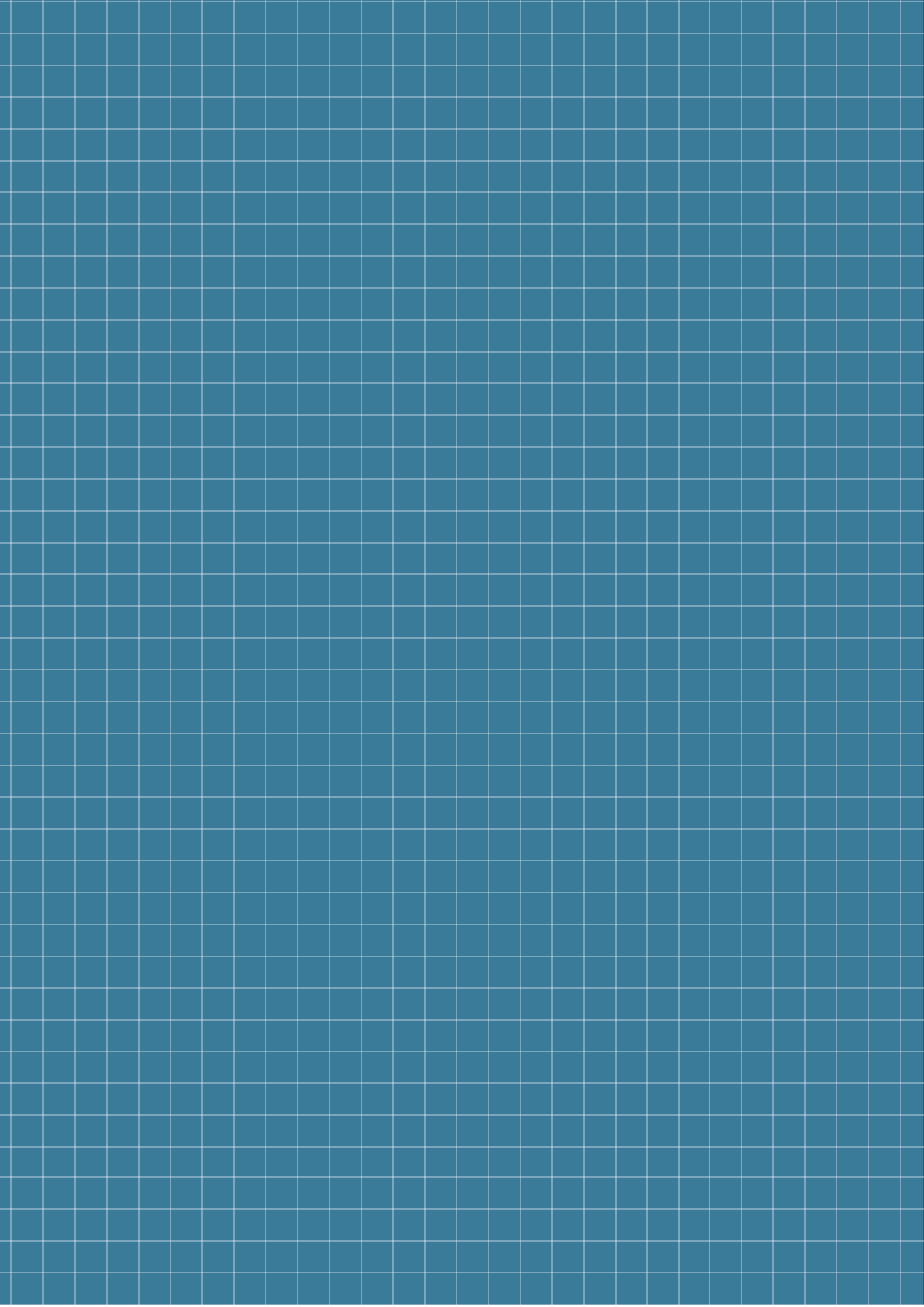

ИНФОРЛИКУМ

Рабочая тетрадь по информатике
для дошкольников







Урок 1. Компьютер и его устройство

Сказка про компьютерную семейку:

Жили-были в домике-системном блоке верные друзья: мозг-Процессор и память-Оперативка. Они всё быстро считали и запоминали. Но ничего не видели! К ним пришёл ясноглазый Монитор: «Я буду показывать картинки!». Прибежала шустрая Мышь: «Я буду твоей рукой!». Присоединилась мудрая Клавиатура: «Я помогу писать буквы!». Так они подружились и стали одной семьёй!

ЗАДАНИЕ: «Найди пару!»

Соедини линией устройство и его название.



Системный блок

Монитор

Клавиатура

Мышь

Практическая часть:

Игра «Компьютерные жмурки»

Водящий — «Системный блок» (стоит с закрытыми глазами).

Остальные — «устройства» (Монитор, Мышь, Клавиатура).

По команде «Устройства, подключайтесь!» подбегайте и дотрагивайтесь до водящего, издавая свой звук:

Монитор: «Пик-пик!»

Мышь: «Цок-цок!»

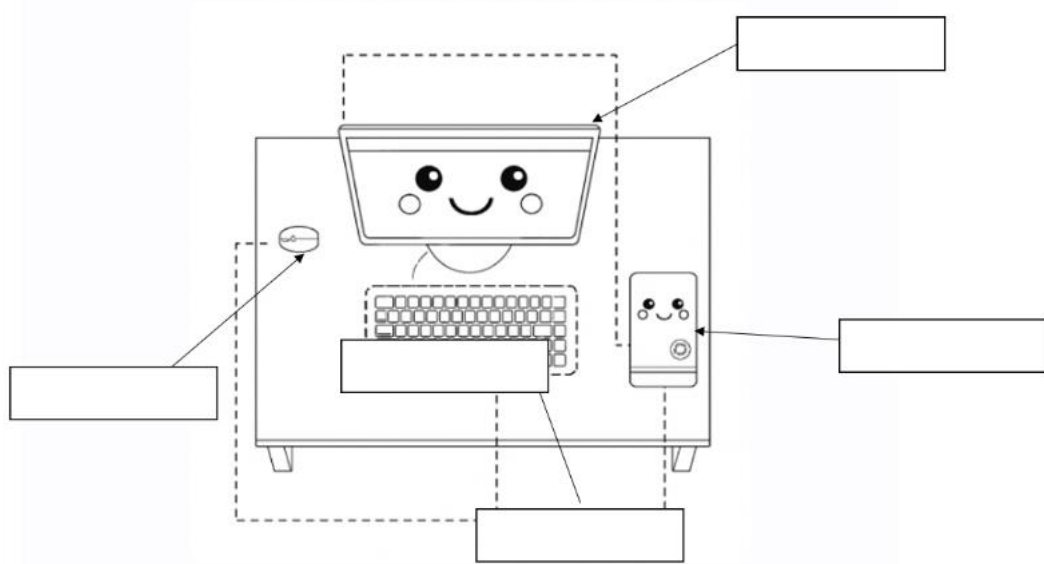
Клавиатура: «Тук-тук-тук!»

«Системный блок» ловит одного и угадывает, кто это.

Спроси у учителя QR-код для музыки к игре!

ЗАДАНИЕ: «Подпиши части компьютера»

Посмотри на рисунок. Подпиши, как называются главные части компьютера. А потом помоги им «подружиться»: нарисуй линии-провода от системного блока к монитору, клавиатуре и мышке!



Домашнее задание

Тренажёр «Собери компьютер»

1. Открой QR-код.
2. Перейди по ссылке.
3. Ответь на простые вопросы!



Задание со звёздочкой: вырежи с помощью взрослых детали компьютера в Приложении 1. Склей их и собери свой собственный бумажный компьютер! Раскрась его, как хочешь!

Урок 2. Включаем и выключаем компьютер правильно

Сказка про компьютеренка:

Жил-был на столе Компьютеренок. Он очень любил спать. Когда он спал, его экран был тёмным. Рядом жила кнопка **Питания** — весёлый огонёк на системном блоке.

Чтобы разбудить Компьютеренка:

1. Найди на системном блоке кнопку Питания
2. Один раз нажми на неё и отпусти
3. Подожди — экран засветится!

Чтобы уложить его спать:

1. Найди на экране команду «Выключить»
2. Нажми на неё
3. Жди, пока экран погаснет

Важно: Никогда не выдёргивай шнур из розетки! Это опасно.

ЗАДАНИЕ: «ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ»

Пронумеруй картинки от 1 до 4:



[] Ребёнок тянет
руку к кнопке



[] Ребёнок нажимает
кнопку



[] Тёмный экран



[] Горит экран
и кнопка

ПОИГРАЕМ! «Будильник для компьютеренка»

1. Один ребёнок — «Компьютеренок» (сидит с закрытыми глазами)
2. Остальные по очереди касаются его плеча
3. «Компьютеренок» медленно просыпается
4. Когда встанет — все хлопают!

Спроси у учителя QR-код для музыки!

Практика с учителем:

Вместе включаем компьютер:

1. **НАЙДИ** кнопку Питания
2. **НАЖМИ** один раз
3. **СЧИТАЙ** до 5
4. **ЖДИ** заставку



Домашнее задание

Часть 1. «Правила безопасности»

Нарисуй, КАК ПРАВИЛЬНО выключать компьютер:



Часть 2. «Я — IT-СПЕЦИАЛИСТ»

1. Перейди по QR-коду;
2. Выполни несложное задание.



1. Отметь, как ты себя чувствовал(а):

2. 😊 Всё было легко и интересно!
3. 😐 Было сложно, но я справился(а)
4. ☹️ Нужна помощь взрослого

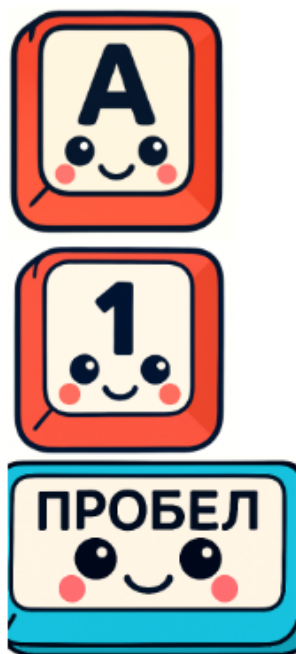
Урок 3. Изучение клавиш клавиатуры

Сказка про клавиатуру-городок:

В волшебной стране Компьютер есть городок Клавиатура. Вместо домов там стоят клавиши с буквами и цифрами. Каждая ждёт, когда ты нажмёшь на неё и скажешь: «Тук!»

- **Буквенные клавиши** помогают писать твоё имя
- **Цифровые клавиши** умеют считать: 1, 2, 3...
- **Клавиша ПРОБЕЛ** — самая длинная, ставит промежутки между словами.

ЗАДАНИЕ: «Найди пару!»



Цифровая клавиша

Буквенная клавиша

Клавиша «Пробел»

ПОИГРАЕМ! «ВЕСЁЛЫЕ КЛАВИШИ»

1. Выбери, какой буквой ты будешь
2. Учитель говорит: «Ищу букву М!» или «Ищу букву А»
3. «Клавиша М» или «Клавиша А» подпрыгивает: «Тук! Я здесь!»
4. Все вместе «печатаем» слово МА-М-А

ПРАКТИКА С УЧИТЕЛЕМ

Напечатаем своё имя:



1. **СЯДЬ РОВНО**
2. **НАЙДИ** первую букву имени на клавиатуре
3. **НАЖМИ** один раз
4. **ПОСМОТРИ** на экран — появилась ли буква?
5. **ПОВТОРИ** для остальных букв
6. **НАЖМИ ПРОБЕЛ** — длинную клавишу внизу

Попробуй напечатать **короткое знакомое слово**. Нажимай клавиши **по одной букве**, медленно.

- **МАМА**
- **ПАПА**
- **КОТ**

Домашнее задание

Часть 1. «Моя первая клавиатура»

1. Открой Приложение 2
2. Раскрась несколько клавиш разными цветами, ориентируйся на клавиатуру своего компьютера или ноутбука. Пусть это будут:
 - 2 клавиши с буквами твоего имени.
 - 1 клавиша с цифрой твоего возраста (например, 6).
 - Самая длинная клавиша **ПРОБЕЛ** внизу.

Часть 2. «Игра в клавиши»

Найди и нажми один раз на **4** важные клавиши.

- Буква «М» — чтобы позвать маму.
- Буква «П» — первую букву слова «папа».
- Цифра «1» — чтобы быть первым.
- Длинная клавиша **ПРОБЕЛ** (в самом низу).



Оцени свою работу, закрась нужное количество звёзд

Урок 4. Кнопочки и кликанье

Сказка по курсор-указатель:

В стране Компьютер живёт быстрый и верный помощник — **Курсор-Указатель**. Он всегда показывает, куда мы смотрим на экране. А управляет им маленький зверёк по имени **Мышь** с двумя ушками-кнопочками.

Левое ушко (кнопка) — главное. Оно говорит: «Выбрать это!» или «Открыть!». Нажимать нужно **один раз** — «клик!»

Правое ушко — для особых команд. Его мы пока трогать не будем.

Чтобы Курсор слушался:

1. Аккуратно перемещай Мышь по коврику
2. Смотри, куда на экране двигается Стрелочка
3. Когда наведёшь на нужное место — нажми левое ушко Мыши **один раз**.

ЗАДАНИЕ: «ПОМОГИ КУРСОРУ НАЙТИ ДОРОГУ»

Проведи линию от мышки до звездочки, не отрывая карандаша.



«ЗЕРКАЛЬНЫЙ КУРСОР»

Алгоритм игры:

1. **Дети становятся в круг** — это «экран компьютера»
2. **Учитель показывает движение** рукой (вверх, вниз, влево, вправо, по кругу)
3. **Дети - «курсоры»** повторяют движение точно, как зеркало
4. **Учитель говорит: «Клик!»** — все подпрыгивают один раз
5. **Кто ошибся** — становится «мышкой» и показывает следующее движение

ПРАКТИКА С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ

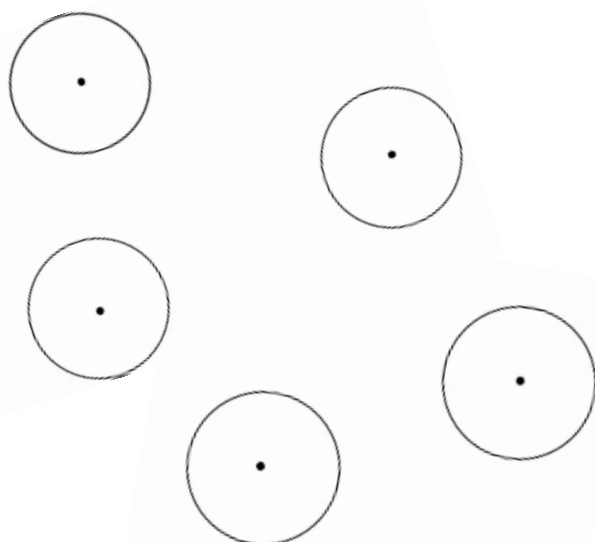
Стань повелителем курсора!

Наша задача: Найти и кликнуть на большую яркую иконку

1. **Возьми мышку** правильно (указательный палец на левой кнопке)
2. **Плавно перемещай** мышку, следи за стрелочкой на экране
3. **Наведи стрелочку** на большую цветную иконку
4. **Нажми левую кнопку ОДИН РАЗ** — услышишь «клик!»
5. **Ура!** Иконка выделилась — ты победил!

Домашнее задание

«Точный клик»



1. Раскрась круги разными цветами ниже.

2. По команде «Клик!» ты должен как можно точнее ткнуть указательным пальцем в центр выбранного кружка.

Усложнение: Родители будут называть цвет кружка, а ты должен найти его и «кликнуть».

Урок 5. Правильное удержание мыши

Сказка про то, как мышка стала мышкой-помощницей:

Жила-была на столе Мышка. Она постоянно вертелась, кувыркалась и никак не хотела слушаться. Все потому, что с ней неправильно знакомились: хватали за хвостик-провод, тыкали во все кнопки сразу и дергали без дела.

Но однажды мальчик Костя узнал **Секрет Дружбы с Мышкой**:

1. **ПОЛОЖИ ЛАДОШКУ** на спинку мышки, как будто гладишь котенка.
2. **УКАЗАТЕЛЬНЫЙ ПАЛЕЦ** положи на левое ушко (главную кнопку).
3. **СРЕДНИЙ ПАЛЕЦ** — на правое ушко.
4. **БОЛЬШОЙ ПАЛЕЦ** аккуратно обхвати бок.

И тут произошло чудо! Мышка перестала вертеться и стала Мышкой-Помощницей. Теперь она точно слушалась Костю и помогала ему играть и учиться!

ЗАДАНИЕ: «СОБЕРИ ПРАВИЛЬНЫЙ ЗАХВАТ»

Соедини линиями подписи с нужными пальцами на рисунке руки, которая держит мышку.

Правильное положение
руки на компьютерной
мышки:



Игра: «ПОВТОРИ ДВИЖЕНИЕ МЫШКИ»

1. **Учитель рисует в воздухе** простую фигуру (круг, квадрат, зигзаг) — это «траектория мышки».
2. **Дети — «курсоры»**. Они должны повторить эту фигуру **движением кисти руки**, не поднимаясь с места.
3. **Учитель говорит: «Клик!»** — все сжимают кулачок и разжимают, вытянув указательный палец.
4. **Кто точнее всех повторил** — становится ведущим.

ПРАКТИКА ЗА КОМПЬЮТЕРОМ

Оттачиваем мастерство управления!

Наша задача: Пройти лабиринт курсором-мышкой.

1. **ПОПРОСИ** учителя открыть изображение на компьютере (*Приложение 3*)
2. **ПОЛОЖИ РУКУ** на мышку так, как научила сказка.
3. **ПЛАВНО ПЕРЕМЕЩАЙ** мышку, чтобы провести курсор по лабиринту.
4. **СЛЕДИ**, чтобы пальцы не съезжали с правильных позиций.
5. **ДОВЕДИ КУРСОР** до финиша, не задевая стенки!

Домашнее задание: «ЗАПОМНИ ХВАТ»

Часть 1. «Покажи мастерство»

Покажи родителям, как ты теперь правильно держишь компьютерную мышь. Расскажи им секрет из сказки.

Часть 2. «Создай наминалочку»

1. **Обведи свою правую ладонь** с растопыренными пальцами на листе бумаги.
2. **Раскрась** яркими цветами пальцы, которые должны лежать на мышке (указательный и средний).

Урок 6. Графический редактор: рисуем линию

Сказка о Волшебном Карандаше

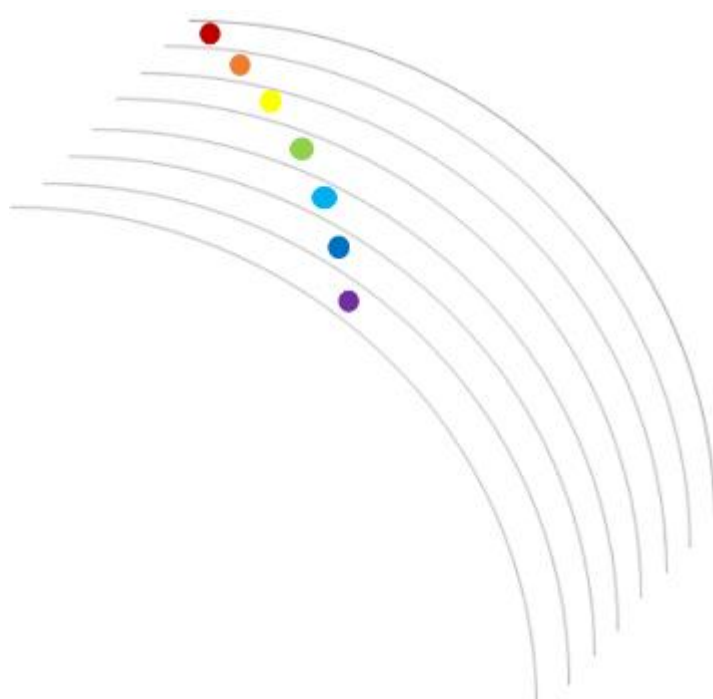
Жил-был в компьютере Волшебный Карандаш. Он был очень грустным, потому что не умел рисовать. Но однажды он встретил мудрый Ластик, который сказал: «Чтобы рисовать, нужно знать всего один секрет — секрет Линии! Линия бывает короткой, как дождинка, и длинной, как дорога. Она может быть тонкой, как паутинка, и толстой, как удав. А цвет она может менять, как хамелеон!»

Давай поможем Карандашу научиться рисовать линии!

Практическое задание в тетради (Алгоритм)

Прежде чем мы включим компьютеры, потренируемся на бумаге! Помоги Карандашу дойти до цели.

1. **«Дождик».** Проведи короткие прямые линии от тучки до конца.
2. **«Радуга».** Обведи дуги разными цветными карандашами.



ПОИГРАЕМ!

Физкультминутка «Художник и Кисточка»

1. Представь, что твой палец — это кисточка, а воздух вокруг — холст.
2. **Правой рукой** нарисуй в воздухе **вертикальную** линию (сверху вниз). Следи за ней глазами.
3. **Левой рукой** нарисуй в воздухе **горизонтальную** линию (слева направо).
4. **А теперь двумя руками вместе!** Правой рисуй вертикальную линию, а левой — горизонтальную. Получился крестик!

Усложняем! Правой рукой рисуй круг, а левой — квадрат.

ПРАКТИКА ЗА КОМПЬЮТЕРОМ

1. Открой на компьютере программу **Paint** (или наш тренажер).
2. Найди инструмент «**Линия**».
3. Найди, где выбирается **толщина** и **цвет**.
4. Повтори задания «Дождик», «Рельсы» и «Радугу» уже в компьютере используя заготовку ниже!

ПОДСКАЗКА ПО PAINT

ИНСТРУМЕНТ "ЛИНИЯ" - значок

с диагональной чертой

ВЫБОР ЦВЕТА - кликни на цвет в палитре

ВЫБОР ТОЛЩИНЫ - кнопка "Толщина"

ЧТОБЫ НАРИСОВАТЬ: зажми левую кнопку мыши и тяни



Домашнее задание

Задание 1. «Соедини по точкам»

Соедини точки линиями, чтобы узнать, какой получится

Волшебный Карандаш!



Урок 7. Закрашиваем фигуры

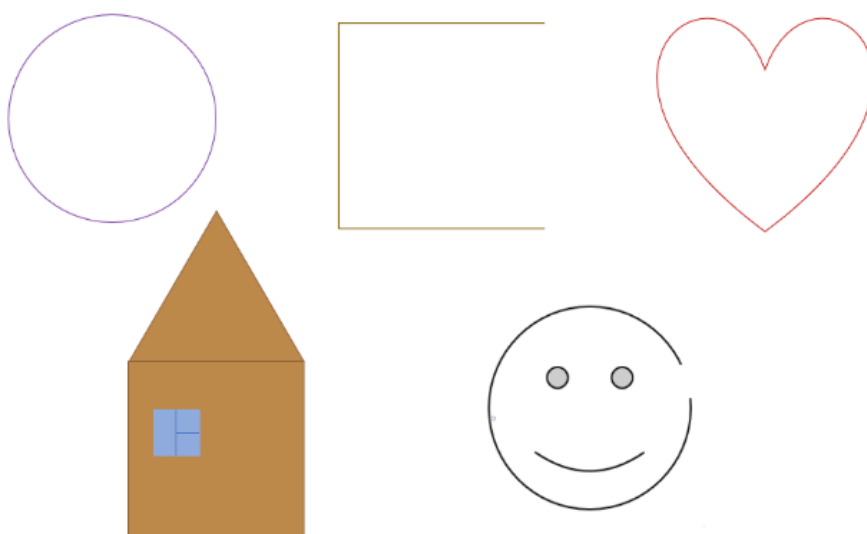
Сказка про Волшебное Ведёрко

Жил-был в компьютере грустный Контурный Человечек. «Я совсем некрасивый, — вздыхал он, — просто чёрные палочки». Но однажды ему повстречалось Волшебное Ведёрко с краской. «Не грусти! — сказала Ведёрко. — Я умею заливать фигуры цветом! Но мне нужна твоя помощь: контур должен быть замкнут, иначе вся краска убежит».

Давай поможем Человечку стать ярким и весёлым!

Практическое задание в тетради

Помоги Волшебному Ведёрку найти фигуры с **замкнутым контуром**, которые можно закрасить, и обведи их зелёным кружком.



Физкультминутка «Закрась фигуру!»

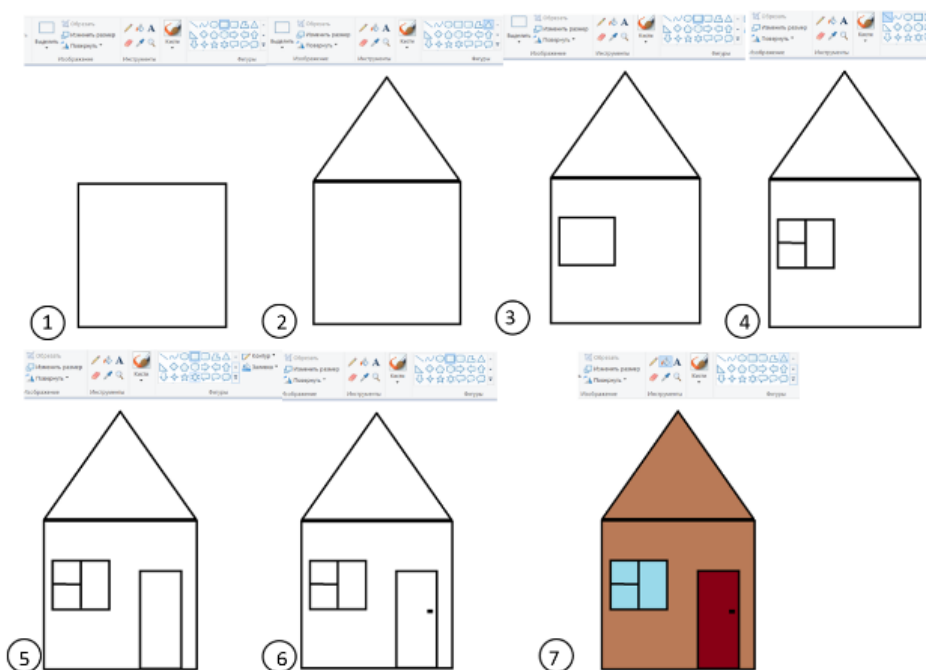
Алгоритм (нейроупражнение):

1. **Подготовка:** Учитель называет фигуру.
2. **Закрашивание:** обеими руками одновременно «закрашивай» эту фигуру в воздухе перед собой, делая широкие движения ладонями от центра к краям.
3. **Контроль границ:** делай движения, останавливаясь в пределах воображаемой фигуры.

ПРАКТИКА ЗА КОМПЬЮТЕРОМ

1. Открой на компьютере программу **Paint**.
2. Нарисуй с помощью фигур **домик** с окном и дверью.
3. Убедись, что все контуры **замкнуты**.

Раскрась крышу, стены и окно разными цветами с помощью «Заливки».



Домашнее задание

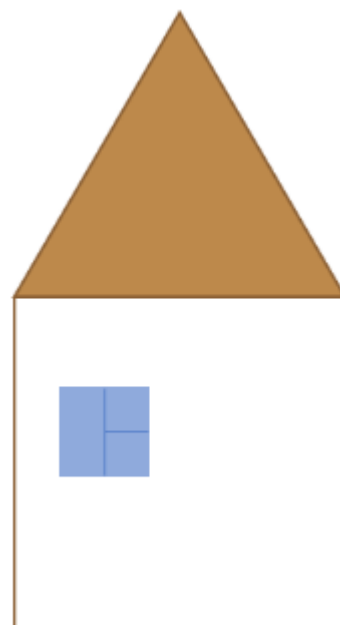
Задание 1. «Волшебное ведёрко»

Допиши в клеточки названия инструментов, которые помогли бы дорисовать и раскрасить эту картинку.

1. Чтобы дорисовать прямые линии, нужен инструмент _ И _ И _ (Ответ: **ЛИНИЯ**)

2. Чтобы исправить ошибку, нужен Л _ С _ И _ (Ответ: **ЛАСТИК**)

3. Чтобы сделать картинку цветной, нужно _ Е _ Р _ (Ответ: **ВЕДРО**)



Урок 8. Формируем образ животного

Сказка про Страну Геометрию

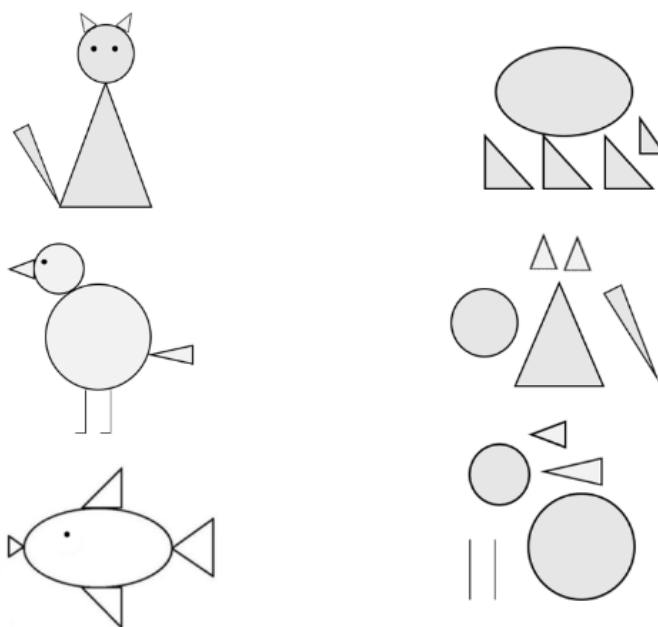
В одной волшебной стране под названием Геометрия не было ни зверей, ни птиц. Жили там только скучные Фигуры: важный Квадрат, круглый Мячик, остренький Треугольник и вытянутый Овал. И вот однажды случилось чудо – они научились дружить! Стоило только приложить **два круга друг к другу**, как получилась **Гусеница**. **Треугольник и овал** превратились в **Мышку**. А **большой круг и маленькие треугольники** стали **Котёнком**!

«Ура!» – закричали Фигуры. «Теперь мы можем стать кем угодно!»

Практическое задание в тетради

«УГАДАЙ, КТО ЭТО?»

Посмотри, из каких фигур состоят эти зверушки. Соедини линией животное и фигуры, из которых оно собрано.



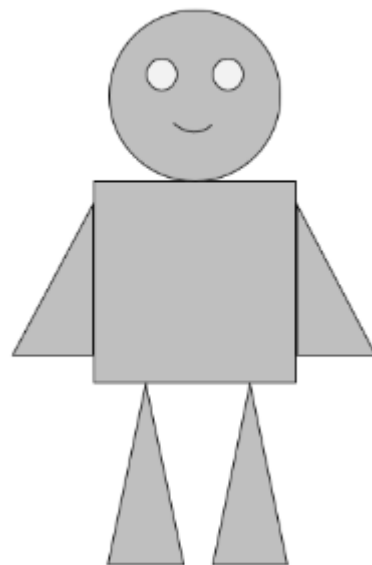
Физкультминутка «Геометрические превращения»

Алгоритм:

1. **Объявляем фигуру:** Учитель говорит: «Берём большой круг!» Рисуем руками в воздухе большой круг.
2. **Превращаем** (солнце, мяч, колесо)
3. **Действуем** (поднимаем «солнце» над головой, широко растопыриваем пальцы («лучики») и трясём руками, улыбаемся.
4. **Новые превращения** (лицо, тарелка, часы)

ПРАКТИКА ЗА КОМПЬЮТЕРОМ

1. Открой на компьютере программу **Paint**.
2. Найди панель **«Фигуры»**.
Выбери **овалы, круги и треугольники**.
3. Попробуй собрать из этих фигур **смешного робота**.
4. Используй инструмент **«Заливка»**, чтобы раскрасить своего героя.
5. **Не забудь сохранить** своего персонажа. В левом верхнем углу нажми на **«Файл»** —> **«Сохранить как»** —> Имя файла: **«Робот»**

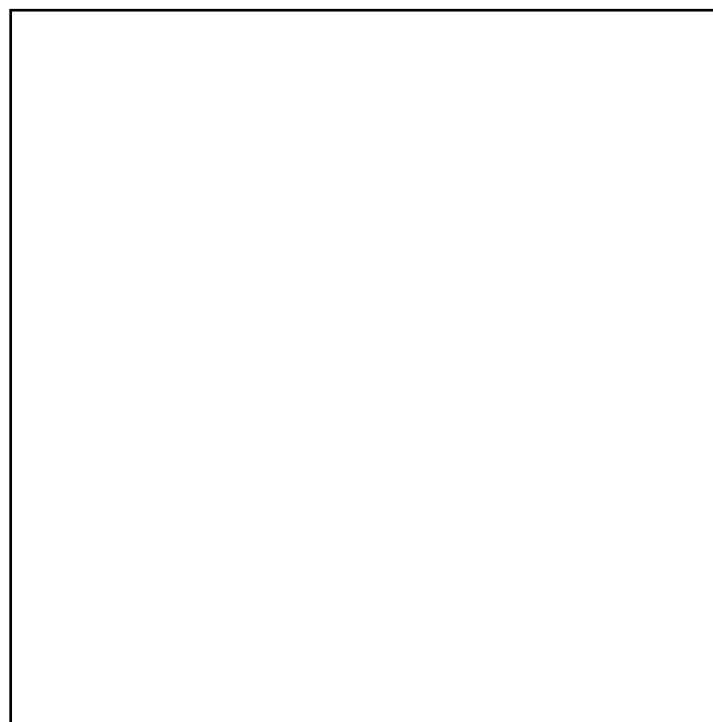


ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Творческое задание «Зверёк»

Нарисуй в этом окне зверька, используя **только геометрические фигуры**:

- круги (для головы, глаз, туловища)
- овалы (для мордочки, ушек)



Подпиши, что это за зверёк: _____

Урок 9. Повторяем пройденный материал

Сказка-путешествие «Вспомни всё!»

Наступил день больших открытий! Компьютеренок, Мышка-Помощница, Волшебный Карандаш и Ведёрко отправились в страну Повторения.

«Давайте проверим, что мы узнали!» – предложил Компьютеренок.

«Я помню, как ты учился включаться – один раз нажал на кнопку и ждал!» – сказала Мышка.

«А я помню наши первые линии – дождик, радугу и рельсы!» – добавил Карандаш.

«И как мы закрашивали фигуры, чтобы они стали яркими!» – воскликнуло Ведёрко.

«Вы все – молодцы!» – улыбнулся Компьютеренок. «Теперь вы настоящие компьютерные гении!»

Практическое задание в тетради «Итоговый лабиринт»

Помоги Мышке-Помощнице дойти до монитора, выполняя задания. Обводи правильный ответ.



Игра «Собери компьютер»

Представь себя частью компьютера и объединись с другими частями по указанию учителя!



Для учителя

Практика на компьютере:

Алгоритм:

1. **ВКЛЮЧИ** компьютер по всем правилам (вспомни 3 шага).
2. **ОТКРОЙ** Paint (через меню «Пуск» или иконку на рабочем столе).
3. **НАРИСУЙ**:
 - **Небо**: Используй инструмент «**Заливка**» (Ведёрко), чтобы сделать небо голубым.
 - **Солнце**: Нарисуй «**Фигуру**» — круг и закрась его жёлтым.
 - **Дождь**: Нарисуй «**Линией**» несколько коротких синих штрихов от тучки.
 - **Радуга**: Рядом с солнцем нарисуй «**Кривой**» несколько разноцветных дуг.
 - **Домик**: Используй «**Фигуры**» — квадрат и треугольник для крыши.
4. **СОХРАНИ** рисунок под названием «Моя страна Повторения».

Домашнее задание «Мои достижения»

Оцени свою работу, закрась нужное количество звёзд



Урок 10. Логика и алгоритмы

«Сказка о Непослушных Ботиночках»

Жил-был мальчик Ваня. У Вани были самые непослушные на свете ботиночки! Как только он собирался в садик, они тут же разбегались кто куда: один под кровать, другой -за штору. Однажды Ваня так устал их искать, что сел и заплакал. И вдруг к нему прилетела фея Порядка и говорит: «Не плачь, Ваня! Твои ботиночки не непослушные, они просто не знают АЛГОРИТМА!»

«А что это?» - удивился Ваня.

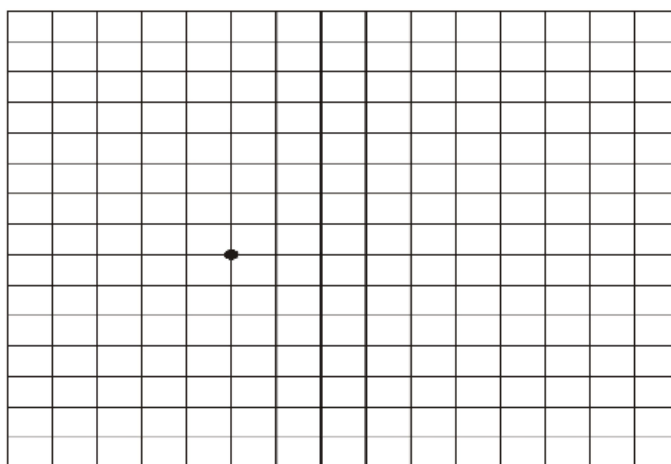
«**Алгоритм** - это волшебный порядок действий», - объяснила фея, - «Давай составим его вместе! Слушай команды и выполняй».

Ваня выполнил все команды по порядку и о чудо — ботиночки моментально оказались на своих местах! Теперь Ваня всегда знал: чтобы справиться с любым делом, нужен правильный алгоритм.



Задание 1. «Рисуй по клеточкам!»

Рисуй по клеточкам, как подсказывают цифры и стрелки, где цифра означает количество клеток, на которое необходимо передвинуться, а стрелочка- направления движения.



1→	1↑	1→	1↑	1→	1↑	2→	1↓
1→	1↓	1→	1↓	1→	1↑	1→	1↑
1→	1↑	2→	1↓	1←	2↓	1←	1↓
1→	2↓	1→	1↓	2←	1↑	1←	1↑
1←	1↑	1←	1↓	1←	1↓	1←	1↓
2←	1↑	1←	1↑	1←	1↑	1←	1↑

Практическое занятие

Представь, что на экране компьютера живет маленький курсор. А клавиши со стрелками-это **волшебный пульт управления** для этого героя!

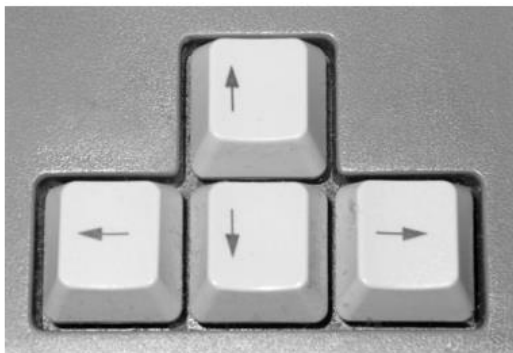
→ Стрелка ВПРАВО — говорит герою: «Иди вправо, шагай!»

← Стрелка ВЛЕВО— говорит: «Иди влево, шагай назад!»

↑Стрелка ВВЕРХ— командует: «Подпрыгни или иди вверх!»

↓Стрелка ВНИЗ— говорит: «Присядь или иди вниз!»

Задание 1. Найди на компьютере эти клавиши и скажи, зачем они нужны



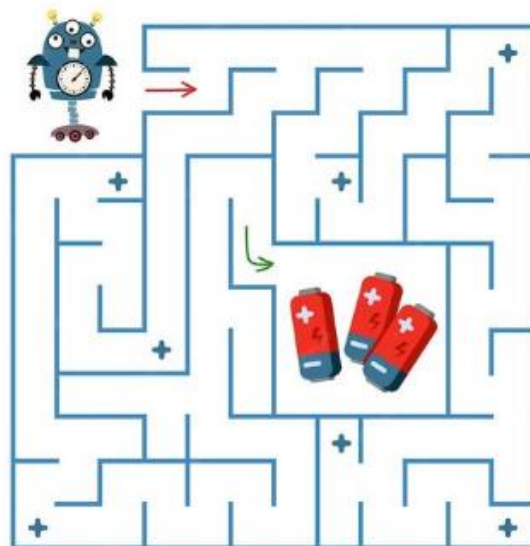
Игра-физкультминутка
«Робот-помощник»



А зачем это нужно? Вот примеры:

1. В игре — чтобы двигать персонажа, убежать от дракона или собирать яблоки.
2. В мультфильме или книжке на экране — чтобы листать страницы вверх-вниз, как будто перелистываешь большую книгу.
3. Когда рисуешь — чтобы перемещать кисточку по экрану.
4. Когда пишешь буквы — чтобы вернуться и исправить ошибку (передвинуть мигающую палочку-курсор).

Задание 2. Помоги роботу добраться до блока питания



Домашнее задание

Отсканируй QR-код и выполни задание



Урок 11. "Роботы и его команды"

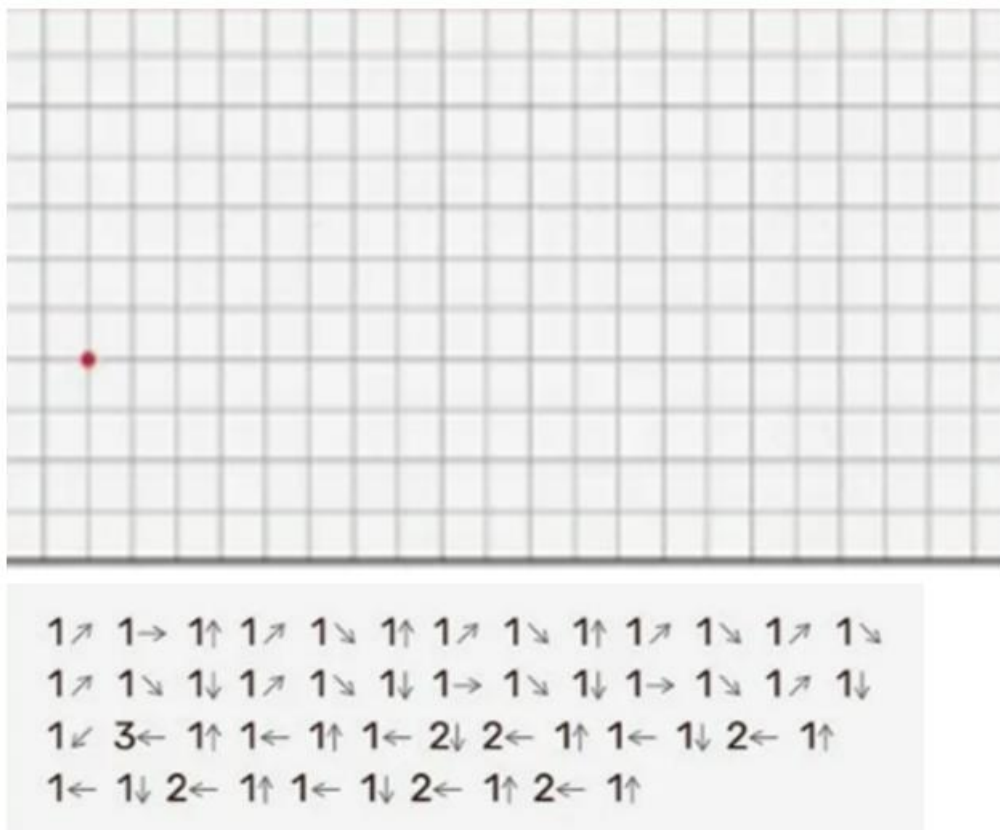
«Сказка про Робика, который перепутал команды»

В стране Информатории жил маленький робот по имени Робик. Он очень хотел помогать людям, но постоянно все путал. Однажды его попросили: «Робик, подай, пожалуйста, чашку!» А Робик вместо этого включил телевизор. «Полей цветы!» — попросили его, а он начал пылесосить ковер.

Все роботы в городе смеялись над ним. Робик было очень грустно. И тогда мудрый Компьютер объяснил ему: «Робик, ты не виноват! Ты просто не умеешь слушать КОМАНДЫ. Команда — это четкое указание, что нужно сделать. Давай потренируемся: Команда «ВКЛЮЧИ СВЕТ» — ты поднимаешь руку. Команда «ВЫКЛЮЧИ СВЕТ» — ты опускаешь руку».

Робик стал тренироваться каждый день. И скоро он научился понимать команды без единой ошибки! Теперь он самый лучший помощник в стране.

Задание 1. «Нарисуй картину для робота» (графический диктант)



Игра-физкультминутка «Программируем робота»:

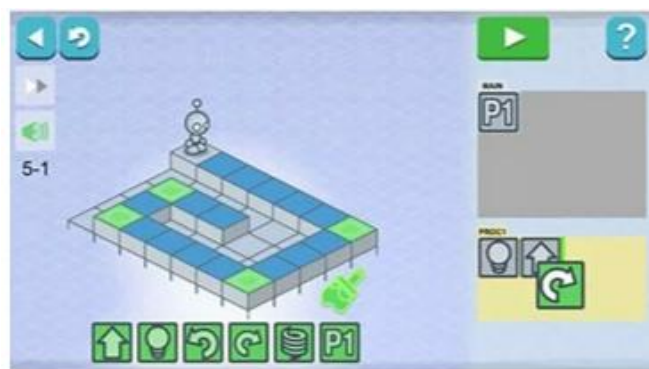
- Ведущий (учитель) — «программист», дети — «роботы».
- Программист дает четкие команды, которые роботы выполняют:
- «Команда: Руки вверх!» (поднять руки)
- «Команда: Сигнал!» (издать звук «Пи-пи-пи!»)
- «Команда: Зарядка!» (сесть-встать 3 раза)
- «Команда: Зависнуть!» (замереть на одной ноге)
- «Команда: Перезагрузка!» (присесть и подпрыгнуть)

Практическая часть

Найди в браузере **Lightbot (легбот)**

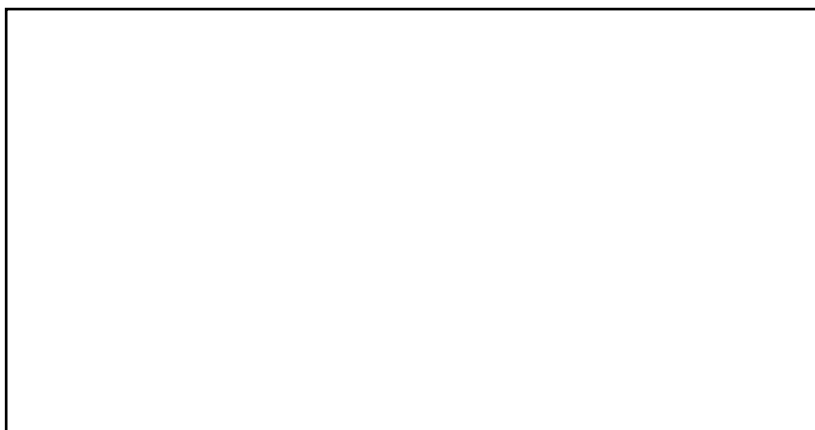
1. Твоя задача - **запрограммировать робота**

2. «Посмотри, куда нужно прийти и какие лампочки зажечь. Робот понимает команды "Вперёд", "Повернуть", "Прыгнуть" и "Зажечь". Собери для него программу в окошке справа. Обрати внимание, здесь есть не только стрелочки, но и "башенка" (функция) — туда можно сложить повторяющиеся команды, чтобы программа была короче!



Домашнее задание «Робот и его действия»

Нарисуй робота и придумай для него команды, которые он должен выполнить. Каждую команду напиши рядом с изображением робота.



Урок 12. Мир вокруг нас глазами компьютера

«Сказка о Мыльном Пузыре, который искал дорогу»

Однажды ветерок оторвал от палочки самый любопытный Мыльный Пузырь и унес его далеко-далеко. Пузырь оказался в незнакомом парке и испугался. «Как же мне найти дорогу домой?» — подумал он. Мудрая Гусеница, сидевшая на листке, сказала: «Весь мир — это большой АЛГОРИТМ. Чтобы добраться до цели, нужно составить план — цепочку команд.

Задание 1.

1. Нарисуй карту планеты с кратерами и метеоритами;
2. Проведи космический корабль по маршруту;
3. Используя стрелки и символы для команд;

Примеры команд:

→ — шаг вправо

↓ — шаг вниз

⊗ — препятствие

★ — цель

Физкультминутка:

Давайте представим, что мы с вами-маленькие компьютерные частички, которые оживают, чтобы посмотреть на мир вокруг!



Практическая часть

Задание 1. Создай рисунок по алгоритму:

1. Открой на компьютере программу **Paint**;
2. Добавь 2 маленьких круга сверху;
3. Проведи линию вниз;
4. Добавь 2 овала по бокам.

Домашнее задание

Составь алгоритм танца!

Каждый зверь танцует свой танец. Нарисуй своего слоника и составь для него алгоритм танца.

Пример для слона:

Повторить 3 раза:

1. Топаем 2 раза
2. Качаем хоботом
3. Приседаем



Поле для ответа:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Урок 13. Проекты по алгоритмизации

Сказка «Порядок спасает завтрак»

Братец Ёж и сестричка Белочка собрались завтракать.

—Сначала варенье на хлеб, а потом хлеб нарежем! — сказала Белочка.

—Нет, сначала нальём в чайник молоко, а потом поставим его на огонь! — сказал Ёж.

Получилась липкая лужа и подгоревшая кастрюля. Завтрак не удался!

Прискакал мудрый Кролик и сказал: «В каждом деле есть алгоритм — верный порядок шагов. Следуй по шагам, и всё получится!»

Задание 1. «Сделай чай»

Расставь в правильной последовательности:

1. ЖДАТЬ, пока закипит.
2. ПОСТАВИТЬ чайник на плиту.
3. НАБРАТЬ воду в чайник.
4. ВКЛЮЧИТЬ огонь.

Ответ:

Игра-физкультминутка «Строим лабиринт»

Задание 2. Придумай свой лабиринт

Инструкция:

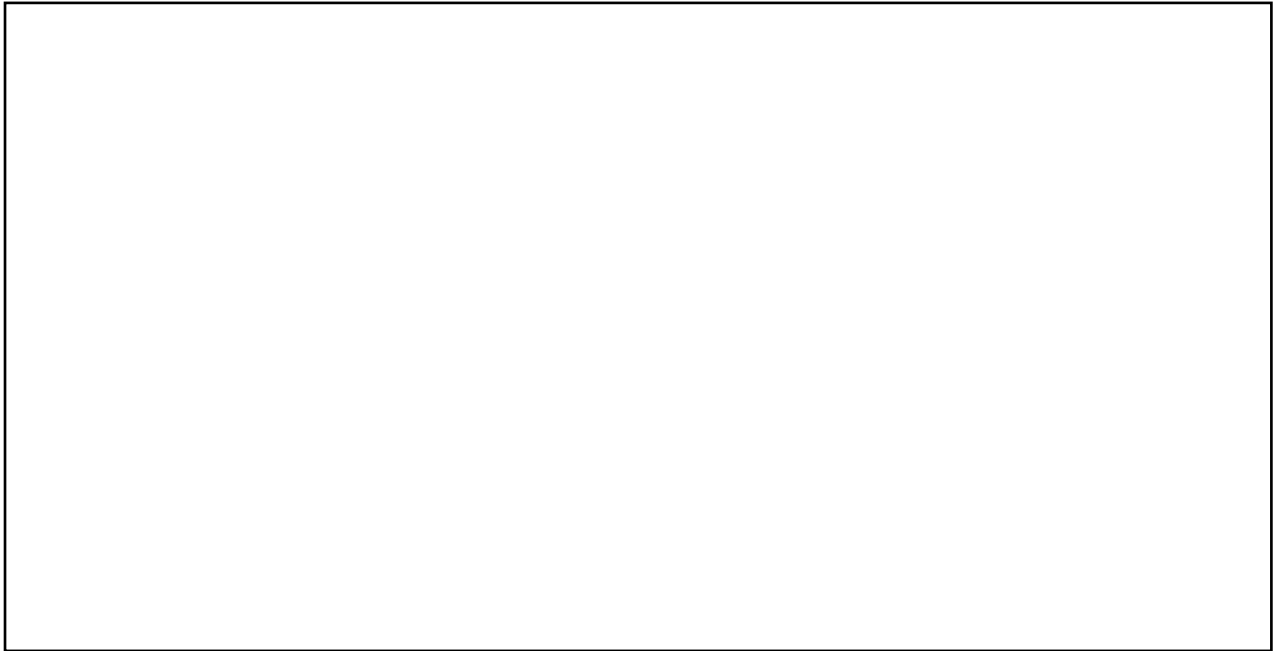
Представь, что ты- **программист** и хочешь создать игру для робота. Нарисуй на листе **свой лабиринт**-дорожки, повороты, стены, финиш.

Отметь:

- Где стоит **робот (старт)**,
- Где находится **цель (финиш)** – например, игрушка, сокровище или домик.

Подсказка: можно использовать стрелочки для обозначения направлений движений.





Задание 3. Составь алгоритм движения робота

Инструкция:

Теперь придумай, какие команды нужно дать роботу, чтобы он прошел твой лабиринт и дошёл до цели.

1. Открой "Блокнот" на компьютере
2. Напиши команды в порядке выполнения

Подсказка: можно обозначать команды стрелками или цифрами, чтобы робот не запутался

Задание 4. Проверь свой алгоритм

Попроси взрослого или друга пройти твой лабиринт, выполняя только твои команды. Если робот (друг) не дошёл до цели – попробуй исправить алгоритм!

Домашняя работа:

Представь свой проект

Расскажи родителям о своем проекте:

- Как называется твоя игра?
- Какой у нее герой (робот)?
- Как он проходит твой лабиринт?

Вопросы для размышления:

- Все ли команды были правильными?
- Что нужно изменить, чтобы робот прошёл весь путь без ошибок?

Урок 14. Куда уходит интернет?

Сказка «Волшебная сеть»

Жил-был на свете добрый волшебник, который связал весь мир невидимыми нитями. По этим нитям летают картинки и слова, музыка и улыбки. В местах, где нити переплетаются, стоят волшебные сундуки — компьютеры-серверы.

Они хранят всё-всё: и любимые мультики, и фотографии друзей, и весёлые песенки. Когда ты отправляешь маме рисунок, он бежит по этим нитям прямо к ней в руки. Это чудо называется — Интернет.

Задание 1: «Паутина связей»

Интернет — это сеть, которая соединяет людей и устройства по всему миру

- Встаньте в круг;
- Держите клубок нити, попытайтесь образовать "паутину"



Для учителя

Задание 2: «Робот-помощник и живой человек»

Интернет — это инструмент, а думают и чувствуют люди.

Какие вопросы можно задать живому помощнику (человеку)?

- 1.
- 2.
- 3.

Какие вопросы можно задать роботу-помощнику?

- 1.
- 2.
- 3.

Задание 3. Вставь пропущенные слова

Только _____ может
поделиться своим опытом и чувствами.

В интернете есть «умные роботы»
(поисковики, голосовые помощники),
которые находят факты, но сами не
думают и не _____



Для учителя

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Задание 1 «Путешествие на виртуальную экскурсию»:

Сейчас не выходя из группы вы увидите то,
что происходит за тысячи километров. Это и
есть окно в мир через интернет.

Следуй инструкциям!



Для учителя

Задание 2 «Спроси у всезнайки» (работа с голосовым помощником)

Задай вопрос голосовому помощнику, на
который есть четкий и безопасный ответ!



Примеры вопросов: «Какой звук издает
лиса?», «Как растет подсолнух?», «Какого
цвета жираф?».



Для учителя

Домашняя работа

Задание 1: Реши ребус

Ответ:



Урок 15. Почему важно соблюдать осторожность в интернете?

Котик Мурзик нашёл в интернете блестящую кнопку «НАЖМИ». Нажал — и экран погас. Выключился планшет, а с ним и мультики, и сказки. Пришлось ждать, пока папа всё починит. Папа объяснил: «В сети, как в лесу, не всё, что блестит — угощение. Сначала спроси у взрослого, можно ли нажимать». С тех пор Мурзик, если видит что-то новое, зовёт маму или папу. И его экран всегда светится добрыми сказками.

Задание 1. Обозначь зеленым цветом-безопасные ситуации, а красным-опасные:



Задание 2: «Хороший-плохой контент»

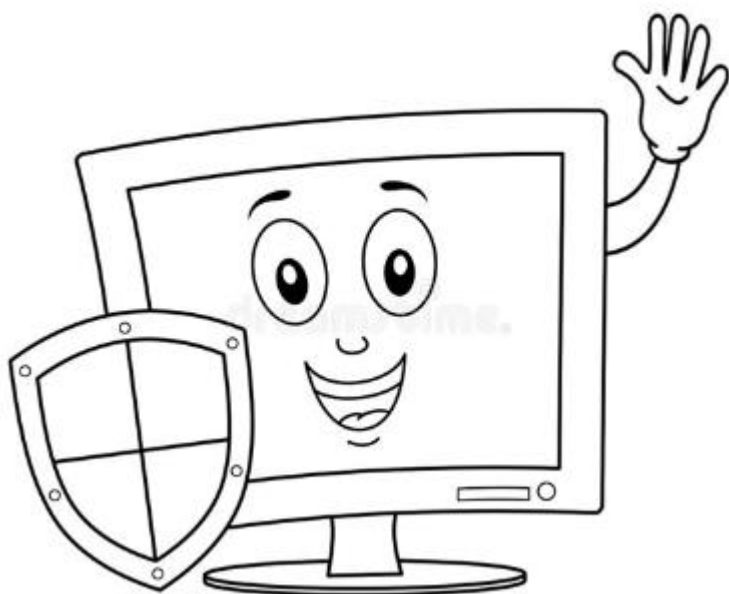
Напиши, что можно делать в интернете:

- 1.
- 2.
- 3.



Для учителя

Задание 3. Раскрась рисунок «Безопасного интернета»



Физкультминутка «Пароль-Замок»

Представь, что твоё тело — это компьютер. Учитель называет действия. «Установи пароль!» — дети обнимают себя крепко-крепко. «Включи антивирус!» — делают «боевую стойку» (руки в стороны, ноги на ширине плеч). «Опасность, закрывайся!» — садятся на корточки и закрывают голову руками. Повторяем несколько раз вразброс.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Пароль — как ключ от дома. Он должен быть крепким.

Например, пароль «123» — это как бумажная дверь. Пароль «котик» — как стеклянная. А пароль «КоТ!к2024» — как железная с кодовым замком!

1. Открой на компьютере "Блокнот"
2. Придумай супер-пароль
3. Сохрани файл с пометкой «Супер-пароль_Имя»



Домашняя работа

Отсканируй QR-код и помоги мышке выбрать верное решение:



Урок 16. Забавные истории про кибермошенничество

Сказка «Как Лисёнок-Хитрец в интернете волшебные грибы продавал».

Лисёнок создал сайт, где обещал, что за 3 монеты пришлет волшебные грибы, исполняющие желания. Зверята отправляли монеты, но ничего не получали. Мудрый Филин объяснил им, что это был обман, и в Интернете нельзя доверять слишком заманчивым предложениям.

Задание 1. Игра «Свой-Чужой-Знакомый»

Распредели карточки на "свой-чужой-знакомый". Что у тебя получилось?

Свой:

Чужой:

Знакомый:

Физкультминутка

«Вредная кнопка»:



Для учителя

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Научись распознавать типы мошеннических окон!

Ответь на вопросы:

- На какую картинку ни в коем случае нельзя нажимать без взрослого?
- Что нужно сделать?

Для выполнения задания тебе нужно открыть презентацию!



Для учителя

Домашняя работа:

Отсканируй QR-код и помоги мышке «не попасться на удочку мошенников»:



Урок 17. Чем заняться в интернете безопасно?

Сказка «Три волшебных окна»

У лисёнка Люсика был компьютер. Мама показала ему три волшебных окна:

1. Окно «Смотрим» — там были мультики и зоопарки.
2. Окно «Учим» — там показывали, как лепить из пластилина.
3. Окно «Звоним» — там улыбалась бабушка.

Другие окна Люсик не открывал — вдруг там холодный ветер? Он играл только в этих трёх, где было светло, весело и безопасно.

Задание 1. «Волшебный мешочек»

Представь, что у тебя есть волшебный мешок! По предмету определи, какое безопасное занятие он символизирует.



1.

Ответ:



3.

Ответ:



2.

Ответ:

Подсказка: интернет-игры, видео-звонки, образовательные сайты.

Физкультминутка «Собери пазл»:

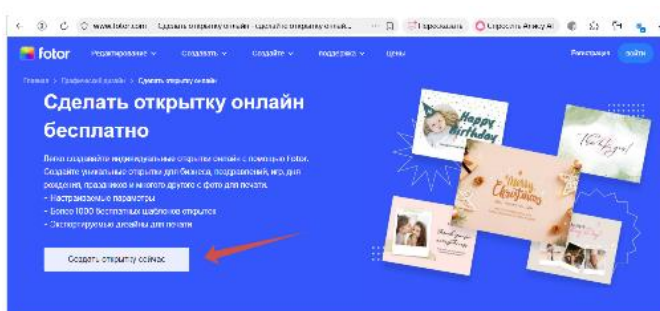
Дети имитируют сборку большого пазла. Учитель называет часть тела и место, куда ее нужно «поставить». «Ставим правую руку в верхний правый угол!», «Ставим левую ногу в центр!», «Садимся на корточки — это нижняя часть пазла!». Упражнение на пространственное мышление и внимание

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

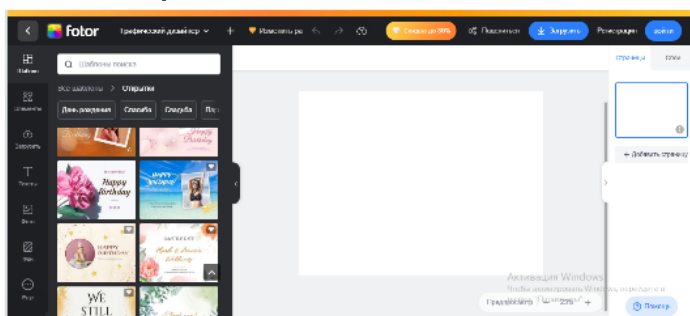
1. Зайди на сайт fotor.com

 **Сделать открытку онлайн - сделайте открытку онлайн**
fotor.com > Графический дизайн > Сделайте открытку онлайн
Виртуальный конструктор открыток Fotor предлагает вам возможность сохранять и загружать ваш дизайн открытки в различных форматах - JPG, PNG и готовый к печати PDF.

2. Нажми на кнопку «Создать открытку сейчас»



3. Используй любые шаблоны и элементы для создания открытки!



Домашняя работа

Задание 1. «Дополни ряд»:

На платформе Kids Smart представлены головоломки с цифрами, лёгкие и сложные задачи, головоломки для развития пространственного восприятия и другие логические задачи.

Отсканируй QR-код и реши одно из представленных заданий «Дополни ряд».



Урок 18. Кто такой друг по интернету?

Сказка "Камень-друг"

У ёжика Вити был волшебный камень. В нём жил светлячок Огонёк. Они болтали каждый день. Смеялись. Делились секретами. Однажды камень погас. Витя испугался за друга. Он нарисовал Огонька на земле и ждал. Утром камень засветился снова! Огонёк видел рисунок. Он знал, что Витя его ищет. Витя понял: друг — это тот, кто помнит о тебе. Даже если вас разделяет экран. И эта дружба сделала ёжика смелее. Он вышел из норки и улыбнулся солнцу.

Задание 1: «Коробочка с секретами»

Допиши фразу:

В этой коробке спрятаны секреты нашей _____

Задание 2. "Признаки дружбы"

Напиши, какие карточки были связаны с дружбой:

- | | |
|----|----|
| 1. | 4. |
| 2. | 5. |
| 3. | 6. |



ЗАПОМНИ!

Настоящий друг — это тот, с кем весело, кто помогает, кого ты знаешь в лицо, с кем можно поделиться игрушкой и секретом.

Задание 3: «Настоящий или ненастоящий?»

Определи, похоже ли это на настоящую дружбу. Рядом нарисуй смайлик (настоящая дружба) и грустный смайлик (ненастоящая дружба):

- 1) «Мальчик Ваня каждый день играет во дворе с Петей. Они вместе катаются на велосипедах, делятся конфетами и знают мам друг друга».

Ответ:

2) Девочке Маше в игре на планшете написал «ВеселыйКот»:
«Привет, давай дружить! Пришли свою фотографию, где ты в новом платье, я подарю тебе много алмазов в игре».

Ответ:

Физкультминутка

«Сеть: ловим друзей, а не опасность»:



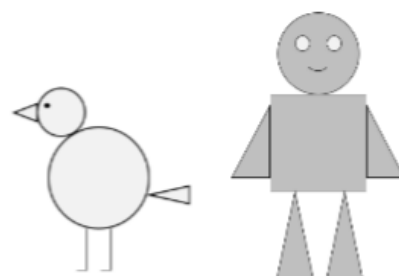
ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Задание 1: «Создай своего безопасного аватара»

Вспомни, что ты проходил на 8 уроке!

Теперь ты сам создаешь себе маску для интернет-аватара! Это может быть веселый робот, животное, сказочный герой или просто узор. Но не твоё реальное фото!

1. Открой на компьютере программу;
2. Найди панель «Фигуры». Выбери овалы, круги и треугольники;
3. Создай любой «аватар»;
4. Не забудь сохранить свой аватар. В левом верхнем углу нажми на «Файл» —> «Сохранить как» —> Имя файла: «Аватар»



Примеры

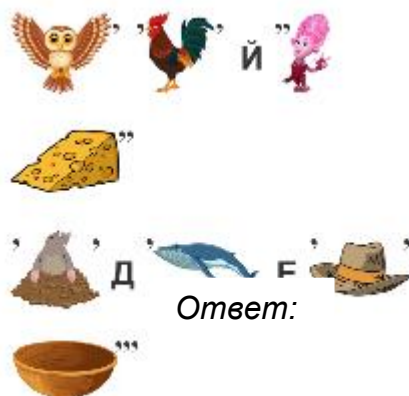
Домашняя работа

Задание 1.

Отсканируй QR-код и реши задание "Свой-Чужой". Твоя задача: понять, какие сообщения отправил настоящий друг, а какие ложный.



Задание 2. Реши ребус



Ответ:

Урок 19. Представляем электронную почту

Ознакомление с электронными письмами и принципами их отправления.

Показ ролика или мультфильма на тему e-mail.



Сказка: "Приключения Письма и Почтальона"

В одном городе жил-был маленький Письмо. Письмо встретило нового друга - Компьютера. Он сказал: "Я могу быстро отправить тебя по электронной почте!" Письмо прыгнуло в Компьютер и оказалось в волшебной стране Интернета! И с тех пор Письмо и Компьютер всегда работали вместе.

Задание 1.

Преподаватель вслух читает загадки, а дети отвечают. Вот несколько загадок для детей на тему электронной почты:

Виртуальный почтальон,
всегда на связи,

Письма отправляет без
задержки и фразы.

Никакой печати, всё в
цифрах и знаках,

В интернет-просторе я —
король всех посланий.

Что это?

Ответ: Электронная почта.



Я могу быть быстрым, как ветер,
Письмо отправлю, не жду ответа.

В компьютере живу, не на столе,

Друзья и знакомые ждут меня
везде.

Что это?

Ответ: Электронное письмо.

Я могу быть с картинкой, а могу
без,

Могу рассказать о том, что ты
есть.

Буквы и знаки в строках мои,

Читают меня взрослые и малыши.

Что это?

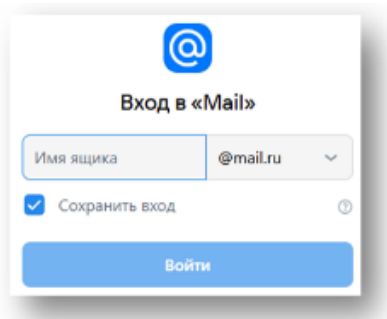
Ответ: Электронное сообщение.

Практика с преподавателем на компьютере:

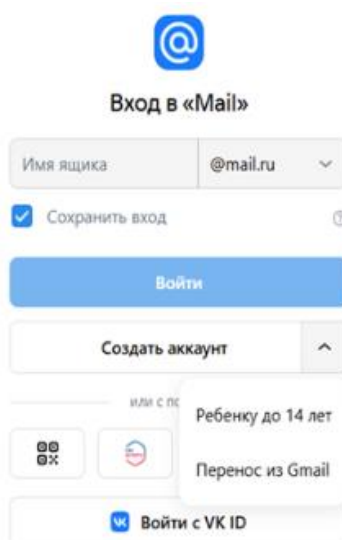
Давайте научимся создавать детскую электронную почту на Mail.ru.

Детскую почту регистрирует взрослый, ребёнок не может сделать этого сам. Взрослый вводит данные ребёнка и привязывает его ящик к своему.

1. Войти в ящик, к которому нужно привязать почту ребёнка. Вводим название почтового ящика и пароль взрослого.



2. Открыть форму для создания детской почты. Нажать кнопку «Создать аккаунт».



3. Заполнить анкету: придумать адрес для почты ребёнка и ввести его данные.

4. Ввести номер телефона — выбрать страну и ввести

телефон, на этот номер ребёнок будет получать СМС с кодом для входа в почту.

5. Нажать «Создать почту».

По команде воспитателя дети повторяют движения:

- "Письмо": Сделать движение (как будто пишут на бумаге).
 - "Отправитель": Поднять руки вверх и сделать движение, как будто бросает письмо в почтовый ящик.
 - "Получатель": Развернуться и сделать жест, как будто берёт письмо из почтового ящика.
 - "Интернет": Изобразить сеть (дети берутся за руки и двигаются по кругу).
 - "Почтовый ящик": Присесть на корточки и сделать вид, что открывают почтовый ящик.
- Домашнее задание:**

1. Создай вместе с родителями письмо-сообщение.
2. Отправь его на почту тетради.

Физкультминутка



Урок 20. Пишем письма

Сказка:

Жил-был в маленьком городке медвежонок. Он написал своему другу коту Васе: "Привет, Вася! Поздравляю с днем рождения!" и нажал кнопку "Отправить". На следующий день медвежонок увидел новое сообщение. "Привет! Спасибо за письмо и подарок!" Так друзья научились писать письма.

Задание 1.

Научимся писать электронные письма, потренируемся!

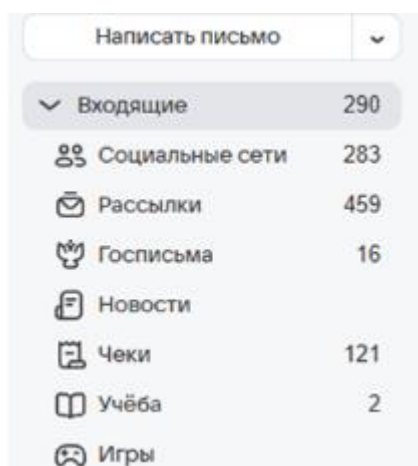
Помоги соединить вопросы с правильными ответами цветными линиями.

Какое слово мы нажимаем, чтобы написать письмо?		Получатель
Как выглядит адрес получателя?		Привет, Лена! Давай встретимся! Пока, Таня.
Как называют человека, которому пишем письмо?		Отправить
Как выглядит текст письма?		ivanivanov@mail.ru
Какое слово мы нажимаем, чтобы отправить письмо?		Создать письмо

Практика с преподавателем на компьютере:

Простой алгоритм написания электронного письма

1. Нажми на кнопку "Написать" или "Создать письмо"



2. Заполни поле "Кому": введи адрес электронной почты

KOMU | — ↗ ✕

3. Напиши тему письма

Тема Пишу тему письма...

4. Напиши сообщение (приветствие, текст письма, заключение "До скорой встречи!")

Ж К У А А v Тt v 15 v ≡ v ≡ v |= v ↶ ↷ ⌚ ⌚ ⌚ ⌚ ⌚ ⌚ ⌚ ⌚ ⌚ ⌚ Шаблон

До скорой встречи

5. Нажми кнопку "Отправить"

Отправить Сохранить Отменить

По команде воспитателя дети повторяют движения:

- «Пишем письмо»: Дети делают движения, как будто пишут ручкой (движения рукой).
 - «Собираем конверты»: Дети наклоняются и поднимают «конверты» с пола.
 - «Отправляем письмо»: Дети делают шаги на месте, как будто идут к почтовому ящику.
 - «Рисуем солнышко»: Дети поднимают руки вверх и делают круговые движения.
 - «Рисуем открытку»: Дети поднимают руки вверх, вниз, в разные стороны и делают вид, как будто рисуют открытку.
- Физкультминутка:**
- 

Физкультминутка:



Домашнее задание

1. Посмотри на картинки ниже и найди электронное письмо.
2. Создай вместе с родителями письмо-поздравление с Новым годом и отправь его на почту тетради.



Урок 21. Чего ожидать от электронных писем?

Сказка про Спам и его друзей

В одном маленьком городке жил-был Спам. Однажды Спам написал много писем и разослал их по всему городу. Но жители были не в восторге и начали жаловаться. Спам сильно расстроился. На встрече жители рассказали Спаму, что они устали от ненужных сообщений и не хотели больше получать их без разрешения. Спам понял свою ошибку. И все жили долго и счастливо, общаясь друг с другом без лишнего беспокойства.

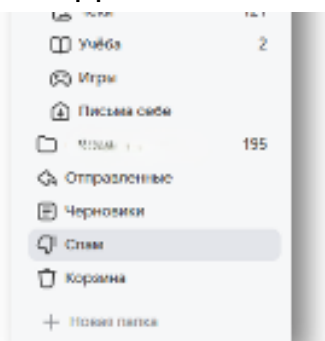


Задание 1.

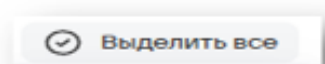
Разыграть сценку, где один из детей играет роль "спамера", а другие – получателей сообщений. Пусть "спамер" присылает разные смешные или глупые сообщения, а остальные должны реагировать на них (например, говорить "нет" или "не хочу").

Задание с преподавателем: Удаление писем – спам

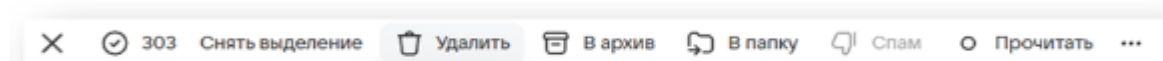
1. Наводим на спам в главном меню сервиса mail



2. Выделяем все письма – спам



3. Удаляем письма - спам



«Спам и фильтры»

Воспитатель: «Ребята, сейчас мы будем играть в игру, которая поможет нам понять, как бороться со спамом! Готовы?»

Упражнение 1: «Открываем почту»

- Дети делают движение, как будто открывают конверт (поднимают руки вверх).

Игра-физкультминутка:

Упражнение 2: «Находим спам»

- Дети наклоняются в стороны, как будто ищут спам в куче писем.



Упражнение 3: «Удаляем спам»

- Дети делают движения, как будто удаляют письма (выталкивают руками вперед).

Упражнение 4: «Настраиваем фильтры»

- Дети делают движения руками (как будто переключают кнопки).

Упражнение 5: «Получаем важные письма»

- Дети поднимают руки вверх и машут ими.

Домашнее задание:

1. Раздели карточки на две группы: «Полезное и Спам».

Письмо от друга, Поздравление от мамы, Письмо из школы

Письмо «Купи машину», Реклама холодильника, Реклама мебели

2. Попросите детей объяснить родителям, что такое спам и проверить свою электронную почту и найти сообщение от учителя: одно хорошее, а другое спам. Нужно ответить на хорошее, а второе удалить.



Урок 22. Итоговое занятие по почте

Сказка о Письме и Компьютере

Жили-были в волшебной стране Информатики два друга: Письмо и Компьютер. Компьютер сказал: «Привет, Письмо! Я могу помочь тебе отправить поздравление по электронной почте». Они начали писать: «Дорогой Мишка! Поздравляю тебя с днем рождения! Твой друг.» Затем нажали кнопку «Отправить». К ним подошла Сказочная Фея Информатики и сказала: «Молодцы, друзья! Вы научились отправлять друг другу письма. Теперь всегда вы будете на связи!»

Задание ребус:



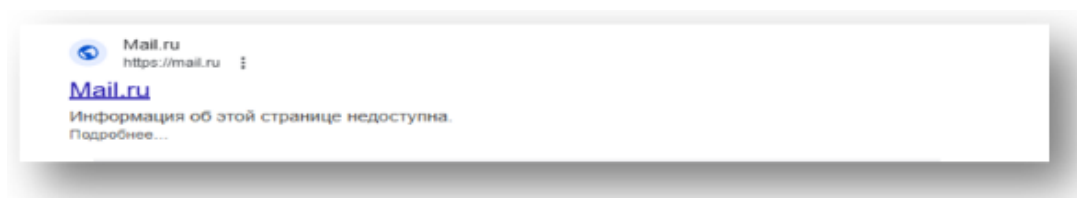
1. Изображение конверта (символ письма)
2. Изображение компьютера или смартфона
3. Изображение стрелки, указывающей от конверта к компьютеру (символ отправки)

Решение: "Отправить письмо по электронной почте"

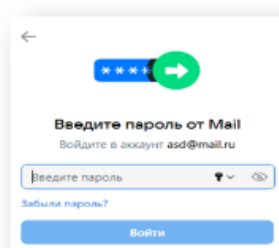
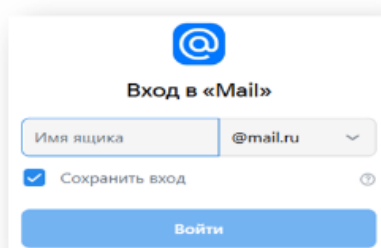
Задание с преподавателем

Давайте проверим электронную почту.

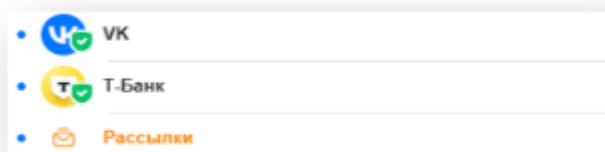
1. Заходим на сайт почты;



2. Вводим название своего почтового ящика и пароль;



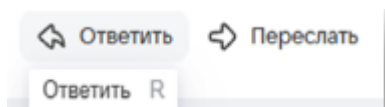
3. Видим непрочитанное письмо;



4. Наводим на него курсор и нажимаем левой кнопкой мыши;

5. Читаем; В ваш аккаунт выполнен вход через сайт «ВКонтакте»

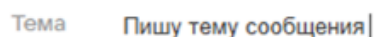
6. Чтобы ответить в конце письма нажимаем кнопку «ответить»;



7. В строке «кому» пишем адресат;



8. В строке «тема» пишем тему сообщения;



9. Набираем текст письма;



10. Нажимаем кнопку «отправить».

Отправить

Физкультминутка:

Воспитатель проводит эстафету на скорость.

Нужно разделить детей на две команды.
Каждая команда должна «отправить» как можно больше поздравлений своим друзьям (другой команде) за определенное время.

Дети по очереди бегут к столу, берут конверт, делают три приседания и возвращаются к своей команде. Это означает, что письмо отправлено.

Побеждает команда, которая первая «отправит» все письма.

«Почтовая Станция»



Домашнее задание

Отсканируйте QR-код и пройдите викторину!



Урок 23. Что умеют компьютеры?

Сказка «Что умеет компьютер «Кнопка»

Жил-был маленький компьютер по имени Кнопка. Однажды он рассказал своим друзьям что умеет считать, рисовать и рассказывать сказки. Но главное - он находит информацию. Друзья решили проверить его. Они задали Кнопке вопросы и узнали много нового. С тех пор друзья часто обращались к Кнопке за помощью. Так они жили дружно и весело, помогая друг другу.

Задание 1. «Правда» или «ложь»

Воспитатель задаёт детям вопрос, что умеют делать компьютеры?

На карточке написаны ответы. Если ответ «правда», то закрашиваем его в розовый цвет. Если ответ неправильный «ложь», то закрашиваем в голубой.

Искать информацию
Рисовать
Дышать
Считать
Любить
Помогают учиться
Есть

Задание 2. Угадайте, что умеют компьютеры?

Ответ: «Компьютеры помогают учиться, играть, считать, отправлять сообщение, смотреть мультфильмы!».

Задание с преподавателем

Давайте научимся считать при помощи функций компьютера.

1. Находим на экране меню «Пуск». Открываем «Пуск», нажав на



Рис. 1

его иконку, прокручиваем вниз список элементов, находим «Калькулятор»; (Рис. 1)

2. Откроется калькулятор

3. Для сложения двух чисел нажимаем: на цифру «1», на знак «+», на цифру «2», на знак равно «=» и на экране увидим результат сложения «3». (Рис.2)



Рис. 2

Домашнее задание

Отсканируй QR-код и пройди викторину!



Урок 24. Гаджеты и технологии будущего

Сказка о Волшебных Гаджетах

В одном городке жил-был мальчик по имени Ваня. У Вани было много игрушек, но больше всего он любил свои волшебные гаджеты: планшет, смартфон и умные часы. Однажды на экране планшета он увидел маленькую фею. Она сказала, что важно быть активным и проводить время на свежем воздухе. Я знаю, что ты любишь играть в игры на планшете, но не забывай, что они не заменят тебе прогулки и общения с друзьями. Ваня понял, что фея права. Гаджеты очень полезны, но не могут заменить все остальное!

Задание «Гаджеты»:

- 1) Рассмотрите картинку
- 2) Подпишите:
 - название гаджета
 - для чего гаджет используется



Задание с преподавателем:

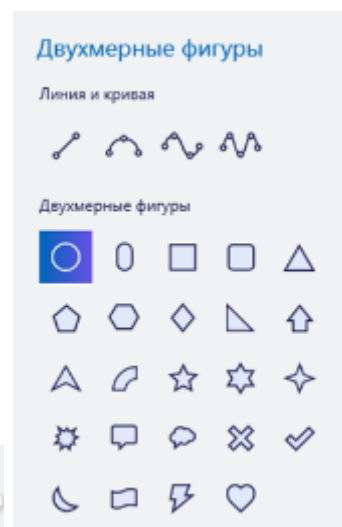
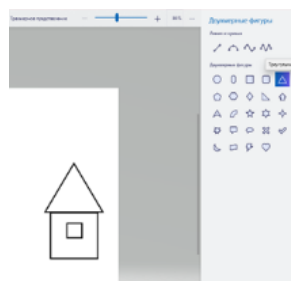
Так как компьютер является полезным гаджетом, сейчас мы попробуем что-нибудь нарисовать при помощи компьютера.

1. Откройте приложение Paint;
2. Выбираем инструмент «двухмерные



фигуры».  Можно выбрать элемент, подходящий для нашего рисунка;

3. Нажимаем на выбранный элемент и создаем «домик»;



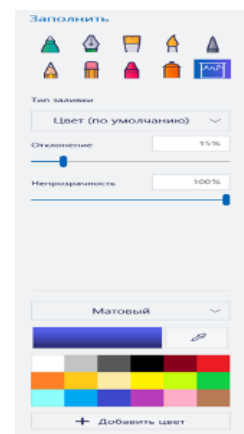
4. Чтобы раскрасить наш «домик» выбираем

инструмент «кисти».



Можно выбрать вид кисти и цвет, которым будем раскрашивать наш рисунок;

5. Раскрашиваем «домик».



Игра-физкультминутка: «Мы — гаджеты!»

- Воспитатель: «Давайте представим, что мы — это разные гаджеты! Каждый из нас может выполнить специальное задание!»
- Робот – дети делают шаги вперед, двигая руки и ноги, как роботы.
- Часы - дети ставят руки в стороны и крутят ими, как стрелки часов.
- Планшет - дети делают движения, как будто касаются экрана планшета.
- Виртуальная реальность – дети поворачиваются в разные стороны, как будто смотрят вокруг в виртуальной реальности.



Домашнее задание: Викторина «Узнай гаджеты!»

1. Какой гаджет помогает нам разговаривать с друзьями на расстоянии?

- А) Телевизор;
- В) Телефон;

2. Что мы используем, чтобы слушать музыку?

- А) Наушники;
- В) Шапку;

3. Какой гаджет помогает нам делать фотографии?

- А) Камера;
- В) Часы;

4. Какой гаджет помогает нам смотреть мультфильмы на большом экране?

- А) Телевизор;
- В) Микроволновка;

5. Что такое планшет?

- А) Большая книга;
- В) Гаджет, на котором можно играть и учиться.



Урок 25. Программирование: первый опыт

Сказка ПиктоМир

В волшебном мире ПиктоМир жили яркие пиктограммы. Однажды смелый пиктограмм Макс и его подруга Лулу решили отправиться в волшебный лес, где деревья исполняли желания. Когда они пришли к большому дереву, Макс сказал: «Мы хотим быть лучшими друзьями навсегда!» Дерево ответило: «Ваше желание исполнено, но помните - дружба строится на заботе!»

С тех пор Макс и Лулу всегда помогали друг другу, исследуя ПиктоМир и радуясь каждому дню. Они поняли, что настоящая дружба — это быть рядом и поддерживать друг друга.

Загадка:



Посмотри на рисунки и ответь на загадку: "Что это за мир, где солнце светит, деревья растут, реки текут, а горы высокие?"

Ответ: _____

Задание с преподавателем:

Давайте попробуем *пройти первый уровень* в интерактивном сервисе ПиктоМир!

1. Переходим по QR - коду сервиса;
2. Нажимаем кнопку играть;
3. Запускаем игру; (Рис.1)
4. Выбираем базовый уровень;
5. Откроется игровой интерфейс;

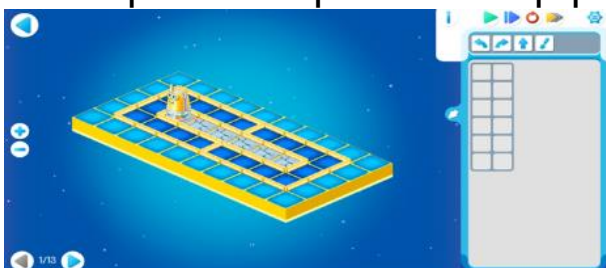


Рис.1

6. Забиваем команды в окно управления персонажем;



7. Проверяем правильность команд;



Физкультминутка ПиктоМир:

Объясните детям, что они будут путешествовать по "ПиктоМиру", выполняя упражнения, которые соответствуют различным пиктограммам.



1. Пиктограмма "Дерево"

– Упражнение: Дети становятся на одну ногу, поднимая другую ногу и сгибая её в колене. Руки поднимают вверх, как ветви дерева.

2. Пиктограмма "Солнце"

– Упражнение: Дети стоят прямо, поднимают руки над головой, образуя круг (как солнце), и делают несколько поворотов вокруг своей оси.

3. Пиктограмма "Дождь"

– Упражнение: Дети выполняют легкие прыжки на месте, имитируя капли дождя, при этом хлопают в ладоши над головой.

4. Пиктограмма "Река"

– Упражнение: Дети наклоняются в стороны, имитируя течение реки, и одновременно выполняют наклоны с руками в стороны.

5. Пиктограмма "Горы"

– Упражнение: Дети приседают, а затем поднимаются на носочки, как будто поднимаются на гору.

Домашнее задание Викторина «ПиктоМир»

Отсканируй QR-код и пройди викторину!



Урок 26. Углубляемся в программирование

Загадки по теме программирование

Воспитатель читает в слух
детям загадки. Дети отвечают.
Они - умов творение,
Везде найдут применение:
Рисуют, переводят,
Считывают, выводят,
Графики чертят, создают
диаграммы
Универсальные прикладные ...
(Программы)

Сетевая паутина оплела весь
белый свет, не пройти
детишкам мимо. Что же это?
(Интернет).

В мире пиктограмм живу,
Где картинки — все на виду.
Здесь эмоции, мысли и сны,
Всё расскажут без слов они.
(ПиктоМир)

Задание отгадай ребус:



Котенок (🐱) + стрелка вправо (→)
+ компьютер (💻) + звук (🎵)

Ответ: «Котенок идет на компьютере под музыку».

Задание с преподавателем:

Давайте научимся оживлять фотографии с помощью нейросети!

1. Выбери фото;



2. Открой приложение Алиса AI;
3. Нажми на кнопку «Оживить фото»;
4. Выбери «Медиатека», загрузи фотографию; (Рис.1)

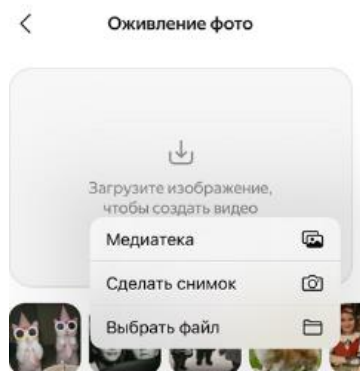


Рис.1

Оживить фото

5. Выбери какое именно оживление будем делать;
6. Нажми стрелочку и произведи «оживление фото»;
7. Посмотри результат;
8. Сохрани, если нужно, то поделись с друзьями.



Физкультминутка: «Программируем движения!»

Перед началом физкультминутки педагог объясняет, что дети будут «программировать» свои движения.

- Дети поднимают руки вверх и делают движения, как будто загружают программу: «Загрузка... 3, 2, 1... Готово!»
- Дети идут вперед: шаги вперед с высоко поднятыми коленями (как будто котенок идет по сказке).
- Сделать несколько прыжков на месте (как будто котенок прыгает).
- Движения в разные стороны, как будто котенок танцует под музыку.
- Все вместе делают финальный жест: поднимают руки вверх и кричат «Ура!» (как будто завершили создание анимации).



Домашнее задание

1. Придумайте персонажа. Это может быть животное, человек или фантастическое существо.
2. Нарисуйте основные действия: влево, вправо, вверх, вниз, звук (свет) и др.
3. Нарисуйте фон, на котором будет двигаться ваш персонаж.
4. Составьте алгоритм, используя «поле» для картинки и «поле» для алгоритма.

Урок 27. Анимация и движение

Сказка «Маленькая точка в большом мире»

Жила-была маленькая точка, которая мечтала стать героем мультфильма. Она начала двигаться и прыгать, и вдруг превратилась в яркую анимацию, которая ожила на экране. Так точка научилась показывать свои приключения и веселить всех детей! Теперь она может бегать, прыгать и даже улыбаться — ведь благодаря анимации она стала настоящим героем мультфильма.

Задание «Многоточие»

Нарисуй *цветным карандашом* солнышко, используя только точки.



Пример рисунка
точками - облачко

Практика на компьютере

Переходи по QR-коду и выполняй задание.



Физкультминутка

Упражнение «*Цветочек*» - садимся на корточки и медленно встаем, распуская руки в сторону, будто мы появляемся плавно, как анимация.

Упражнение «*Мультипликационный ряд*» - учитель показывает короткую повторяющуюся последовательность движений - наклон вправо, влево, приседание. Дети повторяют эти движения по порядку, словно создавая мультик с кадрами.

Домашнее задание

Переходи по QR-коду и в заготовке сделай Облачко к Солнышку. Можно выбрать любой заливки и контура Облачка и любую понравившуюся анимацию к Облачку.



Урок 28. Презентация проектов

Задание

Изобрази цветными карандашами свою анимацию из домашнего задания прошлого урока.

Практическое задание

Покажи свою получившуюся анимацию одноклассникам, а они оценят ее!

Заполни табличку-отзыв о проектах своих одноклассников.

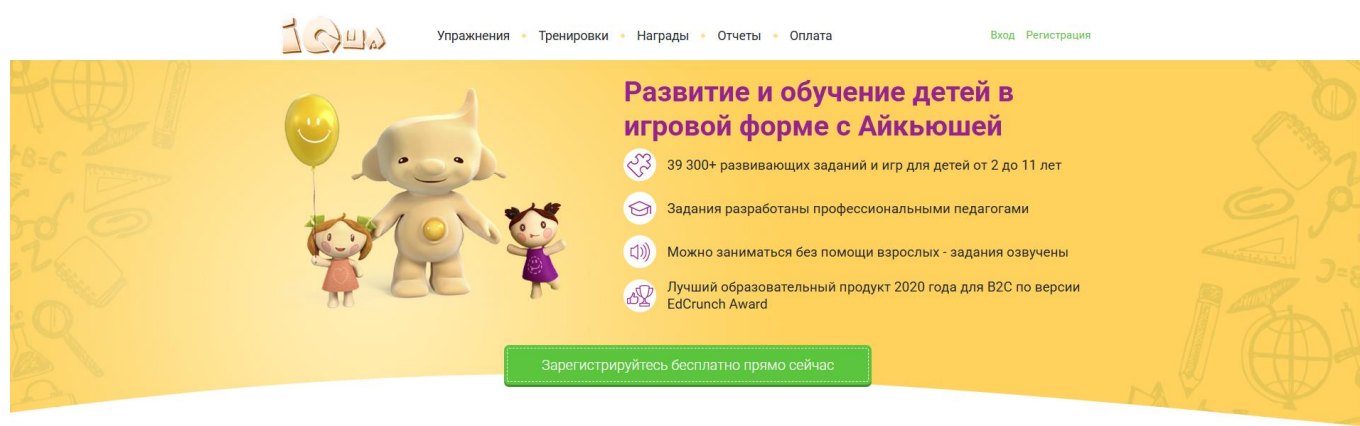


Имя	Смайлик, который подходит для выступления

Урок 29. Домашняя страница сайта

Сказка "Путешествие в волшебный мир сайтов"

Жила-была в интернете волшебная страница, которая называлась "домашняя". Она была как дверь в сказочный мир, где можно увидеть картинки, написать слова и выбрать любимые вещи. Каждый раз, заходя на сайт, ты начинал с этой страницы, как с порога дома. Так домашняя страница помогала всем найти интересное и приятное в интернете!



Пример домашней страницы сайта

Задание-викторина:

- *Что такое домашняя страница сайта?*
 1. Альбом
 2. Главная страница в интернете, с которой все начинается
 3. Книга для чтения
- *Что находится на главной странице сайта?*
 1. Кнопки меню
 2. Видео с мультиками
 3. Много текста
- *Как называется набор букв, благодаря которому мы можем перейти на сайт?*
 1. Название
 2. Азбука
 3. Ссылка

Практическое задание с преподавателем

Переходи по QR-коду и выполняй задание!



Домашнее задание

Придумай свою домашнюю страничку сайта и нарисуй ее.

Урок 30. Все дороги ведут в интернет Волшебный интернет

Волшебный интернет — это как огромная сеть, которая соединяет компьютеры и телефоны по всему миру. Через интернет можно смотреть картинки, слушать музыку и общаться с друзьями. Это как волшебная почта, которая быстро приносит письма и картинки. Благодаря интернету мы можем узнавать много нового и играть в интересные игры!

Задание «Находки»

Найди предметы, которые помогут попасть в интернет



Практическое задание с преподавателем

Ребята, вы знаете, где можно найти много новых друзей?

А вы знаете, что такое соц. сети?

Соц. сети такие места в интернете, где люди могут общаться, делиться фотографиями и рассказывать друг другу новости. Например, это как большая игровая площадка, где все могут встретиться и поиграть вместе, но рассказывать личную информацию это опасно!

Переходи по QR-коду и выполняй задание!

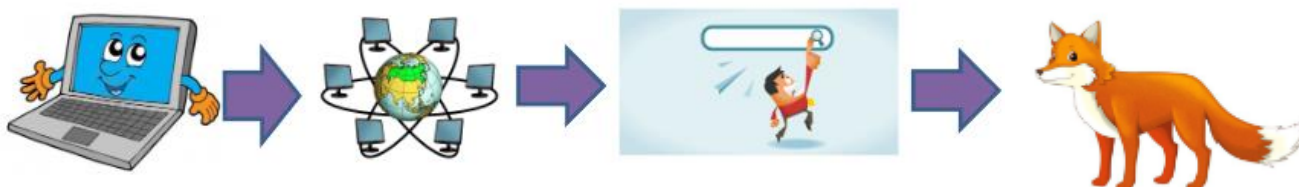


Физкультминутка

- Упражнение «Компьютер»: сидя за партой, симитируй будто бы печатаешь текст на компьютере.
- Упражнение «Секрет»: тяни палец к губам и покажи соседу по парте: «тшш, это секрет».
- Упражнение «Бинокль»: сложи пальцы, как бинокль и, смотря на ребят кругом, говори «смотрим внимательно, ищем мошенников».

Домашнее задание

"Представьте, что ваш компьютер — это машина, которая едет по дороге в интересные места. Вам нужно выбрать правильный путь, чтобы попасть на сайт с мультфильмом или с играми".



Пример как найти в интернете картинку лисички:

Шаг 1: на компьютере зайти в сеть интернет

Шаг 2: в поисковой строке набрать запрос «Картинка лисички»

Шаг 3: выбрать понравившуюся картинку

Нарисуй, как ты будешь искать картинку **котика** в интернете

Урок 31. Песенка про буквы и цифры

Сканируй QR-код и начинай изучать цифры!



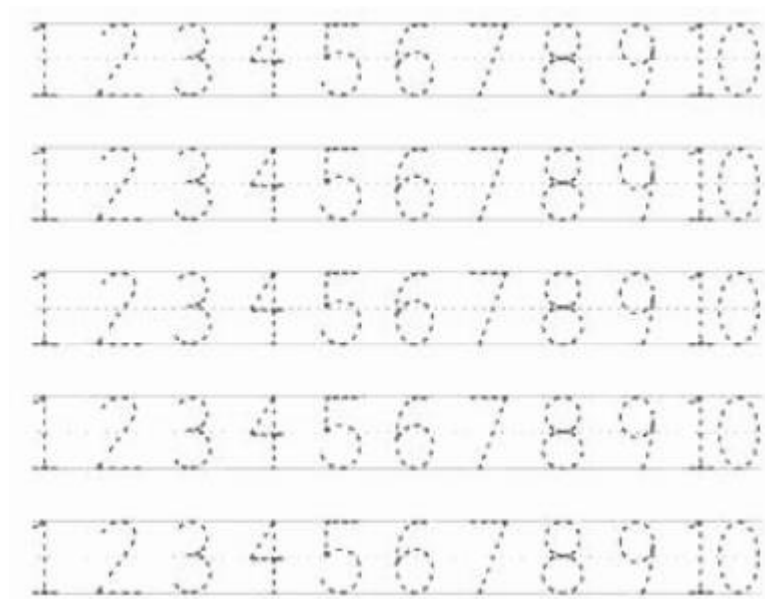
Преподаватель показывает картинку с цифрами, озвучивает их вслух и показывает на пальцах, чтобы дети за ним повторяли (приложение 4)

Физкультминутка

Учитель показывает на пальцах цифры, сколько пальцев – столько раз нужно выполнить упражнения

- Упражнение «приседания»;
- Упражнение «хлопки в ладоши»;
- Упражнение «прыжки»;
- Упражнение «наклоны».

Задание «Обводилки»



Практическое задание

- 1) Открой QR-код
- 2) Выполни задание



Сканируй QR-код и начинай изучать алфавит!



Домашнее задание



Урок 32. Новые горизонты цифровых наук

Задание 1:

Я — умный ящик, который в доме всегда,

Когда я включен, дружит вся семья.

Я пишу и рисую, музыку качаю,

Без меня всё очень сложно, знаю.

Кто я?

Ответ: _____

Я в интернете живу,

Письма я тебе пришлю.

Быстро, просто, без хлопот —

Что такое? Это...

Ответ: _____

На ней кнопок очень много

Алфавит и цифры есть

Чтобы слово написать,

Нужно кнопки нажимать.

Ответ: _____

Задание 2:

Переходи по QR-коду и выполняй задание!



Физкультминутка

Зрительная гимнастика

- Учитель водит пальчиком по воздуху, будто бы мышкой по экрану, а дети следят за пальчиком.
- Дети водят глазами снизу-вверх, будто бы листают мышкой их любимый сайт.

Повторить каждое упражнение по 3 раза

Домашнее задание

Заполни пропуски букв в словах

С_айт

Ин_ерн_т

Элек_ронн_я по_та

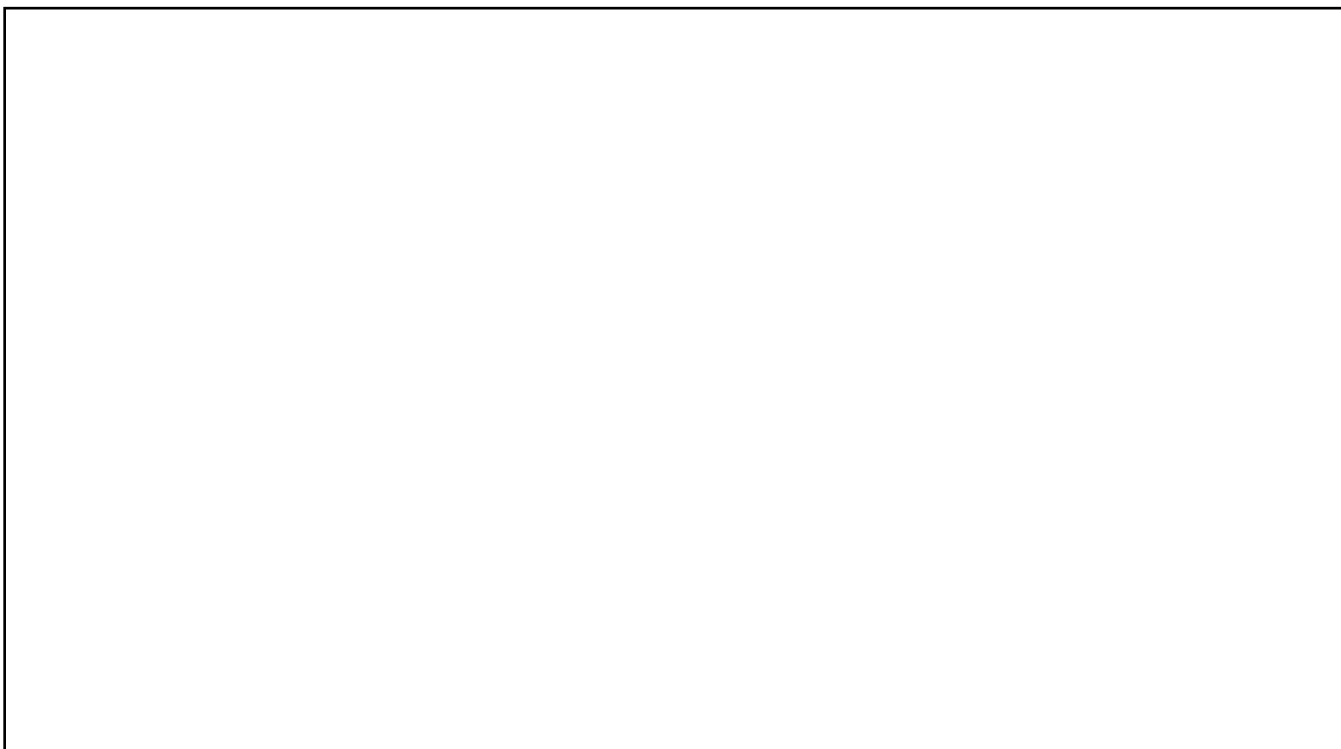
Аним_ция

Урок 33. Будущие инженеры и дизайнеры

Жили-были в стране Информатика два друга — дизайнер и инженер. Дизайнер красиво рисовал картинки, а инженер строил из них чудесные компьютеры и игры. Вместе они помогали детям учиться и играть, создавая интересные программы. Так дизайнеры и инженеры делали мир компьютерных чудес ярким и увлекательным!

Задание 1:

Давайте представим, что каждый из нас сейчас инженер и дизайнер. Придумай и нарисуй робота, который в будущем будет помогать людям. Добавь роботу одежду.



Задание 2:

В таблице приведены примеры занятий дизайнера и инженера. Подпиши колонки таблиц, где занятия принадлежат инженеру, а где дизайнеру.

Рисует	Разрабатывает
Иллюстрирует	Создает модели
Подбирает цвета	Проводит эксперименты моделей

Практика на компьютере

Сейчас мы будем компьютерными инженерами. Собери робота как в примере из заготовки.

Переходи по QR-коду и выполняй задание!



Домашнее задание

Переходи по QR-коду и выполняй задание!

Раскрась робота, которого мы собирали на уроке.



Урок 34. Завершающее мероприятие

Задание 1:

Подпиши на каждом пальчике ладони темы, которые больше всего тебе понравились в курсе. **Зеленым** цветом раскрась тот пальчик, где тема понравилась больше всего. **Синим** цветом, где тема была менее интересной. **Оранжевым**, где еще меньше понравилась тема. Следующая тема, которая понравилась еще меньше **розовым**. Тему, которая не понравилась вообще раскрась **красным** цветом.



Физкультминутка

Учитель произносит команду на компьютере, каждая команда обозначает какое-то действие.

- Enter – подпрыгнуть 2 раза
- Shift – хлопнуть в ладоши над головой 2 раза
- Пробел – приседание
- Ctrl – подпрыгнуть и хлопнуть в ладоши

Практическое задание

Помоги мышке добраться до сундука с знаниями через лабиринт.

- 1) Открой на компьютере Paint;
- 2) Найди инструмент линия;
- 3) С помощью линии проведи мышку к сундуку с знаниями.



Переходи по QR-коду и открывай заготовку на компьютере.

Ты большой молодец! Ты полностью прошел курс «Инфорликум». Теперь тебя смело можно называть юный информатик. На следующей странице ты найдешь диплом – заполни свое имя в пустое место и вырежи диплом. Он твой.



ДИПЛОМ

Награждается



за успешное изучение курса
"Инфорликум"

Подпись учителя: _____





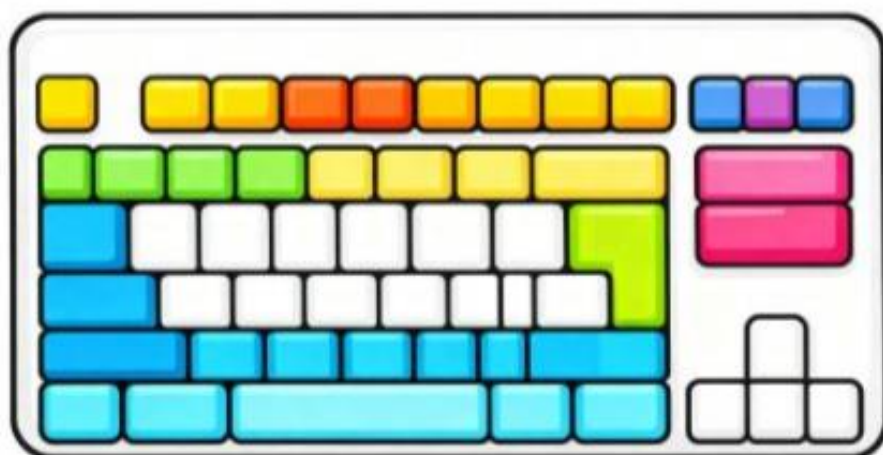
за успешное изучение курса
"Инфорликум"

Подпись учителя: _____

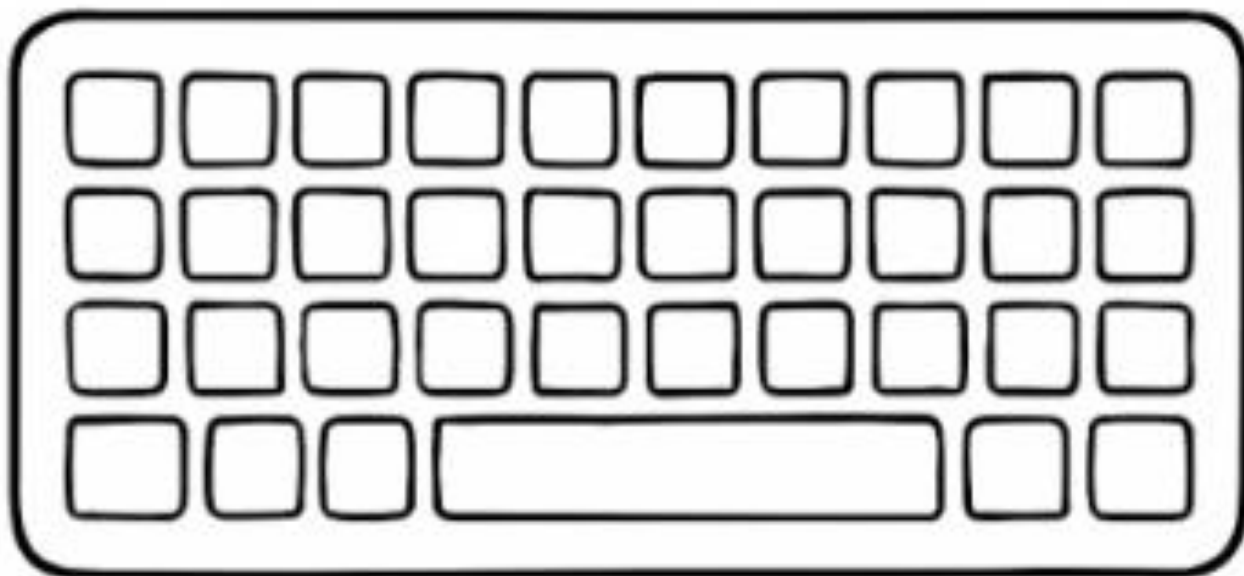


ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1



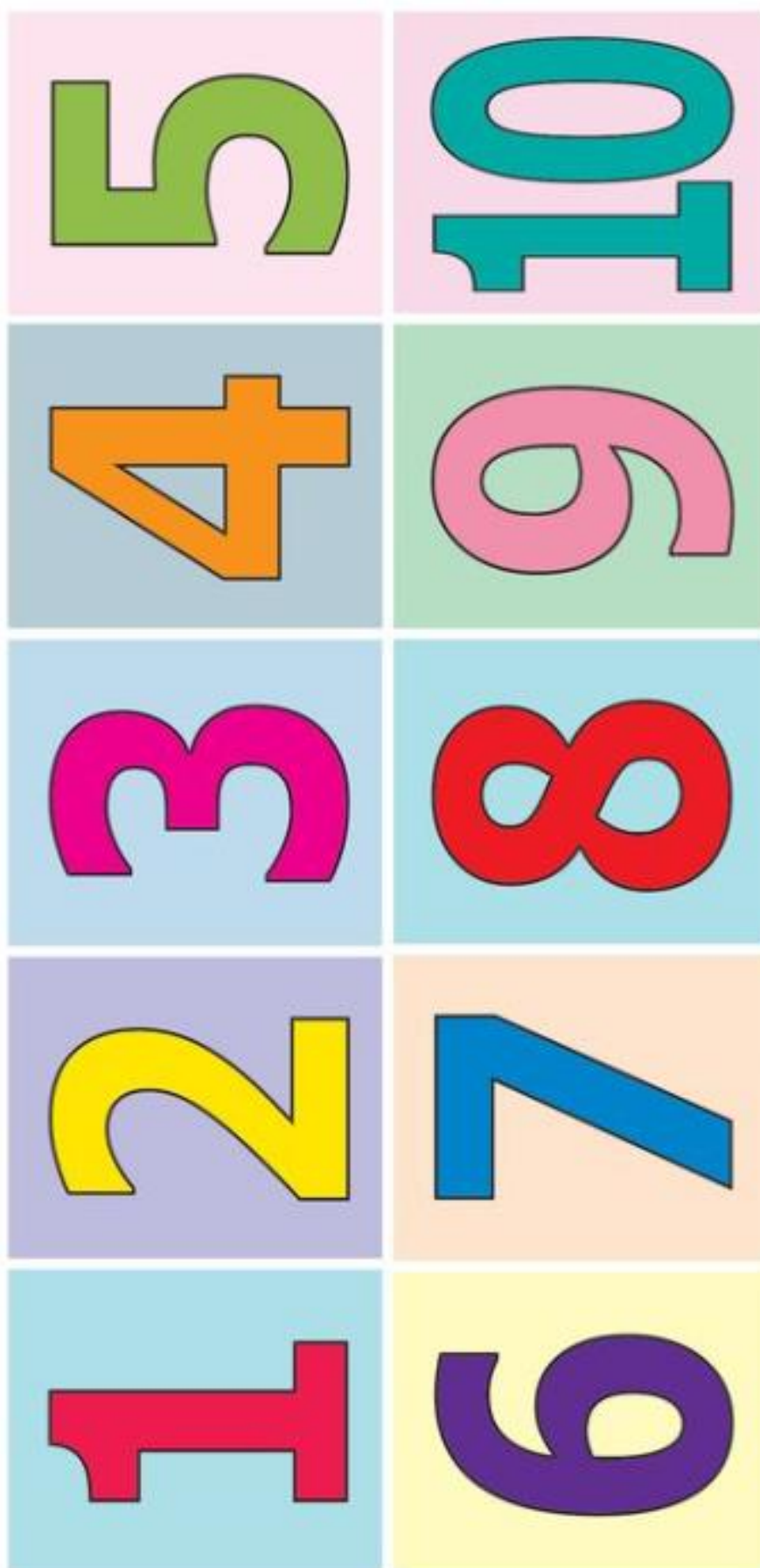
Приложение 2



Приложение 3



Приложение 4



Эй, друг! Ты попал в страну «Инфорликум»!

Это не простая тетрадь — это СУПЕРтренажёр для твоего мозга! Здесь ты будешь не просто решать, а спасать роботов, расшифровывать послания и побеждать путаницу!

Жди внутри:

- Лабиринты для отважных первооткрывателей!
- Секретные коды, которые нужно разгадать!
- Команды для робота, чтобы он дошёл до цели!
- Запутанные цепочки, которые ждут, чтобы их навели порядок
- Рисовалки-соображалки, где нужно думать цветом!

Главные правила «Инфорликума»:

- Не бойся ошибаться! Самые умные люди сначала учатся на ошибках.
- Думай медленно, но точно. Спешка нужна только при ловле мухи
- Включай воображение. Самые лучшие решения приходят в голову, когда ты фантазируешь.
- Хвастайся результатом! Покажи маме, папе или даже кошке, какую крутую страницу ты одолел.

Возьми в руки карандаш, заточи внимательность... и вперёд, навстречу самым интересным головоломкам на свете!

Ты — гений в процессе создания!

