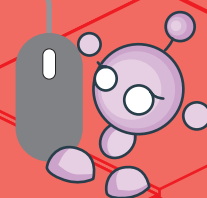


ИНФОРМАТИКА

1



0001



AZƏRBAYCAN RESPUBLİKASININ DÖVLƏT HİMNİ

Musiqisi *Üzeyir Hacıbəylinin*,
sözləri *Əhməd Cavadındır*.

Azərbaycan! Azərbaycan!
Ey qəhrəman övladın şanlı Vətəni!
Səndən ötrü can verməyə cümlə hazırız!
Səndən ötrü qan tökməyə cümlə qadiriz!
Üçrəngli bayrağınla məsud yaşa!
Minlərlə can qurban oldu!
Sinən hər bə meydan oldu!
Hüququndan keçən əsgər
Hərə bir qəhrəman oldu!

Sən olasan gülüstan,
Sənə hər an can qurban!
Sənə min bir məhəbbət
Sinəmdə tutmuş məkan!

Namusunu hifz etməyə,
Bayrağını yüksəltməyə
Cümlə gənclər müştəqdir!
Şanlı Vətən! Şanlı Vətən!
Azərbaycan! Azərbaycan!



ГЕЙДАР АЛИЕВ
ОБЩЕНАЦИОНАЛЬНЫЙ ЛИДЕР
АЗЕРБАЙДЖАНСКОГО НАРОДА

РАМИН МАХМУДЗАДЕ
ИСМАИЛ САДЫГОВ
НАИДА ИСАЕВА

УЧЕБНИК
по предмету

ИНФОРМАТИКА

для **1**-го класса общеобразовательных школ

Замечания и предложения, связанные с этим изданием,
просим отправлять на электронные адреса:
bn@bakineshr.az и derslik@edu.gov.az
Заранее благодарим за сотрудничество!

В

А

К

І



Н

Ә

Ş

Р

СОДЕРЖАНИЕ



ОПИСАНИЕ И СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

ПРИЗНАКИ ПРЕДМЕТА

1. Цвет и форма предмета	8
2. Состав и действия предмета	10
3. Описание предмета	13

ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ ПРЕДМЕТАМИ

4. Сравнение предметов	15
5. Вверх, вниз, вправо, влево	18
Проверим себя	20



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ И ДЕЙСТВИЙ

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

6. Вначале – потом	22
7. Последовательность событий	25
8. Порядок действий	27

ЛОГИКА

9. Противоположные признаки	30
10. Истина и ложь	33
Проверим себя	36



ИНФОРМАЦИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

- 11. Что такое информация 38
- 12. Как представляют информацию 41

ДЕЙСТВИЯ С ИНФОРМАЦИЕЙ

- 13. Откуда получают информацию 43
- 14. Как передают информацию 45
- 15. Использование информации 47
- Проверим себя 50



КОМПЬЮТЕР

ЗНАКОМСТВО С КОМПЬЮТЕРОМ

- 16. Что такое компьютер 52
- 17. Основные части компьютера 54
- 18. Правила пользования компьютером 56
- 19. Начинаю работать на компьютере 58

ВОЗМОЖНОСТИ КОМПЬЮТЕРА

- 20. Рисую на компьютере 60
- 21. Как нарисовать фигуры 62
- 22. Пишу на компьютере 64
- 23. Исправление ошибок в тексте 67
- 24. Вычисляю на компьютере 69
- Проверим себя 71
- Термины 72

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Для пробуждения интереса к теме – рисунки с различными ситуациями и событиями из повседневной жизни. К рисункам даны вопросы и задания.



В этих разделах помещена новая информация.



Задания, основанные на умениях. Для самостоятельного исследования новой темы. Выполняются индивидуально, в парах или же в группах.



Задания помогут вам применить полученные знания.



Образец выполнения заданий будет полезен вам.



Игра для проведения в классе или дома – поможет углубить знания.



ОПИСАНИЕ И СРАВНЕНИЕ
ПРЕДМЕТОВ



ПРИЗНАКИ ПРЕДМЕТА



1

ЦВЕТ И ФОРМА ПРЕДМЕТА

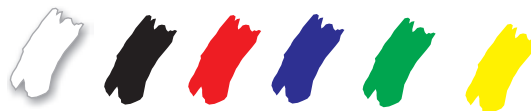


- Какие предметы находятся на столе?
- Цвет каких предметов вам знаком?



Деятельность

Назовите предметы в классе,
имеющие данные цвета.



Каждый предмет имеет определённую **форму** и **цвет**.

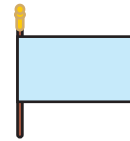
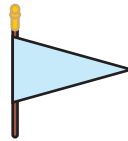
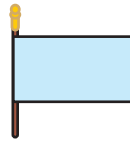
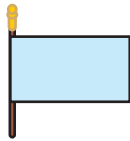
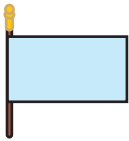


Загаңия

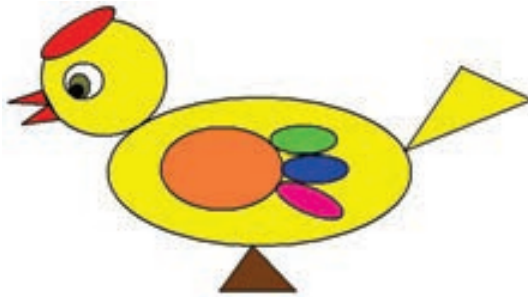
1 Укажете предметы одинакового цвета.



2 Какой флажок отличается от остальных?



3 Из каких фигур составлена эта картинка?



4 Найдите 5 различий между картинками.



Назовите товарищу форму предмета. Он должен найти в классе предмет такой же формы. Затем поменяйтесь ролями. Тот, кто не найдёт нужный предмет, проигрывает.



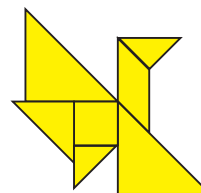
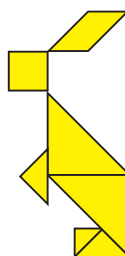
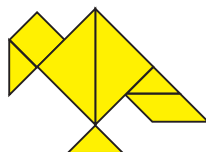
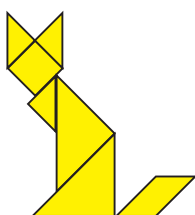
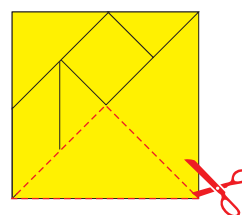
СОСТАВ И ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТА



- Чем занимаются дети?
- Какие части машины разобрал мальчик?
- Для чего они нужны?

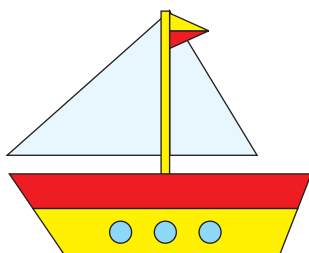


Соберите из частей танграма фигурки животных.

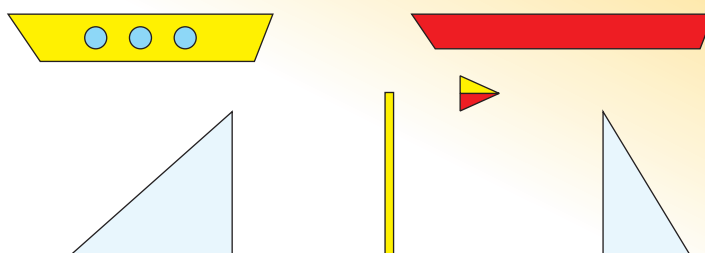


Пример

Кораблик



Части кораблика



Каждому живому и неживому существу присущи определённые действия.

Что делает кошка?



Играет

Прыгает



Кушает



Спит

Что делают с мячом?



*Накачивают
воздухом*



*Играют в
волейбол*



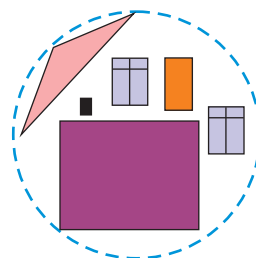
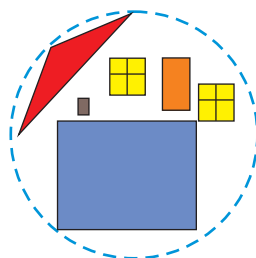
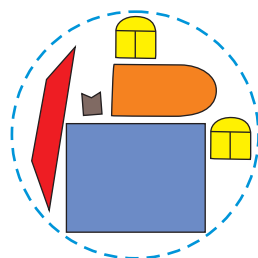
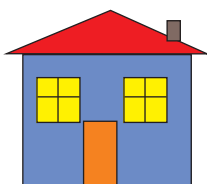
*Играют в
футбол*

Загаңия

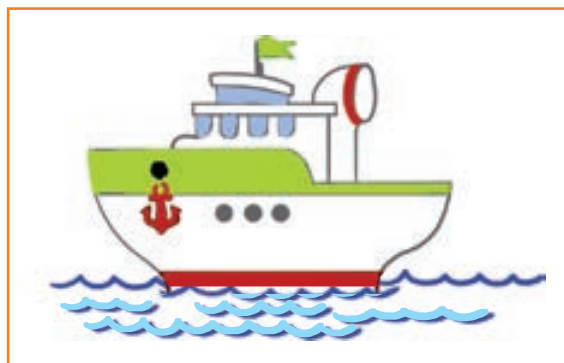
1 Назовите несколько действий животных, изображенных на картинке.



2 В каком кругу правильно показаны части дома?



3 Найдите 4 различия между картинками.

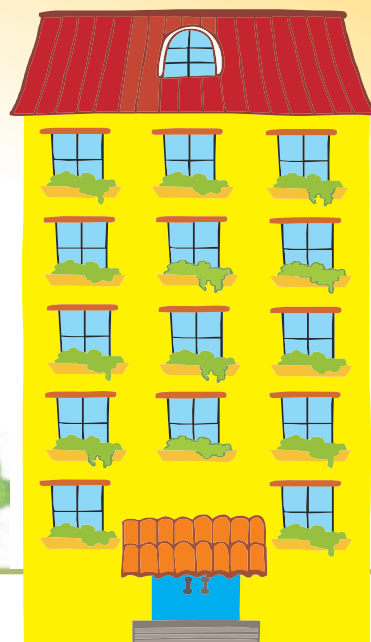


Сообщите товарищу по парте название какого-нибудь предмета. Затем вместе с частями этого предмета перечислите части каких-либо других предметов. Товарищ должен определить части названного предмета. Продолжите игру, поменявшись ролями.



ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТА

Высокий, многоэтажный, имеет окна, дверь, крышу. Жёлтого цвета. В нём живут люди.



- Какой из домов описала девочка?
- Какого цвета крыша этого дома?



Цвет, форма, составные части и действия предмета являются его **признаками**. Чтобы описать предмет, надо перечислить его признаки.



Деятельность

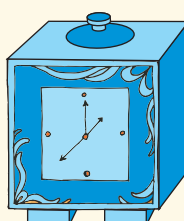
Загадайте один предмет, находящийся в классе и опишите его товарищу. Он должен угадать, о каком предмете идёт речь.



Чтобы отличить один предмет от другого, надо указать его признаки.

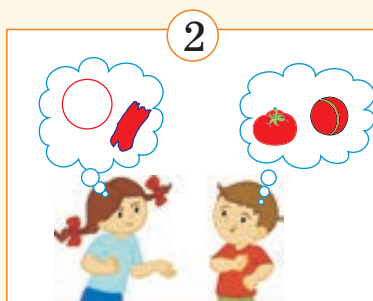
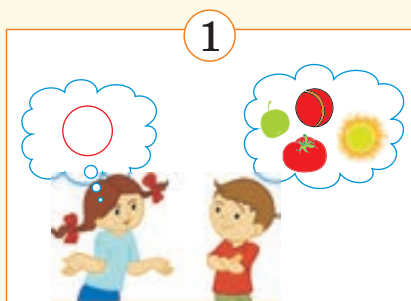


красного цвета,
имеет круглую
форму



синего цвета,
имеет квадратную
форму

Чтобы определить предмет, надо указать его признаки.



Задания

1 Найдите предмет: красного цвета, лёгкий, круглой формы.



2 Какие признаки этих предметов схожи с признаками солнца?



3 Чем похожи и чем отличаются стоящие рядом фигуры?



Выберите в учебнике какой-нибудь рисунок предмета. Поочерёдно с товарищем перечислите признаки этого предмета.

Выигрывает тот, кто назовёт очередной признак предмета последним.

ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ ПРЕДМЕТАМИ



4

СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ



- Почему девочка не может достать яблоко?
- Почему мальчик, несущий ведро, наклонился в одну сторону?



Деятельность

Сравните предметы, лежащие на вашей парте. Определите, какой из них длинный, короткий, большой, маленький, тяжёлый, лёгкий.



Мышка **меньше** слона



Слон **больше** мышки

ПРИМЕР

Животные на картинке расположены в порядке увеличения их размера. Место козы показано на рисунке стрелкой.



Деятельность

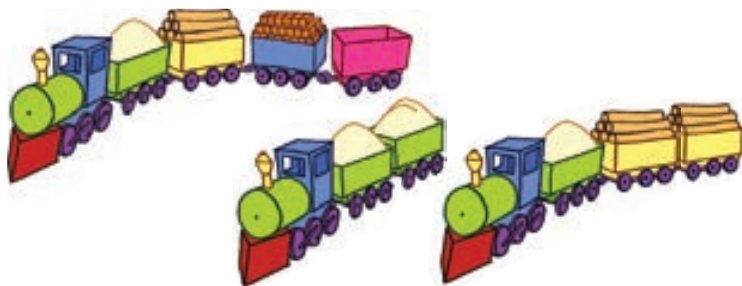
Сравните себя и товарища по парте:

- кто выше – кто ниже;
- кто крупнее – кто мельче;

Определите, в чём вы схожи и чем различаетесь.

Задача

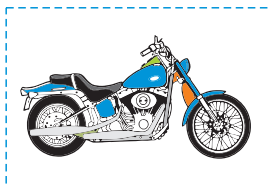
1 Укажите самый длинный поезд. Какой поезд самый короткий?



2 Какую лестницу надо использовать, чтобы собрать все яблоки?



3 Транспортные средства показаны на рисунке в порядке увеличения их веса. Укажите место мотоциклета в этом ряду.



- 4 Наргиз выше Лейлы, а Лейла выше Сабины. Кто выше всех?



- 5 Каждый муравей имеет свой домик. Красный и зелёный муравьи живут в высоком домике, а домики зелёного и серого муравьёв одинаковы по ширине. В каком домике живёт зелёный муравей?



Назовите другу какой-нибудь предмет. А он пусть назовёт предмет, тяжелее вашего. Вы, в свою очередь, должны назвать предмет ещё тяжелее, чем тот, который назвал ваш друг. Тот из вас, кто не сможет назвать следующий предмет, — проиграет.

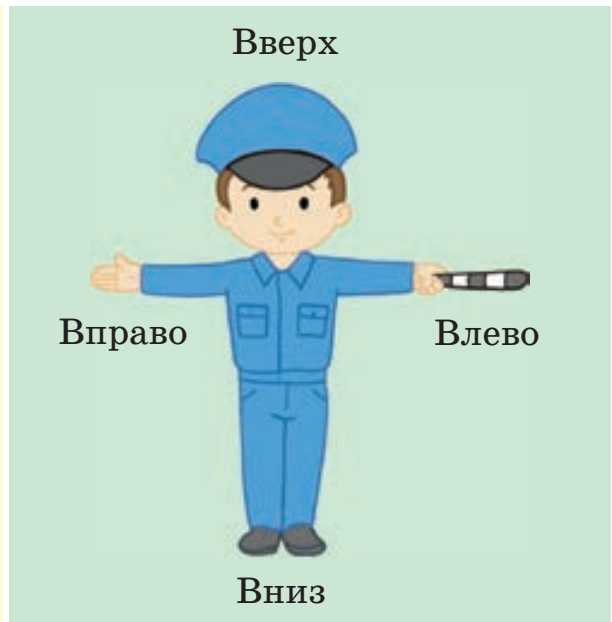
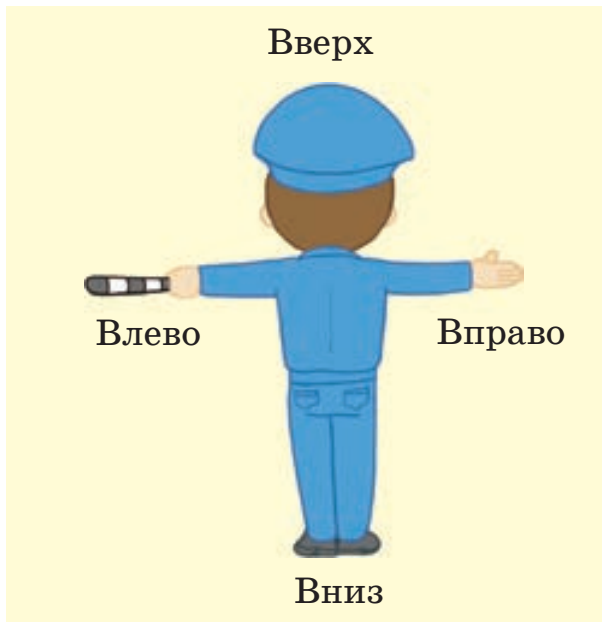


5

ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПРАВО, ВЛЕВО



- Кто из детей поднялся выше всех?
- А кто находится внизу?



Деятельность

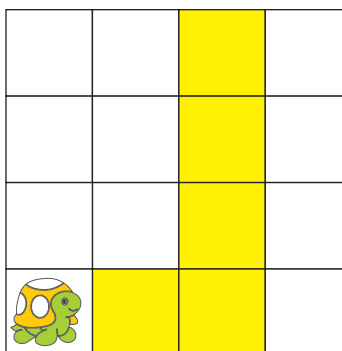
- Кто в классе сидит справа и слева от вас?
- Кто сидит перед вами и за вами?
- Перечислите предметы, которые находятся вверху и внизу классной комнаты.

Пример

На клеточном поле Черепашка прошла **2 клетки вправо** и **3 клетки вверх**.

Это можно показать так:

→2 ↑3

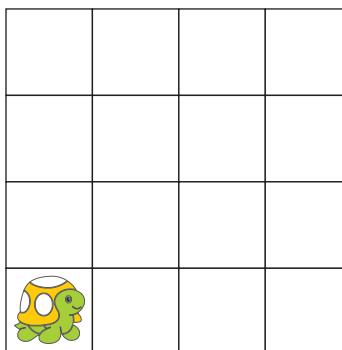


Задания

- 1 Черепашка прошла такой путь:

↑3 →2

К какой клетке она пришла?



- 2 Какие предметы находятся в комнате? Как они расположены по отношению к столу?



ПРОВЕРИМ СЕБЯ

1. Укажите предмет жёлтого цвета и прямоугольной формы.



2. Какая фигура должна быть следующей?



3. Чем один предмет отличается от другого?



4. Кто находится справа от дерева?



6. Найдите животное по таким признакам: серого цвета, имеет маленький хвостик, боится волка.



7. Какой предмет лишний?



2

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ
СОБЫТИЙ И ДЕЙСТВИЙ

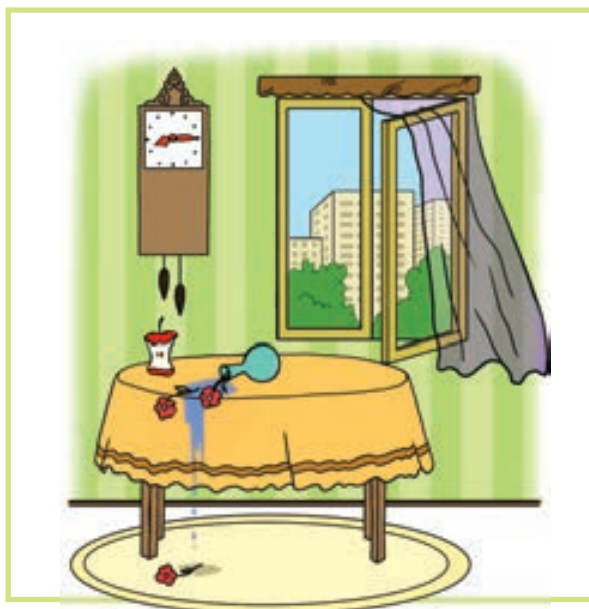
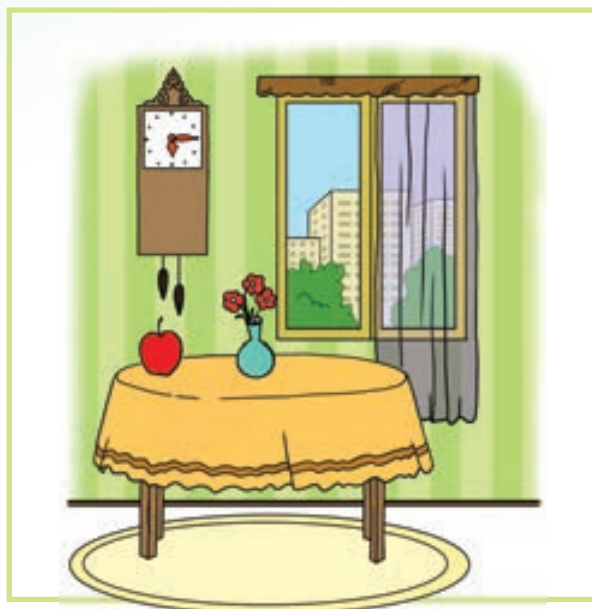


ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ



6

ВНАЧАЛЕ – ПОТОМ



- Сравните два рисунка. Как изменились предметы на втором рисунке?



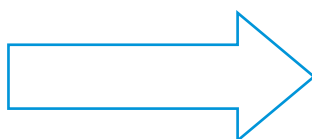
Измените что-нибудь на парте. Сравните положение предметов вначале и потом.



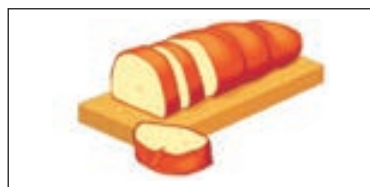
что было **ВНАЧАЛЕ**



МУКА



что стало **ПОТОМ**

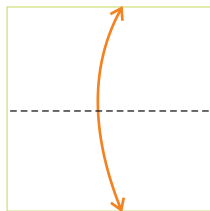


ХЛЕБ

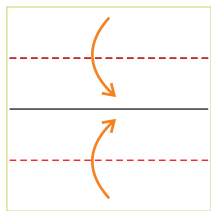


Деятельность

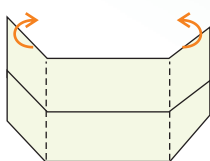
Сделайте из бумаги кошелёк.



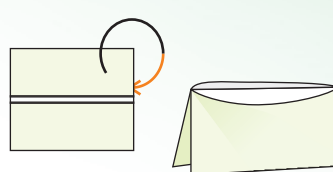
1



2



3



4

Задания

1 Что было вначале, а что – потом?



2 Из какой буквы можно получить букву В?



3 Какие действия произошли с предметами?

ВНАЧАЛЕ



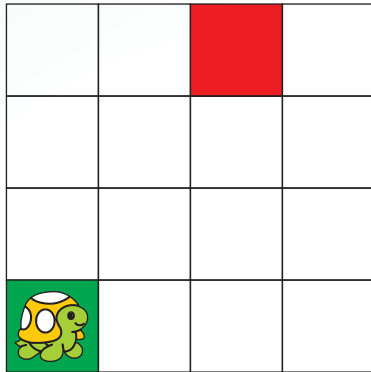
ПОТОМ



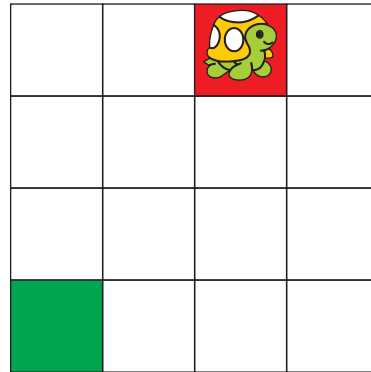
Задания

- 4 Черепашка должна дойти от зелёной клетки до красной клетки. Укажите ей путь, используя слова “направо”, “налево”, “вверх”, “вниз”.

ВНАЧАЛЕ



ПОТОМ



- 5 Какой счёт мог быть вначале, а какой – потом?



1 : 1

2 : 1

1 : 0



Посмотрите внимательно на своих друзей, а потом закройте глаза. Пусть некоторые из них произведут какие-то изменения. Например, кто-то наденет шапку, кто-то поменяет место. Теперь откройте глаза и определите, что изменилось.

7

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ



- Какие времена года изображены на рисунках?
- В какой последовательности они сменяют друг друга?

Деятельность

Первая команда называет какое-либо событие. Вторая команда называет событие, которое может произойти за ним. Команда, которая не сможет продолжить, – проигрывает. Например:





Каждую сказку можно представить как последовательность простых событий.

ПРИМЕР

Сказку “Колобок” можно рассказать в такой последовательности:



- Бабушка испекла колобок.
- Колобок ушёл от дедушки с бабушкой.
- Колобок повстречал зайца.
- Колобок повстречал медведя.
- Колобок повстречал волка.
- Колобок повстречал лису.
- Лиса съела колобка.

Задания

- 1 Опишите по порядку события, которые происходят в сказке “Репка”.



- 2 Расскажите по порядку события, которые произошли.



- 3 В какой последовательности произошли события?



1



2



3



4

8

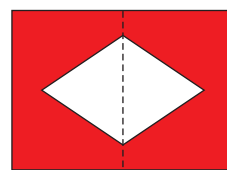
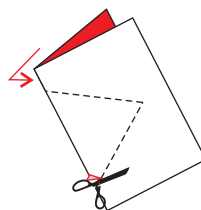
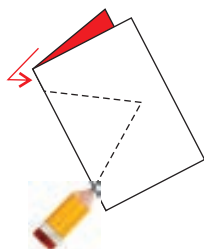
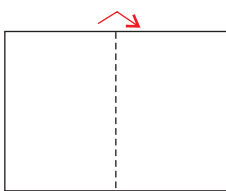
ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ



- Назовите по порядку действия девочки.
- Можно ли поменять местами первый и третий рисунки?


 Деятельность
 

Выполняя действия по порядку, вырежьте фигуру из бумаги.



1. Сложите лист пополам.
2. Проведите контур на поверхности.
3. Вырежьте треугольник.
4. Разверните лист.



Чтобы выполнить какое-либо дело, надо выполнять действия в определённом порядке.

Пример

Для того чтобы красками нарисовать цветок, Анар выполняет действия в следующем порядке:



1. Берёт лист.
2. Достает краски.
3. Приносит воду в стакане.
4. Мочит кисть.
5. Макает кисть в нужную краску.
6. Рисует на листе цветок.

Задания

- 1 Что делает мальчик? Расскажите по порядку о его действиях.



- 2 Гюнай должна надеть кружки на стержень по заданному образцу. Расскажите, как ей надо это сделать.



3 Расскажите по порядку о действиях Алпая. Как можно назвать это событие?

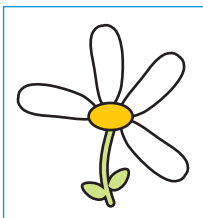


4 Как детям достать волан с дерева?

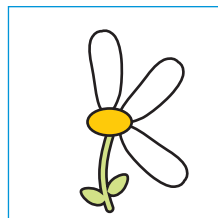


5 Определите порядок действий для каждого случая:

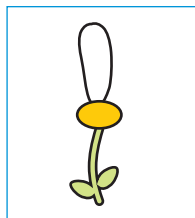
- Художник рисует цветок;
- Девочка отрывает лепестки цветка по одному.



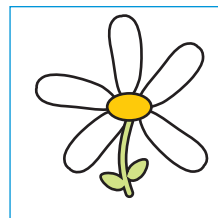
1



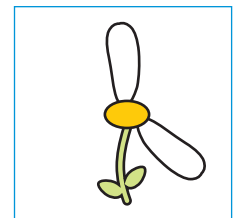
2



3



4



5

ЛОГИКА



9

ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ ПРИЗНАКИ



- Укажите пары предметов, которые соответствуют признакам “длинный – короткий”, “тяжёлый – лёгкий”, “полный – пустой”.



Деятельность

Необходимо сложить в мешок красные игрушки.

- Назовите игрушки, которые попадут в мешок.
- Какие игрушки останутся вне мешка? Как их можно назвать?





Гора высокая.

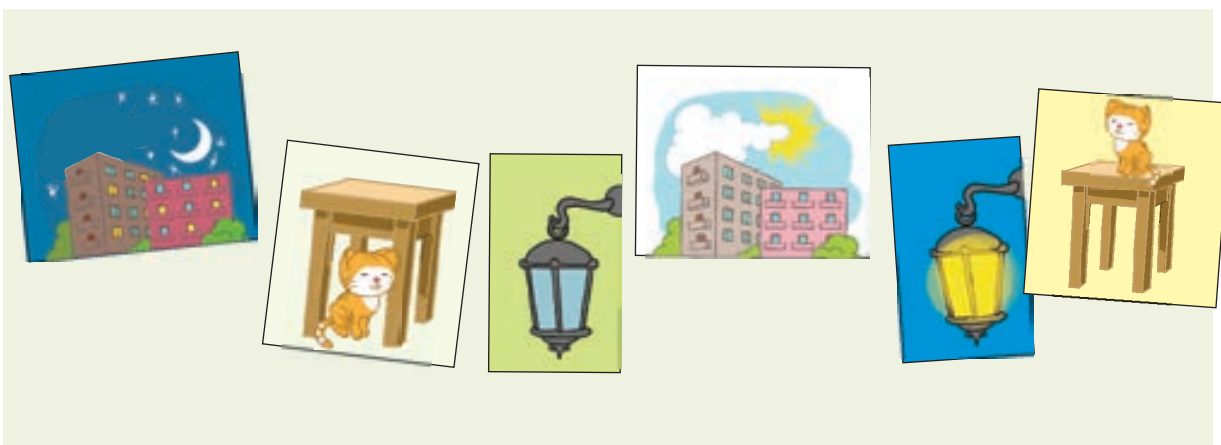


Холм низкий.
Холм **не** высокий.

Задача



- 1 Найдите на рисунках предметы с противоположными признаками.



- 2 Какие слова можно вписать вместо точек?



Лимон не



Стакан не



Вата не

3 Вставьте подходящие слова вместо точек и прочитайте предложения.



Собака



Собака не



Погода



Погода не



4 Найдите предмет: не жёлтый, не круглый, не съедобный.



Назовите любой предмет и его признак своему товарищу. Он должен назвать предмет с противоположным признаком. Например: сумка тяжёлая – ручка лёгкая. Продолжайте игру по очереди.



- Что является правдой?
 - У девочки синие банты.
 - Мальчик без очков.



О цвете, форме, составе и других признаках предмета можно высказать правду (истину) или неправду (ложь).



Деятельность

Скажите товарищу предложение о признаке какого-либо предмета, находящегося в классе. Пусть товарищ определит, истинно оно или ложно.



Используя частицу “НЕ”, можно истинное высказывание сделать ложным, и наоборот.

Пример



ШАР ЗЕЛЁНОГО ЦВЕТА.
ШАР **НЕ** ЗЕЛЁНОГО ЦВЕТА.

ШАР КВАДРАТНЫЙ.
ШАР **НЕ** КВАДРАТНЫЙ.

Задания

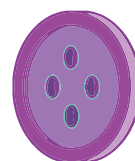
- 1 Определите, какие подписи под картинками истинны, а какие – ложны.



ЖЁЛТЫЙ ЦЫПЛЁНОК



СИНЯЯ МАШИНА



КРУГЛЫЙ СТОЛ

- 2 Рассмотрите рисунок. Исправьте ложные высказывания так, чтобы они стали истинными.

У одной из девочек кофточка красного цвета.

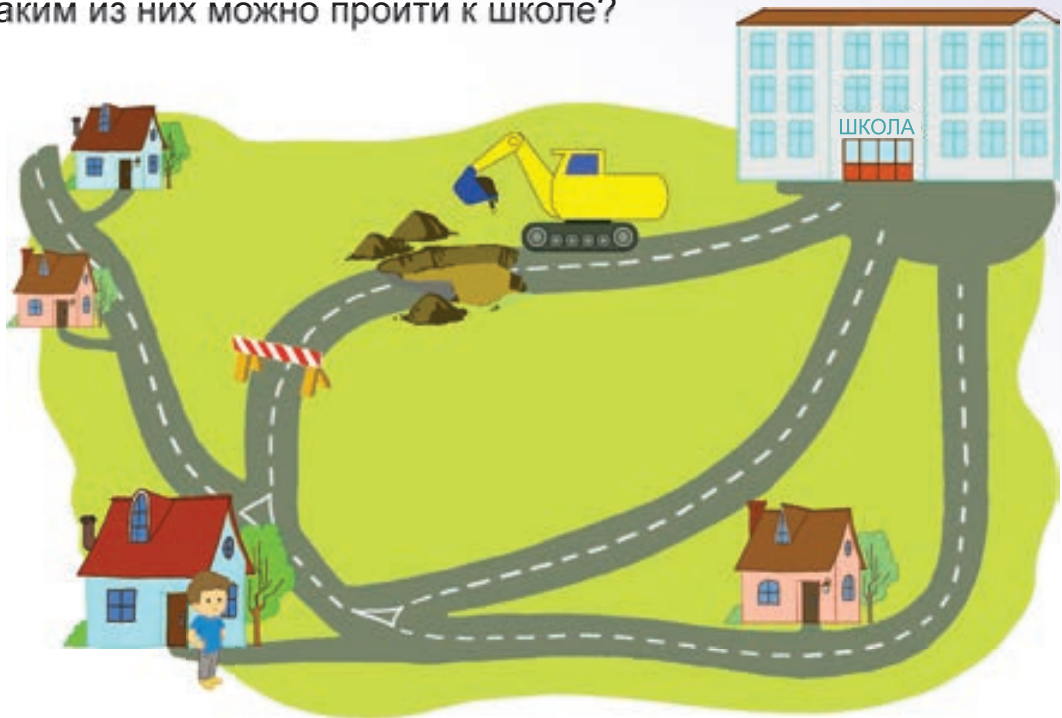
Мальчик катается на санках.

Зима.

На рисунке трое ребят.

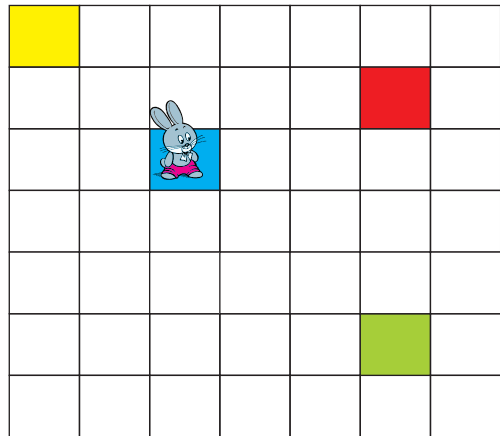


- 3 Сколько путей ведёт от дома Алпая до школы?
По каким из них можно пройти к школе?



- 4 Зайчик находится на синей клетке. Какие утверждения верны?

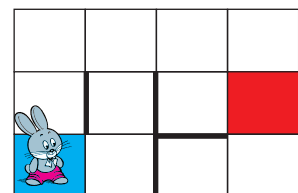
- Чтобы дойти до красной клетки, зайчик должен пройти одну клетку вверх и три клетки направо.
- Чтобы дойти до жёлтой клетки, зайчик должен пройти три клетки налево и одну клетку вверх.
- Чтобы дойти до зелёной клетки, зайчик должен пройти три клетки вниз и три клетки направо.



- 5 Зайчик должен дойти до красной клетки. На его пути есть преграды. Он может выбрать такой путь:

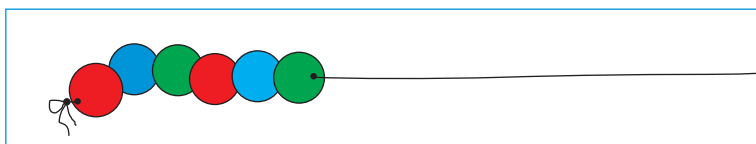
↑2 →3 ↓1

По какому ещё пути он может дойти до красной клетки?
Укажите все возможные пути.



ПРОВЕРИМ СЕБЯ

1. В какой последовательности бусинки собраны на нить?



2. Расскажите события на картинке в правильной последовательности.



3. Как нарисовать на бумаге красный мяч? Расскажите свои действия по порядку.

4. Какая из фигур должна быть в пустой рамке?



5. Под какими рисунками подписи неверны? Измените их так, чтобы они стали истинными.



СИНИЙ ПОМИДОР

КРАСНОЕ ЯБЛОКО

ЗЕЛЁНАЯ КНИГА

6. Используя частицу “не”, измените предложение так, чтобы оно стало истинным.

Волк – домашнее животное.

7. Как мышонку добраться до сыра?



3

ИНФОРМАЦИЯ



ИНФОРМАЦИЯ



11

ЧТО ТАКОЕ ИНФОРМАЦИЯ



- Чем занимаются дети?
- Почему мальчик зажал уши?
- Почему девочка сморщила лицо?



Информация – это новости, сведения, знания.

ИНФОРМАЦИЯ

НОВОСТИ



СВЕДЕНИЯ



ЗНАНИЯ



Сообщите сидящему рядом товарищу сведения, которых он не знает. Потом расскажите ему, откуда получили эту информацию.

Мы получаем информацию при помощи **органов чувств** – глаз, ушей, кожи, языка и носа.



Задания

- 1 На каком рисунке информация воспринимается с помощью органа зрения?



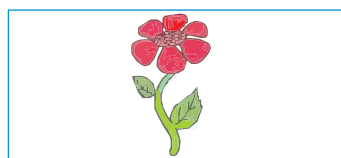
- 2 На каком рисунке информация воспринимается с помощью органа слуха?



3 Какой рисунок относится к школе?



4 Что из этого нужно попробовать, потрогать, понюхать, чтобы получить о нём информацию?



5 Какую информацию вы получили, рассмотрев рисунок? Что делают дети? Почему нужно бережно относиться к природе?




Сообщите товарищу произвольную **информацию**. Он должен ответить, каким **органом чувств** можно получить эту информацию. Продолжите игру по очереди. Например: **яблоко кислое** – **язык**.



- Какую информацию учитель записал на доске?
- Что показано на плакате?
- Что общего между плакатом и записью на доске?


Деятельность

Нарисуйте на листе любой предмет. Затем покажите его товарищам. Если они не смогут правильно назвать предмет, опишите его.



В зависимости от назначения информацию можно представлять в различной форме.

Рисунок



Знак



Текст

На тарелке
три яблока.

Число

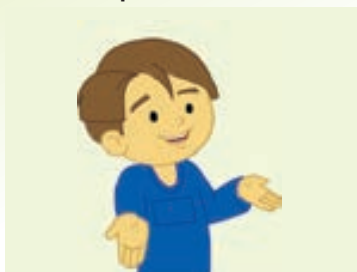
3

Таблица

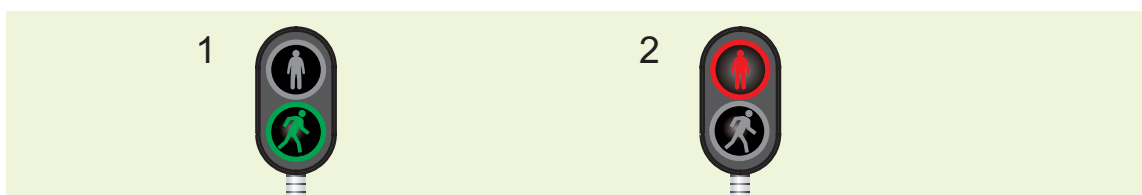
Название фрукта	Количество
Яблоко	3

Загаңия

1 Какую информацию о детях можно получить, рассматривая эти картинки?



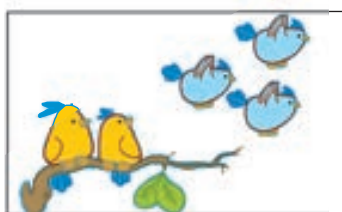
2 Какую информацию передают эти знаки?



3 Как показать эту информацию при помощи чисел?



4 Какое представление информации для вас более понятно?



На дереве **сидело**
пять птиц.
Три птицы улетело.
Осталось две птицы.

$$5 - 3 = 2$$

Было

|||||

Улетело

|||

Осталось

||



13

ОТКУДА ПОЛУЧАЮТ ИНФОРМАЦИЮ



- Чем занимаются дети?
- На что смотрит мальчик через бинокль?
- Как девочка с закрытыми глазами узнала, кого она поймала?



Место, откуда получают информацию, называют **источником информации**. Каждый предмет или событие может быть источником информации.

Алпай откусил печенье и сказал: “Вкусно!”
Здесь источник этой информации – **печенье**.



Гюля утром проснулась от звонка будильника.
Источник информации для неё – **будильник**.

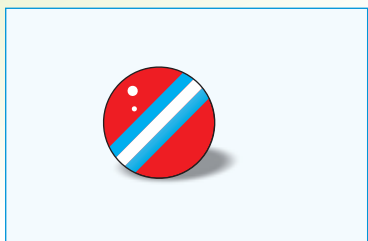


Деятельность

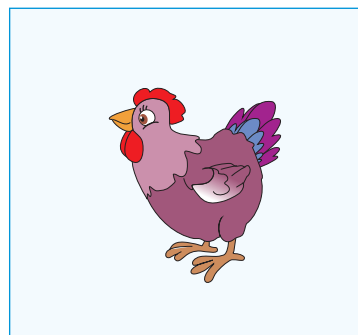
Внимательно вслушайтесь в звуки вокруг. Что вы слышите?
Определите источники этих звуков.

Задания

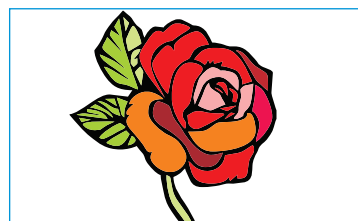
- 1 Круглое, красное, растёт на дереве. Что является источником этой информации?



- 2 Птица, с красным гребешком, разноцветным хвостом, кукарекает. Что является источником этой информации?



- 3 Что может быть источником приятного запаха?



Сообщите другу любую **информацию**. Он должен назвать **источник** этой информации. Продолжите игру по очереди.

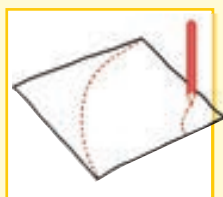
Например: **яблоко кислое** – **яблоко**.



- Для чего пришёл почтальон?
- Чем занимается девочка?
- Откуда дедушка узнаёт новости?


Деятельность

Сделайте рупор из бумаги. Сравните, как передаётся звук обычным путём и как – при помощи рупора.



1



2



3





Для передачи информации используют разные средства. Например, **средствами информации** являются телефон, телевизор, радио, газета, книга.



Пример

Айсель рассказывает Кямале о кошке, которую она увидела во дворе.

Средство передачи информации – телефон.



Задача

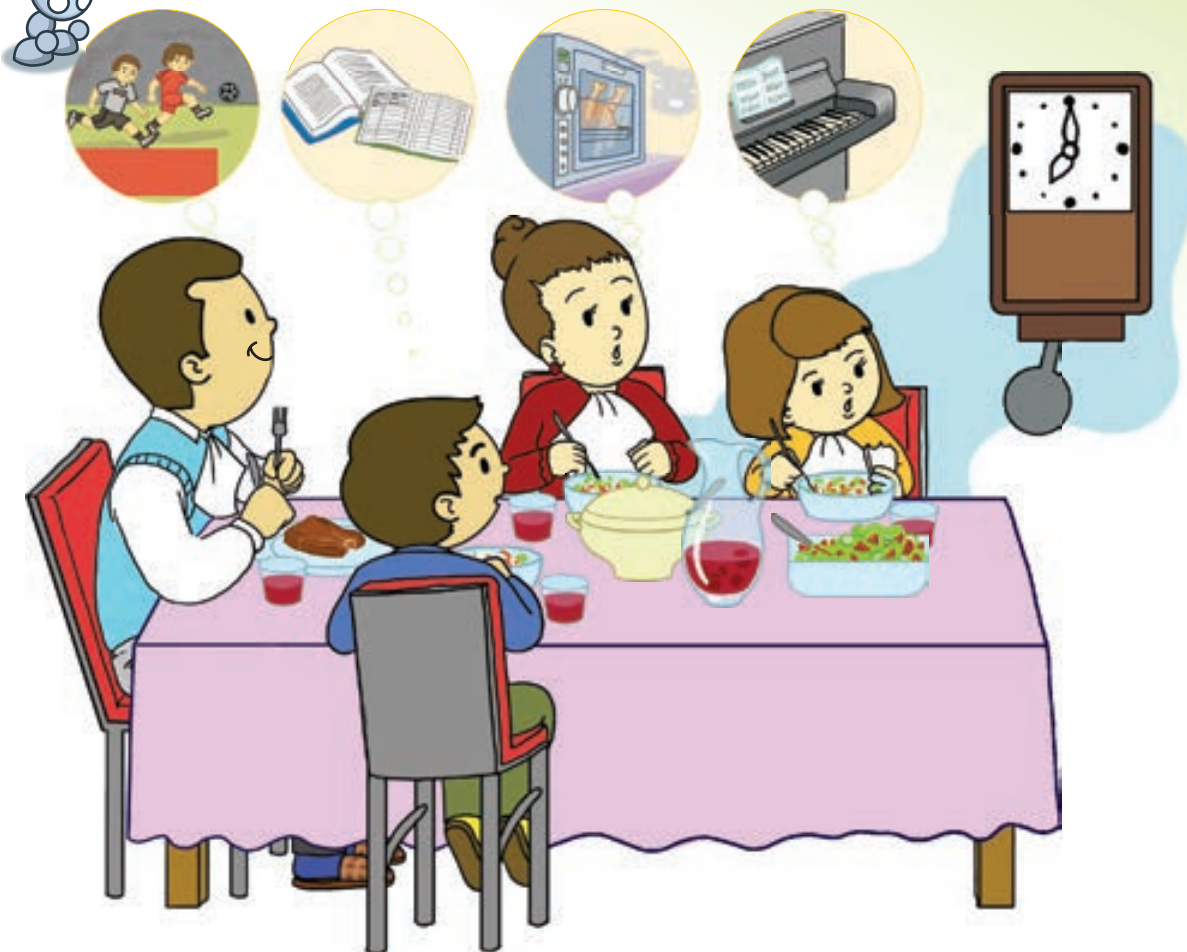
- 1 Как передаётся информация на картинках?



- 2 Какие предметы не являются средствами информации?



Испорченный телефон. Встаньте в шеренгу с несколькими товарищами. Тот, кто стоит первым, нащёптывает стоящему рядом товарищу любую фразу. Второй передаёт её третьему, а тот – следующему. Последний учащийся громко произносит фразу. Если она не изменилась, значит «телефон работает хорошо».



- О чём вспомнила мать, посмотрев на часы?
- О чём позабыли мальчик и девочка?
- Что напомнило отцу время на часах?



Полученную информацию можно сохранять, изменять или передавать другим.



Информацию
сохраняем



Информацию
изменяем



Информацию
передаём

Деятельность

Запишите на листе номер своего домашнего телефона и обменяйтесь им с товарищем. Когда вы можете использовать эту информацию?



Полезная информация помогает нам правильно действовать.

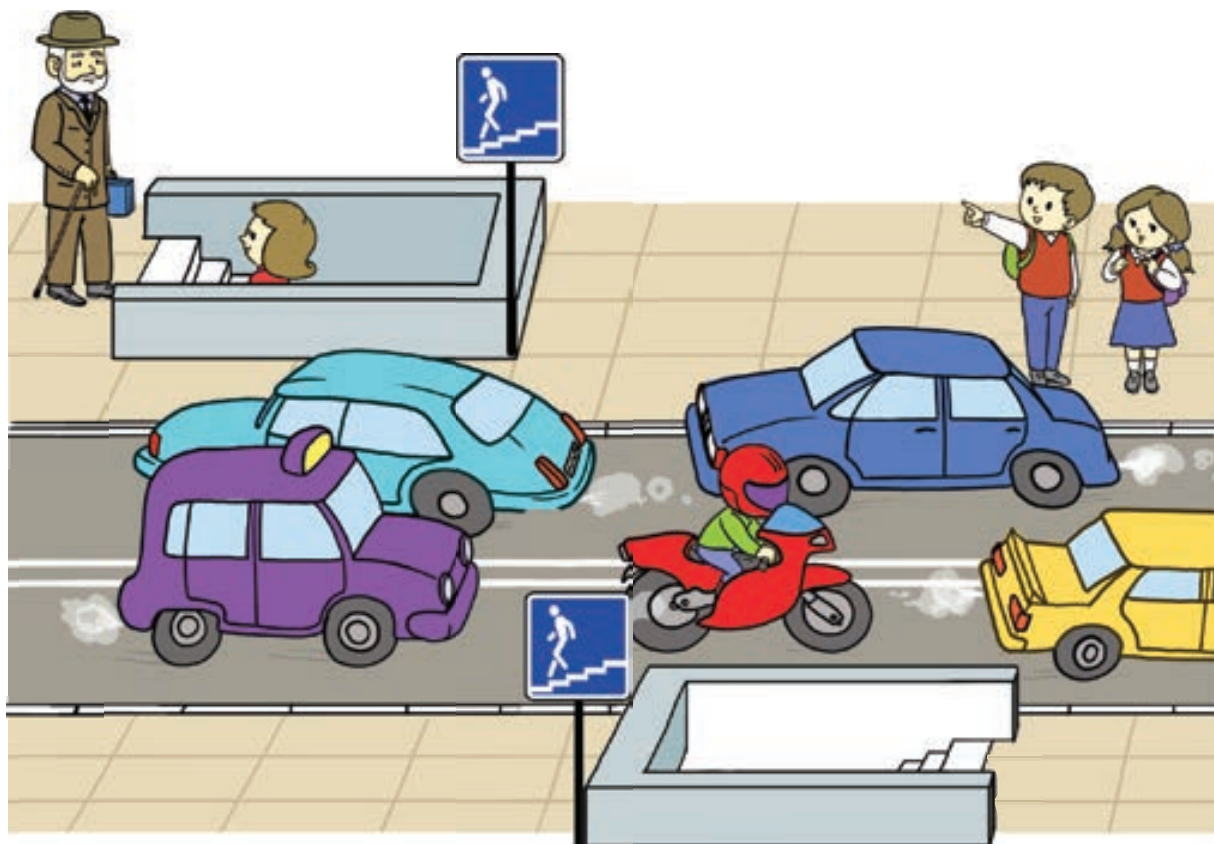
Пример

Информацию о том, что чай горячий, можно получить разными способами: увидеть пар или потрогать стакан. Если чай не совсем горячий, его можно выпить. Если чай ещё горячий, можно подождать или выпить его, используя для этого блюдце.

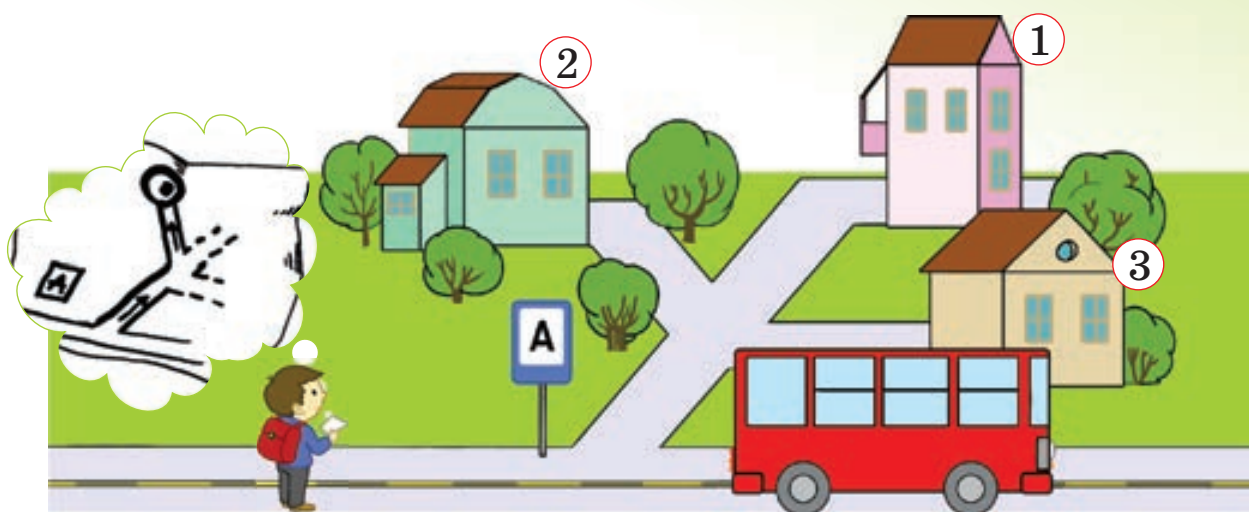


Задания

1 Какая информация может помочь детям перейти дорогу?



- 2** Друг Алпая позвал его в гости. При этом он схематично изобразил на листе дорогу до своего дома и передал Алпаю. В каком доме живёт друг Алпая?



- 3** Какому празднику посвящён этот рисунок? Что вы знаете об этом празднике?



- 4** На берегу реки стоят два мальчика. Какие сведения о реке их интересуют?



ПРОВЕРИМ СЕБЯ

1. Что может быть источником вкусовой информации?



2. Какой рисунок даёт информацию о длине предметов?



3. От каких предметов можно получить звуковую информацию?



4. На каком рисунке информация представлена знаком?



5. Красного цвета, съедобное, растёт в огороде. Что является источником этой информации?

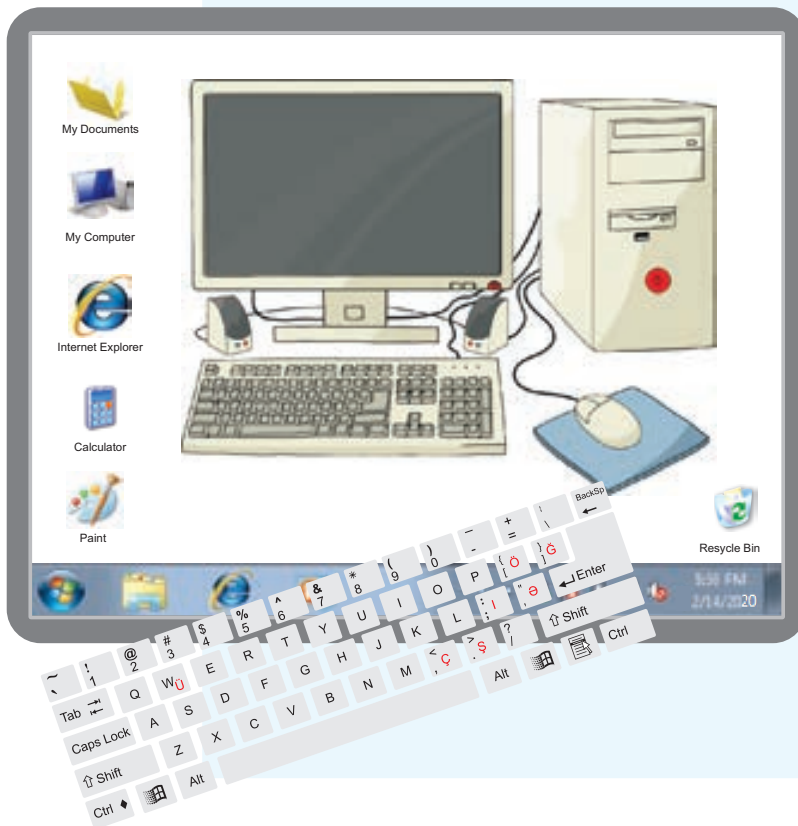


6. Что не является средством информации?



4

КОМПЬЮТЕР

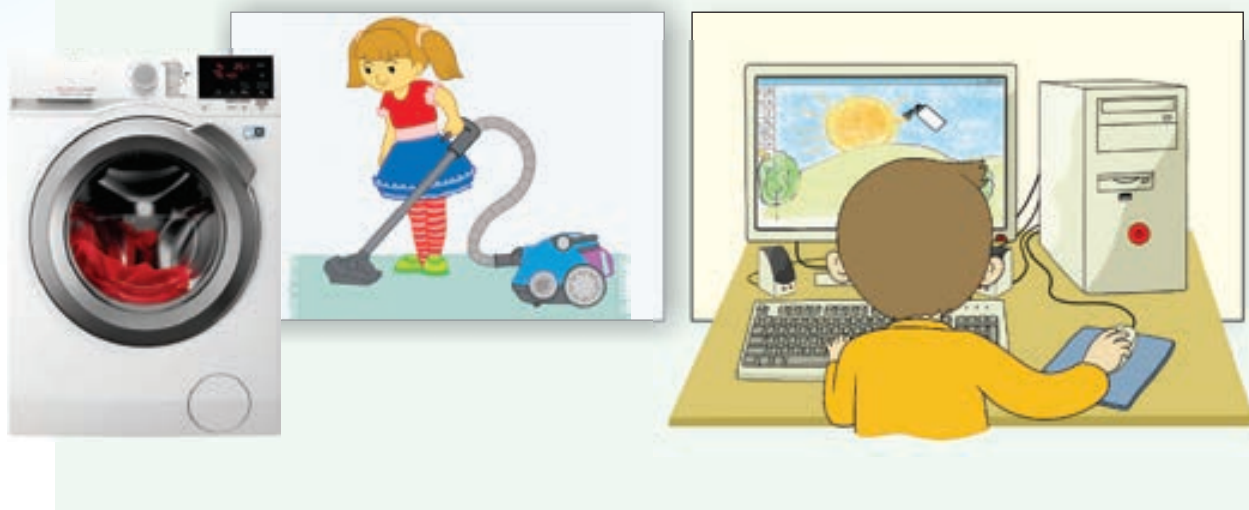


ЗНАКОМСТВО С КОМПЬЮТЕРОМ



16

ЧТО ТАКОЕ КОМПЬЮТЕР



- Какие электрические устройства вы видите на картинках?
- Какую работу они выполняют?



Компьютер – это устройство, работающее с информацией.



Деятельность

На какие части компьютера похожи предметы на рисунках?



Компьютер может понадобиться вам, чтобы:

Рисовать



Набирать текст



Смотреть мультфильмы



Играть



Слушать музыку



Переписываться



Загадки

1 Найдите на картинках компьютеры.



2 Чем радио и магнитофон похожи на компьютер?



17

ОСНОВНЫЕ ЧАСТИ КОМПЬЮТЕРА



- Есть ли у вас дома компьютер? Похож ли он на этот компьютер?
- Из скольких частей состоит компьютер на рисунке?
- Как соединены эти части на рисунке?



Монитор отображает тексты и рисунки на экране.



Клавиатура служит для ввода текста в компьютер.



При помощи **мыши** компьютеру даются команды.



В **системном блоке** есть разные устройства. Здесь размещены **память** и **процессор** компьютера.



Деятельность

Каких частей компьютера не хватает на каждом из рисунков?



1



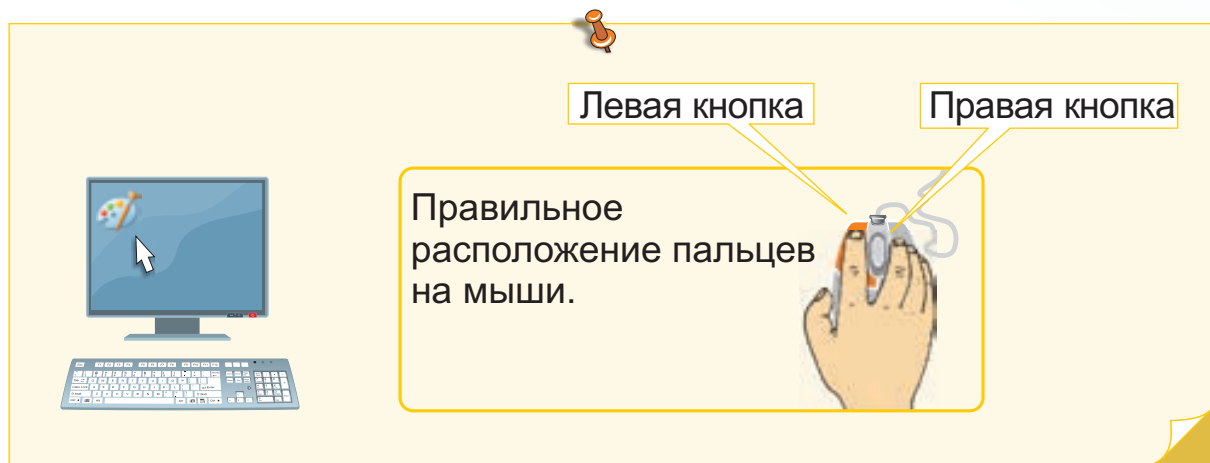
2



3



4



Задания

Что общего между устройством в рамке и предметами, показанными справа от него?

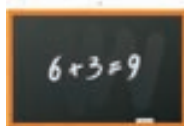
1



2



3





Ознакомьтесь с правилами поведения в компьютерном классе!

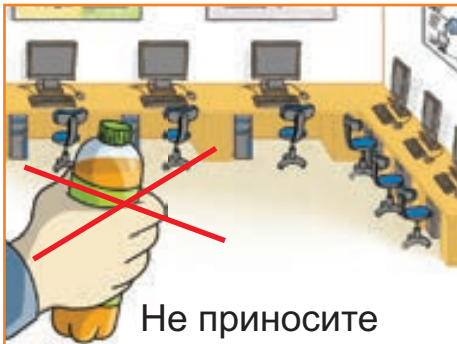
Не работайте на компьютере влажными руками!



Не прикасайтесь к электрическим проводам и устройствам!



Не включайте компьютер без разрешения учителя!



Не приносите лишние предметы в класс!

Не кладите предметы на компьютер!



Не касайтесь пальцами экрана монитора!



Ознакомьтесь с правилами сидения за компьютером!

Правильная посадка



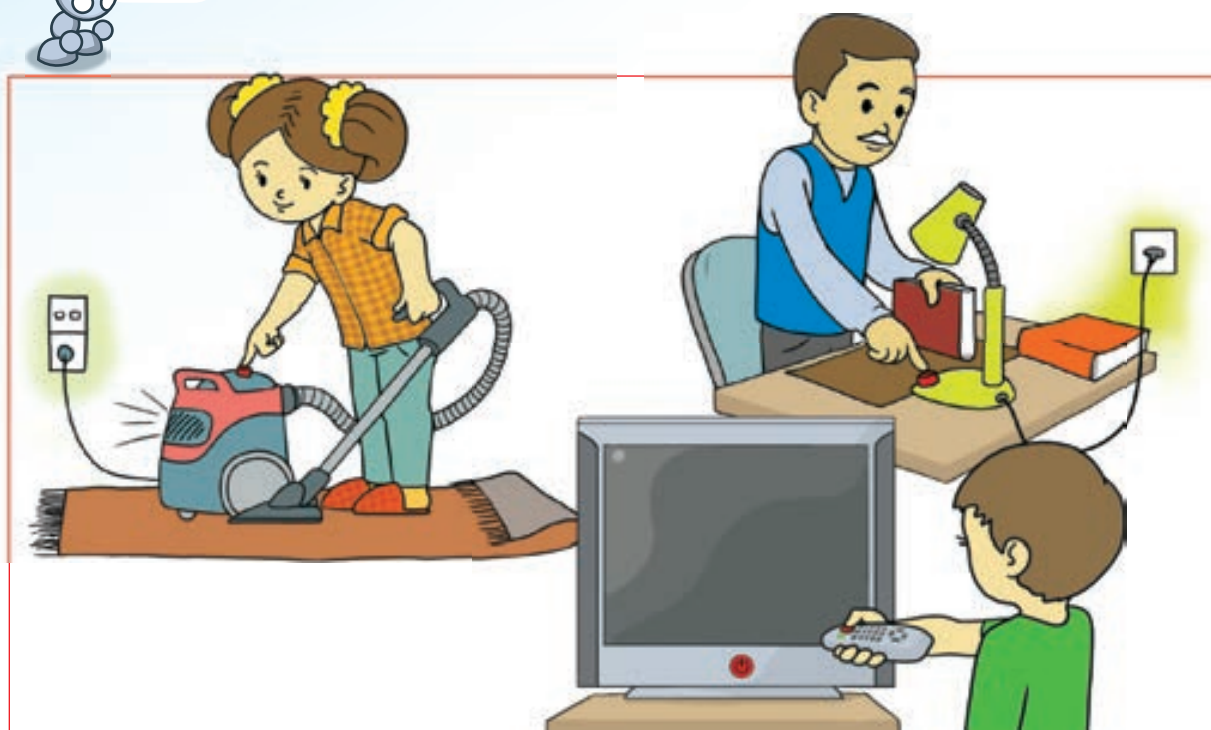
Неправильная посадка может навредить твоему здоровью.



Задание


Расскажите, как нарушены правила поведения при работе на компьютере.

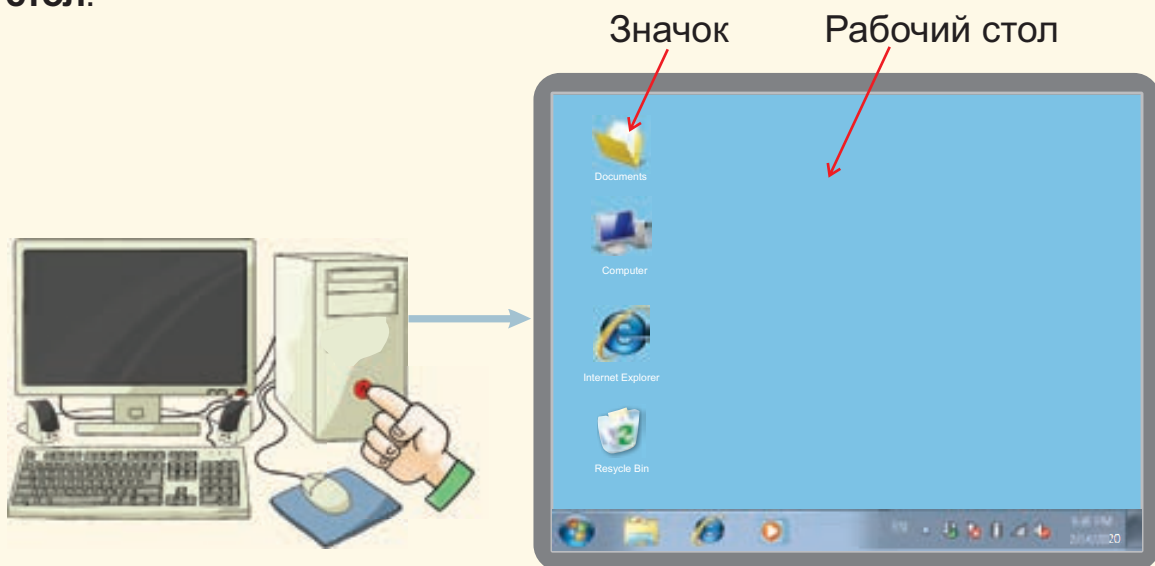




- Какие электрические приборы есть у вас дома и как можно их включить?



Чтобы включить компьютер, необходимо нажать кнопку  POWER на передней панели системного блока. После запуска компьютера на экране монитора открывается **рабочий стол**.





На рабочем столе есть небольшие рисунки. Их называют **значками**.

Когда мышь движется по какой-то поверхности, на экране перемещается маленькая стрелка. Её называют **указателем мыши**.

Значок

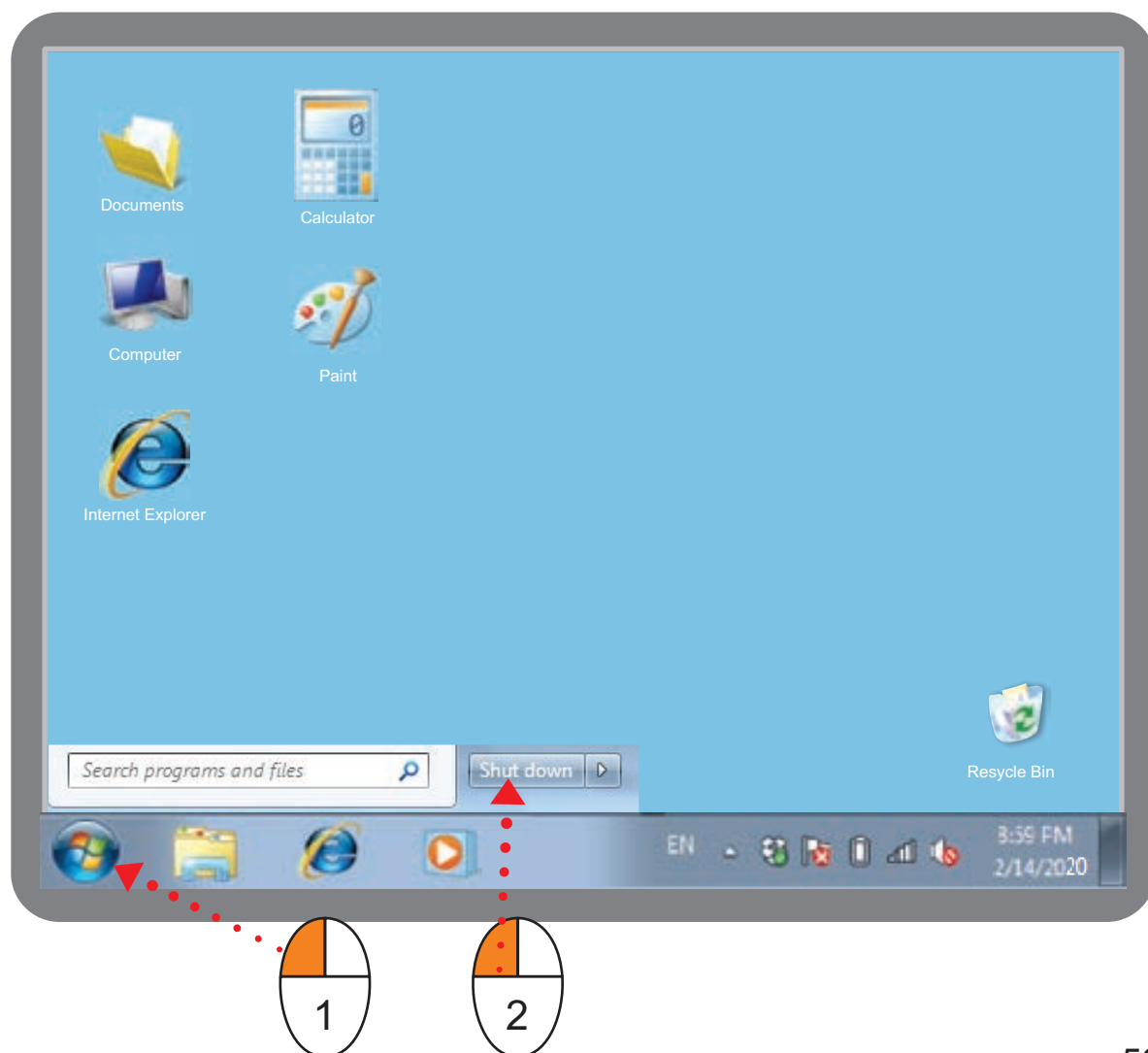


..... Указатель мыши



Деятельность

- После запуска компьютера подвигайте мышью и понаблюдайте за её указателем на мониторе.
- Последовательно выполняя действия, указанные на рисунке, выключите компьютер.



ВОЗМОЖНОСТИ КОМПЬЮТЕРА



20



РИСУЮ НА КОМПЬЮТЕРЕ



- Укажите сходство и различие в действиях детей.



Деятельность

Рассмотрите значки на рабочем столе. Найдите значок программы **Paint** . Наведите указатель мыши на него. Два раза щёлкните левой кнопкой мыши, чтобы запустить программу. Для закрытия окна программы используют кнопку , находящуюся в верхнем правом углу окна.



Для создания рисунков на компьютере используют **графические редакторы**.

Инструмент для рисования выбирается из **панели инструментов**.

Цвет инструмента выбирается из **палитры**.

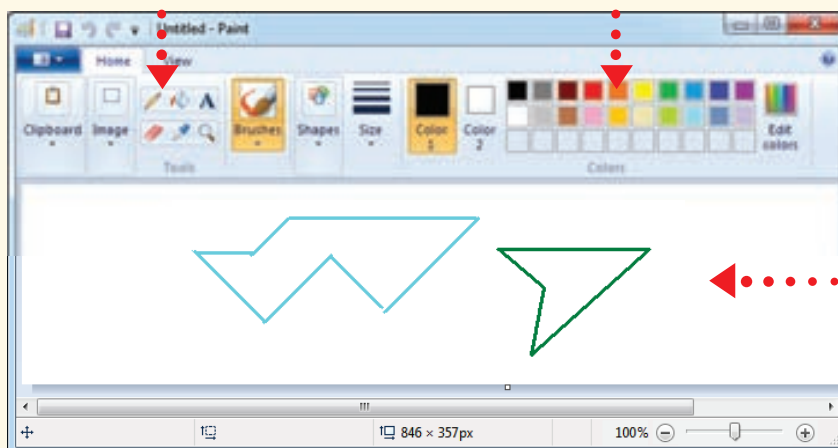
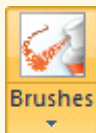


Рисунок создаётся в **рабочей области**.



При помощи инструмента Карандаш рисуется тонкая линия.



При помощи инструмента Кисть можно нарисовать более толстую линию.



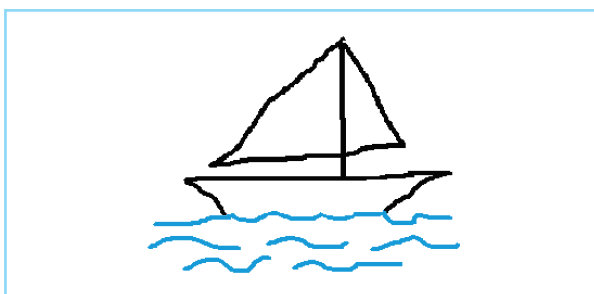
При помощи инструмента Ластик можно стереть то, что нарисовано.

Для рисования инструментом Карандаш установите указатель мыши в нужное место рабочей области. Удерживая левую кнопку, перемещайте мышь.



Деятельность

Создайте рисунок, используя инструмент Кисть.

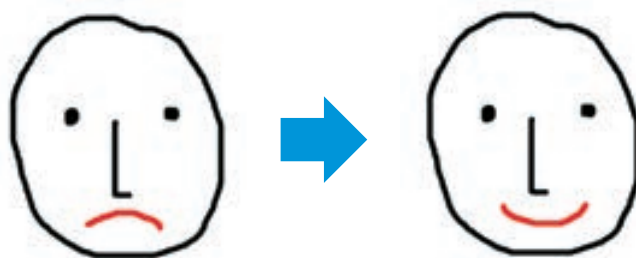


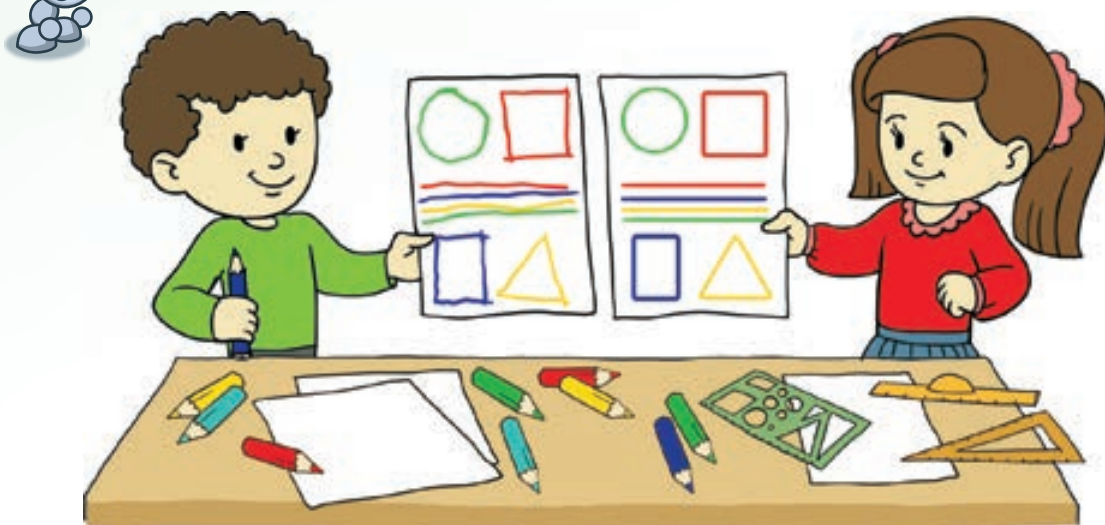
Задача

1 Укажите значок программы Paint.



2 Какие инструменты нужно использовать, чтобы изменить рисунок таким образом?

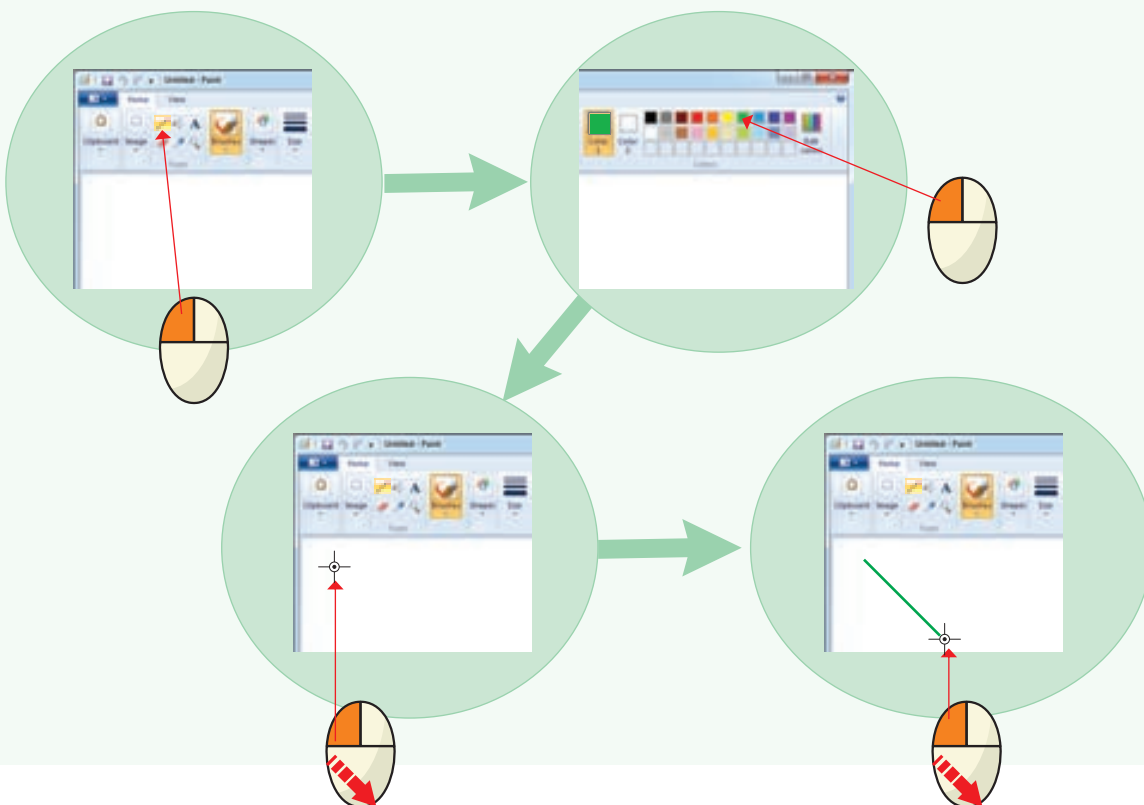







- Какие фигуры нарисовали ребята?
- У кого из них рисунок получился аккуратнее? Почему?

Пример

Чтобы нарисовать отрезок зелёного цвета, нужно последовательно выполнить следующие действия:

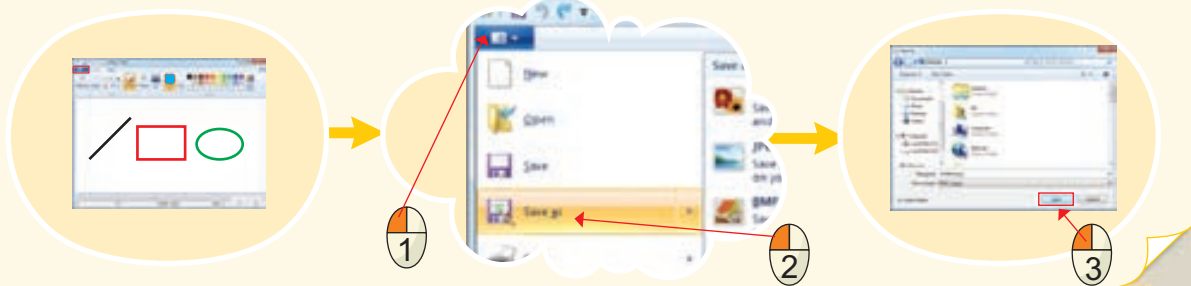



Деятельность

- 1 Запустите программу Paint. Выбери инструмент . Используя палитру, нарисуйте линии разного цвета.
- 2 Используя инструменты Прямоугольник  и Овал , нарисуйте в рабочей области разные цветные фигуры.



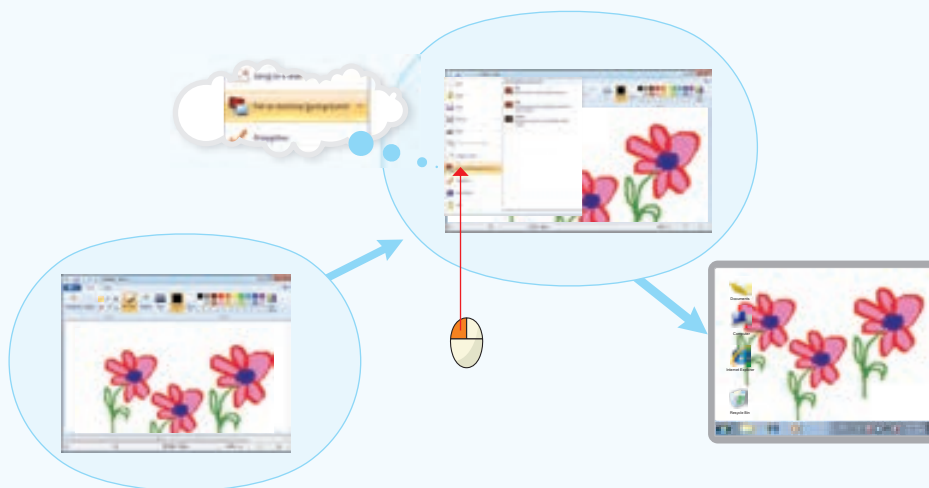
Последовательно выполняя следующие действия, можно сохранить рисунок на компьютере.



-  Хотите увидеть созданный вами рисунок на рабочем столе?

Задача

Последовательно выполняя действия, выведите рисунок, созданный в программе Paint, на рабочий стол.






- Где и чем пишет мальчик?
- Где набирает слово девочка?
- Какая запись читается лучше?

Деятельность

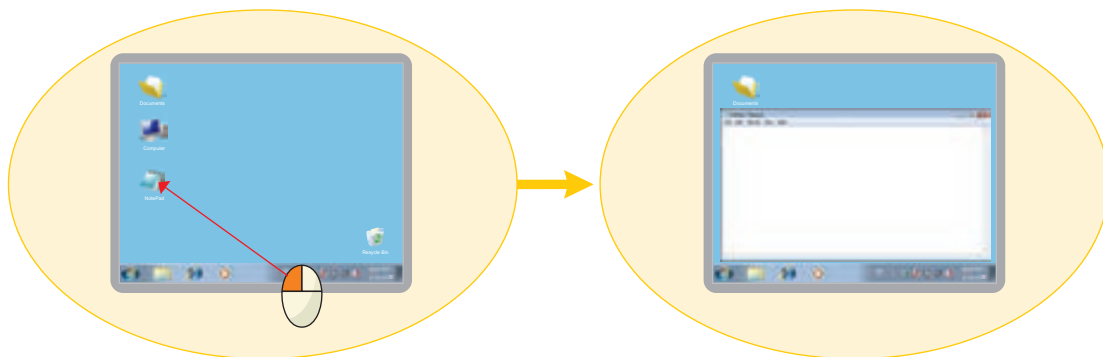
- 1 Найдите на клавиатуре буквы из слов АЗЕРБАЙДЖАН, РЕКА КУРА.



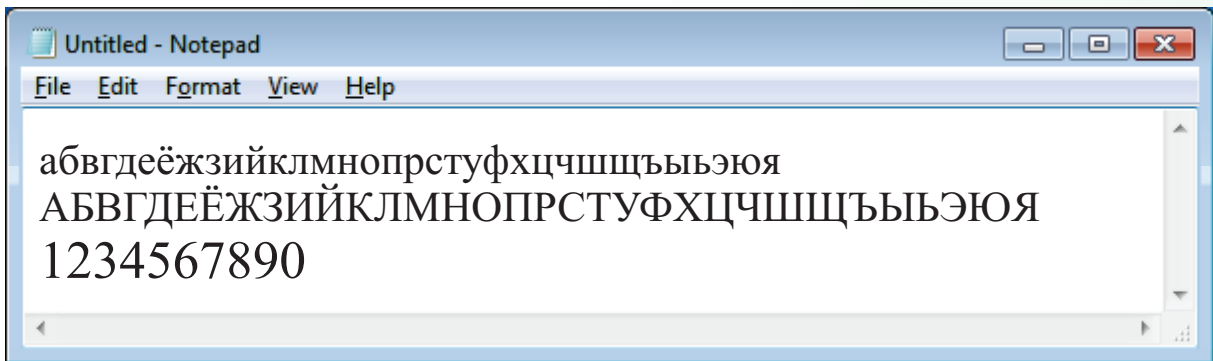
- 2 Внимательно рассмотрите значки на рабочем столе. Найдите значок  **NotePad**.

Установите указатель мыши на нём и щелкните два раза по значку левой кнопкой, чтобы запустить программу.

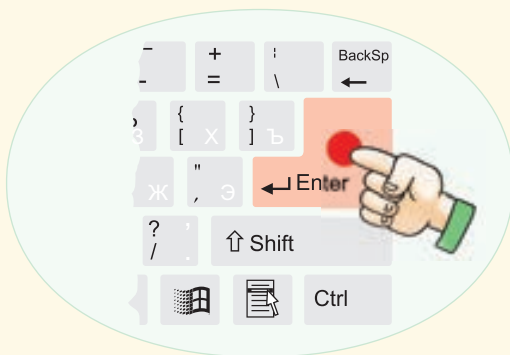
Программа NotePad (ноутпэд) – это **текстовый редактор**.



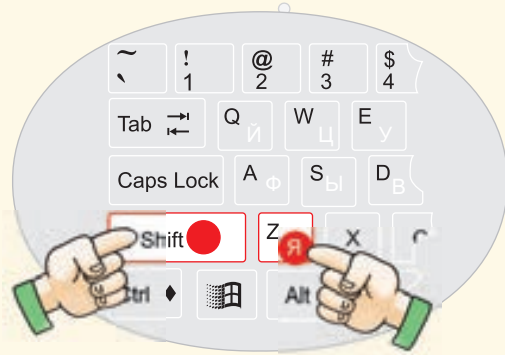
3 Наберите буквы и цифры в следующей последовательности.



Кнопка ENTER
используется для
перехода на **новую
строку**.



Чтобы написать **заглавную**
букву, необходимо вместе
с кнопкой буквы нажать
кнопку **⇧ Shift**.



Задача





1 Наберите на компьютере словосочетания.

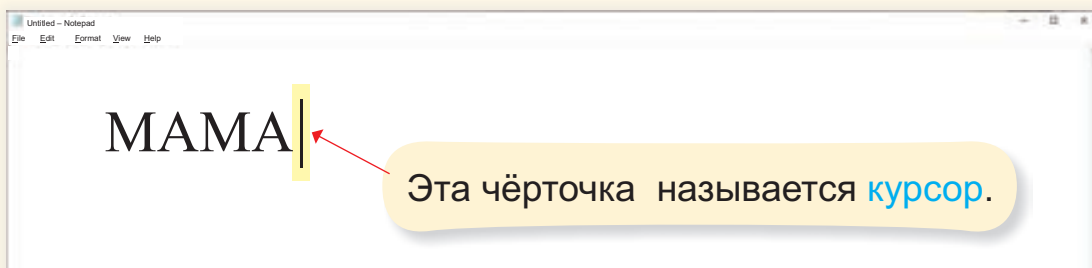
Моя школа
Кабинет информатики
Окно программы



Клавиша для пробела между буквами и словами.

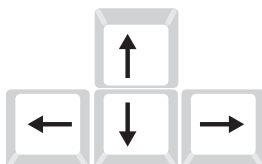
Клавиша для того, чтобы поставить **точку** в конце предложения.

- ! Чтобы поставить восклицательный знак, клавиши  и  нажимаются вместе.
- ? Чтобы поставить вопросительный знак, клавиши  и  нажимаются вместе.



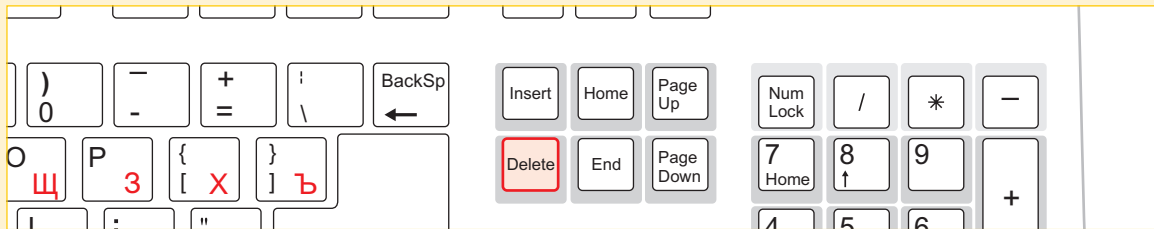
Задача

- 2 Напишите что-нибудь в текстовом редакторе и при помощи этих клавиш переместите курсор направо, налево, вверх, вниз.



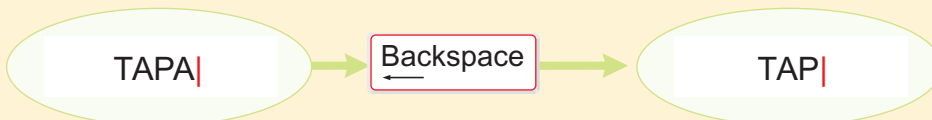


- Что общего в действиях детей и в чём отличие?
- Как вы исправляете ошибки в тетради?

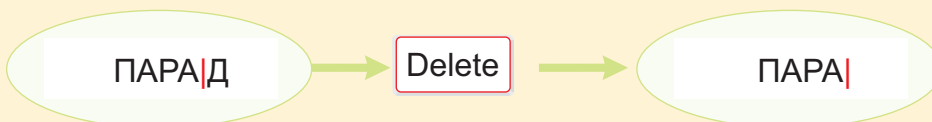


Чтобы удалить символ в тексте, используют клавишу **Backspace** или **Delete**.

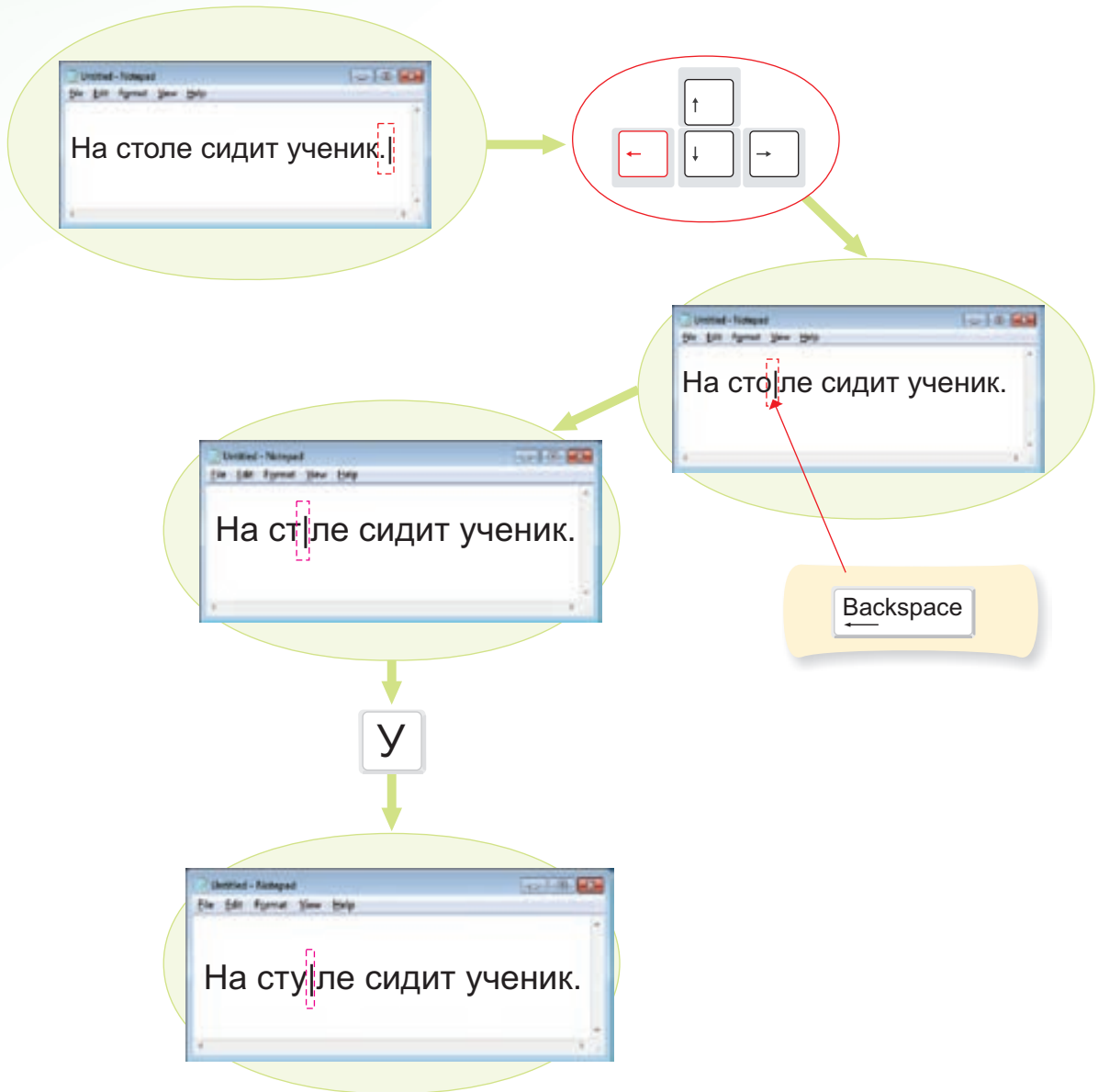
При нажатии клавиши **Backspace** (бэкспейз) удаляется символ слева от курсора



При нажатии клавиши **Delete** (дэлит) удаляется символ справа от курсора.



На столе сидит ученик. В чём ошибка? Выполните последовательно указанные действия и исправьте слово.



Задача

Наберите на компьютере следующую информацию о себе.

- Имя, фамилия
- В каком классе учитесь
- Место рождения и возраст
- Члены семьи

24

ВЫЧИСЛЯЮ НА КОМПЬЮТЕРЕ



$9+12=?$

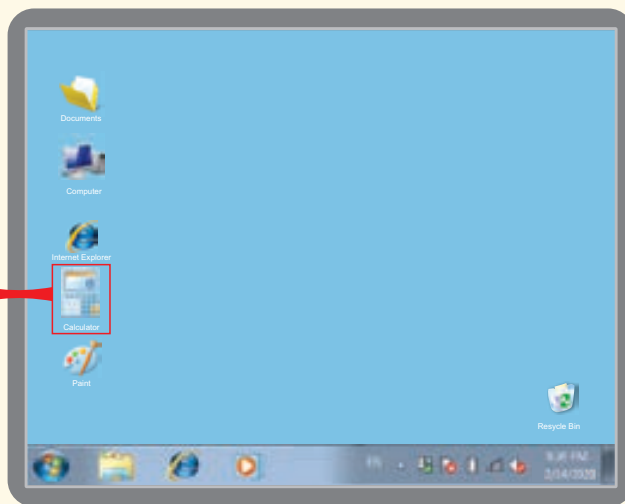
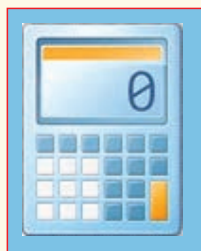


- Что делают эти ребята?
- Почему мальчик решил больше примеров, чем девочка?



Компьютерная программа **Calculator (Калькулятор)** напоминает обычный калькулятор. В этой программе можно выполнять простые вычисления.

Значок программы Calculator



Вычисления на калькуляторе производятся в порядке записи примера:

1-е число

Действие

2-е число

Равно

3-е число

5

+

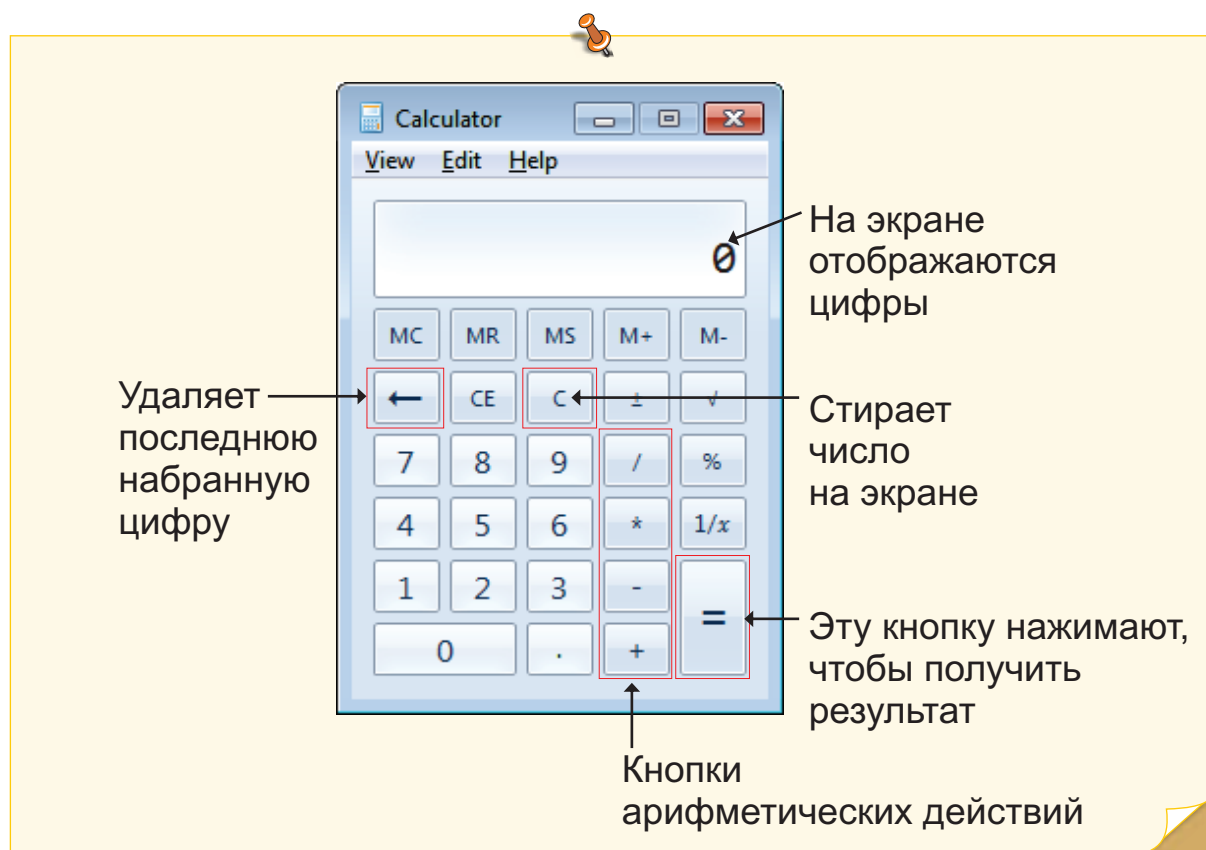
3

=

8

Сложите при помощи программы **Calculator** цифры 8 и 6:

- 1 Запустите программу **Calculator**.
- 2 Щёлкните по кнопке **8**.
- 3 Щёлкните по кнопке **+**.
- 4 Щёлкните по кнопке **6**.
- 5 Щёлкните по кнопке **=**.
- 6 Проверьте результат.



Задания

Вычислите примеры, используя программу **Calculator**.

$$17 + 3 =$$

$$5 + 12 =$$

$$19 - 7 =$$

$$17 - 6 =$$

ПРОВЕРИМ СЕБЯ

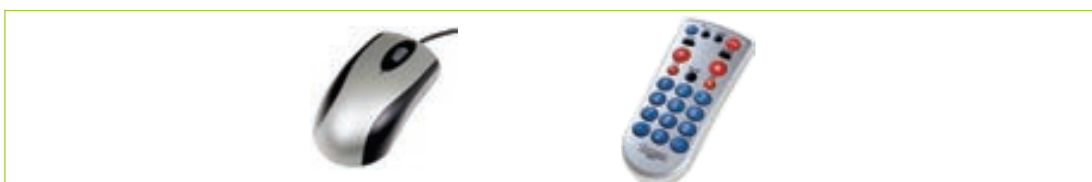
1. Что является частью компьютера?



2. Какое из этих устройств является монитором?



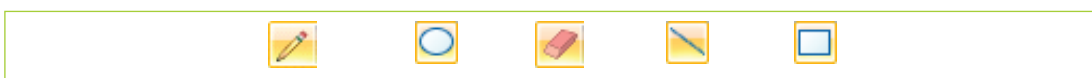
3. Что общего у этих предметов?



4. Эти знаки можно увидеть в компьютерном классе. Как вы их понимаете?



5. Каким инструментом в графическом редакторе рисуют линию?



6. Какую клавишу вместе с буквой необходимо нажать, чтобы написать заглавную букву?



ТЕРМИНЫ

Графический редактор — программа для создания рисунков на компьютере. Есть много графических редакторов, один из них — программа Paint.

Информация — новости, сведения, знания. Человек получает информацию при помощи органов чувств.

Источник информации — место, откуда получена информация. Любое событие, предмет могут быть источником информации.

Значок — маленький рисунок на рабочем столе. Каждое устройство, каждая программа компьютера имеют свой значок.

Калькулятор — устройство для вычисления. На компьютере имеется программа Calculator, похожая на обычный калькулятор.

Клавиатура — одно из основных устройств компьютера. При помощи клавиатуры тексты вводятся в компьютер.

Компьютер — электронное устройство, работающее с информацией.

Курсор — вертикальная чёрточка в текстовом редакторе, показывающая место ввода символа.

Монитор — одно из основных устройств компьютера. Рисунки и тексты отражаются на экране монитора.

Мышь — одно из основных устройств компьютера. При помощи мыши компьютер получает разные команды.

Рабочий стол — изображение на экране монитора. Когда компьютер готов к работе на экране открывается рабочий стол.

Системный блок — одно из основных устройств компьютера. Многие устройства, в том числе память и процессор, находятся в системном блоке.

Средство информации — средство, используемое для передачи информации, — телефон, телевизор, радио, газета, книга и т.д.

Текстовый редактор — программа на компьютере для работы с текстами. Простой текстовый редактор — программа NotePad.

Указатель мыши — маленькая стрелка, которая показывает на экране монитора движение мыши. Указатель может принять и другой вид, например форму кисти руки.

BURAXILIŞ MƏLUMATI

İNFORMATİKA – 1
Ümumtəhsil məktəblərinin 1-ci sinfi üçün
İnformatika fənni üzrə
DƏRSLİK
Rus dilində

Tərtibçi heyət:

Müəlliflər	Ramin Əli Nazim oğlu Mahmudzadə İsmayıl Calal oğlu Sadıqov Naidə Rizvan qızı İsayeva
Tərcüməçi	Naidə İsayeva
Bədii redaktor	Taleh Məlikov
Texniki redaktor	Zeynal İsayev
Dizayner	Taleh Məlikov
Rəssamlar	Məzahir Hüseynov, Elmir Məmmədov
Korrektor	Olqa Kotova

© Azərbaycan Respublikası Təhsil Nazirliyi (qrif nömrəsi: 2020-013)

Müəlliflik hüquqları qorunur. Xüsusi icazə olmadan bu nəşri və yaxud onun hər hansı hissəsini yenidən çap etdirmək, surətini çıxarmaq, elektron informasiya vasitələri ilə yaymaq qanuna ziddir.

Hesab-nəşriyyat həcmi: 7,8. Fiziki həcmi: 9 çap vərəqi.
Formatı: 57×82¹/₈. Kəsimdən sonrakı ölçüsü: 195×275. Səhifə sayı: 72.
Şriftin adı və ölçüsü: Arial qarnituru 16 pt. Ofset kağızı. Ofset çapı.
Sifariş __ . Tiraj 17576. Pulsuz. Bakı – 2020.

Əlyazmanın yığıma verildiyi və çapa imzalandığı tarix: 08.06.2020

Nəşriyyat:
“Bakı” nəşriyyatı
(Bakı, H.Seyidbəyli küç., 30)

Çap məhsulunu istehsal edən:
Çaşıoğlu Elm-İstehsalat MMC
(Bakı, M.Müşfiq küç., 2A)

Pulsuz