

# ИНФОРМАТИКА

1



ЛАКУ 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!

LAYIH



**ГЕЙДАР АЛИЕВ**  
**ОБЩЕНАЦИОНАЛЬНЫЙ ЛИДЕР**  
**АЗЕРБАЙДЖАНСКОГО НАРОДА**

**LAVIN**

**LAYIH**



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](mailto:bn@bakineshr.az) и [derslik@edu.gov.az](mailto:derslik@edu.gov.az)

Заранее благодарим за сотрудничество!

В

А

К

І



Н

Ə

Ş

Р

**LAUİH**

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1

## 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

### 2

## 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

**ЛАУІН**



## 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 |

ЛАУІІН

## 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 тебе применить полученные знания.



Образец выполнения заданий будет полезен тебе.



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

1

## ОПИСАНИЕ И СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ



**LAYIИ**

# ПРИЗНАКИ ПРЕДМЕТА



1

## ЦВЕТ И ФОРМА ПРЕДМЕТА

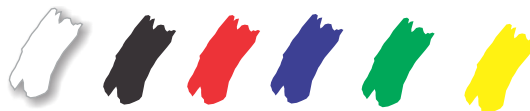


- Какие предметы находятся на столе?
- Цвет каких предметов тебе знаком?



### Деятельность

Назови предметы в классе,  
имеющие данные цвета.



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



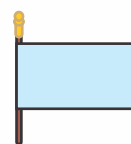
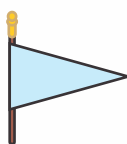
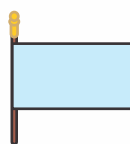
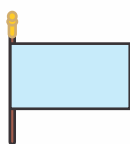
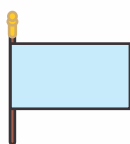
ЛАУІІН

## Задания

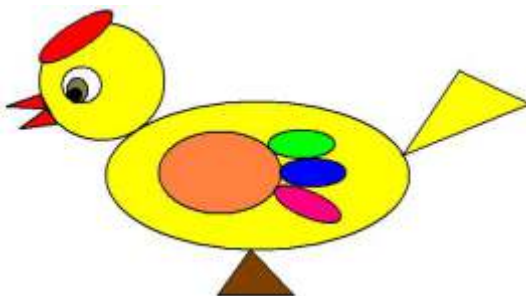
- 1 Укажи предметы одинакового цвета.



- 2 Какой флажок отличается от остальных?



- 3 Из каких фигур составлена эта картинка?



- 4 Найди 5 различий между картинками.



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



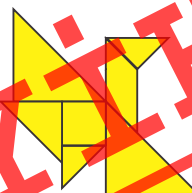
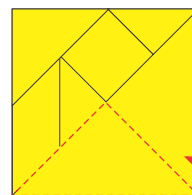
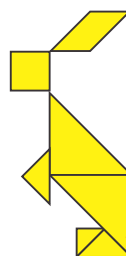
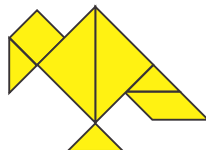
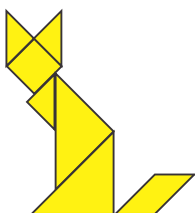
## СОСТАВ И ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТА



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



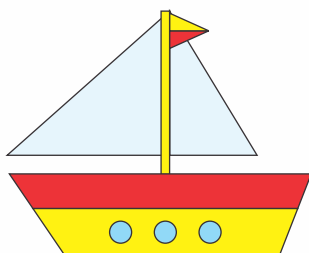
Собери из частей танграма фигурки животных.



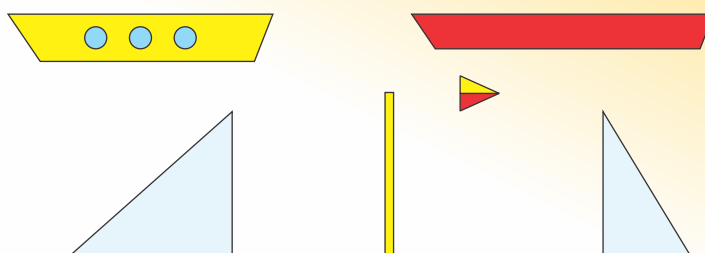
ТАУН



Кораблик



Части кораблика



Каждому живому и неживому существу присущи определённые действия.

## Что делает кошка?



Прыгает



Кушает



Спит

## Что делают с мячом?



Накачивают  
воздухом



Играют в  
волейбол



Играют в  
футбол

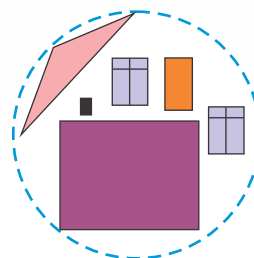
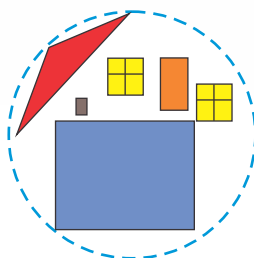
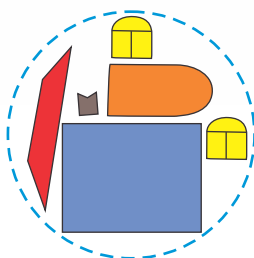
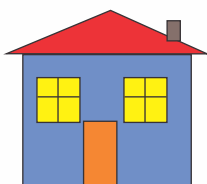
## Зага́ния

- 1 Назови несколько действий животных, нарисованных на картинке.



.....

- 2 В каком кругу правильно показаны части дома?



.....

- 3 Найди 4 различия между картинками.



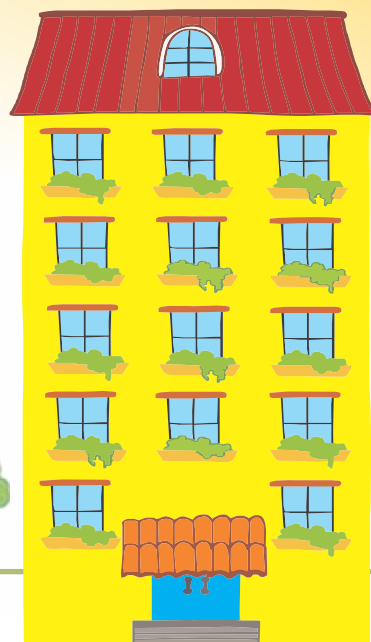
Скажи товарищу по парте название какого-нибудь предмета. Затем вместе с частями этого предмета перечисли части каких-либо других предметов. Товарищ должен определить части названного предмета. Продолжите игру, поменявшись ролями.



# 3

## 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

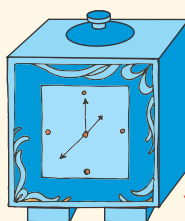
Загадай один предмет, находящийся в классе, и опиши его товарищу. Он должен угадать, о каком предмете идёт речь.



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



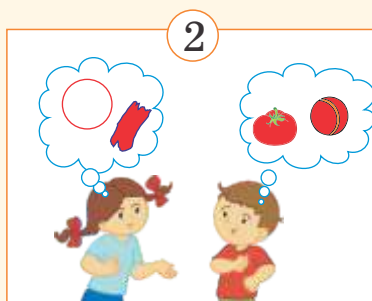
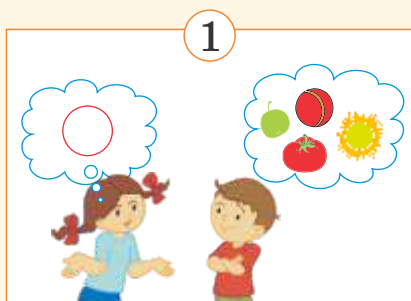
красного цвета,  
имеет круглую  
форму



синего цвета,  
имеет квадратную  
форму

ЛАЙН

Чтобы определить предмет, надо указать его признаки.



## Задания

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



.....

2 Какие признаки этих предметов схожи с признаками солнца?



.....

3 Чем похожи и чем отличаются стоящие рядом фигуры?



Выбери в учебнике какой-нибудь рисунок предмета. Поочерёдно с товарищем перечисли признаки этого предмета. Выигрывает тот, кто назовёт очередной признак предмета последним.

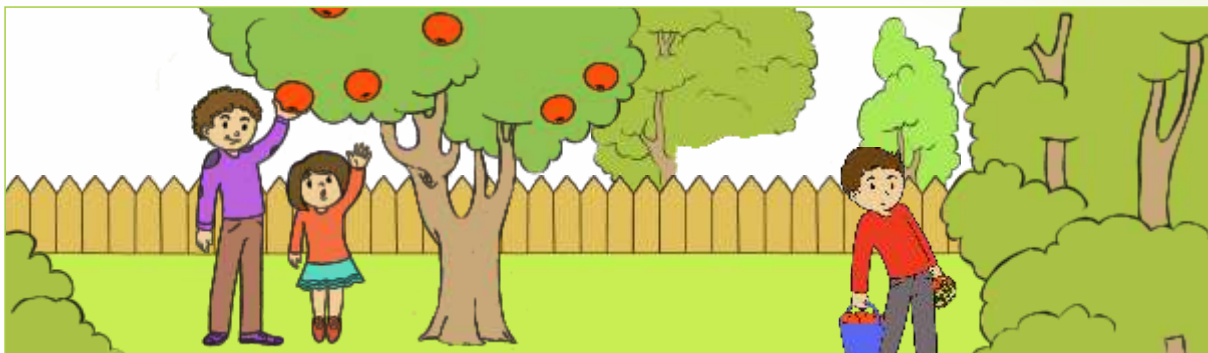
ЛАЙН

## ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ ПРЕДМЕТАМИ



4

### СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ



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



#### Деятельность

Сравни предметы, лежащие на твоей парте. Определи, какой из них длинный, короткий, большой, маленький, тяжёлый, лёгкий.



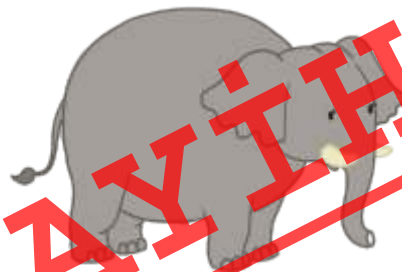
Мышка **меньше** слона



Слон **больше** мышки

#### Пример

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



**ЛАУТН**

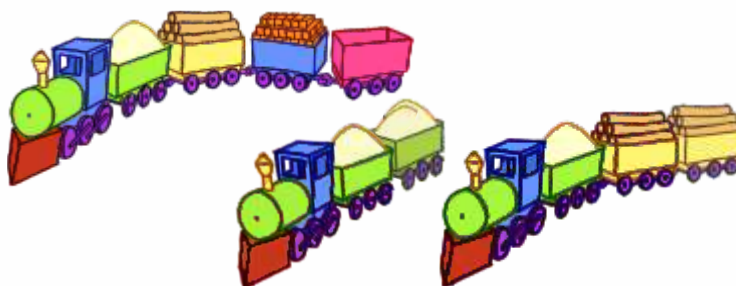
Сравни себя и товарища по парте:

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

Определите, в чём вы схожи и чем различаетесь.

## Задания

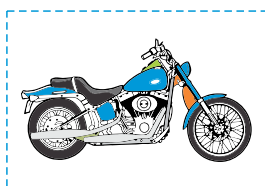
- 1** Покажи самый длинный поезд. Какой поезд самый короткий?



- 2** Какую лестницу надо использовать, чтобы собрать все яблоки?



- 3** Транспортные средства показаны на рисунке в порядке увеличения их веса. Укажи место мотоцикла в этом ряду.

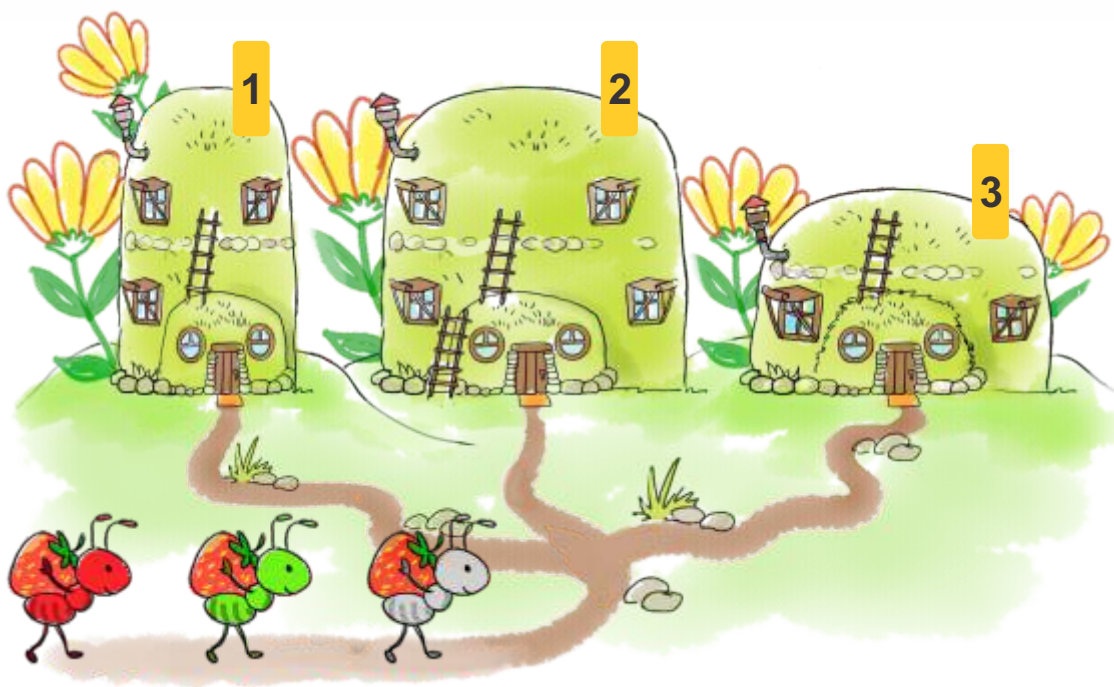




- 4 Наргиз выше Лейлы, а Лейла выше Сабины. Кто выше всех?



- 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?



Назови другу какой-нибудь предмет. А он пусть назовёт предмет, тяжелее твоего. Ты, в свою очередь, должен назвать предмет ещё тяжелее, чем тот, который назвал он. Тот из вас, кто не сможет назвать следующий предмет, — проигрывает.

ЛАЙН

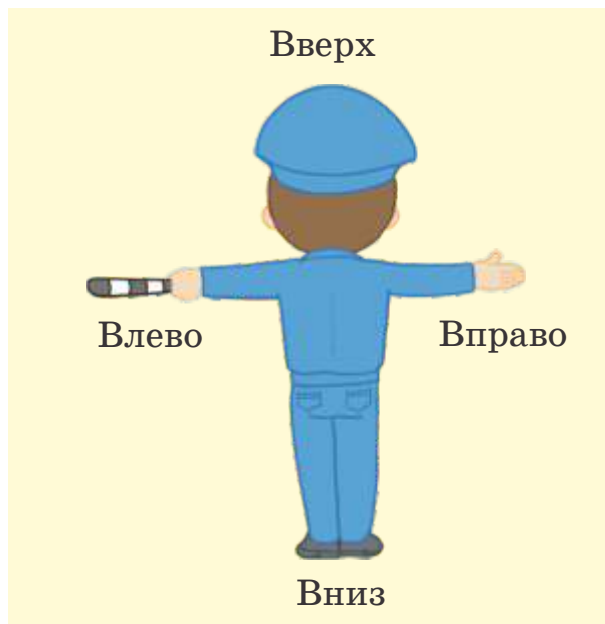


5

ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПРАВО, ВЛЕВО



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



ІАУІН



## Деятельность

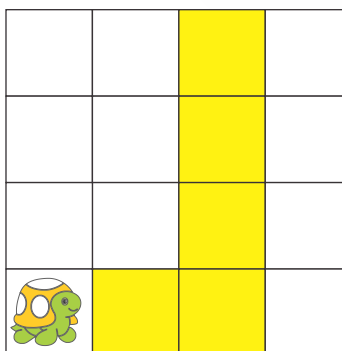
- Кто в классе сидит справа и слева от тебя?
- Кто сидит перед тобой и за тобой?
- Перечисли предметы, которые находятся вверху и внизу классной комнаты.

## Пример

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

Это можно показать так:

→2 ↑3

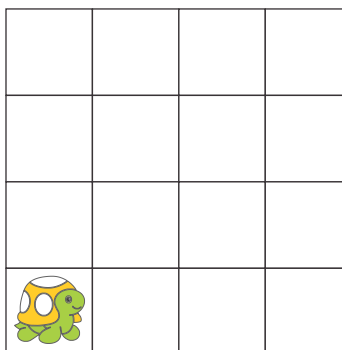


## Задания

- 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. Найди предмет жёлтого цвета и прямоугольной формы.



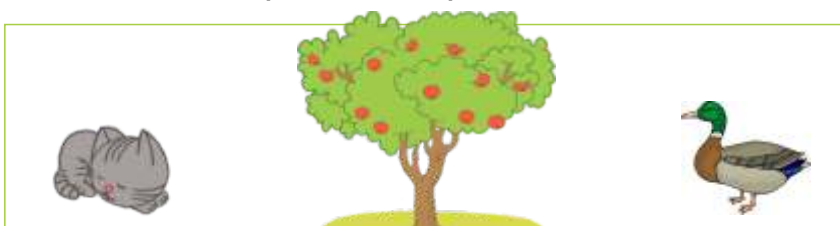
2. Какая фигура должна быть следующей?



3. Чем один предмет отличается от другого?



4. Кто находится справа от дерева?



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



7. Какой предмет лишний?



2

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ  
СОБЫТИЙ И ДЕЙСТВИЙ



**ЛАҮІН**

# ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ



6

ВНАЧАЛЕ – ПОТОМ



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



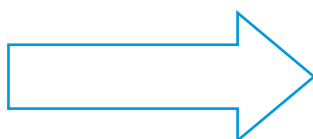
Измени что-нибудь на парте. Сравни положение предметов вначале и потом.

**Пример**

что было **ВНАЧАЛЕ**



МУКА



что стало **ПОТОМ**



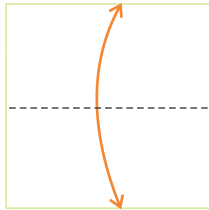
ХЛЕБ

**ЛАЙН**

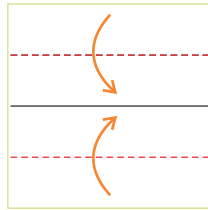


## Деятельность

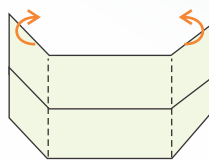
Сделай из бумаги кошелёк.



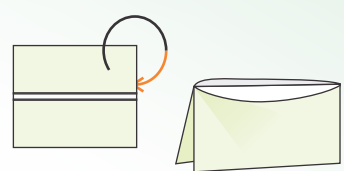
1



2



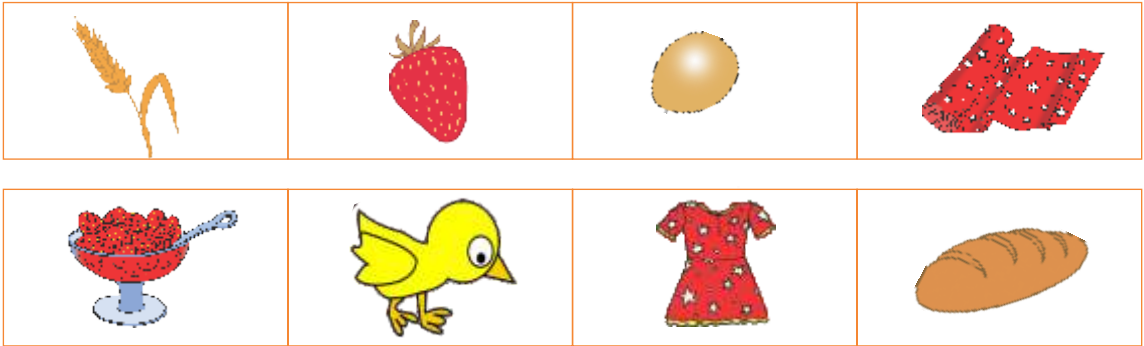
3



4

## Задания

1 Что было вначале, а что – потом?



2 Из какой буквы  
можно получить  
букву **В**?

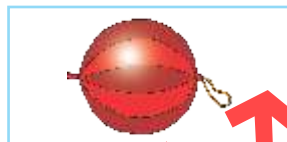
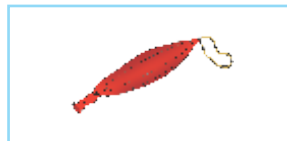


3 Какие действия произошли с предметами?

ВНАЧАЛЕ



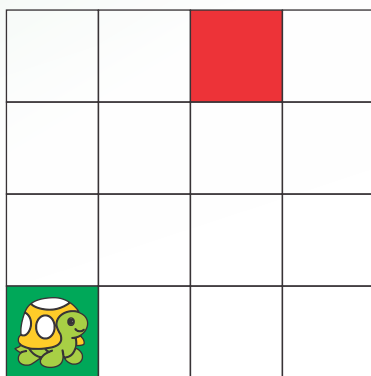
ПОТОМ



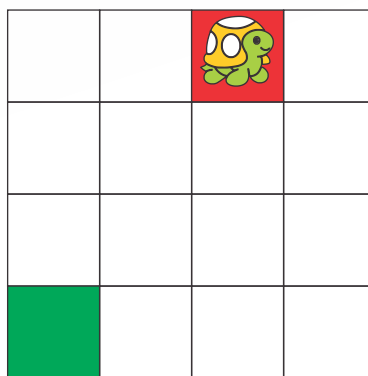
ЛАУІІІ

- 4 Черепашка должна дойти от зелёной клетки до красной клетки. Укажи 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



Посмотри внимательно на своих друзей, а потом зажмурь глаза. Пусть некоторые из них произведут какие-то изменения. Например, кто-то наденет шапку, кто-то поменяет место. Теперь открой глаза и определи, что изменилось.



## 7

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ



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



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



**ТАУІН**



Каждую сказку можно представить как последовательность простых событий.

## Пример

Сказку “Колобок” можно рассказать в таком порядке:



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



- 2 Расскажи по порядку события, которые произошли.



- 3 В какой последовательности произошли события?



1



2



3



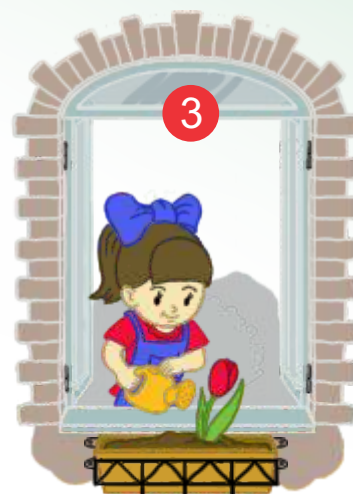
4

ЛАЙТ



## 8

## ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

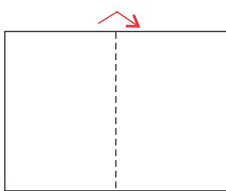


- Назови по порядку действия девочки.
- Можно ли поменять местами первый и третий рисунки?

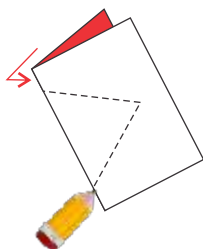


## Деятельность

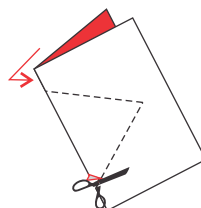
Выполняя действия по порядку, вырежи фигуру из бумаги.



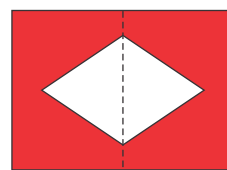
1. Сложи лист пополам.



2. Проведи контур на поверхности.



3. Вырежь треугольник.



4. Разверни лист.



Чтобы осуществить любое дело, действия надо выполнять в определённом порядке.

**ЛАУІІІ**

## 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.

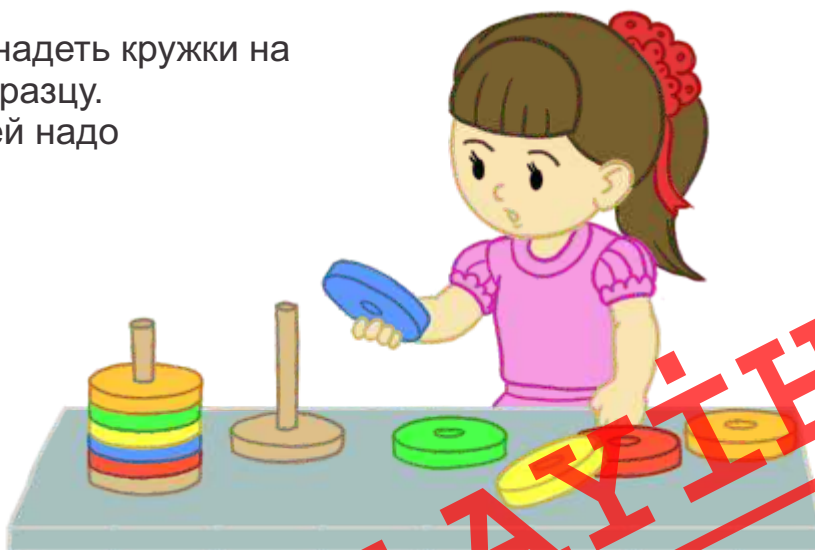
## Задания

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



.....

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



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

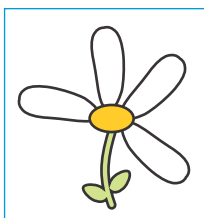


- 4 Как детям достать волан с дерева?

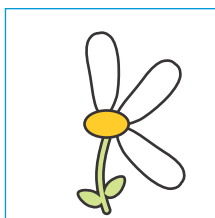


- 5 Определи порядок действий для каждого случая:

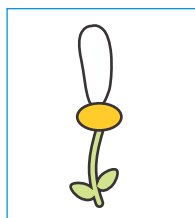
- Художник рисует цветок;
- Девочка отрывает лепестки цветка по одному.



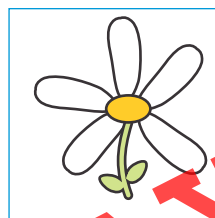
1



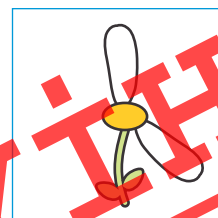
2



3



4



5

ЛАЙТ

## ЛОГИКА



9

### ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ ПРИЗНАКИ



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



Необходимо сложить в мешок красные игрушки.

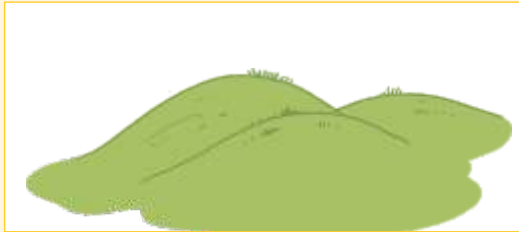
- Назови игрушки, которые попадут в мешок.
- Какие игрушки останутся вне мешка? Как их можно назвать?



**ЛАЙТ**



Гора высокая.



Холм низкий.  
Холм **не** высокий.

## Задания

- 1 Найди на рисунках предметы с противоположными признаками.



.....

- 2 Какие слова можно вписать вместо точек?



Лимон не ... .



Стакан не ... .



Бата не ... .

**ЛАЙІН**



**3** Вставь подходящие слова вместо точек и прочитай предложения.



Собака ... .



Собака не ... .



Погода ... .



Погода не ... .

.....

**4** Найди предмет: не жёлтый, не круглый, не съедобный.



Назови 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

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

**ЛАЖЬ**



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

## Пример



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

ШАР КВАДРАТНЫЙ.  
ШАР **НЕ** КВАДРАТНЫЙ.

## Задания

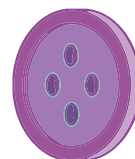
- 1 Определи, какие подписи под картинками истинны, а какие – ложны.



ЖЁЛТЫЙ ЦЫПЛЁНОК



СИНЯЯ МАШИНА



КРУГЛЫЙ СТОЛ

.....

- 2 Рассмотрй рисунок. Исправь ложные высказывания так, чтобы они стали истинными.

У одной из девочек кофточка  
красного цвета.

Мальчик катается на санках.

Зима.



На рисунке трое ребят.

**ЛАЙН**

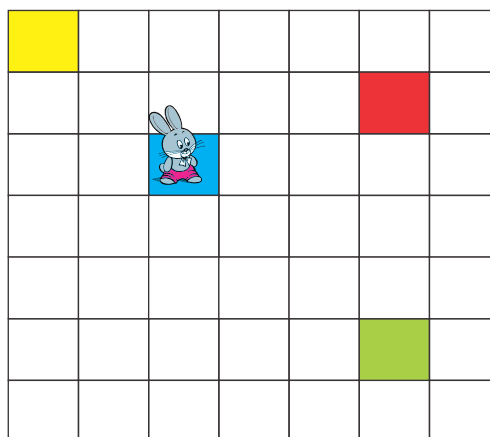


- 3 Сколько путей ведут от дома Алпая до школы?  
По каким из них можно пройти к школе?



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

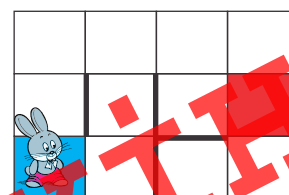
- Чтобы дойти до красной клетки, зайчик должен пройти одну клетку вверх и три клетки направо.
- Чтобы дойти до жёлтой клетки, зайчик должен пройти три клетки налево и одну клетку вверх.
- Чтобы дойти до зелёной клетки, зайчик должен пройти три клетки вниз и три клетки направо.



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

↑2 →3 ↓1

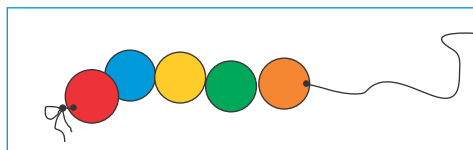
По какому ещё пути он может дойти до красной клетки?  
Укажи все возможные пути.



**ЛАЙКА**

## ПРОВЕРИМ СЕБЯ

1. В какой последовательности бусинки собраны на нить?



2. Расскажи в правильном порядке события на картинке.



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

4. Какая из фигур должна быть в пустой рамке?



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



СИНИЙ ПОМИДОР



КРАСНОЕ ЯБЛОКО

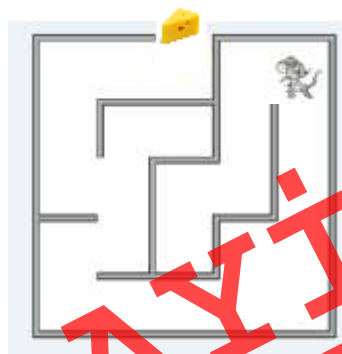


ЗЕЛЁНАЯ КНИГА

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

Волк – домашнее животное.

7. Как мышонку добраться до сыра?



3

ИНФОРМАЦИЯ



ЛАЙІН

# ИНФОРМАЦИЯ



11

## ЧТО ТАКОЕ ИНФОРМАЦИЯ



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



**Информация** – это новости, сведения, знания.

### ИНФОРМАЦИЯ

НОВОСТИ



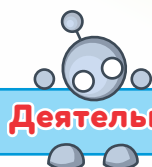
СВЕДЕНИЯ



ЗНАНИЯ



ЛАУРИ



## Деятельность

Сообщи сидящему рядом товарищу сведения, которых он не знает. Потом расскажи ему, откуда ты получил 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?



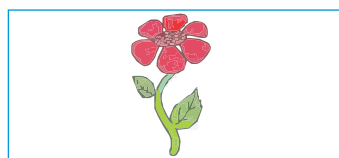
ЛАУІІН



3 Какой рисунок относится к школе?



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



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



Передай другу любую **информацию**. Он должен сказать, 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?



Нарисуй на листе любой предмет. Затем покажи его товарищам. Если они не смогут правильно назвать предмет, опиши его.



В зависимости от назначения информацию можно представлять в различной форме.

Рисунок



Знак



Текст

На тарелке  
три яблока.

Число

3

Таблица

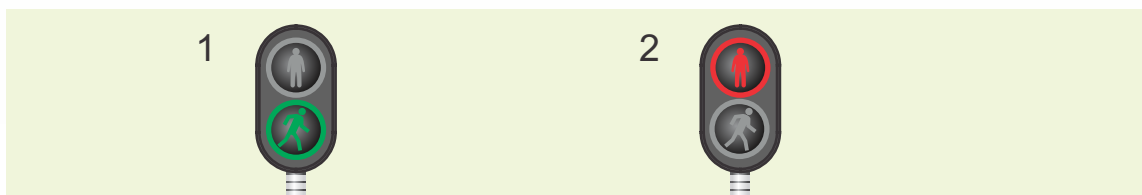
Название фрукта	Количество
Яблоко	3

## Задания

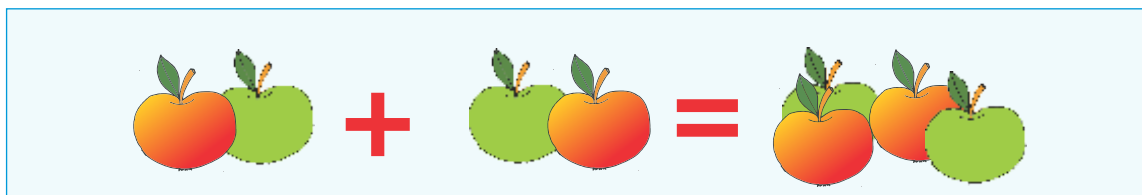
- 1 Какую информацию о детях можно получить, рассматривая эти картинки?



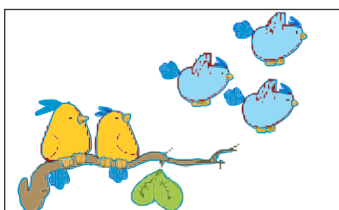
- 2 Какую информацию дают эти знаки?



- 3 Как показать эту информацию при помощи чисел?



- 4 Какое представление информации для тебя более понятно?



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

$$5 - 3 = 2$$

Было

|||||

Улетело

|||

Осталось

||

ЛАУІІН





# 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 могут 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 вслушайся в звуки вокруг. Что ты слышишь?  
Определи источники этих звуков.

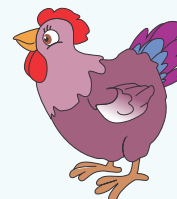
**ЛАЙН**

## 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?



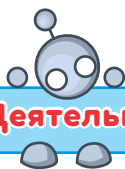
- 3 Что может быть источником приятного запаха?



Сообщи другу любую **информацию**. Он должен назвать **источник** этой информации. Продолжите игру по очереди.  
Например: **яблоко кислое** – **яблоко**.

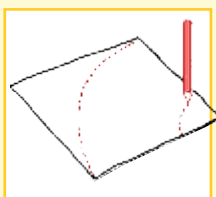


- Для чего пришёл почтальон?
- Чем занимается девочка?
- Откуда дедушка узнаёт новости?

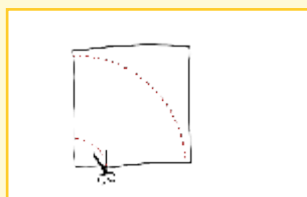


### Деятельность

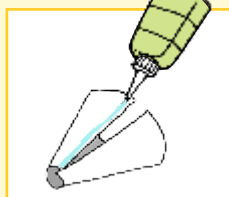
Сделай рупор из бумаги. Сравни, как передаётся звук обычным путём и как – при помощи рупора.



1



2



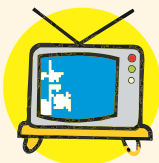
3



**ЛАЙТ**



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.



## Задания

- 1 Как передаётся информация на картинках?

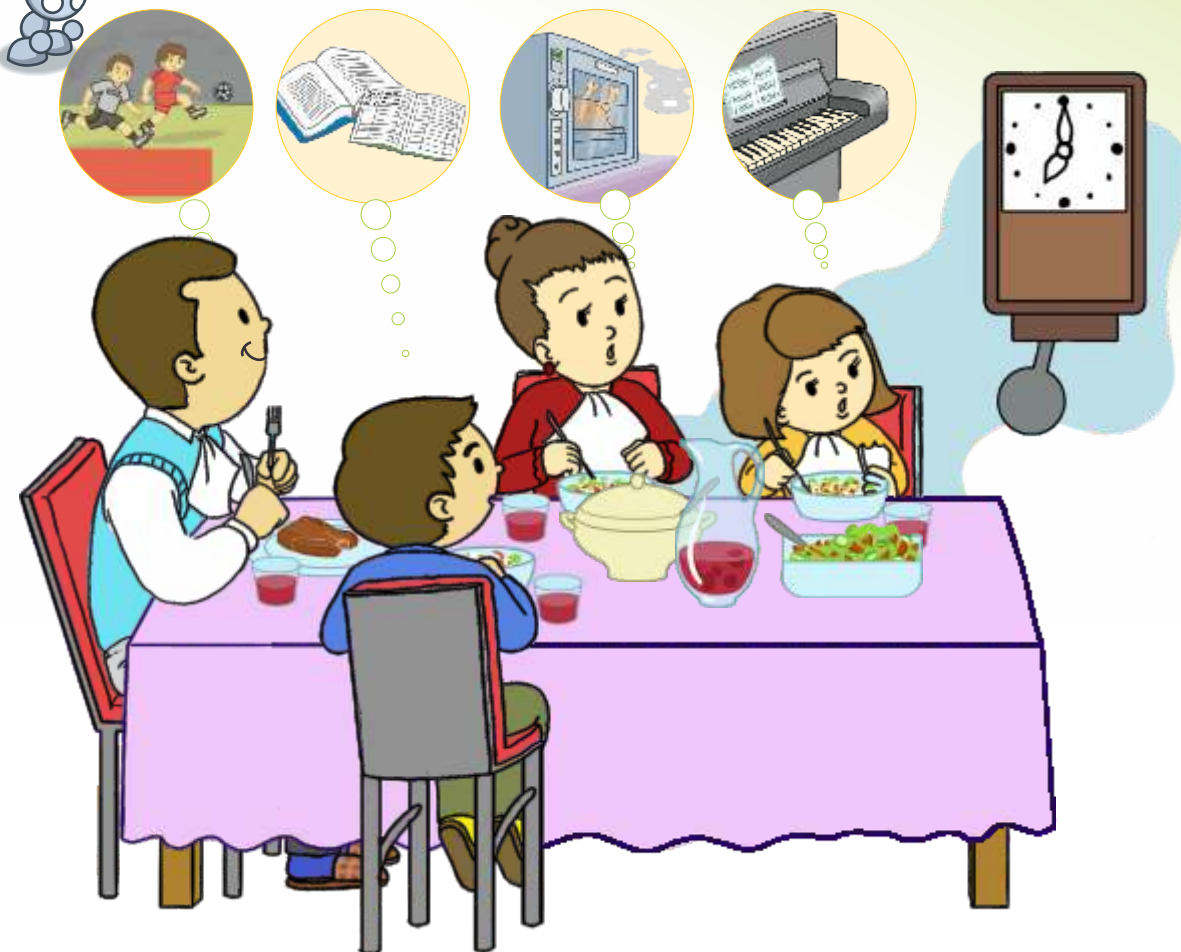


- 2 Какие предметы не являются средствами информации?



**Испорченный телефон.** Встань 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».





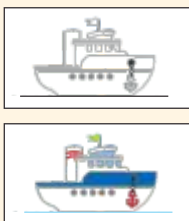
- О чём вспомнила мать, посмотрев на часы?
- О чём позабыли мальчик и девочка?
- Что напомнили отцу часы?



Полученную информацию можно сохранять, изменять или передавать другим.



Информацию  
сохраняем



Информацию  
изменяем



Информацию  
передаём

ЛАЙН

## Деятельность

Запиши на листе номер своего домашнего телефона и обменяйся с товарищем. Когда ты можешь использовать эту информацию?



Полезная информация помогает нам правильно действовать.

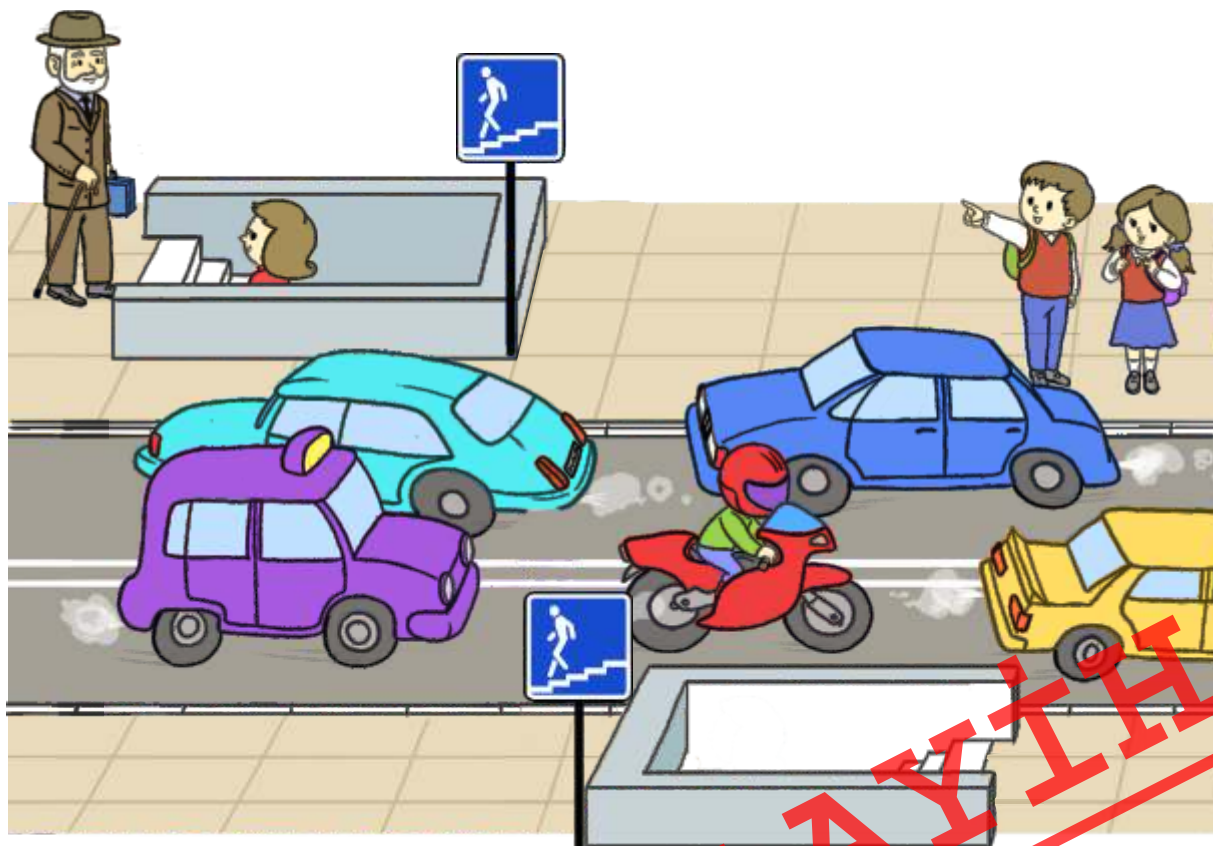
### Пример

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.



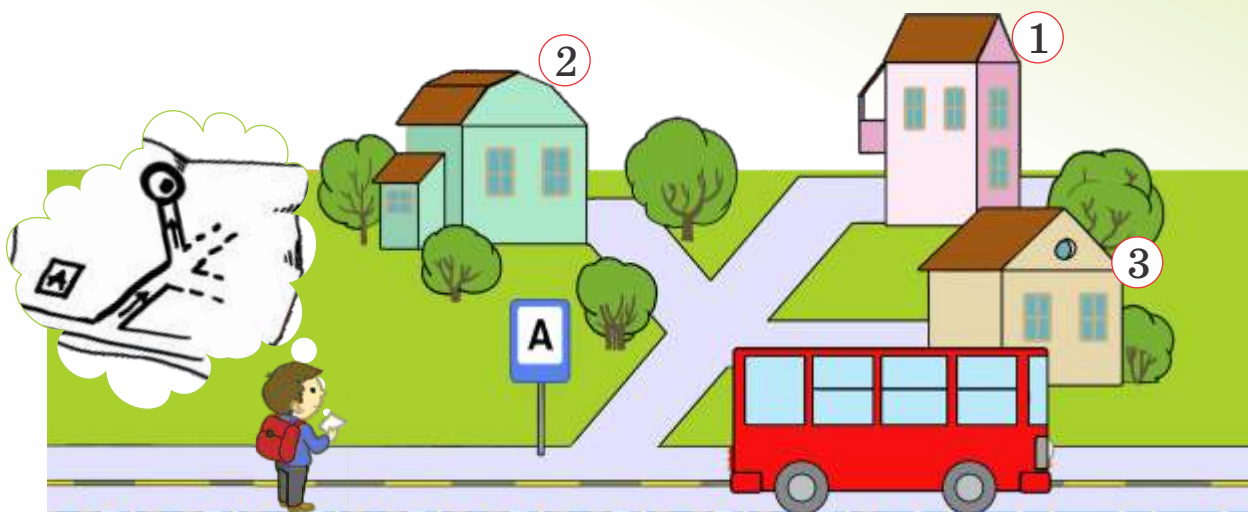
### Задания

- 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 ты знаешь об этом празднике?



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



ЛАУІІІ

## 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



**LAYIH**

# ЗНАКОМСТВО С КОМПЬЮТЕРОМ



16

## ЧТО ТАКОЕ КОМПЬЮТЕР



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

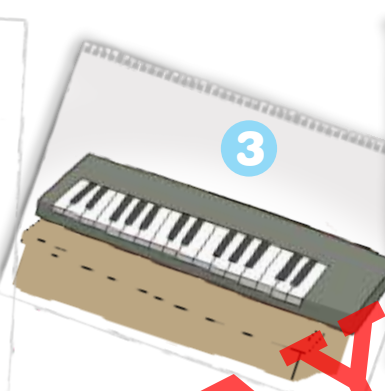


**Компьютер** – это устройство, работающее с информацией.



### Деятельность

На какие части компьютера похожи предметы на рисунках?



**LAUITH**

Компьютер может понадобиться тебе, чтобы:

Рисовать



Набирать текст



Смотреть мультфильмы



Играть



Слушать музыку



Переписываться



## Задания

1 Найди на картинках компьютеры.



2 Чем радио и магнитофон похожи на компьютер?



3 Что общего между современными телефонами и компьютером?

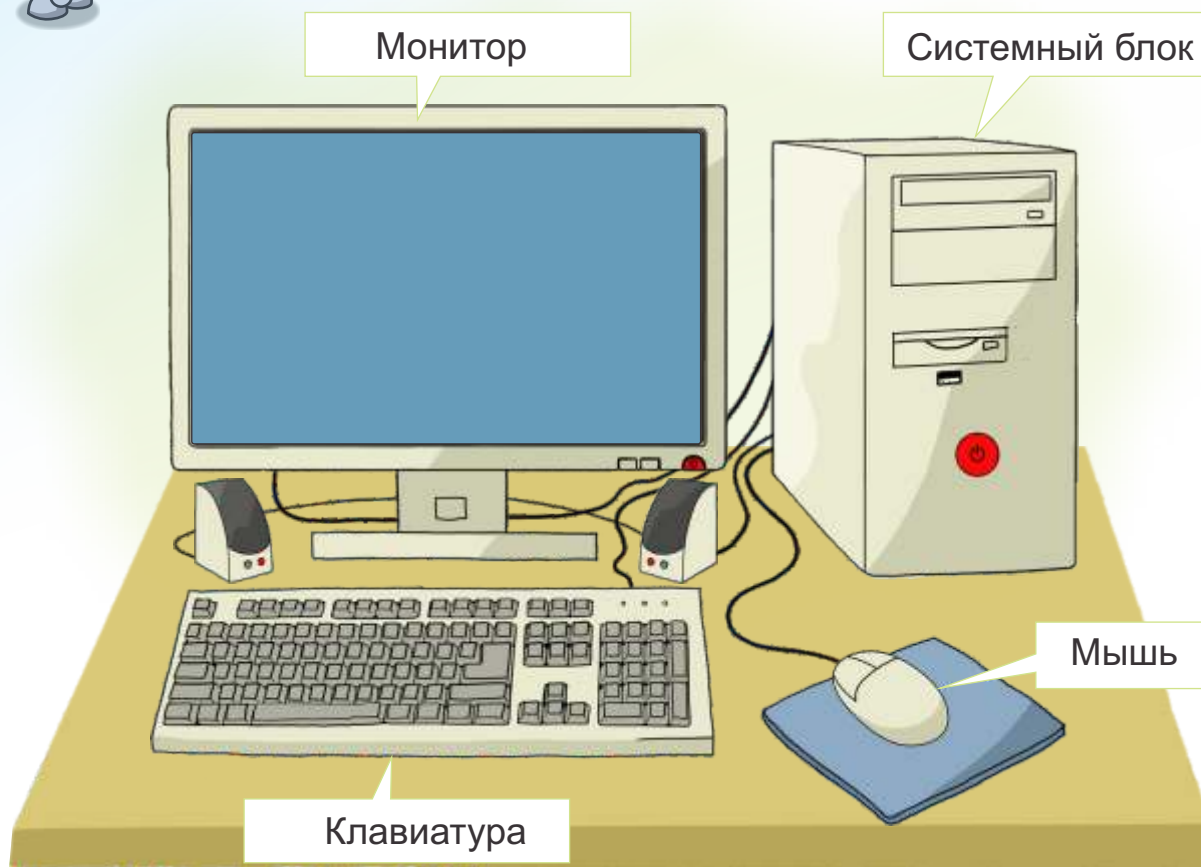


ЛАЙН





## ОСНОВНЫЕ ЧАСТИ КОМПЬЮТЕРА



- Есть ли у тебя 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.



Каких частей компьютера не хватает на каждом из рисунков?



1



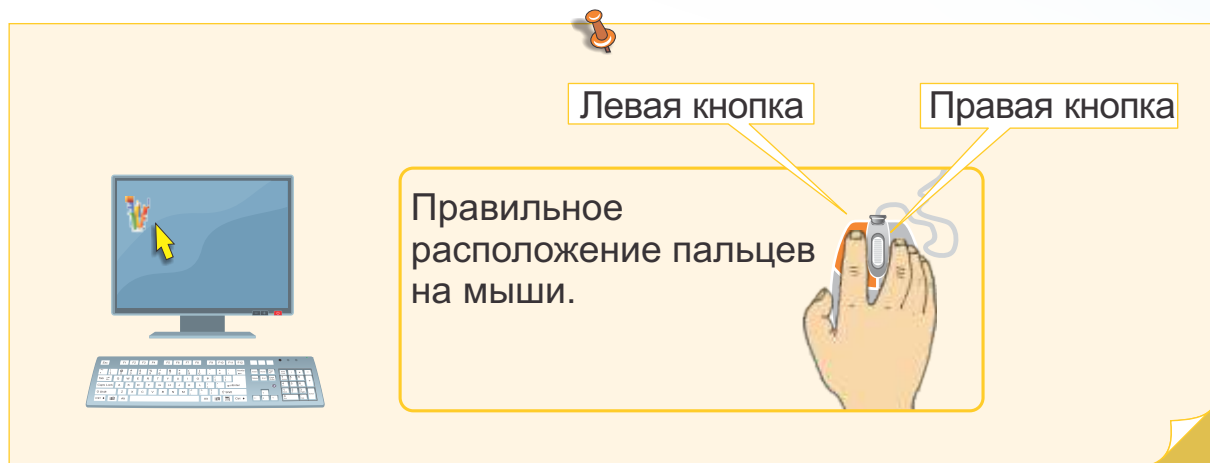
2



3



4



## Задания

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

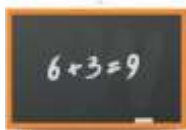
1



2



3



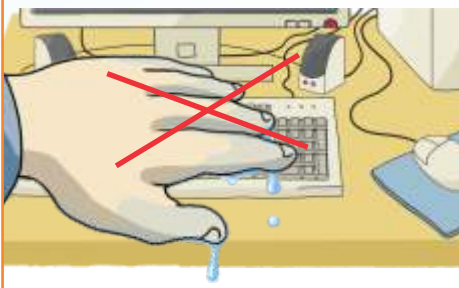
ЛАУІІІ



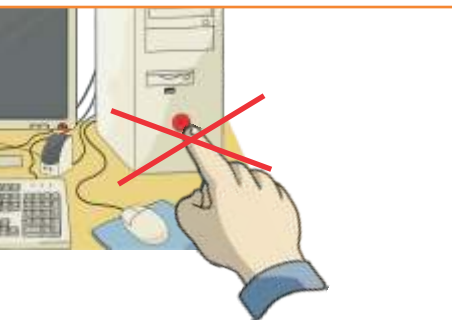
## ПРАВИЛА ПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРОМ

Ознакомься с правилами поведения в компьютерном классе!

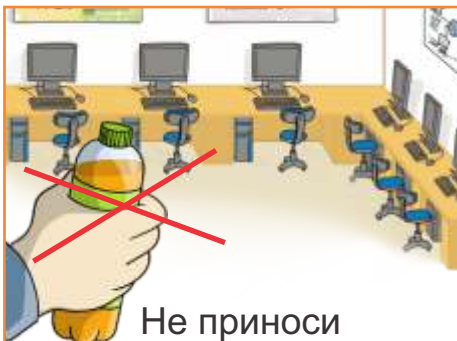
Не работай на компьютере влажными руками!



Не прикасайся к электрическим проводам и устройствам!

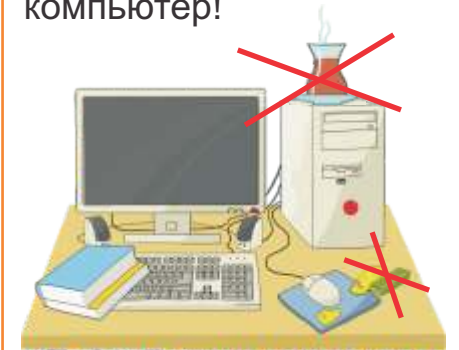


Не включай компьютер без разрешения учителя!



Не приноси лишние предметы в класс!

Не клади предметы на компьютер!



Не касайся пальцами экрана монитора!



Ознакомься с правилами сидения за компьютером!

### Правильная посадка



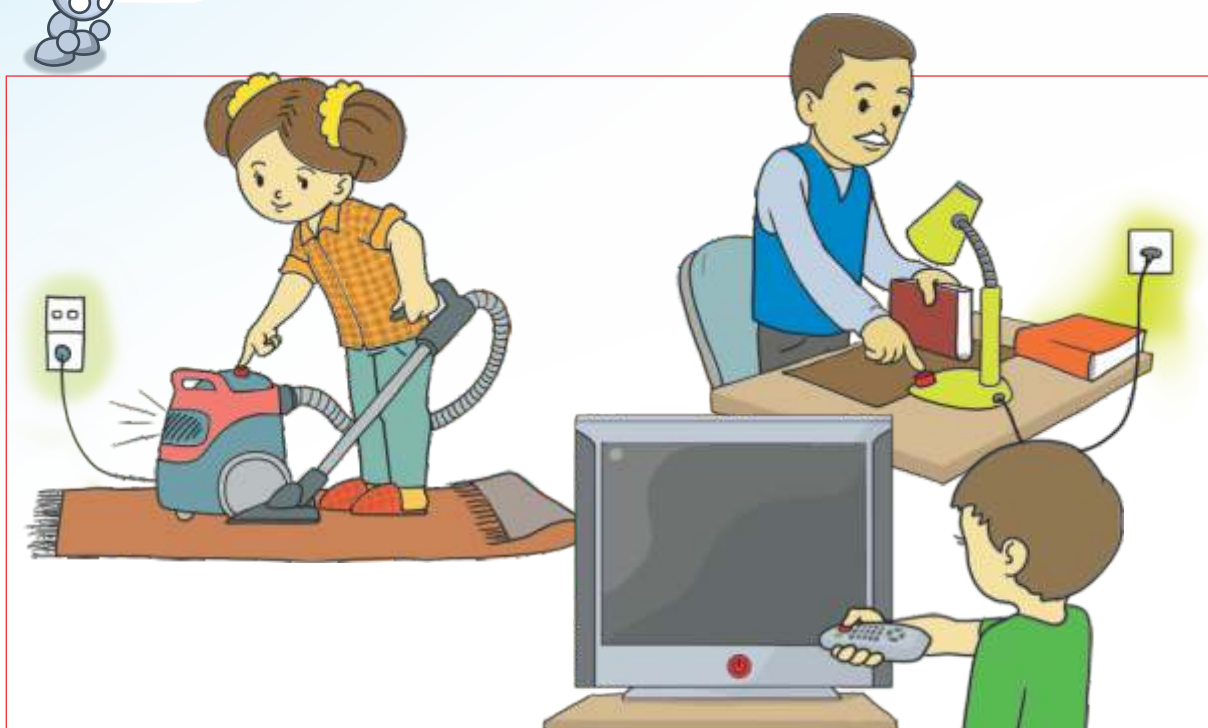
Неправильная посадка может навредить твоему здоровью.



### Задание


Расскажи, как нарушены правила поведения при работе на компьютере.

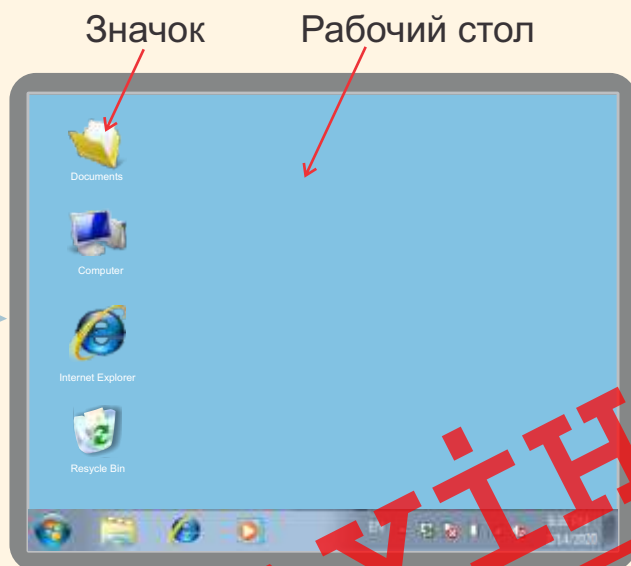




- Какие электрические приборы есть у вас дома и как можно их включить?



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

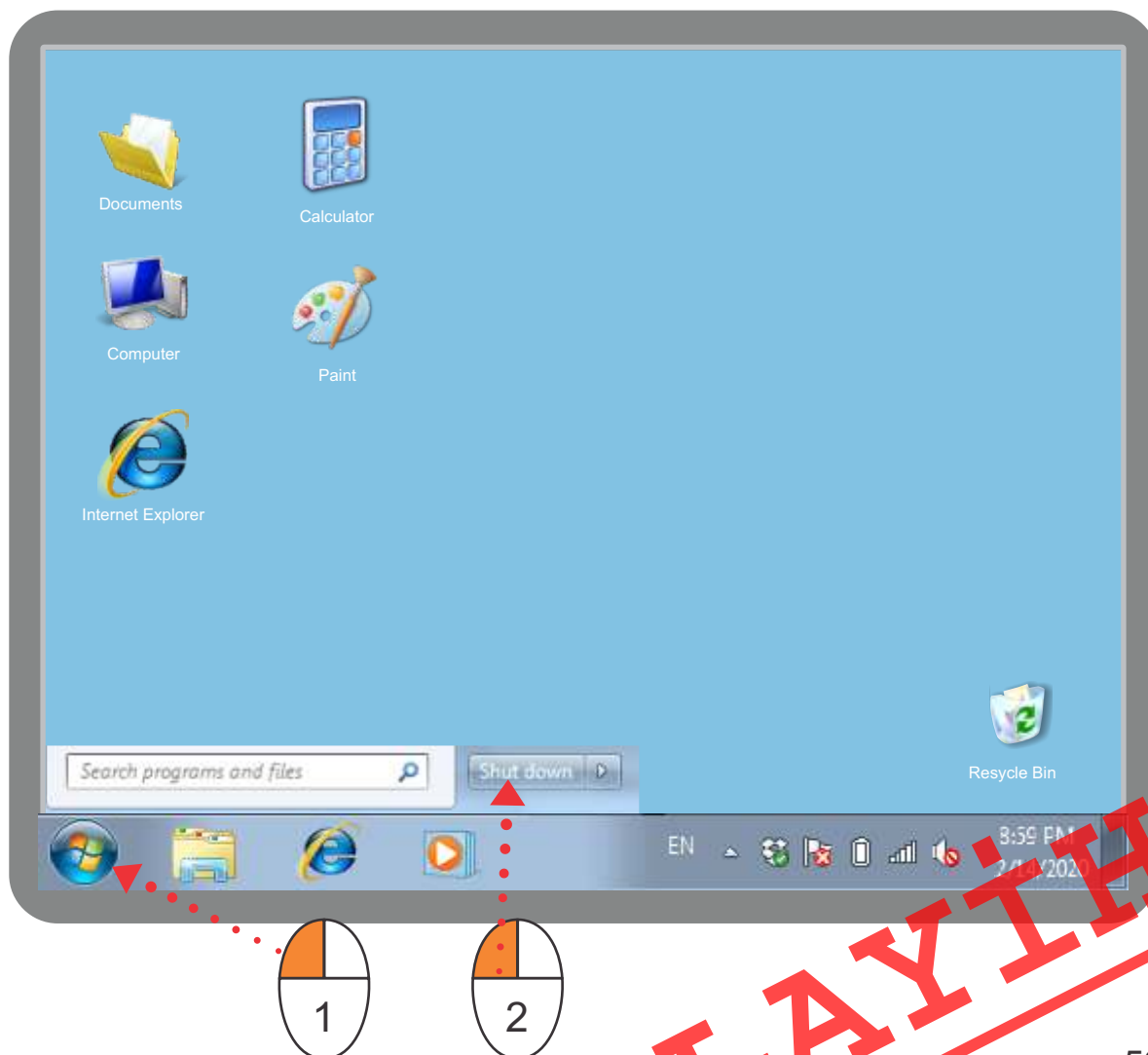


Указатель мыши



## Деятельность

- После запуска компьютера подвигай мышью и понаблюдай за её указателем на мониторе.
- Последовательно выполняя действия, указанные на рисунке, выключи компьютер.



# ВОЗМОЖНОСТИ КОМПЬЮТЕРА



## 20


## РИСУЮ НА КОМПЬЮТЕРЕ



- Укажи схожесть и различие в действиях детей.



### Деятельность

Рассмотри значки на рабочем столе. Найди значок программы **Paint** . Наведи указатель мыши на него. Два раза щёлкни левой кнопкой мыши, чтобы запустить программу.



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

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

Цвет инструмента выбирается из **палитры**.

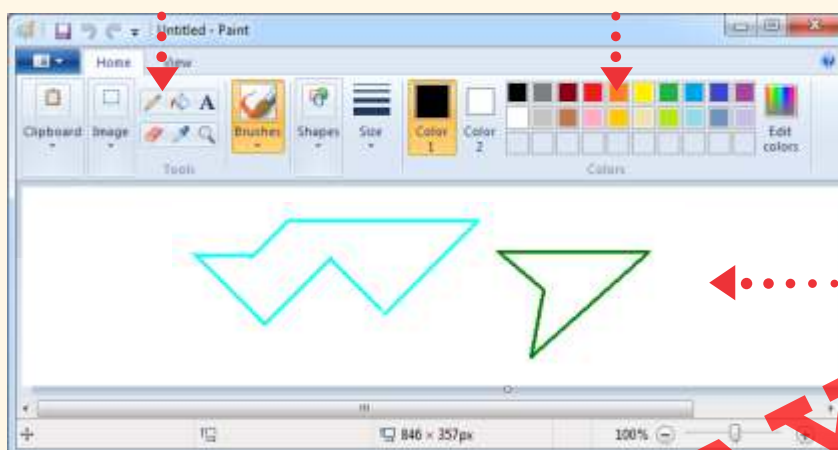


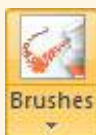
Рисунок создаётся в **рабочей области**.

**ЛАЙФ**





При помощи инструмента Карандаш рисуется тонкая линия.



При помощи инструмента Кисть можно нарисовать более толстую линию.



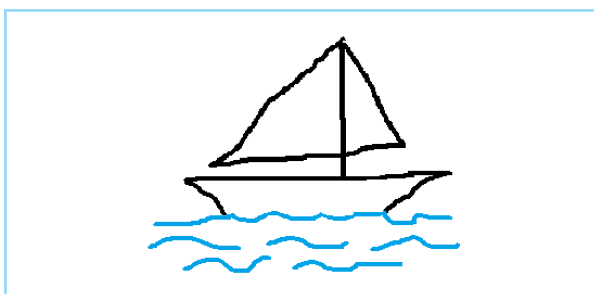
При помощи инструмента Ластик можно стереть то, что нарисовал.

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



## Деятельность

Создай рисунок, используя инструмент Кисть.



## Задания

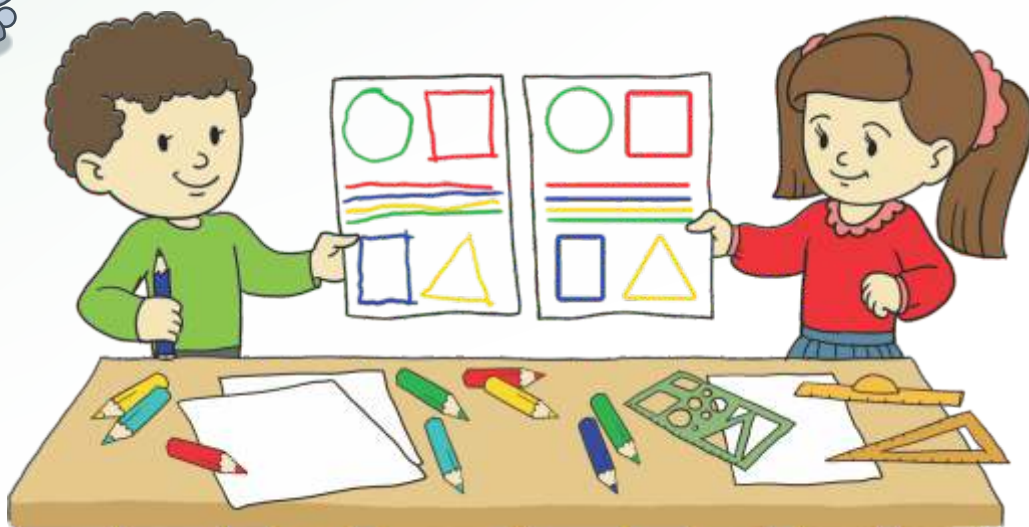
1 Укажи значок программы Paint.



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



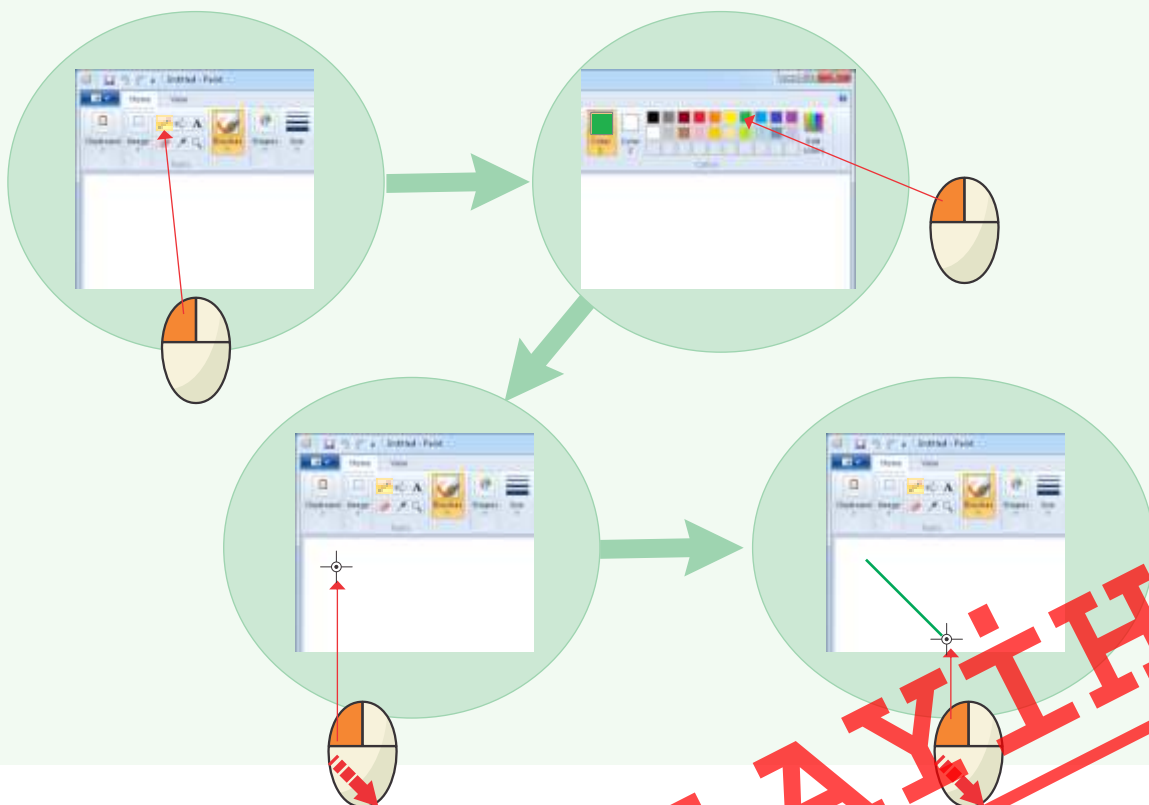
**ЛАУІІН**






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

### Пример

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

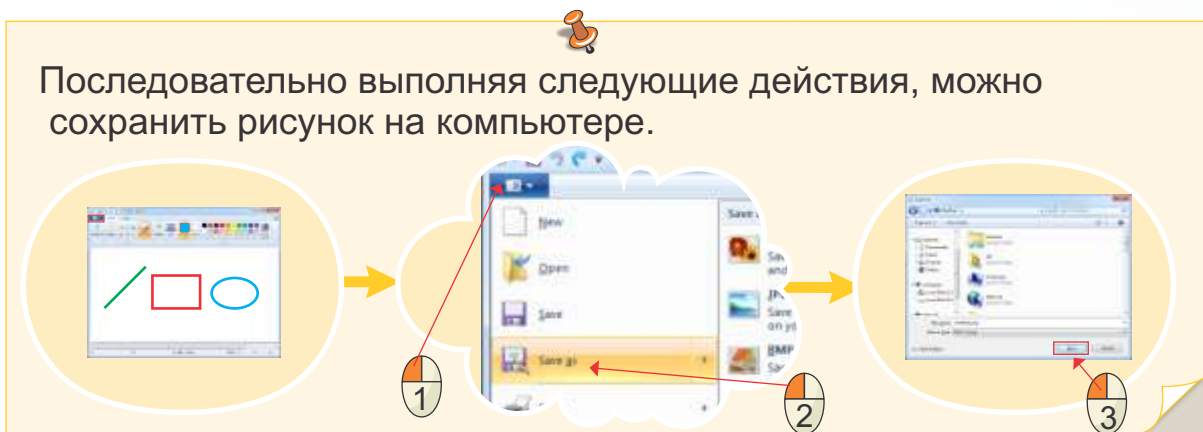


## Деятельность

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



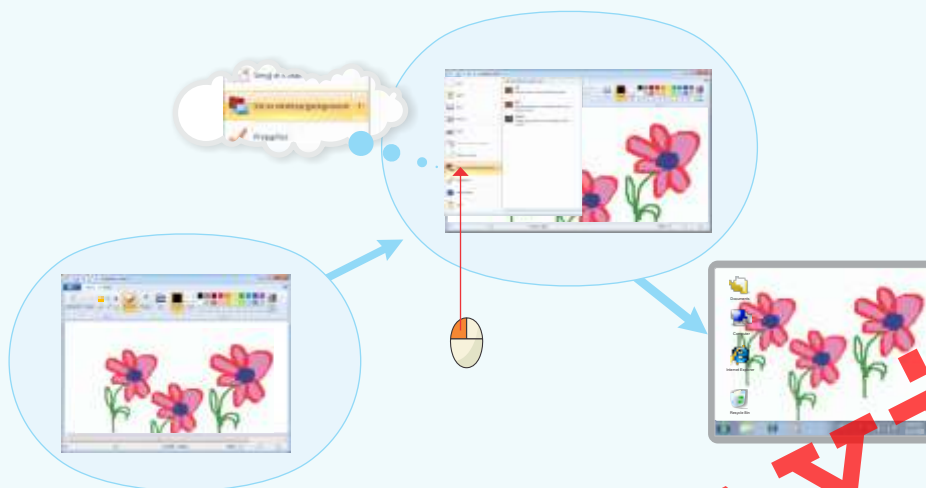
Последовательно выполняя следующие действия, можно сохранить рисунок на компьютере.



- ? Хочешь увидеть созданный тобой рисунок на рабочем столе?

## Задания

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



ЛАЙН




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



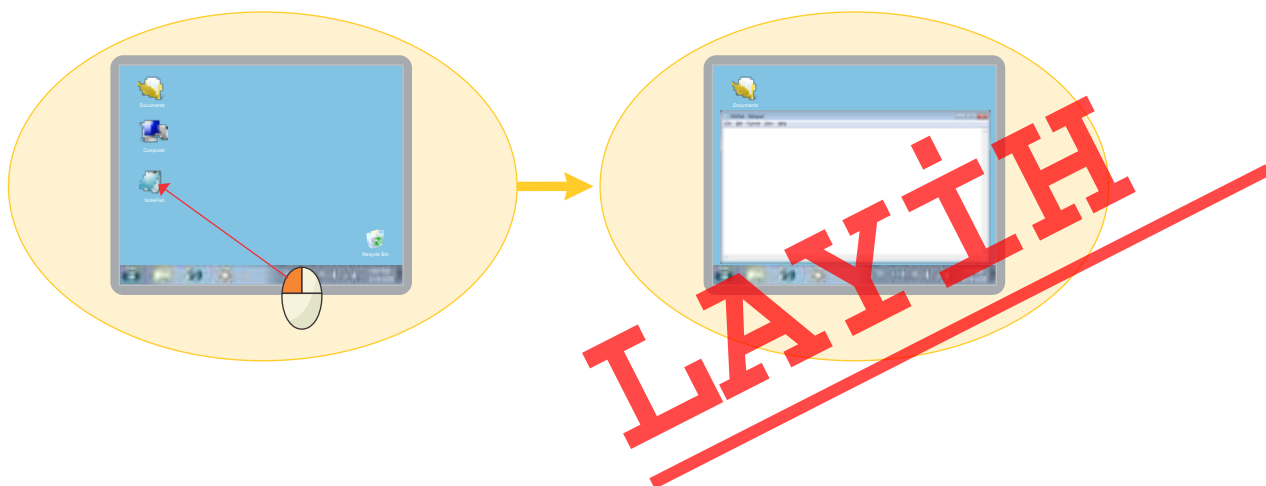
1 Найди на клавиатуре буквы из слов АЗЕРБАЙДЖАН, РЕКА КУРА.



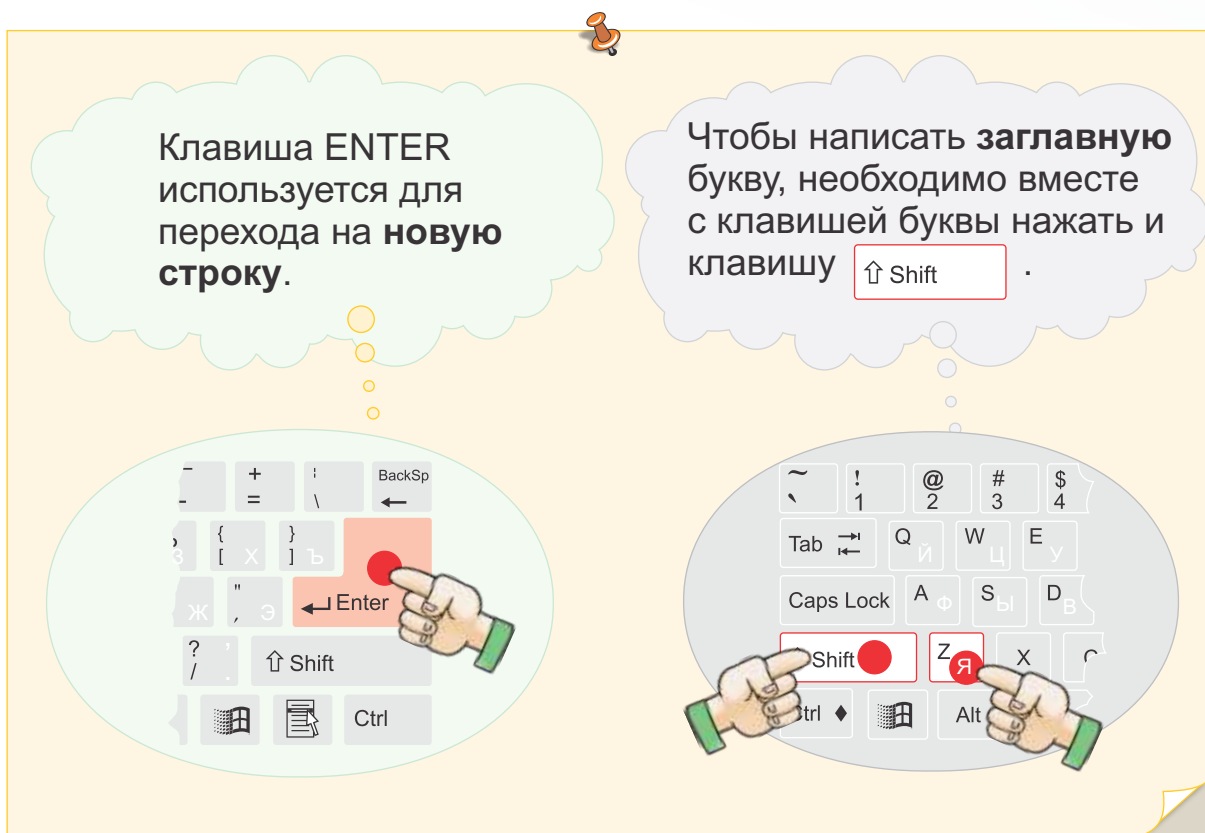
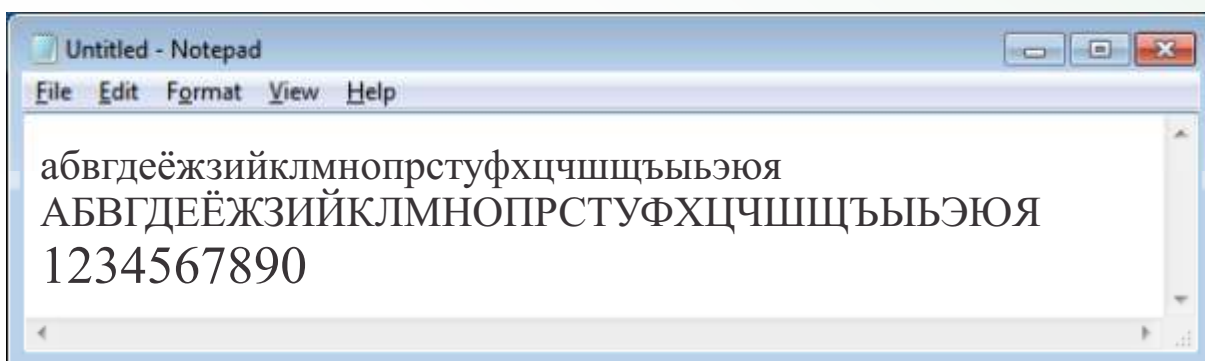
2 Внимательно рассмотри значки на рабочем столе. Найди значок  **NotePad**.

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

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



- 3 Набери буквы и цифры в следующей последовательности.



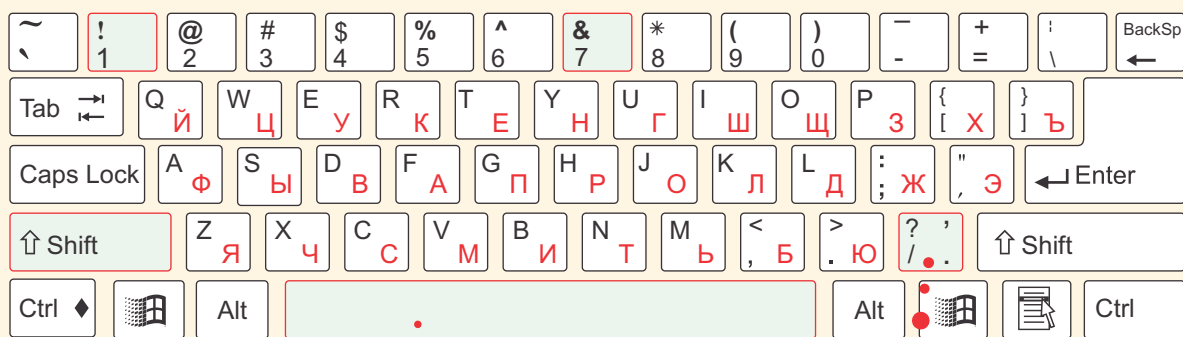
## Задания

- 1 Набери на компьютере словосочетания.

Моя школа  
Кабинет информатики  
Окно программы

ЛАУІІН

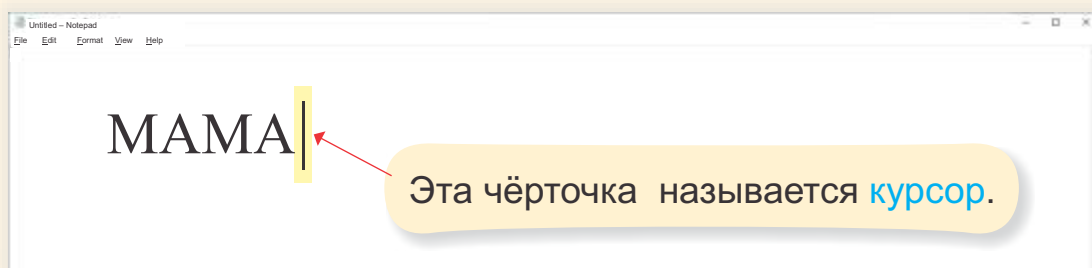




Клавиша для пробела между буквами и словами.

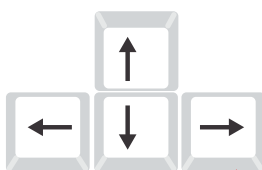
Клавиша для того, чтобы поставить **точку** в конце предложения.

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

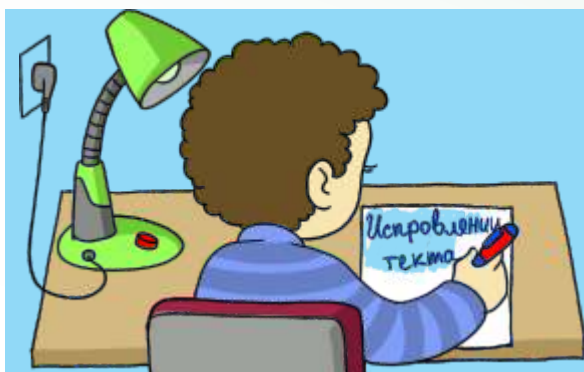


## Задания

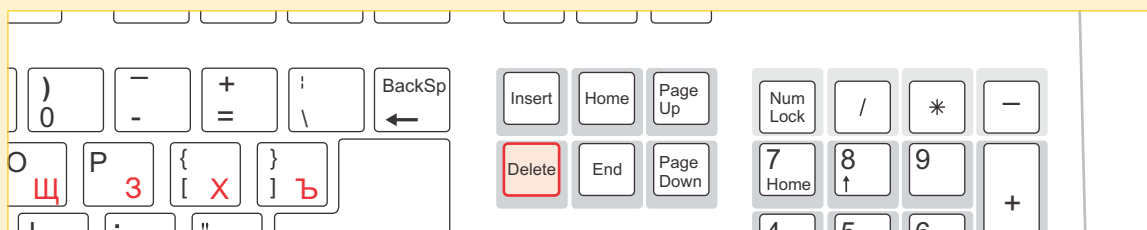
- 2 Напиши что-нибудь в текстовом редакторе и при помощи этих клавиш перемести курсор направо, налево, вверх, вниз.



ЛАУІН

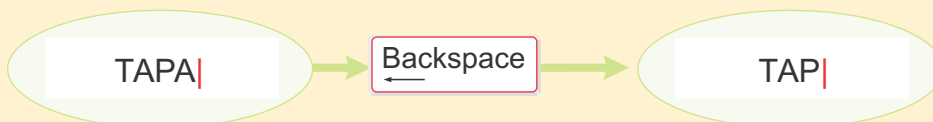


- Что общего в действиях детей и в чём отличие?
- Как ты исправляешь ошибки в тетради?

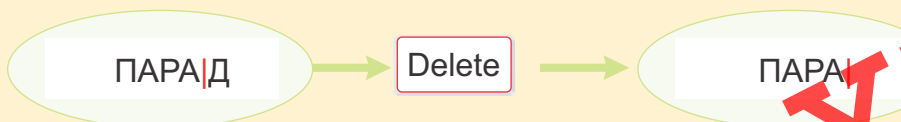


Чтобы удалить символ в тексте, используют клавишу **Backspace** или **Delete**.

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

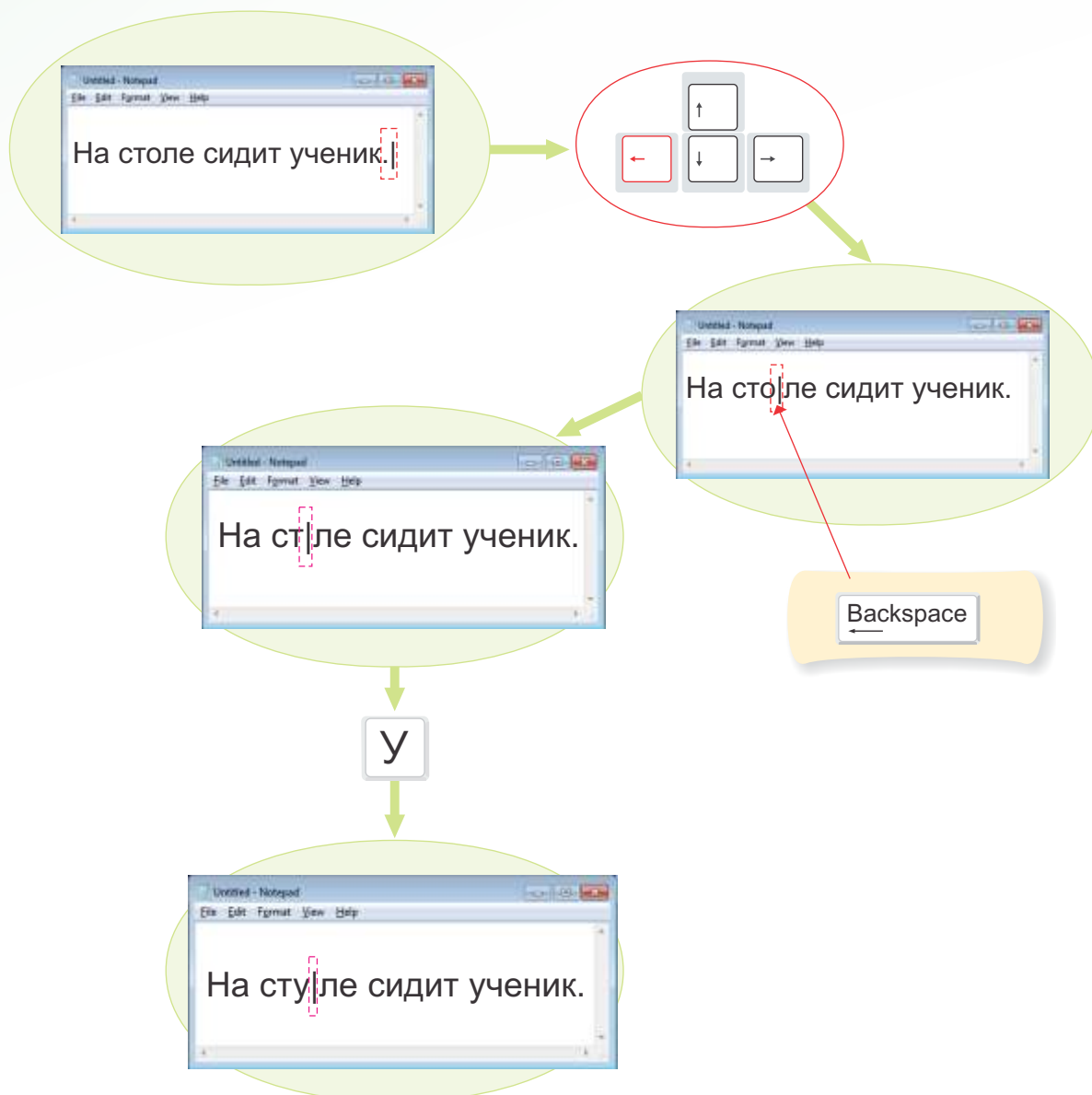


При нажатии клавиши **Delete** (дэлит) удаляется символ справа от курсора.



**ЛАУІН**

**На столе сидит ученик.** В чём ошибка? Выполни последовательно указанные действия и исправь слово.



## Задания

Набери на компьютере следующую информацию о себе.

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

**ЛАУІН**



$$9 + 12 = ?$$

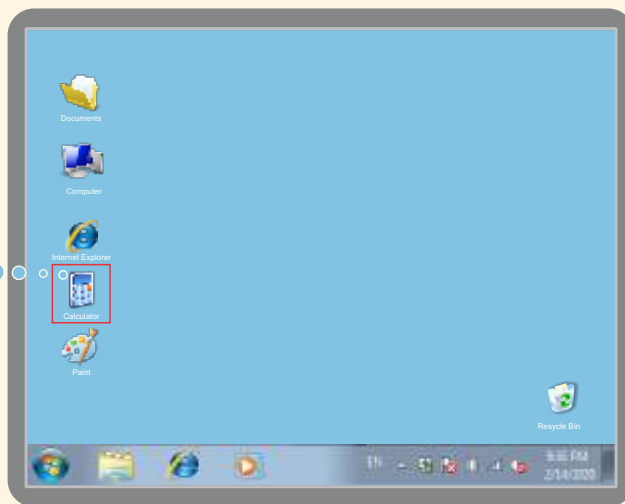


- Что делают эти ребята?
- Почему мальчик решил больше примеров, чем девочка?



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

=

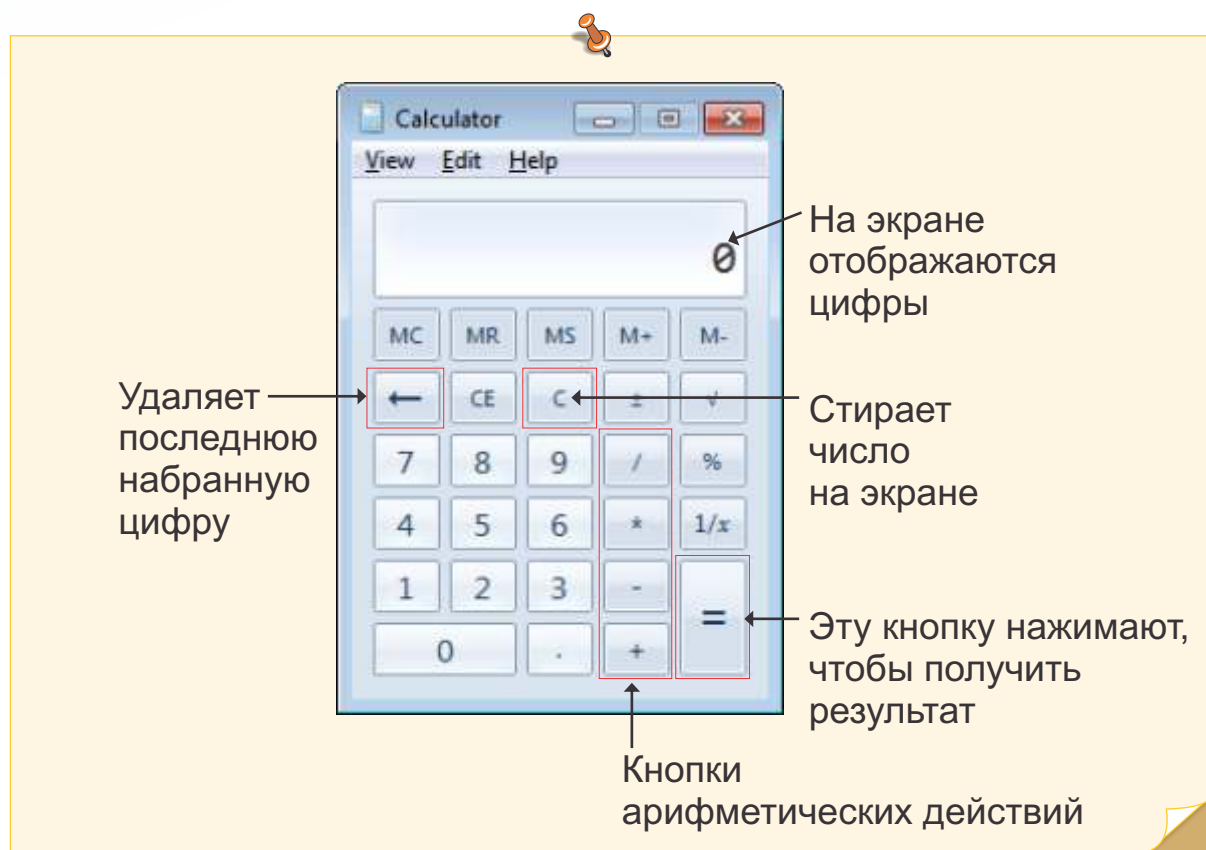
8

ЛАЙТ



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

- 1 Запусти программу **Calculator**.
- 2 Щёлкни по кнопке **8**.
- 3 Щёлкни по кнопке **+**.
- 4 Щёлкни по кнопке **6**.
- 5 Щёлкни по кнопке **=**.
- 6 Проверь результат.



## Задания

Вычисли примеры, используя программу **Calculator**.

$$17 + 3 =$$

$$5 + 12 =$$

$$19 - 7 =$$

$$17 - 6 =$$

ЛАУІІІ



## ПРОВЕРИМ СЕБЯ

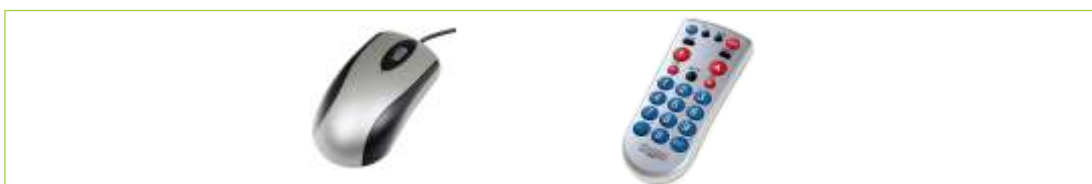
1. Что является частью компьютера?



2. Какое из этих устройств является монитором?



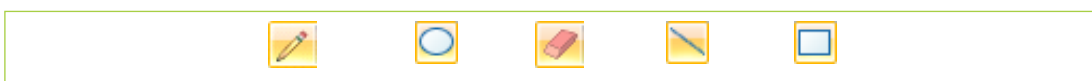
3. Что общего у этих предметов?



4. Эти знаки можно увидеть в компьютерном классе. Как ты их понимаешь?



5. Каким инструментом в графическом редакторе рисуют линию?



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



ЛАЙН



## 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

*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: )

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:  $70 \times 100^{1/16}$ . Səhifə sayı: 72.

Şriftin adı və ölçüsü: Arial qarnituru 14 pt. Ofset kağızı. Ofset çapı.

Sifariş \_\_. Tiraj 2436. Pulsuz. Bakı – 2020.

**Əlyazmanın yığma verildiyi və çapa imzalandığı tarix: 28.04.2020**

Nəşriyyat:

**“Bakınəşr”** (Bakı, H.Seyidbəyli küç., 30)

Çap məhsulunu istehsal edən:

**Çaşıoğlu Elm-İstehsalat MMC** (Bakı, M.Müşfiq küç., 2A)

**LAYIH**

Pulsuz

LAYIH