



Відповідно до нового Держстандарту початкової освіти вже з 2 класу учні починають вивчати інформатику. Щоб зацікавити їх цим предметом, використовую новітні технології ІКТ, а також нестандартні типи уроків.

У зв'язку з цим хочу запропонувати урок-подорож для школярів 2 класу, де використовую сучасні технічні засоби навчання (мультимедійну дошку та комп'ютер). Думаю, учням буде цікаво здійснити віртуальну подорож у космос і відвідати їхнього друга інопланетянина Елзіка. Протягом захоплюючої мандрівки діти ознайомляться з історією виникнення письма, будовою клавіатури. Це сприятиме розвиткові пам'яті, інтересу до предмета.

Урок інформанти включає в себе не тільки роботу з комп'ютером, а й розвиток логічного мислення, чому сприяють різноманітні цікаві завдання. Такого виду завдання з логічним навантаженням можна використовувати на уроках інформатики різних типів.

Романія ГЛАДИШ,

вчителька Дзвиняцької ЗОШ І–ІІІ ст. Богородчанського р-ну Івано-Франківської обл.

Урок-подорож з інформатики у 2 класі

Тема. Знайомтеся – клавіатура.

Мета:

навчальна: формувати навички роботи за клавіатурою; ознайомити з розташуванням та призначенням основних клавіш;

розвивальна: розвивати уважність, пам'ять, мовлення, логічне мислення, навички самостійної роботи за комп'ютером;

виховна: виховувати відповідальність, самостійність; викликати зацікавленість інформатикою.

Тип уроку: засвоєння нових знань, формування вмінь і навичок.

Обладнання та наочність: комп'ютери, мультимедійна дошка, роздатковий та демонстраційний матеріали, макет сузір'я Мала Ведмедиця на дошці, зірочки як бонуси, аудіозапис злету космічного корабля, підручники, зошити з друкованою основою.

Програмне забезпечення: клавіатурний тренажер *RapidTyping*.

Хід уроку

I. Організація класу.

Діти! У нас сьогодні ніби свято –
Гостей зібралось багато.
Ану ж на них ви подивіться,
Веселенько усміхніться.
Привітайтеся до гостей
І скажіть їм "Добрий день!".
А тепер тихенько поверніться,
Один одному усміхніться,
На урок старання не забудьте взяти,
Сядьте всі рівненько, будемо починати.

– Перш ніж ми почнемо працювати, пригадаймо правила поведінки в комп'ютерному класі.

1. Гра "Мікрофон".

- Не розпочинай роботу за комп'ютером без дозволу вчителя.
- Сиди правильно: спина рівна, лікті – на столі, ноги – на підлозі.
- Стеж, щоб відстань від очей до екрана монітора була не меншою, ніж 50 см.
- Під час роботи за комп'ютером руки мають бути чистими і сухими.
- Не торкайся руками екрана монітора.
- Не клади нічого на клавіатуру.
- Не торкайся задньої панелі монітора та системного блоку. Не чіпай дротів, це небезпечно.

2. Повідомлення завдань.

– Молодці, я бачу, ви пам'ятаєте правила поведінки в комп'ютерному класі. Це дуже добре, адже сьогодні на уроці ми почнемо вчитися працювати за клавіатурою. Допоможе нам у цьому тренажер *RapidTyping*. Виконуватимемо цікаві завдання і працюватимемо в парах. За кожне правильно виконане завдання ви отримаєте зірочки.

– Діти, сьогодні наш друг, інопланетянин Елзік, запросив нас до себе в гості. Він живе на найяскравішій зірці – Полярній. Ця зірка є частинкою одного сузір'я. Може хтось знає, яке сузір'я утворює Полярна зірка?

– Правильно, це Мала Ведмедиця. Щоб відвідати домівку Елзіка, нам потрібно буде зупинитися на кожній зірочці Малої Ведмедиці. І зробивши сім зупинок, ми до нього потрапимо. Але шлях у нас буде непростий. На кожній зірочці на нас чекатимуть

різні завдання. Але я думаю, ми впораємося. Так? (Так).

– Бажаю всім натхнення і хорошого настрою. Як ви думаєте, на чому ми подорожуватимемо? Ми з вами уже подорожували літаком, на повітряній кулі, а сьогодні у нас незвичайний засіб пересування. Для того, щоб відгадати, який, вам потрібно виконати завдання "Знайди слово".

3. Гра "Знайди слово".

– У вас на партах у кожного є картка із завданням. У верхній таблиці розмішені фігурки, а під ними літери. Ваше завдання – у нижній таблиці вписати літери, які відповідають фігуркам. Хто впорається швидше, отримає зірочку. Увага! Почали!



– Правильно, до Полярної зірки ми доберемося на космічному кораблі. Міцно пристебніть ремінці. Для того, щоб корабель злетів, підготуйте комп'ютер до роботи. Відкрийте нетбуки, але не вмикайте їх.

– Ми вирушаємо! (Лунає звук злету космічного корабля).

II. Актуалізація опорних знань.

– І ось ми потрапили на першу зірочку. Її мешканець Ефтік передав вам завдання: "Розгадайте ребуси – назви пристроїв". (За кожен відгаданий ребус – зірочка).



– Молодці! А зараз серед розгаданих пристроїв назвіть пристрої введення та виведення інформації. (Пристрої введення: клавіатура, миша, сканер. Пристрої виведення: монітор, принтер).

– А який пристрій є пристроєм і введення і виведення? (Модем).

III. Вивчення нового матеріалу.

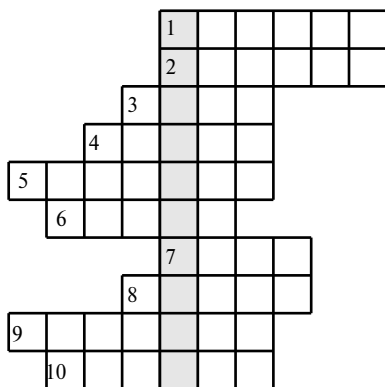
1. Розповідь учителя.

– Ну що ж, за час, поки ви відповідали на мої запитання, ми прилетіли на іншу зірочку. Один із її

мешканців Зорик дуже полюбляє вивчати історію планети Земля. Тому він хоче вам розповісти, що раніше люди писали на глиняних табличках, бересті (зовнішня шарувата частина кори берези), пергаменті (шкіра молодих телят і овець). Протягом останніх століть для письма використовували папір. Використовують його і тепер, але писати на ньому текст нам допоможе комп'ютер. А який саме пристрій допоможе писати текст, ми дізнаємося, виконавши завдання Зорика. Треба розв'язати кросворд.

2. Розв'язування кросворда.

(Після відгаданого слова – зірочка).



3. Повідомлення теми уроку.

– Отже, тема нашого уроку: "Знайомтеся – клавіатура". А ознайомимося ближче з клавіатурою ми на третій зірці. Супроводжуватиме нас розумний Фанчик. Ви сказали, що клавіатура, миша та сканер – це пристрої введення інформації. Якщо мишею ви вже навчилися користуватися, то клавіатурою ще ні. Сьогодні ми виправимо це і дізнаємося про клавіатуру більше. Вона використовується для введення у комп'ютер інформації. Давайте подивимося на неї ближче.

4. Ознайомлення із клавішами.

– На клавіатурі розміщені клавіші. Вони поділені на 5 груп. Зверху розташовані функціональні клавіші. Для чого вони потрібні, ви дізнаєтеся пізніше. Праворуч – додаткова цифрова клавіатура. Уже відомі вам деякі клавіші керування курсором – клавіші зі стрілками. Ви натискали їх для переходу до наступного

слайда під час перегляду слайд-фільму. Фіолетовим кольором виділені службові клавіші, які вивчатимемо на наступних уроках. Сьогодні ми з вами вчитимемося працювати з центральною частиною.

На клавішах угорі ви бачите цифри. Нижче розмістися три ряди клавіш з літерами українського, російського та англійського алфавітів. На кожній клавіші по дві літери. Щоб вводити слова українською мовою, слід встановити режим української мови.

Зверніть увагу на клавішу, яку ви вже використовували. Це клавіша Пропуск або Пробіл. Нею можна робити пропуски між словами.

5. Правила користування клавіатурою.

– Щоб правильно користуватися клавіатурою, її центральною частиною, ви повинні впевнено працювати всіма пальцями обох рук. Для тренування попрацюємо з клавіатурою на виключеному комп'ютері. Клавіші, які знаходяться ліворуч натискаємо лівою рукою, а правою ті, що праворуч на клавіатурі. Уявіть, що ви тримаєте мандаринки. Натискайте клавіші тільки самими кінчиками пальців. Клавішу пробілу можна натискати великим пальцем або правої, або лівої руки. Коли натискаєте цю клавішу, трошки згинайте палець. Спробуйте ввести на клавіатурі своє ім'я і прізвище, використовуючи пробіл.

– Добре, а зараз увімкніть комп'ютер. Поки відбудеться завантаження, ми трішки відпочинемо.

IV. Фізкультхвилинка.

Раз, два – всі присіли,
Потім вгору підлетіли.
Три, чотири – нахилились,
Із струмочка гарно вмились.
П'ять, шість – всі веселі
Крутимось на каруселі.
Сім, вісім – в корабель сіли,
Ніжками потупотіли.

V. Робота з комп'ютером.

– Знову ми прилетіли на іншу зірку. Тут уже нас зустрічає працьовитий Мото. Він допоможе нам навчитися правильно вправлятися центральною клавіатурою.

1. Інструктаж учителя.

– Знайдіть на екрані монітора значок тренажера *RapidTyping*. Підведіть на нього вказівник і двічі клацніть ліву кнопку миші. Вам відкриється вікно програми. Даний тренажер складається з дев'яти рівнів. Уважно спостерігайте за літерами, що з'являтимуться, і натискайте потрібну клавішу клавіатури. Умовно поділіть клавіатуру на дві частини (праву і ліву). Клавіші зліва намагайтеся натискати пальцями лівої руки, а клавіші справа – правої. Стежте, щоб натискали клавіші правильним пальчиком, на

екрані він виділений зеленим кольором. Цей тренажер спрямований на виконання завдання швидко і якісно. Клавiші, які ви натискатимете правильно, стануть зелені, а ті, які ви натиснете помилково – червоні. Після пройденого рівня з'явиться вікно, де будуть показані ваші результати. Приготувалися? Починаємо.

– Молодці, ви пройшли перший рівень. Натисніть на кнопку "Ок" для того, щоб перейти до наступного рівня.

(Робота за комп'ютером не більше 15 хв).

– Час роботи з комп'ютером вийшов, тому закрийте програму і вимкніть комп'ютери.

– Ваші очі трішки втомились, тому давайте зробимо кілька вправ.

2. Фізкультхвилинка.

Полетів метелик вгору, полетів метелик вниз.
Клас він облетів по колу, сів на парту, сів на ніс.
В інший бік летів по колу до вікна – і геть від нас.
Хай літає він на волі. До уроку вже нам час!

VI. Розвиток логічного мислення.

1. Гра "Так чи ні".

– Зараз ми з вами трішки пограємося. Я загадую букву. Для того, щоб ви її відгадали, ви повинні ставити запитання так, аби я могла відповісти: "так" чи "ні". Наприклад:

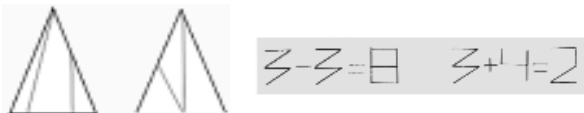
– Клавiша з цією буквою знаходиться в нижньому ряді? Ця буква знаходиться біля клавiші з буквою "м"? тощо.

2. Робота в парах.

– Погляньте, ми знову з вами прилетіли на іншу зірку. Тут на нас чекає веселун Зікі. Він підготував багато завдань, які ви маєте виконувати в парах. Я роздаю вам конверти, де перемішані частини клавiатури, а ви маєте правильно її скласти на парті. Переможці отримують зірочки. Увага! Почали!



– Слухайте уважно друге завдання. Перша, друга пари мають полічити трикутники. Третя і четверта – у кожному прикладі забрати один сірник так, щоб рівність стала правильною.



3. Робота з підручником (с. 46).

– Щойно ми долетіли до шостої зірки, де нас зустрів поважний Філмос. Він запропонував вам попрацювати з підручником і зошитом. Тому розгорніть спочатку ваші підручники на с. 46. Один учень підійде до дошки і виконає індивідуальне завдання. З'єднай стрілками назви тварин із діями, які для них характерні.

Ведмідь	будує гніздо в дуплі.
Кішка	шукає малину і мед.
Корова	ловить мишей.
Білка	дає молоко.

– А ми працюємо з підручником. Прочитайте друге завдання.

– До якої казки подана ілюстрація в книжці? ("Курочка ряба").

– Хто вже може пронумерувати ілюстрації?

– Молодці. А зараз перевіримо, чи впорався ваш однокласник із завданням.

4. Робота в зошиті.

– Згорніть підручники і розгорніть зошити на с. 18.

Завдання 2.

– Які зображено клавiші у першому рядку? (Клавiші з буквами).

– Які зображено клавiші у другому рядку? (Клавiші з цифрами).

– Як називається клавiша у третьому рядку? (Пробіл).

Завдання 4.

– Чим відрізняються смайлики? (Посмішкою і зачіскою).

– Якого не вистачає? (Веселого з бантиком).

– Чим відрізняються будиночки? (Димарем і кількістю вікон).

– Якого не вистачає? (З димарем з правого боку та з одним вікном).

VII. Підсумок уроку.

– Ось ми нарешті добралися до Елзика. Як називається його зірка? (Полярна).

– Давайте розкажемо йому, чого ми навчилися протягом нашої подорожі.

– З яким пристроєм ми ознайомилися ближче?

– Для чого призначена клавiатура?

– Скільки рядів букв на клавiатурі?

– А скільки рядів цифр?

– Як називається клавiша, якою робимо пропуск між словами?

– Чи був цікавим для вас урок?

– Що сподобалося найбільше?

– Які труднощі виникали?

– Ви сьогодні були дуже дуже активні! Молодці! Підрахуйте свої зірочки. ☺