

## ДРУГОКЛАСНИКИ КРОКУЮТЬ СХОДИНКАМИ ДО ІНФОРМАТИКИ

**Слободяник Наталія Олександрівна,**

*вчитель початкових класів Боярської загальноосвітньої школи I-III ступенів №3 Київської області.*



Викладаючи урок інформатики в початковій школі, учитель насамперед враховує вікові особливості учнів і розуміє, що існує тонка межа між користю від навчання курсу і можливістю нанести шкоду здоров'ю дитини. Такий підхід потребує великої педагогічної майстерності, уміння зацікавити дитину саме навчальним процесом уроку інформатики, адже сьогодні дитина знайомиться з комп'ютером ледь не з народження, і цікавить її лише ігрова діяльність, пов'язана з ним. Тому, на мою думку, урок інформатики в початковій школі потребує створення умов комп'ютерно орієнтованого ігрового середовища, у якому відповідно до поставленої навчальної мети дитина зможе виконувати конкретні практичні дії, реалізуючи свої здібності, застосовуючи навички і знання з різних предметів. Ігрове середовище дає можливість дитині засвоювати матеріал непомітно для себе, та ще й використовувати його у своїй улюбленій ігровій діяльності. Завдяки грі діти перестають боятися робити помилки, вчаться самоконтролю, вчаться бути незалежними, впевненими й відповідальними.

Важливим аспектом викладання інформатики в початкових класах є реалізація міжпредметних зв'язків. Так учитель на уроці інформатики має можливість розвивати мовленнєву компетентність учнів, формувати логіко-математичні здібності, наповнюючи практичні завдання різним предметним змістом і використовуючи елементи спеціально розроблених для цього програм. Завдяки цьому дитина вчиться використовувати комп'ютер не лише для розваг, а як елемент моделювання й експериментування, здобуття необхідної інформації. Так учитель допомагає дитині пізнавати авколишній світ, допомагає удосконалювати вміння й навички, розвивати здібності. Досвід навчання учнів другого класу предмету «Сходинок до інформатики» засвідчує, що правильний, виважений підхід до реалізації цього курсу сприяє урізноманітненню навчального процесу, підвищенню мотивації дітей молодшого віку до навчання, позитивно впливає на їхні інтелектуальні здібності та соціальний розвиток.

**Розробка уроку з теми «Створення слайдів презентації. Операції над слайдами. Робота в редакторі презентацій WS PowerPoint»**

**Тип уроку:** урок-подорож (комбінований).

**Мета:** навчальна — познайомити учнів з можливостями редактора презентацій WS PowerPoint, його інструментами та меню; навчити створювати нові слайди презентацій і формувати їх; проконтролювати рівень засвоєння матеріалу з тем: «Пристрої комп'ютера», «Алгоритми», «Інформація. Кодування інформації»; розвивальна — розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення; розвивати моторику руки при роботі з мишею; активізувати роботу учнів на уроці за рахунок залучення до гри; виховна — виховувати інтерес до предмету, охайність, дисциплінованість, самостійність учнів.

**Обладнання:** комп'ютери, карта-маршрут подорожі, на якій зазначені основні моменти:

1. Придбання білета. Назва країни (покроковий алгоритм).
  2. Замкнений вхід до країни «Інформатика». (двійковий код)
  3. Карта подорожі. (операції з об'єктами)
  4. Вулиця «Загадок».
  5. Проспект «Здоров'я і сили»
  6. Місто «Порезентацій».
  7. Перехрестя «Слайдів».
  8. Провулок «Містера Світлофора».
- Білет, картки-завдання, загадки, комп'ютерна презентація до уроку.

### Структура уроку

№	Етапи уроку	Час (хв)	Методи та форми роботи з класом
I	Організаційний момент	1	
II	Мотивація навчальної діяльності	2	Бесіда
III	Актуалізація опорних знань	10	Робота з роздатковим дидактичним матеріалом. Презентація
IV	Повідомлення теми і мети уроку	2	Презентація
V	Фізкультхвилинка	2	Презентація
VI	Вивчення нового матеріалу	12	Розповідь учителя. Демонстрація презентації
VII	Виконання практичного завдання	13	Робота за ПК
VIII	Підведення підсумків уроку	3	Бесіда

### Хід уроку

#### I. Організаційний момент

Продзвенів уже дзвінок,  
Починається урок.

— Я хочу, щоб ви були організованими й уважними. Не просто слухали, а чули, не просто дивилися, а бачили. Ретельно міркували, дружно й плідно працювали.

#### II. Мотивація навчальної діяльності

##### Вступна бесіда

— Діти, ви любите дізнаватися про щось нове?  
— Які способи отримання нової інформації ви знаєте? (Читання книг, телебачення, комп'ютер, розповіді людей, подорожі).

— Правильно, діти, і на сьогоднішньому уроці я пропоную вам для пошуку нових знань використати один із найцікавіших способів отримання інформації — подорож. Ви згодні?

**III. Актуалізація опорних знань, умінь і навичок**

—Наша подорож буде незвичайною, чарівною. Вам цікаво, куди ми відправимось? До якої країни? Тоді пропоную придбати квиточки.  
(Діти отримують квитки, рис. 1).



Рис. 1

—Ну що, ви вже зрозуміли, куди ми відправимось? (Ні) Чому?

(Тому що квитки порожні).

—Чого не вистачає на квитках? (Прізвища та імені)

—Запишіть їх.

—А ще чого? (Назви країни).

—Щоб дізнатися назву країни, вам доведеться попрацювати. Розшифруйте ребус за допомогою покрокового алгоритму. До речі,

—Що таке алгоритм? (Програма дій, команд, які треба виконати по-порядку).

—Виконайте всі кроки алгоритму, починаючи з червоної літери, і дізнаєтесь, куди ми будемо подорожувати.

—Запишіть у квиток назву країни «Інформатика».

—Після придбання квитків, люди планують маршрут подорожі. І в цьому нам допоможе чарівна карта.

—А щоб не заблукати в країні, ми зараз прокладемо маршрут подорожі.

—Перед вами карта нашої подорожі, але вона неповна.

—Чого на ній не вистачає?

—Не вистачає напрямку руху. Щоб дізнатись, куди нам прямувати, треба пригадати, які операції над об'єктами можна виконувати за допомогою комп'ютера та пригадати, якими позначками прийнято їх позначати (рис. 2).

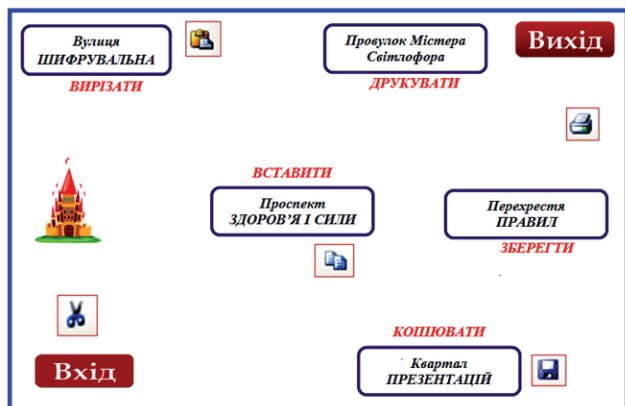


Рис. 2

—З'єднайте значок із назвою операції, і ми дізнаємось про першу записку (діти виконують завдання на аркушах).

—Давайте перевіримо, як ви впоралися із завданням.

—Що означає цей знак? (Робота з презентацією).

—Тепер наша карта вказує напрямок руху.

—Чи готові ми до подорожі, знаємо куди йти? (Так).

—Подорожуючи, люди ставлять собі мету.

—Навіщо, на вашу думку, ми вирушаємо у цю подорож? (Дізнатись про щось нове, цікаве, знайти нових друзів).

—Вирушаймо!

—Ось ми і підійшли до воріт чарівної країни (рис. 3).

—Але вони замкнені. Що ж робити? ... Необхідно підібрати ключ. А ключем є ім'я короля цієї країни, яке потрібно відгадати.

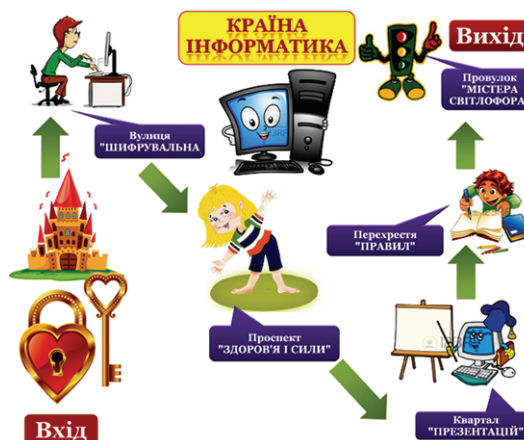


Рис. 3

—Якщо ви правильно відгадаєте всі загадки, то здогадаєтесь, хто у цьому королівстві головний. Ви готові? Тоді слухайте:

1. Скромний сірий колобок  
Довгий, тонкий провідок  
Зверху на коробці  
Дві великі кнопки  
В тебе є хороша книжка,  
А в комп'ютера є ... (мишка).

2. Согня клавіш, різні знаки  
Спершу учні — небораки,  
А тепер раз — два і готово  
Відстукали слово.  
Ось де пальцям фізкультура  
І це все — ... (клавіатура).

3. Ось на нім комп'ютер пише  
І малює без зупинки  
Найцікавіші картинки  
А влаштовує цей хор  
Чарівник наш — ... (монітор).

4. В блоці цім живе процесор,  
Помічник він, не агресор,  
В ньому щось гуде, співає,  
Одним оком нам моргає.  
Головний він не даремно,  
А зовуть його ... (системним).

5. Ось я кнопку натискаю  
І папір вже заправляю.  
Він друкує без зупинки  
Вірші, пісні і картинки  
І швидкий він, наче спринтер  
Відгадайте, що це ... (принтер).

(Відгадані предмети з'являються на екрані і напис «Король Комп'ютер»).

— Молодці, діти, все правильно відгадали. А як одним словом можна назвати всі ці предмети. Правильно, комп'ютер. Отже, королем цієї країни є Комп'ютер. Замок відчинено!

#### IV. Повідомлення теми і мети уроку

— Погляньте на карту. Яка наша наступна зупинка?  
— Наша карта привела нас на вулицю «Шифрувальну», і щоб дізнатися тему нашого уроку, вам потрібно розшифрувати закодоване за допомогою двійкового коду слово (*діти працюють на листочках*, рис. 4).

СИМВОЛ	ДВІЙКОВИЙ КОД	СИМВОЛ	ДВІЙКОВИЙ КОД
П	10001111	Р	10010000
Е	10000101	З	10000111
Ц	10010110	Н	10001101
І	10011011	А	10100000
Я	10011111	Т	10010010

1000	1001	1000	1000	1000	1000	1001	1010	1001	1001	1001
1111	0000	0101	0111	0101	1101	0010	0000	0110	1011	1111

Рис. 4

— Це слово «Презентація». Отже, тема нашого уроку «Презентація».

— Над чим ми будемо працювати на уроці? (*Створювати презентації*).

— Давайте пригадаємо, що ми вже знаємо про презентації?

- Що таке презентація?
- Що таке комп'ютерна презентація?
- Що таке редактор презентацій?
- З яким редактором ми познайомились на попередньому уроці?
- З чого складаються презентації?
- Чи всі слайди однакові? Чому?
- Як називається головний слайд?
- Де використовуються презентації?
- Молодці!

#### V. Фізкультхвилинка

— Погляньте на карту, наступною зупинкою є проспект «Здоров'я і сили». А це означає, що настав час відпочити і провести фізкультхвилинку.

#### VI. Вивчення нового матеріалу

— Наступна зупинка — «Квартал Презентацій». Тут ми дізнаємось, як створювати нові слайди, розглянемо властивості слайдів і повчимося працювати зі слайдами презентацій.

— Як називається програма для створення презентацій?

— Давайте пригадаємо, як запустити редактор презентацій PowerPoint?

Натиснути головне меню:

**Пуск** → **Програми** → **Microsoft Office** → **PowerPoint** або натиснути значок на робочому столі.

— А як створити новий слайд?

Виконати команду меню: **Вставка** → **Створити слайд**. Молодці.

— Чи всі слайди у презентаціях однакові?

— Чим вони різняться? (*Різний фон, написи розміщені по-різному, різні візерунки і малюнки*).

— Те, що ви назвали, називається властивостями слайда.

— Розмітка слайда визначає схему розташування об'єктів на слайді, тобто де буде знаходитись напис, малюнок, кількість малюнків та їх положення.

— Фон визначає заливку фону на слайд, тобто колір фону.

— Оформлення слайду визначає зовнішній вигляд титульного (головного) та звичайного слайдів, адже титульний слайд, наче обкладинка у книги, повинен бути яскравим і пояснювати, з якою метою створена презентація. (*Для оформлення можна використовувати готові теми презентацій*).

Щоб установити значення властивостей слайда, потрібно виконати таке:

- виділити слайд на вкладці **Слайди** ;
- викликати контекстне меню;
- вибрати одну із команд: **Оформлення слайда...**  
**Розмітка слайда...**  
**Фон...**

Операції над слайдами можна виконувати такі ж самі як і з іншими об'єктами програми. Слайд можна створити, видалити, за допомогою миші через контекстне меню слайда на вкладці **Слайди**, або за допомогою команд меню **Правка**.

#### VII. Виконання практичного завдання

##### 1. Повторення правил техніки безпеки

— Тепер ви знаєте, як працювати із слайдами і я пропоную завітати на «Перехрестя Правил», де перед тим, як сісти за комп'ютер, нам потрібно повторити правила роботи на комп'ютері.

— Я називаю правило, якщо його слід виконувати — ви плескаєте в долоні, якщо ні — не плескаєте. Готові?

— Розпочинай роботу з комп'ютером тільки з дозволу вчителя.

— При роботі на комп'ютері руки мають бути чистими і сухими.

— Сядь правильно: спина рівна, ноги — на столі, лікті — на підлозі.

— Не торкайся шнурів і розеток, з якими тебе не знайомив учитель.

— За комп'ютером треба працювати з мокрими руками.

— Повідомляй вчителя про несправності комп'ютера.

— Під час уроку треба бігати по класі і штовхатися.

— Треба самостійно ремонтувати комп'ютер.

— Не клади сторонні речі на клавіатуру.

— Відстані від очей до екрана монітора повинна бути не менше 10 см.

##### 2. Робота за комп'ютером

— Молодці, тепер настав час практичної роботи і ми завітали на гостини до Містера Світлофора, який з нетерпінням чекає на вас. Містер Світлофор пропонує вам виконати таке завдання:

1. Запустити програму MS PowerPoint.
2. Оформити титульний слайд: заголовок слайда — Світлофор, підзаголовок — твоє ім'я та клас.
3. Створи чотири звичайні слайди.
4. Вибери фон для слайдів: 2 — зелений, 3 — блакитний, 4 — червоний, 5 — жовтий.

(*Діти коментують створення фону кожного слайду за навідними питаннями*).

Щоб вибрати зелений фон для слайду №2, треба:

- викликати правою кнопкою миші контекстне меню слайда,
- обрати команду **Фон**;
- вибрати зелений колір для заливки фону;
- натиснути кнопку **Застосувати**.

5. Видали блакитний слайд і перемісти слайди відповідно до кольорів світлофора. (*Діти пригадують послідовність кольорів світлофора*).

6. Збережи презентацію з іменем «Світлофор\_твое ім'я» у папку **2-В клас**.

—А тепер давайте перевіримо, чи правильно виконане завдання. Порівняйте вашу презентацію зі зразком. Чи співпадають вони?

—Ось і дістались ми кінця нашої подорожі. Світлофор дуже задоволений вашою роботою і запрошує нас іще в гості до своєї країни й обіцяє приготувати для нас нові цікаві завдання. Але це буде наступного разу.

—Закрийте програму.

—Вимкніть комп'ютер.

## VII. Підсумок уроку

Діти сідають за парти.

—Містерові Світлофору дуже сподобалось, як ви працюєте і він запрошує вас до себе у гості рівно через тиждень. Прийдете?

—Діти, а вам сподобалась подорож до країни «Інформатика»?

—Закінчіть речення:

Я тепер знаю...

Мені цікаво було...

Мені сподобалось...

—А від себе хоче сказати:

Дуже гарно працювали,  
Усе чули, усе знали.  
Знань побільшало у вас,  
Але настав прощатись час!  
До побачення!



## УРОК-ПОДОРОЖ «ЩО МОЖЕ КОМП'ЮТЕР» (2 КЛАС)

**Тітова Алла Анатоліївна,**

*учитель початкових класів спеціалізованої школи №52 з поглибленим вивченням інформаційних технологій м. Києва, учитель вищої кваліфікаційної категорії, старший учитель.*

Наша держава перебуває на шляху до розбудови інформаційного суспільства, створення якого неможливе без розвитку у людей умінь грамотно працювати з інформацією, використовуючи її необмежені можливості. З метою впровадження новітніх інформаційно-комунікаційних технологій у навчальний процес, відповідно до постанови Кабінету Міністрів України від 20 квітня 2011 року №462 «Про затвердження Державного стандарту початкової загальної освіти» у 2013/2014 навчальному році продовжується поступове впровадження Державного стандарту початкової загальної освіти, згідно з наказом МОН молодьспорту України №572 від 10.06.2011, починаючи з 2 класу вивчається предмет «Сходинки до інформатики» (за програмою «Сходинки до інформатики. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів для 2–4-х класів»).

Основною формою організації навчання під час вивчення курсу є інтерактивні уроки з демонстрацією можливостей комп'ютерної техніки. Кожен урок складається з теоретичної і практичної частин (робота на комп'ютерах не більше 15 хвилин).

Цей курс розглядається як необхідний інструмент, що в сучасному суспільстві сприятиме більш успішному навчанню учнів у молодшій школі і в наступних класах, формуванню як предметних, так і ключових компетентностей, всебічному розвитку дитини молодшого шкільного віку.

Як приклад наведемо методичну розробку одного з уроків.

### Тема. Що може комп'ютер

#### Мета:

- повторити та закріпити знання учнів про техніку безпеки в комп'ютерному класі;

- розглянути можливості роботи комп'ютера;
- розвивати творчі й інтелектуальні здібності дітей, інтерес до вивчення інформатики, самостійність та наполегливість, розвивати пам'ять, увагу, логічне мислення;
- виховувати вміння працювати у команді, почуття відповідальності, дисциплінованість, обережність, дбайливе ставлення до устаткування кабінету.

**Тип уроку:** урок-подорож.

**Обладнання:** комп'ютери, презентація заходу, програма «Можливості комп'ютера», нетбуки.

#### Хід уроку

#### I. Організація класу

Гарно й зручно ми сідаєм,  
Про комп'ютер все вивчаєм.  
Нашу пам'ять ми включаєм —  
Нові знання здобуваєм.

— Добрий день, шановні друзі!

Вітаємо всіх, хто сьогодні подорожуватиме разом з нами незвичайною країною **Комп'ютерленд!** Щоб потрапити до неї треба гарно знати інформатику. Сьогодні вирушають дві команди учнів 2-А класу.

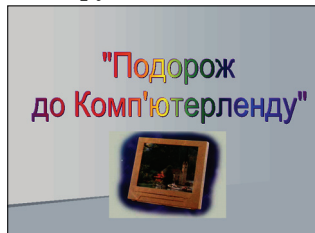


Рис. 1



Рис. 2

- 1 команда — «Смайлики».
- 2 команда — «Віруси».