



СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ

вивчатимуть усі молодші школярі

Починаючи з 2013/2014 навчального року, відповідно до нового Державного стандарту, молодші школярі ознайомлюватимуться з інформаційно-комунікаційними технологіями, вивчаючи курс “Сходинки до інформатики” з 2-го класу.

Ухваленню такого революційного рішення передував десятирічний досвід викладання курсу як варіативної складової навчальних планів. Результати Конкурсу на кращу розробку уроків з курсу, який проводився видавництвом “Світич” за підтримки Інституту інноваційних технологій і змісту освіти МОНмолодьспорту України, показали, що методика викладання предмета залишається складним й актуальним питанням.

Щоб допомогти педагогам успішно підготуватися до впровадження курсу “Сходинки до інформатики” як обов’язкового, подаємо кращі зразки методичних розробок окремих уроків, авторами яких є переможці Конкурсу.

Що може комп’ютер

Конспект уроку для 2-го класу з інтегрованого курсу “Сходинки до інформатики”

Віра САМОДЕЛОВА,

вчитель початкових класів ЗОШ I–III ступенів,
смт Червоне, Глухівський р-н, Сумська обл.

Тема. Сучасні комп’ютери та їх застосування. Ознайомлення з “мишею”.

Мета: закріпити правила поведінки і безпеки життєдіяльності в комп’ютерному класі, ознайомити дітей зі сферами застосування сучасних комп’ютерів, формувати навички роботи з мишею (наведення вказівника, вибір об’єктів клацанням лівої та правої кнопки); розвивати увагу, пам’ять, розумові операції; стимулювати бажання учнів оволодівати комп’ютерною грамотою.

Тип уроку — комбінований урок.

Матеріали до уроку: підручники, робочі зошити, ілюстративний матеріал про використання комп’ютера, комп’ютерна програма “Стрільці по яблуках” з програмного продукту “Сходинки до інформатики Плюс”.

Хід уроку

I. Організаційна частина (1–2 хв)

В нас робота є цікава,
Попрацюємо на славу!
З’ясуєм, що комп’ютер може,
Як у житті нам допоможе.

II. Перевірка домашнього завдання (2–3 хв)

Завдання з рубрики “Для розумників і розумниць” підручника (с. 5).

- Тут заховалася цифра 9.
Знайди хоча б 15 її схованок.



— Хто скільки схованок знайшов для цифри 9?
(Відповіді учнів).

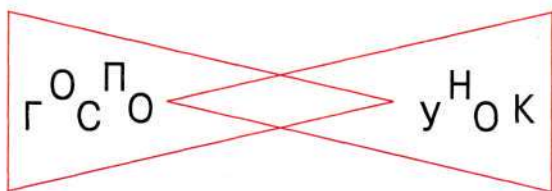
- Назви ім’я та прізвище кожної з дівчаток, якщо відомо, що Іринка і Олеся навчаються в одному класі, їхні прізвища Василькова та Курочкіна, а Іринка вища за Василькову.

Відповідь: Іринка Курочкіна та Олеся Василькова.

III. Розвивальні завдання (6–8 хв)

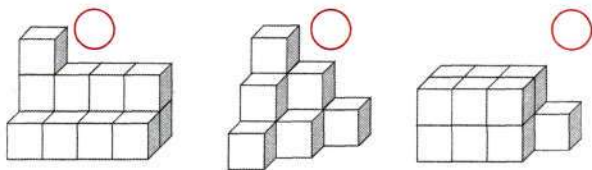
1. Виконання завдань у робочому зошиті.

- “Впиши слово у ромб” (урок 2, завдання 2).



Відповідь. У ромб слід вписати слово “ДАР”.

- “Скільки кубиків?” (урок 2, завдання 3).



Відповідь: 13; 10; 13 кубиків.

2. Усна колективна робота.

Вчитель відкриває написані на дошці ряди чисел.

— Знайдіть закономірність, за якою побудований кожний ряд. Який із цих рядів не схожий на два інші?

- 1) 22, 25, 28, 31, 34;
- 2) 21, 24, 27, 30, 33;
- 3) 23, 24, 25, 26, 27.

Відповідь: числа третього ряду відрізняються одне від одного на 1, а першого і другого — на 3.

IV. Робота над темою уроку (8–10 хв)

1. Опрацювання статті підручника “Що може комп’ютер?” (с. 6).

Читання тексту вчителем. Вибіркове читання учнями.

Бесіда за змістом прочитаного:

- Куди Ганнуса і Мудрунчик повели Елзика?
- Що його зацікавило?



— Для чого використовують комп’ютер у супермаркеті?

— А у залізничних та авіакасах?

— Чи допомагають комп’ютери у роботі інженерів?

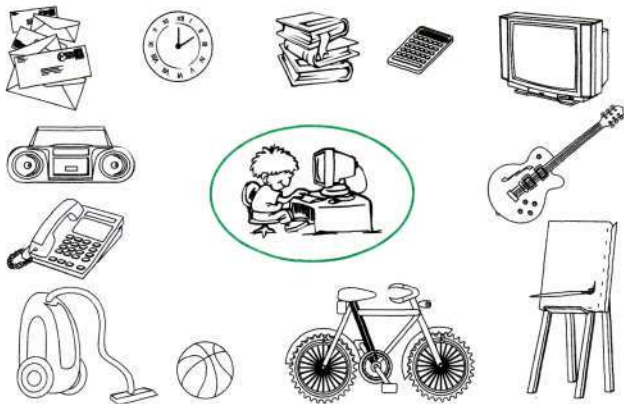
— Що найбільше сподобалось Елзікові під час екскурсії?

— Яку назву ви дали б цій історії?

2. Проблемне запитання: які речі може замінити комп’ютер?

Колективне обговорення на матеріалі домашнього завдання (робочий зошит, урок 1, завдання 1).

— Які з цих речей комп’ютер здатний замінити? З’єднай їх зображення з овалом у центрі. Поясни свій вибір.



Уточнення і доповнення відповідей дітей учителем.

V. Фізкультхвилинка (1–2 хв)

Діти виконують дії, про які йдеться у віршику:

Працювали ми, трудилися
Так, що трішки вже й стомилися.
Встаньмо, руки догори,
Помахали — раз, два, три.
Вліво, вправо нахилились,
На сусіда подивились,
Одне одному всміхнулись,
Кругом себе повернулись.
Все в порядку? Потягайтесь
І за парти повертайтеся.

VI. Робота з комп’ютером (13–15 хв)

1. Повторення правил безпечної поведінки. Гра “Так чи ні?”.

— Роботу з комп’ютером починай, не чекаючи дозволу вчителя. (Ні).

— Стіл завжди тримай у чистоті. (Так).

— Якщо зголоднів, їж і пий за комп’ютерним столом. (Ні).

— Екран витирай лише сухою серветкою. (Так).

— Сміливо берися за розетки і всілякі проводи. (Ні).

— Утомився? Поклади руки на клавіатуру і відпочинь. (Ні).

ЗАУВАГИ ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ

Кількість яблук на дереві на першому та другому етапах — 18, на третьому — 24.

Вчитель може в будь-який момент перейти до іншого етапу, натиснувши на клавіатурі клавішу з цифрою “1”, “2” або “3”, відповідно до номера етапу. Цим варто скористатись, якщо дехто з учнів не встиг завершити завдання одного з етапів гри і треба перейти до іншого.

Клавіша *Пропуск* використовується, щоб розпочати роботу програми, а також щоб перервати певний етап гри та розпочати його знову.

Після пострілу слід дочекатися, доки стрілець приготується, і тільки тоді робити наступний постріл, клацаючи однією з кнопок миші.

Якщо учень “загубив” вказівник миші, не може знайти його на екрані, порадьте йому простежити за напрямком, в якому прицілюється стрілець (або знайти перетин цих напрямків, якщо стрільців двоє).

На третьому етапі, коли на дереві є яблука обох кольорів, зверніть увагу учнів на ланцюжок міркувань: жовте яблуко — жовті стріли — лівий стрілець — ліва кнопка миші.



— З комп'ютером працюй лише чистими руками. (Так).

— Щоб краще бачити, нахилийся якнайближче до монітора. (Ні).

2. Інструктаж учителя. Ознайомлення з маніпулятором “миша”.

— Сьогодні ми навчимося користуватися комп'ютерною мишею та допоможемо веселим скорморохам зібрати яблука. Яблука ростуть високо, а тому дістати їх можна тільки влучним пострілом з лука. Керуємо стрільцями за допомогою миші. Долоня правої руки лежить на миші: вказівний палець на лівій кнопці, а середній на правій. Коли ви пересуваєте мишу по килимку, по екрану рухається стрілка-вказівник, якою ви й прицілюєтесь у яблуко. Клацнувши вказівним пальцем лівої кнопки миші, подаєте стрільцю команду зробити постріл.

Вчитель розповідає та демонструє, як правильно тримати руку на миші, як користуватися цим пристроєм.

3. Робота учнів з комп'ютерною програмою “Стрілець по яблуках”.

Етап 1. На екрані лише один стрілець із жовтими стрілами, який стоїть зліва. Яблука на дереві жовтого кольору.

Учитель уважно спостерігає за роботою кожного з учнів, за тим, як лежить його рука на маніпуляторі, виправляє та допомагає.

4. Релаксація.

Вправа 1. Повільні рухи очима вправо-вліво, вгору-вниз (4–5 разів).

Вправа 2. Посидіти із заплющеними очима, рахуючи до 30.

5. Продовження роботи з комп'ютером.

Етап 2. Використання правої кнопки миші. Яблука на дереві червоні. З'являється другий стрілець, із червоними стрілами. Він стріляє по червоних яблуках. Лівий стрілець у цей час відпочиває.

— Тепер попрацюємо середнім пальчиком, який лежить на правій кнопці миші. Ця кнопка зараз буде керувати стрільцем з червоними стрілами, який стоїть справа.

Учні відпрацьовують навички наведення вказівника та вибору об'єктів клацанням правої кнопки миші. Учитель за потреби допомагає.

Етап 3. Використання лівої та правої кнопок миші. Обидва стрільці активні, яблука на дереві і жовті, й червоні.

— А зараз користуємося двома кнопками миші по черзі. Ліва кнопка керує стрільцем, який зліва, а права — тим, що справа. Лівий стрілець здатний влучити тільки у жовті яблука, а правий — тільки у червоні.

VII. Підсумок уроку (1–2 хв)

Запитання для підсумкової бесіди.

- Що сподобалося на сьогоднішньому уроці?
- Що може робити комп'ютер?
- Людям яких професій він потрібен у роботі?
- Чим ми навчилися сьогодні користуватись?
- Що можна робити за допомогою миші?
- Хто сьогодні був найвлучнішим стрільцем? Хто жодного разу не схибив?
- Кому вдалося збити найбільшу кількість яблук?

VIII. Домашнє завдання (1–2 хв)

- Виконати завдання рубрики “Для розумників і розумниць” (підручник, с. 7).
- Виконати завдання 1 у робочому зошиті (урок 2).