

Комунальна установа Сумська спеціалізована школа  
I-III ступенів №1 імені В.Стрельченка  
вул. Кірова, буд.136, м. Суми, 40021, тел./факс (0542) 62-73-18  
e-mail: [sssh1-sumy@rambler.ru](mailto:sssh1-sumy@rambler.ru)  
Код ЄДРПОУ - 21127590

**Сходи́нки до інформатики 2 клас**  
**(за новою програмою)**  
**Підручник: Сходи́нки до інформатики 2 клас**  
**Г.В.Ломаковської.**

Учитель початкових класів  
Вища категорія  
Торканевська Олена Олександрівна

Суми

**Тема:** Миша і клавіатура – пристрої введення інформації. Тренажер миші і клавіатури.

**Мета:** ознайомити учнів з клавіатурою, розташування клавiш з цифрами і буквами на ній; закріпити знання складових комп'ютера, пристроїв введення інформації, навички роботи з мишею, уміння запускати програми подвійним клацанням миші, коректно завершувати роботу з комп'ютером; розвивати уважність, пам'ять, мовлення, логічне мислення, навички самостійної роботи на комп'ютері; формувати пізнавальні інтереси учнів; виховувати відповідальність, самостійність, зацікавленість інформатикою.

**Обладнання:** модель клавіатури, картки для завдання з логічним навантаженням, завдання для роботи за комп'ютером; екран, проектор, ноутбук, комп'ютери, підручник Г.В. Ломаковської «Сходинки до інформатики», робочий зошит з друкованою основою Г.В. Ломаковської «Сходинки до інформатики».

## **Зміст уроку**

### **I Організація початку уроку**

### **II Повторення правил поведінки в комп'ютерному класі**

#### ***1. Повторення правил з техніки безпеки в комп'ютерному класі***

#### ***2. Розбір ситуацій***

- Скажіть, чи правильно поводити себе учні, прийшовши на урок інформатики до комп'ютерного класу.

*1. Неуважний учень дрімав на уроці і не чув пояснень вчителя про послідовність виконання завдань. Потім він прокинувся, згадав про роботу і без дозволу вчителя перейшов до іншої парти подивитись, чим займаються однокласники.*

- Чи порушив він правила техніки безпеки? Якщо так, то які?

*2. Перед уроком інформатики в учнів 2 класу була фізкультура. Спортивну форму та лижі вони принесли з собою на урок інформатики.*

- Які правила техніки безпеки вони порушили?

### III. Метод очікування

- Як називається предмет, до якого ви приготувались?
- Скажіть, що ви очікуєте, яким буде сьогоднішній урок? (цікавий, незвичайний, творчий, захоплюючий, навчаючий тощо)

### IV. Створення проблемної ситуації

- Сьогодні до нас на урок завітав незвичайний гість. Хто він?
- Елз'єк вирішив на вихідних злітати на рідну планету, але з'ясував, що бортовий комп'ютер розрядився і потрібно управляти кораблем ручним пристроєм. Для цього потрібно чітко знати складові комп'ютера і вправно володіти пристроями введення інформації.
- Допоможемо Елз'єку?



### V. Повторення вивченого матеріалу

#### 1. «Складові комп'ютера» Мозковий штурм

- Які складові комп'ютера ви знаєте?

- Як називається пристрій, що:

- Відображає інформацію, з якою працює комп'ютер.

- Керує роботою всіх пристроїв комп'ютера

- Пристрій для друку

- Використовується для передачі інформації з одного комп'ютера на інший

- Вводить в комп'ютер малюнки, фотографії, графічні зображення.

- Використовується для того, щоб вводити текст

- Використовується для того, щоб запускати програми, відкривати і закривати вікна, переміщувати предмети на екрані тощо



### 3. Пристрої введення інформації

- Елзійк приготував вам завдання, щоб перевірити, чи знаєте ви, які із складових комп'ютера є пристроями введення інформації?

#### Завдання 1 Загадка

Маленька, сіренька, хвостик, як шило.  
Як кота злякається – в нірку заховається (мишка)

- Чому Елзійк нам загадав загадку про мишку?  
Адже ми повторюємо пристрої введення інформації?

- А тепер послухайте мою загадку:

На столі вона живе,  
Не біжить, не їсть, не п'є,  
Ні від кого не тікає,  
А мені допомагає. (комп'ютерна мишка)

- Чому ця складова має таку назву, як ви думаєте?



#### Завдання 2 Ребус

- Розгадайте ребус і ви дізнаєтесь назву другого пристрою введення інформації.



,

'''



I = A

#### Завдання 3.

- А назву третього пристрою ви дізнаєтесь на сторінці 18 зошита, розшифрувавши слово у першому завданні

# Пристрої введення інформації



## Висновок:

- Які складові належать до пристроїв введення інформації?
- Яку інформацію можна ввести за допомогою цих пристроїв?
- Яким із цих пристроїв ми вже вміємо користуватися?

## VI. Робота над новим матеріалом

### 1. Оголошення теми і мети уроку

- Сьогодні ми почнемо знайомитись з клавіатурою, ви дізнаєтесь про розташування клавiш на ній, будете вчитися працювати за клавіатурою. Познайомитесь з програмою Repid Typing

### 2. Знайомство з клавіатурою, розташуванням клавiш на ній



Дістаньте із конвертів складений навпіл аркуш. Розгорніть його.

- Подивіться на модель клавіатури. Зовні вона схожа на коробочку. Вона дає змогу вести діалог з комп'ютером. На її поверхні розташовані клавiші. Вони різні і написи на них різні. На клавiшах вгорі можна побачити цифри, нижче розмістилися три ряди клавiш з буквами російського, українського та англійського алфавіту. Українські і російські букви мають багато однакових,

тому на одній клавіші дві букви – українського та англійського алфавіту. Щоб вводити слова українською мовою, слід встановити режим української мови.

- Назвіть клавіші, які ви вже використовували. (Пропуск, Esc, чотири клавіші зі стрілками)

## **VII Фізкультхвилинка**

- Елз'єк пропонує вам спробувати піднятися у космос на супутник Землі – Місяць за допомогою фізкультхвилинки.

Ми на Місяць прилетіли,  
На зручній площадці сіли,  
У скафандри одяглись  
І гуляти подались.  
Як незвично нам ходити,  
Так і хочеться злетіти,  
На Землі ми опинились –  
І за парти опустились.

## **VIII. Робота з комп'ютером**

### ***1. Ознайомлення із завданням (стор. 44 підручника)***

### ***2. Повторення правил роботи за комп'ютером.***

- Як потрібно тримати спину?
- Яка відстань між очами і монітором повинна бути?
- Які повинні бути руки?
- Чого не можна робити при роботі з комп'ютером?

### ***3. Робота з тренажером клавіатури Repid Typing. Виконання завдання (за технологічною картою)***

### ***4. Робота з тренажером миші***

## **Фізкультхвилинка**

Друг наш Елз'єк хутко встав, потягнувся,  
раз нагнувся, два нагнувся,  
Руки в сторони розвів  
Смуток весь свій розгубив  
А щоб втому розігнати –  
Треба ще й навшпиньки стати.

## IX. Закріплення матеріалу

### 1. Робота в зошиті

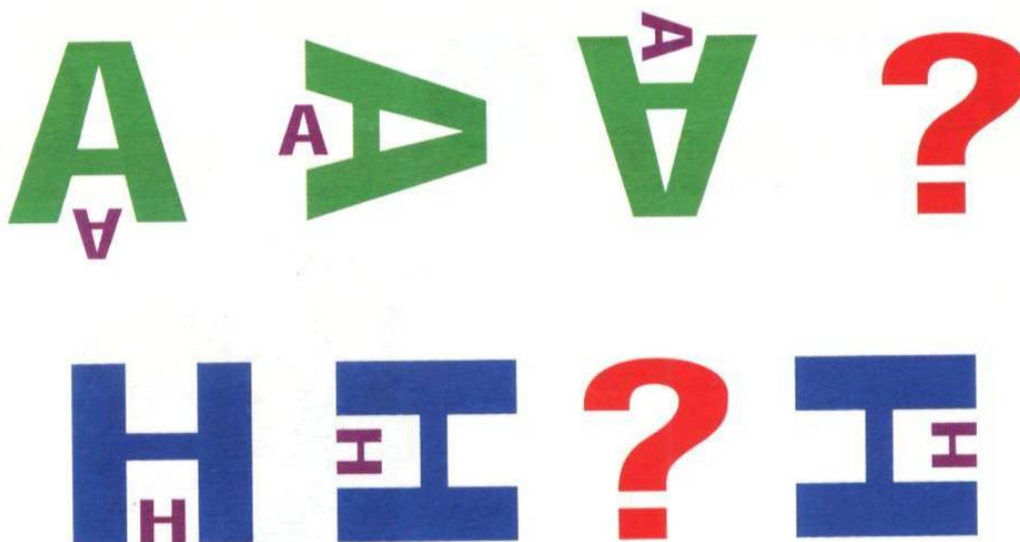
- а) вписати пропущені слова (зошит, с. 18 завд. 2)
- б) заріплення знань розташування клавіш з буквами і цифрами (зошит, с.18, завд. 3)

## X. Робота над завданнями з логічним навантаженням

- Елзик і я дуже задоволені вашою роботою на уроці. І пропонуємо вам зарядку для розуму – цікаві логічні завдання:

### 1. Робота з картками.

- Покажіть, у якому положенні мають бути літери, які слід поставити замість знака питання?



### 2. Робота в зошиті (с.18, завд. 4-5)

## XI. Підсумок уроку

- Що нового ви дізналися на уроці?
- З яким пристроєм введення інформації почали знайомитись?
- Які клавіші на клавіатурі ви вже вмієте використовувати?
- Для чого потрібні клавіші з цифрами? З буквами?
- Що сподобалось на уроці?
- Чи справдилися ваші очікування? Який був наш урок?
- Елзик дякує вам за допомогу у вивченні клавіатури. Думаю, що ми разом будемо вивчати ще багато цікавого.
- А якщо ви хочете дізнатися, кого вперше зустрів Елзик на планеті Земля, виконайте у зошиті на с.19 завдання 6.



## Технологічна карта Працюємо за комп'ютером

1. Включи комп'ютер
2. Згадай правила роботи за комп'ютером
3. Знайди на робочому столі піктограму «Початкова школа» Відкрий її.
4. Запусти програму **Rapid Typing**
5. Уважно спостерігай за літерами, що з'являтимуться, і натискай потрібну клавішу клавіатури. Умовно поділи клавіатуру на дві частини (праву і ліву) і клавіші зліва намагайся натискати пальцями лівої руки, а клавіші справа – правої.
6. Натисни клавішу Esc, щоб вийти з програми.
7. Запусти програму **Gcompris**. Попрацюй з тренажером миші
8. Вийди із програми.
9. Виключи комп'ютер:
  - Пуск
  - Завершення роботи
  - ОК
10. Приведи в порядок робоче місце

## Картка

З'єднай лініями зображення кнопок та їх призначення



Розгорнути вікно на весь екран



Повернутися до попередніх розмірів вікна



Закрити вікно



Згорнути вікно