Полтавський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти

ім. М.В. Остроградського

Розробка уроку інформатики

2 клас

відповідно до типової освітньої програми,

розробленої під керівництвом О. Савченко

за підручником «Я досліджую світ» підручник для 2 класу

закладів загальної середньої освіти (у 2-х частинах)

Автори: Будна Н.О., Гладюк Т.В., Заброцька С.Г., Лисобей Л.В., Шост Н.Б.

Тема

Комп’ютерні пристрої для здійснення дій із інформацією.

Клавіатура.

Основні клавіші керування роботою комп’ютера.

Зміна мовних режимів

 Виконала: Кушніренко Ірина Василівна

 Кременчуцький район

 Потоківська гімназія №33

 Кременчуцької міської ради

 учитель початкових класів

 учитель інформатики у початкових класах

 Група:

 учителі інформатики 1-4 класів

ПОЛТАВА – 2022

**Тема**: Комп’ютерні пристрої для здійснення дій із інформацією.

Клавіатура. Основні клавіші керування роботою комп’ютера. Зміна мовних режимів

**Мета**: формування ключових компетентностей: вміння вчитися – працювати в колективі та самостійно;

загальнокультурної – дотримуватися норм мовленнєвої культури, зв’язно висловлюватись в контексті змісту;

соціальної – проектувати стратегії своєї поведінки з урахуванням поведінки позитивних казкових героїв;

громадської - відстоювати свою думку та позицію відповідно до загальноприйнятих суспільних норм поведінки.

Предметних компетентностей:

* ознайомити з пристроєм введення інформації клавіатурою (з різними групами клавіш клавіатури комп’ютера та їхнім призначенням);
* навчити змінювати мовні режими на клавіатурі та вводити окремі символи;
* збагачувати словниковий запас учнів, розширювати кругозір;
* розвивати пізнавальну активність, аналітичне мислення, пам’ять, увагу, сенсорну сферу особистості;
* розвивати спостережливість, робити висновки, виділяти суттєві ознаки, висловлювати свою думку;
* виховувати здатність орієнтуватися в інформаційному просторі.

 **Обладнання**: Роздатковий матеріал для роботи в групах, ілюстративний матеріал до теми, презентація, комп’ютери і програмне забезпечення до теми уроку, підручник «Я досліджую світ» для 2 класу (частина 1) Автори: Будна Н.О., Гладюк Т.В., Заброцька С.Г., Лисобей Л.В., Шост Н.Б.

 **Тип уроку**: засвоєння нових знань.

**Хід уроку**

**І. Організаційний момент**

**-**  Діти, посміхніться до мене, подаруйте свою посмішку один одному - нехай у вас увесь урок буде гарний настрій!

**ІІ. Актуалізація опорних знань**:

Робота в групах:

Об’єднайтеся, будь ласка, в дві, оберіть собі із коробки колір смужки (жовта або синя) і отримайте завдання.

Із поданих ілюстрацій вибрати ті, які мають відношення до будови комп’ютера:

 ***Монітор, котик, системний блок, стіл, телевізор, клавіатура, магнітофон, плеєр, мишка, принтер, сканер.***

**ІІІ. Повідомлення теми і мети уроку**

***Відгадайте загадку***

Сотня клавіш, різні знаки

Спершу учні – небораки,

А тепер раз – два і готово

Відстукали слово.

Ось де пальцям фізкультура

 І це все - ……. (клавіатура).

Чи є на світі людина, яка хоча б раз у житті не мандрувала дивовижною країною казки? В казці ми вчимося, як на світі жити, бо казка – це глибокий колодязь мудрості, який неможливо вичерпати, він завжди сповнений розуму, доброти. Сьогодні ми з вами побуваємо у захоплюючій казковій подорожі «Містечко Клавіатурії». Під час подорожі ми познайомимося з призначенням клавіатури, розвиватимемо навички роботи на клавішах.

Тема уроку: Клавіатура. Уведення окремих символів. Зміна мовних режимів.

**ІV. Сприймання й усвідомлення нового матеріалу.**

1. **Зупинка «Казкова»** з елементами демонстрування презентації.

 **Містечко Клавіатурії**

В дев’ятому царстві, десятому государстві, було містечко  Клавіатурії. В цьому містечку  було 90 громадян. Жили громадяни завжди в мирі й злагоді, любили й поважали один одного. Та от помер їхній мер, якого всі громадяни дуже поважали і любили. Прийшов сумний час виборів. Ще ніколи в містечку Клавіатурії не було так багато бажаючих зайняти місце мера. Майже кожен громадян хотів бути мером і вихваляв свої  переваги та применшував недоліки.

І так вирішили вони зібрати збори всіх мешканців містечка Клавіатурії для вибору мера. Всі галасували та викрикували свої імена, та що саме вони мають бути мером. Потім вирішили вислухати кожного по-черзі.

 І так першим почав Громадян Пробіл.

-Я тут самий великий і виконую найбільш важливе завдання. Я роблю відступи між буквами та словами. Я продовгуватий і гарненький.Я повинен бути мером.

Продовжив громадян Enter .

 – Я повинен бути мером. Без мене не можна перейти з рядка в  рядок. Саме я відступаю потрібну кількість строк. Я маю «Г» подібну форму, тільки не туди повернуту.

А далі виступала громадянка Shift разом із своєю сестрою близнючкою.

– Нас в містечку аж двоє. Ми схожі на всіх громадян, але ми маємо дуже важливе значення. Щоб написати ім’я або прізвище використовують нас, щоб почати новий рядок з великої букви використовують нас. Ось тому ми й найважливіші. Тому вибирайте нас.

Щож всі громадяни дуже важливі в державі, як же вибрати мера. Продовжив громадян Escape. – Якщо ви помилитеся або натиснете щось не те, що хотіли ви одразу звертаєтесь за допомогою до мене. Я тут взагалі незамінний. Отже, я повинен бути головним. Обирайте мене!

–     Ні, - вигукнув громадян Delete,- в нас схожі функції. Ти витираєш помилку з правого боку, а я з лівого. Тому наші функції в містечку майже однакові і ми виконуємо майже однакові ролі. Пропоную зробити мене мером,   а Escape моїм замісником.

Аж тут обізвався громадян Caps Lock. – Я тут головний! Я роблю відступи  в абзацах і без мене ніяк! Я трошки довгенький за інші клавіші, і дуже гарненький. Обирайте мене!

Та ось знову почався галас, шум. Це почали говорити громадяни букв алфавіту від А до Я. Вони кричали наперебій що тут без них взагалі нічого не буде працювати. Що вони незамінні, бо без них нічого в містечку не можна буде зробити. Вони виконують різні-різні функції, кожен окрему відповідно до своєї назви. То ж головними повинні бути вони!!!

Але коли громадяни Букви наговорилися,  галасувати почали громадяни Цифри. Громадяни Цифри були від 1 до 9 та громадян Цифра 0. Всі вони почали викрикувати свій індивідуальний номер та казати, що саме вони головні і ніхто інший. Що без них не можна нічого порахувати та вирішити.

Далі галасували громадяни F1-12.

- Ми найвище знаходимось і тому ми найголовніші. А ще ми виконуємо найрізноманітніші команди в різних програмах і в суміші з іншими громадянами можемо робити унікальні вчинки.

Так вони сварилися, сварилися й нарешті вирішили, що керувати буде хто-небуть, тільки не вони. Громадяни знову всі помирилися та вирішили більше не сваритися. А керування містечком вирішили доручити найскромнішому мешканцеві Esc. І далі містечко Клавіатурії жило в мирі і злагоді.

**Робота з підручником с.82-83.**

Вам треба відповісти на запитання із скарбнички казки:

* Що таке клавіатура?
* Розгляньте зображення клавіатури та знайдіть клавіші згадані у казці.
* Чому на окремих клавішах зображено декілька символів?

Підсумок: Клавіатура - пристрій для введення інформації. Для того щоб успішно працювати на комп'ютері, необхідно добре орієнтуватися в клавішах клавіатури. Клавіші різняться формою, розміром і кількістю командних кнопок.

1. **Зупинка «Фізкультхвилинка. Котик»**

<https://www.youtube.com/watch?v=DmcRyF6aKOo>

**V. Формування вмінь та навичок. Робота за комп’ютером**

* Працювати за комп’ютером нам допоможе Котик-Муркотик.
1. **Зупинка «Безпечна»**

 Повторення правил безпечної поведінки за комп’ютером.

<https://www.youtube.com/watch?v=w2QcqWAwbN4>



1. **Зупинка «Практична».**

- Наш Котик-Муркотик їсти захотів і помчав до озера. Сьогодні ви будете допомагати йому ловити рибу.

 На робочому столі знайдіть ярлик «Сходинки до інформатики», виділіть і відкрийте навчальну програму «Кіт риболов».

*Діти самостійно знаходять і відкривають програму.*

Пояснення вчителем завдання гри.

- Ви допоможете коту ловити рибок, натискаючи відповідні літери на клавіатурі. Зображення клавіатури в нижній частині екрану підкаже вам, де саме знаходиться потрібна клавіша. Зверніть увагу на те, що зображення клавіатури на екрані відповідає реальному стану клавіатури, показуючи які клавіші ви натискаєте.

Клавіша, яку треба натиснути, підсвічується зеленим кольором. Якщо треба ввести велику літеру зеленим підсвічується клавіша Shift, бо її треба натиснути раніше, а клавіша з літерою підсвічується жовтим. Вона стане зеленою, якщо натиснути і утримувати Shift.

Екранна клавіатура реагує на утримання клавіші

зміною зображення символів. На кожній клавіші екранної клавіатури відображається саме той символ, який буде введений, якщо клавіатуру натиснути.

Під час пояснення гри діти практикуються на клавіатурі.

Програма має 7 рівнів, які послідовно змінюють один одного.

Рівень 1. ( 4 символи). Перше знайомство з клавіатурою. Маленькі українські літери та цифри. Рибка плаває навколо гачка, доки учень не натисне потрібну клавішу.

Рівень 2.(4 символи). Чутливість до помилок. Маленькі українські літери та цифри. Рибка упливає за екран, якщо учень помилково натискає не на ту клавішу.

Рівень 3. (6 символів). Тільки великі літери, що вводяться при натиснутій клавіші Shift. Чутливості до помилок не має.

Рівень 4. (6 символів). Великі та маленькі літери вводяться позачергово. Рибки чутливі до помилок.

Рівень 5. (6 символів). Знаки пунктуації. Чутливості до помилок не має.

 Рівень 6. (10 символів). Маленькі, великі літери та знаки пунктуації. Чутливість до помилок . Обмеження часу: рибка не повертається, пропливає повз гачок тільки один раз.

Рівень 7. Введення одного з заохочувальних слів: «Чудово», «Молодець», «Вітаю», «Добре».

**Гімнастика для очей**

Міцно заплющити очі. Порахувати до 3, відкрити очі та подивитися вдалечінь. Порахувати до 5. Повторити 4-5 разів.

**VI. Підсумок уроку.Рефлексія.**

**Зупинка «Підсумкова»**

* Наша подорож підходить до кінця.

**Гра «Мікрофон»**

* Якою країною ми подорожували?
* З якою складовою комп’ютера ми працювали на уроці?
* Що нового ви дізналися?
* Чого ви навчилися?
* Де ви можете це використовувати у своєму житті?

 - Пригадайте, ми почали наше заняття з посмішки. Діти, посміхніться до мене, подаруйте свою посмішку один одному - нехай у вас залишиться гарний настрій на весь день!

- От і казочці кінець, хто працював – молодець.