

БІБЛІОТЕКА ВЧИТЕЛЯ

О. Р. Кульматицька

# СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ

## Конспекти уроків

2 клас

Посібник для вчителя



ТЕРНОПІЛЬ  
НАВЧАЛЬНА КНИГА — БОГДАН

УДК 371.32:004  
ББК 72.263.2  
К90

*Серію “Бібліотека вчителя” засновано 2007 року*

**Кульматицька О. Р.**

К 90 Сходинки до інформатики : конспекти уроків : 2 клас : посібник для вчителя / О. Р. Кульматицька. — Тернопіль : Навчальна книга — Богдан, 2013. — 76 с. — (Бібліотека вчителя).

ISBN 978-966-10-1765-7 (серія)  
ISBN 978-966-10-3474-6

У посібнику подано методичні рекомендації для проведення уроків з предмета «Сходинки до інформатики» у 2 класі відповідно до навчальної програми Міністерства освіти, науки, молоді та спорту України та підручника «Сходинки до інформатики. 2 кл.» О.В. Коршунової.

Представлені матеріали і розроблений зміст уроків допоможуть учителю творчо підготуватися до кожного заняття, зробити їх цікавими і насиченими.

Для зручності у використанні уроки розміщено на відривних аркушах. До кожного уроку відведено місце для доповнень, змін, уточнень, творчих доробок учителя.

Для вчителів початкових класів, студентів педагогічних навчальних закладів.

УДК 371.32:004  
ББК 72.263.2

*Охороняється законом про авторське право.  
Жодна частина цього видання не може бути відтворена  
в будь-якому вигляді без дозволу автора чи видавництва*

ISBN 978-966-10-1765-7 (серія)  
ISBN 978-966-10-3474-6

© Навчальна книга — Богдан, 2013

## ОРІЄНТОВНИЙ КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема уроку	Сторінка	Дата
1.	Ознайомлення з навчальним предметом — інформати-кою. Правила поведінки і безпеки життєдіяльності в комп'ютерному класі	5	
2.	Комп'ютери та їх застосування	7	
3.	Сучасні комп'ютери	9	
4.	Основні складові комп'ютера	11	
5.	Комп'ютерна програма та її роль у роботі комп'ютера	13	
6.	Ознайомлення з комп'ютерними програмами	15	
7.	Підготовка комп'ютера до роботи. Робочий стіл. Миша	17	
8.	Запуск програми з Робочого стола	19	
9.	Ознайомлення з клавіатурою. Текстовий редактор	21	
10.	Ознайомлення з клавіатурою. Введення символів	23	
11.	Цікаві випробування	25	
12.	Клавіатура. Миша	27	
13.	Поняття про повідомлення та інформацію	29	
14.	Інформаційні процеси	31	
15.	Від абака до нетбука	33	
16.	Способи передавання повідомлень	35	
17.	Людина у світі інформації	37	
18.	Спонукальні речення. Поняття команди. Команди та виконавці	39	
19.	Алгоритми	41	
20.	Виконавці алгоритмів	43	
21.	Алгоритми у нашому житті	45	
22.	Об'єкти	47	
23.	Властивості об'єктів. Значення властивостей	49	
24.	Графічний редактор. Збереження зображень	51	
25.	Відкриття збережених зображень у графічному редакто-рі, зміна значень їхніх властивостей	53	
26.	Створення об'єктів у середовищі графічного редактора, зміна їхніх властивостей	55	
27.	Створення об'єктів у середовищі графічного редактора, зміна їхніх властивостей	57	
28.	Додавання тексту до малюнка	59	
29.	Комбінування об'єктів, створення зображень	61	
30.	Робота з комп'ютерними програмами на підтримку ви-вчення української мови	63	

<b>№ п/п</b>	<b>Тема уроку</b>	<b>Сторінка</b>	<b>Дата</b>
31.	Робота з комп'ютерними програмами на підтримку вивчення української мови	65	
32.	Робота з комп'ютерними програмами на підтримку вивчення математики, розвитку логічного мислення, просторової уваги	67	
33.	Робота з комп'ютерними програмами на підтримку вивчення основ здоров'я	69	
34.	Пригадай, що вже знаєш	71	

## УРОК 1

Дата \_\_\_\_\_

Клас \_\_\_\_\_

**Тема.** Ознайомлення з навчальним предметом — інформатикою. Правила поведінки і безпеки життєдіяльності в комп'ютерному класі.

**Мета.** Ознайомити учнів з новим предметом; поняттям «інформація»; вивчити правила поведінки і безпеки життєдіяльності в комп'ютерному класі.

**Додатковий матеріал до уроку**

### Хід уроку

#### I. Організаційна частина

*(Вітання з учнями. Перевірка відсутніх учнів. Знайомство з учнями.)*

Ви сьогодні перший раз  
Всі прийшли до мене в клас.  
Дуже хочете ви знати,  
Що ми будемо вивчати?  
Тож сідайте зручно, діти,  
Інформатику учити.

#### II. Мотивація навчальної діяльності

- Діти, чи знаєте ви, як називається кабінет, у якому ми з вами знаходимося?
- Хто з вас уже працював з комп'ютером?
- Яку роботу ви виконували за допомогою комп'ютера?

Сьогодні ми починаємо вивчати дуже цікавий предмет. Дізнаємося, де і як можна застосовувати комп'ютер у нашому житті. Як за допомогою комп'ютера можна не лише грати в цікаві ігри, а легко навчатися, працювати з різними програмами, малювати, друкувати, навіть створювати власноруч фільми та багато іншого. І в цьому нам допоможе наука інформатика. Так само називається і цей предмет.

*Зошит ст. 4, №1.*

#### III. Робота над темою уроку

##### 1. Ознайомлення з підручником

Разом з нами у цікавий світ інформатики вирушать наші помічники: підручник «Сходинки до інформатики» та казковий герой Комп'юшко. Під час цієї пізнавальної подорожі на сторінках підручника ми знайдемо багато друзів, які поділяться з нами своїми знаннями і досвідом. Познайомимося з ними ближче.

*(Учні гортають підручник, ознайомлюються з його змістом. Учитель дає учням настанови про бережливе ставлення до книги.)*

##### 2. Робота з підручником

**2.1.** Сьогодні ми ознайомимося зі словом «інформація», яке дуже схоже на назву нашого предмета «Інформатика». Розгорніть підручники на ст. 4. Разом з Оленкою та Васильком вирушимо на прогулянку до лісу.

- Діти, а чи були ви з батьками у лісі?
- Що ви там бачили?

Погляньте на малюнки у підручнику. Розкажіть, що зображено на кожному з них.

Отже, ми дізналися, як діти отримують, передають, використовують і зберігають інформацію.

*Зошит ст. 4, №2.*

Хорошим помічником для людини у роботі з інформацією є комп'ютер. Це пристрій, який може зберігати велику кількість інформації, швидко опрацьовувати її, передавати на великі відстані. Комп'ютер — це складний пристрій, і у роботі з ним потрібно бути обережним.

##### 2.2. Правила поведінки в комп'ютерному класі

Для того, щоб отримати ґрунтовні знання, потрібно поводити себе дисципліновано, уважно слухати вказівки учителя і обов'язково дотримуватися певних правил безпечної роботи. Розгорніть підручник на ст. 6. Тут зображено дітей, які працюють за комп'ютером. Спробуйте пояснити, чи правильно поведуть себе діти, і чому ви так вважаєте.

## УРОК 15

Дата \_\_\_\_\_

Клас \_\_\_\_\_

**Тема.** Від абака до нетбука.

**Мета.** Ознайомити учнів з історією розвитку обчислювальної техніки; розвинути логічне мислення, кмітливість, просторову уяву; виховувати культуру навчальної праці при роботі з комп'ютером та бережне ставлення до техніки.

*Додатковий матеріал до уроку*

### Хід уроку

#### I. Організаційний момент

*(Вітання з учнями. Перевірка відсутніх учнів.)*

Гарно й зручно ми сідаєм,  
Про комп'ютер все вивчаєм.  
Про історію згадаєм,  
У минуле вирушаєм.  
Будь уважний, починаєм! **(Слайд 1)**

— Ви вже здогадалися, що сьогодні в нас незвичайний урок. Відкрию вам секрет. Сьогодні ми вирушимо у минуле. Пофантазуймо та уявімо собі машину часу. Можливо вона виглядає саме так, як зображено на екрані. **(Слайд 2)**

#### II. Повторення вивченого матеріалу

Перевірка домашнього завдання.

Спершу вам потрібно пройти випробування, щоб перевірити, чи всі готові до пригод. Для цього дайте відповідь на кілька запитань. Готові?

- Які процеси називають інформаційними?
  - Яким чином можна зберігати інформацію?
  - Як можна передавати інформацію?
  - Поясніть такі поняття: «джерело інформації», «приймач інформації».
- Отже, ви гарно підготувалися і ми можемо вирушати у подорож.

#### III. Мотивація навчальної діяльності

Сьогодні ми дізнаємося, яким чином наші предки отримували, зберігали, опрацьовували та передавали інформацію. Що робили люди, коли ще не було зошитів, олівців, телефонів, телевізорів, комп'ютерів?

#### IV. Робота над темою уроку

— Увага! Здається ми зупинилися. Де ми? Перша зупинка — «Давні часи». **(Слайд 3)**

Щоб зберегти інформацію, давні люди малювали рисунки, різноманітні знаки. Поміркуйте, яка інформація збережена на стіні печери за допомогою малюнків? *(Підручник ст. 50)*

— Як ви думаєте, що використовували у давнину для лічби, обчислень? **(Слайд 4)**

Коли потрібно було повідомити своїх родичів про небезпеку, чи передати якесь повідомлення, використовували птахів, дим вогнищ, бій барабанів. **(Слайд 5)**

— Ну що ж, продовжимо подорож. Хочете дізнатися назву наступної зупинки? Для цього треба виконати в зошиті на ст. 32, №1. **(Слайд 6)**

З часом з'явилися перші винаходи. *(Перегляд презентації)*

#### Фізкультхвилинка

Слухати ми перестали  
І тепер всі дружно встали.  
Будемо відпочивати,  
Нумо вправу починати.  
Руки вгору, руки вниз,  
І легесенько прогнись.  
Покрутились, повертілись,  
На хвилинку зупинились.  
Пострибали, пострибали,  
Раз — присіли, другий — встали.

Продовжимо. Наступна зупинка — «Розвиток обчислювальних машин»  
(Слайд 7, 9)

#### V. Закріплення знань

— Наша подорож підійшла до кінця. Пригадаймо, що ми дізналися нового?

Підручник ст. 52, пит. 1, 2.

Зошит ст. 32, №2, №3.

Ми бачили, що перші комп'ютери відрізнялися від сучасних своїми можливостями, розмірами. В наш час люди використовують комп'ютери в різних сферах свого життя. Тому важливо вдосконалювати свої знання і навички роботи з комп'ютером.

#### VI. Робота з комп'ютером

Спершу пригадайте правила роботи за комп'ютером.

(Робота з програмним комплексом «Сходинки до інформатики» — «Розібрані малюнки», «Кіт — риболов».)

#### Вправи для очей

#### VII. Підведення підсумків. Рефлексія

— Діти, чи цікавою була подорож?

— Що вам найбільше запам'яталося?

#### VIII. Домашнє завдання

1. Опрацювати підручник на ст. 50-52.

2. Зошит ст. 33, №4, №5, №6.

— Як правильно завершити роботу комп'ютера?

Молодці, ви гарно справились з цим завданням. Переходимо до наступного конкурсу.

Це — конкурс капітанів. Капітанам команд треба буде створити листівку з малюнком і привітанням із закінченням навчального року. Текст: «Ура! Канікули!». Той капітан, хто краще і швидше справиться з цим завданням, стане переможцем у цьому конкурсі.

Поки наші капітани працюють, ви зіграєте гру «Двадцятка» (Зошит ст. 71, №4).

Б	О	Р	Д	Ж	Е	Р	Е	Л	О	У	Е	К	Н	О	У	Т	Б	У	К
В	А	П	И	А	Е	Н	У	А	Ь	Л	І	Н	І	Я	Д	А	Л	К	Л
О	Б	Є	К	Т	Ц	К	К	С	П	Т	У	О	Д	У	У	О	Е	А	
А	У	А	Т	К	Л	К	З	Т	Т	Р	Е	П	І	П	Е	Т	К	А	Т
І	Н	Ф	О	Р	М	А	Т	И	К	А	У	К	С	Р	Ч	Я	Ф	Й	К
Н	К	Г	Ф	А	Й	Л	Ь	К	М	С	В	А	Н	О	Г	Ш	Щ	У	Л
Т	В	К	О	У	З	Ь	И	С	К	А	Н	Е	Р	Г	Ш	Ф	П	Н	А
Е	Щ	О	Н	У	Ж	К	Л	А	В	І	А	Т	У	Р	А	А	Р	Ш	В
Р	Н	М	З	Й	Б	У	М	О	Н	І	Т	О	Р	А	Ф	К	И	В	І
Н	А	П	І	У	А	Л	Г	О	Р	И	Т	М	О	М	І	С	Н	А	Ш
Е	Ф	Ю	К	П	У	Я	П	Н	Ш	Щ	З	І	П	А	Л	І	Т	Р	А
Т	Л	Т	С	Е	Н	Т	Є	Й	З	Р	В	І	Р	У	С	П	Е	Ф	М
Й	У	Е	І	Н	Ф	О	Р	М	А	Ц	І	Я	П	Ц	М	Л	Р	С	А
Х	Б	Р	А	З	К	Р	Ь	О	Л	К	Ш	Г	З	Ш	И	А	Й	У	К
Ж	Л	А	І	Е	Д	К	П	Р	И	Й	М	А	Ч	Г	Ш	Н	К	К	М
Ш	О	В	А	Л	А	Е	Р	Н	В	И	Ж	Г	Е	К	К	Ш	Г	У	М
Л	К	П	Р	Ь	Н	Н	О	В	К	О	М	А	Н	Д	А	Е	Н	Р	И
П	Н	Д	Л	Д	О	Н	Б	Я	А	А	Е	Ш	Г	И	С	Т	Е	С	У
Г	О	Н	К	З	А	Б	І	Й	Ц	Е	Н	Е	Н	С	И	М	В	О	Л
Д	Т	В	І	К	Н	О	Л	Ь	Г	У	Ю	А	П	К	Р	О	Д	Р	В

Перед вами таблиця з буквами. Потрібно побачити, прочитати і записати якнайбільше інформатичних термінів. Можна читати у різних напрямках по горизонталі і по вертикалі, але не по діагоналі.

**По горизонталі:** джерело, ноутбук, лінія, об'єкт, піпетка, інформатика, файл, клавіатура, алгоритм, палітра, інформація, приймач, овал, команда, забій, символ, вікно, вірус, сканер, монітор.

**По вертикалі:** інтернет, блокнот, комп'ютер, диктофон, пензель, калькулятор, пробіл, ластик, заливка, меню, кнопка, програма, мишка, блок, принтер, курсор, клавіша, диск, планшет, факс.

Переможе та команда, яка знайшла найбільше слів.

#### Фізкультхвилинка

Хто ж там, хто вже так стомився?

І наліво нахилився.

Треба дружно всім нам встати,

Фізкультпаузу почати.

Руки вгору, руки вниз,

Вгору трішки подивись.

Руки склали, як вітряк,

І покрутимося так.

Вище руки підійміть

І спокійно опустіть.

Потім дружно всі сідаймо

І до праці приступаймо.

Отже, підведемо підсумки конкурсу капітанів.

Учитель визначає команду, яка перемогла.



**III. Закріплення знань**

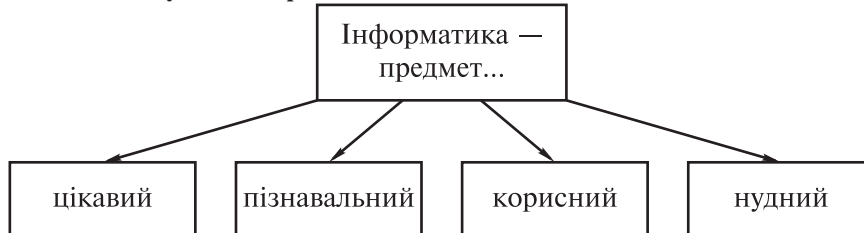
Підручник ст. 108-109.  
Зошит ст. 70, №2, №3.

**IV. Робота з комп'ютером**

Пам'ятайте про правила поведінки на уроці інформатики.  
(Робота з програмним комплексом «Сходи до інформатики» — «Дорога до школи», «Кіт - риболов».)

**Вправи для очей**

**V. Підведення підсумків. Рефлексія**



**VI. Домашнє завдання**

1. Гарно відпочити.
2. Набратися сил для успішного навчання у 3 класі.  
До зустрічі!



*Навчальне видання*

Серія «Бібліотека вчителя»

КУЛЬМАТИЦЬКА Оксана Романівна

## **СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ**

**Конспекти уроків**

**2 клас**

*Посібник для вчителя*

Головний редактор *Богдан Будний*  
Редактор *Вікторія Дячун*  
Обкладинка *Ростислава Крамара*  
Комп'ютерна верстка *Андрія Кравчука*  
Технічний редактор *Оксана Чучук*

Підписано до друку 22.06.2013. Формат 60×84/8. Папір офсетний.  
Гарнітура Таймс. Умовн. друк. арк. 8,84. Умовн. фарбо-відб. 8,84.

Видавництво «Навчальна книга – Богдан»  
Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до Державного реєстру видавців,  
виготівників і розповсюджувачів видавничої продукції  
ДК № 4221 від 07.12.2011 р.

Навчальна книга – Богдан, просп. С. Бандери, 34а, м. Тернопіль, 46002  
Навчальна книга – Богдан, а/с 529, м. Тернопіль, 46008  
тел./факс (0352) 52-19-66; 52-06-07; 52-05-48  
office@bohdan-books.com  
www.bohdan-books.com

ISBN 978-966-10-3474-6

