



*Мылова Ирина Борисовна,  
Савицкая Валентина Григорьевна*

## МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО КУРСУ ИНФОРМАТИКИ ДЛЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ А. ГОРЯЧЕВА. ЧАСТЬ 2.

*Статья продолжает методические рекомендации по курсу информатики  
для начальной школы, начатые в журнале № 5 за 2002 г.*

### УРОК 3

**Тема:** Описание предметов.

**Цели урока:**

*Обучающие:*

1. Учить описывать и определять предметы через их признаки.
2. Создание на уроке условий для формирования у учащихся осознанного умения описывать различные объекты.

**Подготовка к уроку:**

1. Подготовить карточки для игры «Опиши предмет».
2. Буквы из разрезной азбуки.
3. Загрузить программу АВС из пакета НИКИТА. Выключить монитор.

**Ход урока:**

**1. Организационный этап. Согласование с учащимися целей урока.**

*Учитель:* На прошлом уроке мы говорили о признаках предметов. Помните, зачем нужно уметь находить признаки предметов.

*Проблемный вопрос:*

«Как рассказать об арбузе и хлебе?  
О солнце, о море, о ветре и небе?»

Об улице, доме, о вашей квартире?  
Как рассказать всему миру о мире?»

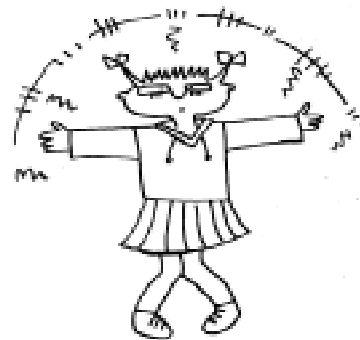
*Учитель:* На этом уроке мы будем учиться описывать предмет. Описать предмет - это значит объяснить, какой он, указать как можно больше признаков.

**2. Этап усвоения и закрепления новых знаний.**

• **Игра «Опиши предмет»** (см. рекомендации) или *Задание 9.* (работа по развитию речи).

*Целевая установка* направлена на формирование информационной культуры: слушать внимательно ответ одноклассника.

В процессе игры учащиеся дополняют ответы товарищей.



*Игра «Опиши предмет»*

- **Игра «Опиши предмет»** (работа в группах).

Группам по 4 человека выдается карточка с названием или изображением предмета (3 карточки на класс). Нужно выделить как можно больше признаков предмета. За отведенное время учащиеся должны по очереди называть признаки предмета. Выигрывает тот, чей ответ был последним.

- **Вариант-Игра «Опиши предмет»** (работа в парах).

Вниманию детей предлагается картинка с изображением животного. За отведенное время учащиеся должны по очереди называть признаки предмета. Партнер может соглашаться с названным свойством или не соглашаться. Выигрывает тот, кто назвал большее количество признаков предмета.

**3. Этап обобщения полученных знаний.**

Чему мы на уроке научились?

**4. Этап повторения**

*Задание 15* – с последующим обсуждением выполнения работы,

*Задания 14, 17* – фронтальная проверка учителем выполненных работ учащихся.

**5. Начало работы над индивидуальным проектом.**

- **«Все о буквах».** Результатом проекта является стенд с творческими работами детей, посвященных буквам алфавита. Каждый ребенок, работая над своей частью проекта, вносит свой вклад в общее дело.

*Этап постановки задачи.*

Каждый ученик получает карточку с буквой. Объясняется цель и порядок работы.

Возможна игровая ситуация. Дети подписывают «контракт» на разработку проекта.

Вариант текста «Договора».

«Договор».

Я хочу участвовать в проекте. Обещаю старательно и вовремя выполнять данное мне задание. Фамилии и имена детей».

*Задание в рамках проекта:* «Представить» букву. Проект будет выполняться в несколько этапов. Результаты работы, выполненной в рамках каждого этапа, должны собираться на стенде. Срок работы над проектом 7–8 недель.

На первом этапе учащиеся должны создать «презентацию» буквы. Примером презентации может служить компьютерная программа ABC (из пакета NIKITA): на экране изображена буква и рисунок предмета (или предметов), который начинается с этой буквы. Следует раскрасить букву и предмет любимыми красками.

**6. Работа за компьютером с программой ABC.**

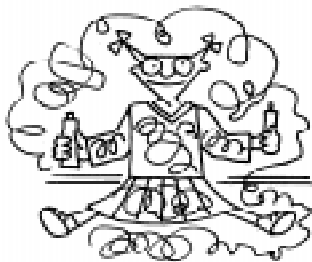
Запуск программы стандартный: NIKITA\ABC\abc.exe. На экране заставка Азбука-раскраска. Нажимая на клавишу **Пробел**, учитель меняет кадр и выключает монитор.

По команде «приступить к работе» учащийся включает монитор. Указатель мышки здесь – пчелка. Ее надо установить на букву, которую учащийся получил после раздачи букв из азбуки или сам выбрал.

В программе используется работа с мышкой. Для раскраски необходимо выбрать цвет, указав кончиком кисточки на тюбик краски, а затем установить кончик кисточки на то место рисунка, которое нужно закрасить, и щелкнуть левой клавишей мыши (ЛКМ). Это означает: компьютер, я выбрал, выполни, пожалуйста, мою команду. Есть возможность смешивать краски из двух тюбиков. Для этого после выбора краски из первого тюбика ее надо поместить в ванночку в правом



*...создать «презентацию» буквы.*



*Есть возможность смешивать краски...*

нижнем углу экрана, затем добавить краску из другого тюбика. Больше двух цветов краски не смешиваются.

*Реализация межпредметных связей на уроке русского языка.*

1. Описание предмета по картинке.
2. Напишите рассказ о кошке, чтобы в нем было 4 предложения, используя опорные словосочетания: рыжая и мягкая шерстка, пушистый хвостик, острые коготки, зеленые глаза.

#### УРОК 4

**Тема:** Состав предметов.

**Цели урока:**

*Обучающие:*

1. Познакомить детей с понятием составных частей предметов.
2. Учить описывать и определять предметы через их составные части.

**Подготовка к уроку:**

1. Книги:

*Зарецкий А., Труханов А., Зарецкая М.* «Энциклопедия профессора Фортрана», с.62–63,

*Тур С.Н., Бокучава Т.П.* «Первые шаги в мире информатики», 1 класс, с.3.

2. Подготовить карточки по количеству групп в классе (по 4 человека) со слогами: АН-ЛО-ТИ-ДИ-ПА-КО-ДИЛ, КО-КРО-ШИМ-КО-ЗЕ-ПАН-РИЛ, НА -МОТ-ГЕ-БЕ-РАФ-Е-ГИ, МУР-ГО-ЛА-ЛЕ-БРА-БРАЗ-ЖИ.

3. Подготовка 5 карточек для взаимного диктанта.

4. Загрузка презентации **Правила переноса слов.ppt**.

**Новые термины:**

1. *Системный блок* – это устройство, в котором расположены все основные элементы компьютера, в том числе и память.

2. *Память* – это та часть компьютера, в которой хранится информация, которую попросил запомнить человек. Это может быть текст, картинки, музыка и т.д.

**Ход урока:**

**1. Организационный этап. Согласование с учащимися целей урока.**

Все на свете из чего-то состоит: лес – из деревьев, облака – из множества водяных капелек. Вещества – из атомов, атомы – из более мелких частиц.

Г. Александрова.

Из каких частей состоит велосипед? Что получится, если у велосипеда отвинтить колесо? Руль? Педали?

Собранные вместе части превращают отдельные предметы в очень полезное устройство – велосипед.

*Целевая установка.* На уроке нужно научиться определять составные части сложных предметов.

**2. Этап усвоения новых знаний.**

А) *Задание 24* – фронтальная работа с классом. *Задание 21* – фронтальная проверка. *Задание 20* – чтение ответов несколькими учащимися. *Задание 26* – фронтальная проверка.

Б) Из каких частей состоит компьютер?

(Системный блок, дисплей (монитор), клавиатура).



*Что получится, если у велосипеда отвинтить колесо? Руль? Педали?*

Какие устройства могут подключаться к компьютеру?

(Материал дан в книге «Энциклопедия профессора Фортрана»).

### 3. Этап закрепления знаний.

Варианты:

#### • Дидактическая игра

#### «Собери слово».

Группам детей из 4-х человек выдаются карточки со слогами:

АН-ЛО-ТИ-ДИ-ПА-КО-ДИЛ, КО-КРО-ШИМ-КО-ЗЕ-ПАН-РИЛ, НА-МОТ-ГЕ-БЕ-РАФ-Е-ГИ, МУР-ГО-ЛА-ЛЕ-БРА-БРАЗ-ЖИ.

«Это было в воскресенье  
У слона на дне рождения.  
Гости пели, веселились.  
В хороводе так кружились,  
Так кружились, так вертелись,  
Что на части разлетелись.  
Раз, два, три, четыре, пять.  
Помоги гостей собрать».

Учащиеся должны составить из слогов названия животных.

(Антилопа, бегемот, крокодил, дикобраз, шимпанзе, жираф, кобра, гиена).

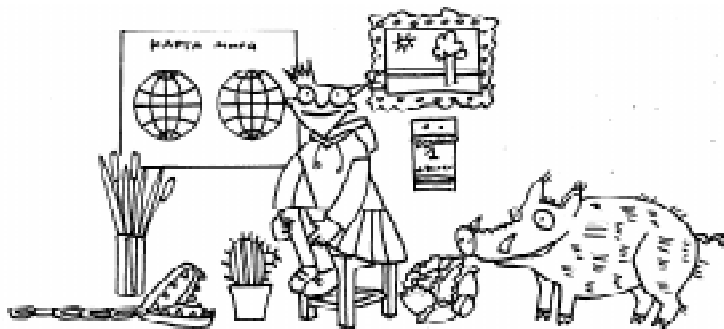
Результаты работы обсуждаются всем классом. Выигрывает та группа, которая составила наибольшее количество слов.

#### • Соревнование «Придумай слово».

Соревнование по колонкам. Каждой колонке выдается лист бумаги и формулируется задание. Засекается время. Каждый ученик пишет одно слово и передает лист следующему игроку, сидящему за ним.



Учащиеся должны составить из слогов названия животных.



Придумайте слова, в которых слог -ка первый.

Побеждает та колонка, которая составила максимальное количество слов.

Задание:

1. Придумайте слова, в которых слог -ка первый.
2. Придумайте слова, в которых слог -ка последний.
3. Придумайте слова, в которых слог -ка стоит в середине слова.

Слоги:

«Сколько в слове гласных –  
Столько и слогов.  
Это знает каждый из учеников».

Повторить правила:

1. Слова переносятся по слогам.
2. Слово, состоящее из одного слога, переносить нельзя.
3. Одна буква не переносится и не оставляется на строке.

• Работа с презентацией **Правила переноса слов.ppt**. Способ загрузки и работы ребят с презентацией аналогичен работе на уроке 2.

• Работа в парах сменного состава (2 пары).

Технология проведения работы – «Взаимный диктант».

На группу (2 парты) выдаются 5 карточек с заданиями и по два листа бумаги на каждую парту.

Задание: Разделите слова на части для переноса по слогам.

Карточка 1.

Собака, платок, пенал

Карточка 2.

Народ, одежда, пальто

Карточка 3.

Посуда, тетрадь, ученик

Карточка 4.

Сорока, тетрадь, учитель.

Карточка 5.

Товарищ, урожай, фамилия.

### 3. Этап обобщения.

Сложные предметы состоят из отдельных частей. Чему мы научились? Достигли ли цели, которую поставили в начале урока?

Домашнее задание – задания 23, 25.

### 4. Работа над индивидуальным проектом.

Этап 2 (сбор научной информации).

Задание:

Пользуясь словарем, выпиши 5 слов, начинающихся на заданную букву, значение которых тебе неизвестно. На карточке напиши слова и их значения. Разбей слова на слоги.

Срок выполнения задания – 1 неделя.

Работа за компьютером с программой KYDDY2 из пакета НИКИТА:

1. Продолжить работу с модулем «Собери картинку». Учитель может пред-

ложить начать собирать картинки не с начала, а щелчком на слове ПРОДОЛЖЕНИЕ (или по клавише F10) выбрать для каждого учащегося разные картинки.

2. Пункт меню «Нарисуй лицо».

Запуск программы описан в уроке 2.

В открывшемся меню учащийся выбирает пункт меню «Нарисуй лицо».

В левом верхнем углу выбран овал лица. Задача: используя готовые заготовки элементов лица (рот, нос, уши и т.д.), изобразить лицо. Способ работы аналогичен работе с программой «Собери картинку».

Внимание:

1. Поставленный элемент лица нельзя передвинуть в другое место, поэтому работать нужно очень аккуратно.

2. Отменить выбранный элемент нельзя. Можно его только «заклеить», если новый по размеру больше старого.

3. Для ребят, которые умеют быстро работать, можно предложить сделать волосы из бровей, ставя их рядом.



Пункт меню «Нарисуй лицо».

Мылова Ирина Борисовна,  
зав. Центром информатизации  
образования СПбГУПМ.

Савицкая Валентина Григорьевна,  
зав. каб. информатики ЛОИРО.



Наши авторы, 2002.  
Our authors, 2002.