

## УРОК 3 ПРЕДМЕТА «СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ» У 2 КЛАСІ

Маняка Світлана Миколаївна,

учитель початкових класів спеціалізованої школи №52 м. Києва,  
учитель вищої категорії, старший вчитель.



У сучасному житті комп'ютери оточують людину повсюди. Інформаційна культура є одним з компонентів загальної культури сучасної людини. Тому дуже важливо навчити учнів користуватися комп'ютером уже з молодшого шкільного віку. Для багатьох дітей комп'ютер асоціюється, перш за все, з грою, тому інформатика в початковій школі є дуже важливим предметом. З часом діти почнуть виокремлювати навчання й гру на комп'ютері, зрозуміють, як можна використовувати комп'ютер у житті.

### Тема. З чого все починалося

#### Мета:

- ознайомити учнів із давніми обчислювальними приладами та прототипами ЕОМ, з історією створення електронно-обчислювальної машини в Україні;
- розвивати навички роботи з комп'ютером, навички усного рахунку, логічне мислення, мовлення, увагу, пам'ять;
- виховувати почуття гордості за свою країну, бережливе ставлення до устаткування кабінету, інтерес до уроків інформатики.

### Хід уроку

#### I. Організаційний момент. Техніка безпеки

Послухайте про деякі ситуації і скажіть, чи правильно вчинили діти.

- Перед уроком інформатики в учнів 5 класу був урок фізичного виховання. Спортивну форму вони принесли із собою на урок інформатики. Чи порушили вони правила техніки безпеки? Які?
- Хлопчик вирішив показати свої знання однокласниці і почав від'єднувати монітор і клавіатуру від комп'ютера. Які правила техніки безпеки він порушив?
- Учителька на уроці інформатики помітила, що учень жує жувальну гумку і запропонувала йому викинути її. Учень прикріпив її до розетки.

Які ще правила поведінки в комп'ютерному кабінеті ви знаєте? Отже, ці правила треба не тільки знати, а й виконувати їх. Для чого? (Щоб не зашкодити своєму здоров'ю і не зіпсувати комп'ютери та їхні пристрої).

#### II. Актуалізація опорних знань

А зараз подивіться на дошку. Що за малюнки зображені на ній?

- Люди рахують на пальцях.
- Люди рахують, роблячи зарубки на палиці чи на стовпі.

Такі способи обчислення люди використовували у давнину (рис. 1).

#### III. Мотивація навчальної діяльності. Повідомлення теми й мети уроку

А в наш час важко уявити наше життя без комп'ютерів та інших пристроїв, які стали незамінними помічниками людей.

Це тема сьогоднішнього уроку «З чого все починалося». Я сподіваюсь, вам буде цікаво дізнатися про те,

як у давні часи люди обходилися без комп'ютерів та інших пристроїв.

#### IV. Вивчення нового матеріалу

Розгорніть підручники і самостійно прочитайте інформацію про це. Можливо, комусь із вас вдасться підрахувати, скільки років пройшло від винайдення машини Лебедева.



Рис. 1

У тексті вам зустрінуться нові слова (рис. 2):

**ЕОМ** — електронно-обчислювальна машина.

**Площа** — це внутрішня частина будь-якої геометричної фігури.

**Європа** — це частина світу.

(Діти самостійно читають текст у підручнику).

Подивіться на дошку і знайдіть відповіді на запитання у підручнику.



Рис. 2

- Люди рахують за допомогою вузликів (рис. 3). Із якої рослини робили мотузки для вузликів? (Із агави). Що позначали маленькі вузлики? (Одиниці). А великі? (П'ятірки).

- Абак. Що це за пристрій? (Пристрій для лічби камінцями). Хто його придумав? (Фінікійці, потім він з'явився у Японії та Китаї). Як називали абак у стародавньому Римі? (Калькулі).

- Калькулятор (рис. 4).



Рис. 3

- Рахівниця. Де винайшли рахівницю? (У Китаї).
- Паскаліна — перша обчислювальна машина. Які її недоліки? (Могла тільки додавати числа).



Рис. 4

- Проект машини, яка стала прототипом перших електронно-обчислювальних машин (рис. 5). Хто її створив? (Англ. вчений Чарльз Беббідж).

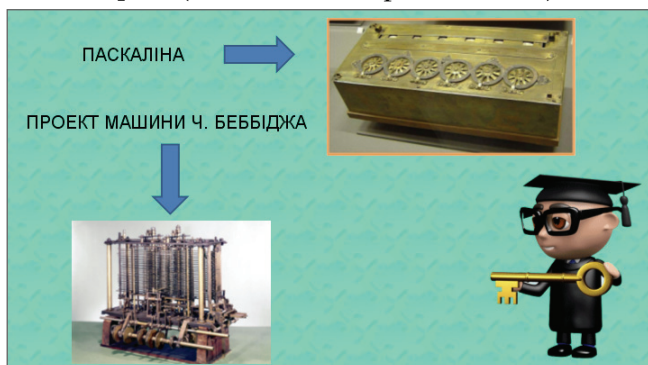


Рис. 5

- Малюнок машини Лебедева (рис. 6). Де була створена одна з перших ЕОМ? (У Києві). Хто був її творцем? (Сергій Олексійович Лебедев)



Рис. 6

У якому році? (1951).

Хто підрахував, скільки років пройшло від винайдення машини Лебедева? (63).

Що вона вмiла робити? (Швидко та правильно рахувати).

А який, на вашу думку, її недолік? (Дуже велика, вона займала площу двох класних кімнат).

Як ви думаєте, для чого люди придумали ці машини? (Щоб швидко виконувати складні обчислення).

То, може, нам не потрібно вчитися математики, якщо є машини, які можуть за нас все обчислити? (Відповіді дітей).

#### Логічна розминка

Отже, спробуйте й ви виконати математичні завдання. Знайдіть закономірність і продовжіть ряд чисел.

2 4 8 10 14 ... (16 20 22 26).

Яке число зайве? Чому?

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12. (Воно двоцифрове, другого десятка, у ньому є десятки).

А зараз виконаємо завдання «Для кмітливих» у підручнику.

#### Фізкультхвилинка

Я буду показувати приклади на картках і давати відповіді на них. Якщо відповідь правильна — ви сидите, якщо ні — встаєте, плескаєте в долоні і виправляєте помилки.

$$15 - 8 = 7$$

$$9 + 4 = 12 \text{ (ні, 13)}$$

$$11 - 3 = 8$$

$$18 - 10 = 9 \text{ (ні, 8)}$$

$$9 + 7 = 15 \text{ (ні, 16)}$$

$$9 + 9 = 18$$

$$28 - 20 = 8$$

$$39 + 1 = 49 \text{ (ні, 40)}$$

$$35 - 30 = 1 \text{ (ні, 5)}$$

$$29 + 1 = 30$$

#### V. Робота з комп'ютером

А зараз ми перейдемо до роботи з комп'ютером. Пригадайте, як тримати спину, на якій відстані від екрана монітора слід сидіти.

Сідайте кожен за свій комп'ютер.

(Діти працюють за комп'ютером).

А зараз займіть свої місця за партами.

#### Релаксація

Ваші очі втомились, тому:

- повільно поводити очима зліва направо і справа наліво по 3 рази;
- а зараз поморгайте у швидкому темпі.

#### VI. Узагальнення та систематизація знань учнів

Робота в зошиті.

#### VII. Підсумок уроку

Настав час перевірити, як ви засвоїли тему уроку. Приготуйте сигнальні картки. Якщо я кажу правильно — піднімаєте зелену сигнальну картку, якщо ні — червону.

1. Одна з перших обчислювальних машин в Європі була створена у Франції. (Ні, у Києві).

2. Ця подія відбулася у 1951 році. (Так)

3. Ця машина займала площу, що дорівнювала площі трьох класних кімнат. (Ні, двох).

4. Її створив Чарльз Беббідж. (Ні, Сергій Олексійович Лебедев).

5. Ця машина вмiла швидко і правильно рахувати. (Так)

6. Усі діти повинні вчитися швидко та правильно рахувати. (Так)

#### VIII. Домашнє завдання