Конспект уроку з інформатики для 2 класу (НУШ)

Тема: Комп'ютер та його складові.

Мета:

- **Навчальна:** Ознайомити учнів з основними складовими частинами комп'ютера (системний блок, монітор, клавіатура, миша), їх назвами та призначенням.
- **Розвивальна:** Розвивати логічне мислення, пам’ять, увагу, навички роботи з інформаційними об’єктами.
- **Виховна:** Виховувати інформаційну культуру, відповідальне ставлення до комп’ютерної техніки та дотримання правил безпечної поведінки в комп’ютерному класі. **Тип уроку:** Урок засвоєння нових знань. **Обладнання:** Комп'ютери, інтерактивна дошка, презентація "Складові комп'ютера", картки із зображеннями частин комп'ютера, дидактичний матеріал.

Ключові та Предметні компетентності

Ключові компетентності

1. **Спілкування державною мовою:** Уміння чітко формулювати запитання і відповіді, використовувати відповідну термінологію (монітор, миша, клавіатура).
2. **Математична компетентність:** Орієнтування у просторі (праворуч, ліворуч, зверху, знизу при описі розташування складових).
3. **Компетентності в галузі природничих наук, техніки і технологій:** Розуміння ролі технічних пристроїв у житті людини.
4. **Інформаційно-комунікаційна компетентність (ІКТ):** Усвідомлення основних функцій комп'ютера та його складових, безпечна робота з пристроями.
5. **Навчання впродовж життя:** Визначення мети власної навчальної діяльності, пошук і опрацювання нової інформації.

Предметні компетентності (Інформатична)

- **Знання та розуміння:** Називає основні пристрої, що входять до складу комп'ютера (монітор, системний блок, клавіатура, миша).
- **Практичні навички:** Розрізняє пристрої введення (клавіатура, миша) та виведення (монітор) інформації.
- **Безпека:** Дотримується правил безпечної поведінки в комп’ютерному класі та під час роботи з комп'ютером.

Хід уроку

I. Організаційний момент (3 хв)

- Привітання, перевірка готовності учнів до уроку.
- Створення позитивного настрою.

Вчитель: «Дзвоник кличе нас до класу, комп’ютерний світ чекає на нас! Будьмо уважними та старанними, щоб відкрити нові таємниці.»

II. Актуалізація опорних знань (5 хв)

Гра «Так чи Ні» (повторення правил безпеки)

- «Заходити до класу можна бігом.» (Ні)
- «Працювати за комп’ютером можна брудними руками.» (Ні)
- «Можна торкатися проводів і розеток.» (Ні)
- «Спина має бути рівною, а очі на відстані 50-70 см від монітора.» (Так)
- «При виникненні проблем потрібно покликати вчителя.» (Так)

III. Мотивація навчальної діяльності. Оголошення теми (5 хв)

- **Вступна бесіда:**
  - *Вчитель:* «Діти, уявіть, що ви збираєте конструктор LEGO. Кожна деталь має своє місце і призначення. Наш комп’ютер — це також великий, але дуже розумний конструктор. Щоб він працював, потрібні різні деталі.»
  - «Сьогодні ми познайомимося з основними "друзями" комп'ютера, без яких він не зможе працювати, і дізнаємося, навіщо потрібен кожен з них. Тема нашого уроку: 'Комп'ютер та його складові'.»

IV. Вивчення нового матеріалу (10 хв)

1. Розповідь з елементами демонстрації (використання презентації):

Складова частина	Призначення
Системний блок	*«Серце» комп'ютера.* Найголовніший блок. У ньому відбувається вся «розумна» робота — обробка інформації.
Монітор	*«Очі» комп'ютера.* Пристрій для **виведення** інформації. Показує нам картинки, мультфільми, текст.
Клавіатура	*Пристрій для «розмови» з комп'ютером (введення).* Допомагає **вводити** текст і команди.
Миша	*«Рука» комп'ютера (введення).* Допомагає вибирати об'єкти на екрані, малювати та грати.

2. Гра «Знайди пару»

- Діти отримують картки з назвами ("Монітор", "Миша", "Клавіатура", "Системний блок") і мають прикріпити їх до відповідних зображень на дошці.

V. Фізкультхвилинка (3 хв)

(Проводиться рухлива гра, що знімає напругу з очей і спини. Наприклад, «Ми — комп’ютери» — імітація друкування, клікання мишею, погляд на різні сторони)

VI. Практична робота за комп’ютерами (15 хв)

1. Повторення правил безпечної роботи (1 хв)

- Вчитель ще раз наголошує на правилах сидіння за столом.

2. Вправа «Покажи і назви» (3 хв)

- Учні знаходять на своєму робочому місці та показують пристрої, які називає вчитель (системний блок, монітор, клавіатура, миша), та промовляють їхню назву.

3. Робота з навчальною програмою (10 хв)

- Запуск простої програми (наприклад, графічного редактора Paint або навчального тренажеру).
- **Завдання:** Намалювати коло та квадрат, використовуючи **мишу**.
- **Завдання:** Написати своє ім’я, використовуючи **клавіатуру**.
- *Вчитель контролює правильність посадки та виконання завдань.*

VII. Закріплення вивченого матеріалу (5 хв)

1. Інтерактивна вправа «Четвертий зайвий»

- Вчитель демонструє на екрані 4 предмети, три з яких є складовими комп’ютера, а один — ні (наприклад: монітор, миша, системний блок, **м’яч**). Учні мають назвати зайвий предмет і пояснити, чому він зайвий.

2. Загадки

- «На екран він нас виводить, Все, що робиш, показує.» (Монітор)
- «З нею працюємо вдвох. На екрані наш курсор. І біжить він, як живий, За маленькою...» (Мишею)
- «Він керує всім процесом, найголовніший блок.» (Системний блок)

VIII. Підсумок уроку. Домашнє завдання (4 хв)

1. Рефлексія

- *Вчитель:* «Яку нову інформацію ви дізналися сьогодні?»
- «Назвіть головних “друзів” комп'ютера.»
- «Який пристрій допомагає нам малювати, а який — друкувати?»

2. Оцінювання

- Оцінювання активності учнів, заохочення.

3. Домашнє завдання

- Намалювати в зошиті або на окремому аркуші комп’ютер і підписати його основні складові.
- (За бажанням) Скласти власну загадку про одну зі складових.