



Лекція 2

Особливості уроку інформатики в початковій школі

План лекції

1. Форми організації навчання. Типи уроків інформатики.
2. Структура уроку інформатики в початкових класах.
3. Календарно-тематичне планування, схема календарного плану.
4. Засоби навчання та програмне забезпечення уроків інформатики.
5. Завдання для розвитку пам'яті, уваги, логіки молодших школярів на уроках інформатики.

1. Форми організації навчання.

Типи уроків інформатики

Форма організації навчання — вид спланованої діяльності вчителя та учнів, яка спрямована на досягнення дидактичної мети і здійснюється у встановленому порядку.

Форми організації навчання **поділяються на:**

- індивідуальні, індивідуально-групові, колективні;
- класні і позакласні;
- шкільні і позашкільні.

Інформатика сформувала новий вид індивідуальної форми навчання: *один на один з комп'ютером*. Працюючи за комп'ютером один на один із навчальною програмою, учень у своєму індивідуальному темпі оволодіває знаннями в межах окресленої вчителем теми.

Основною формою організації навчально-виховної роботи з інформатики є урок.

Урок — це логічно завершена, цілісна, обмежена в часі частина навчально-виховного процесу, яку проводять за розкладом під керівництвом вчителя з постійним складом учнів.

Урок реалізує триєдине завдання: навчити, розвинути, виховати.

Загальноприйнятою є *класифікація уроків за освітньою метою*. Так, виділяють:

- уроки вивчення нового навчального матеріалу;
- уроки формування вмінь і навичок;
- уроки узагальнення і систематизації;
- комбіновані уроки;
- уроки контролю та корекції знань, умінь і навичок.

Найпоширенішим типом уроків інформатики є *комбінований урок*.

Структура комбінованого уроку

- Організація учнів до заняття.
- Повторення і перевірка знань учнів, вияв глибини розуміння і ступеня міцності всього вивченого на попередніх заняттях і актуалізація необхідних знань і способів діяльності для роботи над осмисленням матеріалу, що вивчається на поточному уроці.
- Повідомлення вчителем нового матеріалу та організація роботи учнів над його розумінням і засвоєнням;
- Первинне закріплення нового матеріалу та організація роботи над формуванням в учнів умінь і навичок застосування знань на практиці;
- Домашнє завдання та інструктаж із його виконання;
- Підбиття підсумків уроку з виставленням оцінок за роботу учням.

Позакласні заходи з інформатики

- екскурсії,
- гуртки,
- турніри,
- вікторини,
- конкурси.

Основними *вимогами до проведення позакласних заходів* з інформатики є:

- зв'язок із матеріалом, який вивчається в межах навчальної програми,
- доступність сприйняття інформації відповідно до віку учнів та рівня їхнього розвитку,
- акцент на активізацію пізнавального інтересу дітей,
- демонстрація можливостей використання інформатики в особистому та суспільному житті,

розвиток умінь на практиці застосовувати свої знання.

Віртуальна екскурсія — це форма навчання, яка, на відміну від традиційної, дозволяє транслювати на екрані зображення або відеоматеріали існуючих об'єктів із метою створення для учнів умов для самостійного спостереження за реальними процесами. Перевагами таких екскурсій є можливість багаторазового ознайомлення з об'єктами та процесами у зручний час і без матеріальних витрат.

Критеріями якісної віртуальної екскурсії є:

- Інформація структурована, її виклад послідовний, має завершений характер.
- Інформація унаочнена якісними фото- та відеоматеріалами.
- Оформлення без зайвих елементів, які відволікають від сприйняття основного матеріалу.
- Текст екскурсії не містить помилок.

Методи навчання – упорядковані способи взаємопов'язаної діяльності педагога і учнів, спрямовані на ефективне розв'язання навчально-виховних завдань. Реалізуються через систему прийомів і засобів навчальної діяльності.

Дидакти пропонують різні класифікації методів навчання:

- *за джерелом передачі та сприймання навчальної інформації:*

- словесні,
- наочні,
- практичні.

- *за характером пізнавальної діяльності учнів:*

- пояснювально-ілюстративний,
- репродуктивний,
- проблемне викладання,
- частково-пошуковий,
- дослідницький.

- *за видом діяльності учнів:*

- пасивні,
- активні.

Загальноприйнятою є класифікація методів, запропонована видатним дидактом *Ю. К. Бабанським*. На його думку, доцільно виділяти три великих групи методів навчання:

1. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності.
2. Методи стимулювання й мотивації навчально-пізнавальної діяльності.
3. Методи контролю (самоконтролю, взаємоконтролю), корекції (самокорекції, взаємокорекції) ефективності навчально-пізнавальної діяльності.

2. Структура уроку інформатики в початковій школі

Структура уроку (або його будова) – це цілісна система певним чином поєднаних і організаційно впорядкованих та узгоджених між собою дій учителя й учнів, спрямованих на розв'язання завдань уроку.

Структура уроку інформатики в початковій школі дещо відрізняється від структури традиційних уроків в молодшій школі. Він поділяється на 3 основні частини:

- *I частина – теоретична* – проводиться у формі бесіди, гри. Обговорення ситуацій і передбачає розгляд питань, пов'язаних з інформацією, комп'ютером і алгоритмами. Крім того, у структурі деяких уроків теоретична частина призначена для вивчення навчального матеріалу, а також повторення, закріплення матеріалу і контролю знань.
- *II частина – практична* – передбачає ознайомлення з новою комп'ютерною програмою, демонстрування її роботи та практичну роботу учнів за комп'ютером.
- *III частина* – виконання завдань з логічним навантаженням – для розвитку пам'яті, кмітливості, ерудиції.

Зразок структури уроку інформатики в 2 – 4 класах

(Коршунова О.В. Інформатика. 2-4 класи: Навчально-методичний посібник. – Харків: ФОРС, 2008. — 368 с.)

1. Організаційний момент (1 хв).

2. Розминка (2-3 хв).

(Розминка складається з простих запитань, які можуть викликати зацікавленість учнів. Запитання мають розвивати кмітливість, швидку реакцію, щоб допомогти підготувати дітей до пізнавальної діяльності, створити позитивний емоційний настрій, «ситуацію успіху».)

3. Перевірка домашнього завдання (3-4 хв).

4. Пояснення нового матеріалу або закріплення матеріалу попереднього уроку (8-10 хв).

5. Робота в зошитах, розв'язування задач (5-7 хв).

6. Фізкультхвилинка (1 хв).

7. Пояснення домашнього завдання (1-2 хв).

8. Формування практичних навичок. Робота за комп'ютером (10-15 хв).

9. Релаксація (1 хв).

10. Підбиття підсумків уроку (1-2 хв).

Для якісної розробки уроку інформатики вчителям доцільно діяти за алгоритмом:

- 1) з'ясувати, до якої змістової лінії належить дана тема, який зміст теми та вимоги до знань, умінь і навичок учнів з теми згідно з програмою;
- 2) проаналізувати матеріал уроку в підручнику і в зошиті на друкованій основі, сформулювати мету уроку, продумати форми і методи роботи на уроці;
- 3) творчо опрацювати презентацію уроку, взяту з освітнього сайту, або створити власну презентацію;
- 4) обрати відповідне темі і меті уроку програмне забезпечення, продумати методику його використання;
- 5) підготувати завдання на розвиток логічного мислення (логічну задачу, ребус, кросворд, загадку тощо), пов'язане з темою уроку;
- 6) підготувати наочність, роздатковий матеріал;
- 7) скласти повний конспект уроку.

Рекомендації вчителю з організації навчальної діяльності учнів на заняттях з інформатики в початковій школі

- З метою економії часу матеріали, які розміщені в Інтернеті, можуть бути підготовлені вчителем або методистом з інформатизації навчання заздалегідь і використані на уроці як матеріали, що вже розміщені на диску або іншому носії інформації.
 - Урок слід розпочинати з організаційної хвилини, під час якої нагадати дітям правила поведінки в кабінеті.
 - Обладнання комп'ютерного робочого місця повинно відповідати санітарним нормам і правилам.
 - Розміщення комп'ютерних столів необхідно провести таким чином, щоб струмопровідні частини пристроїв і системи з'єднань були звернені до стіни приміщення.
 - Для профілактики травматизму дітей провідники необхідно розміщувати в спеціальних коробках, а розетки – за вертикальною стінкою комп'ютерного столу.
 - Кабінет повинен бути обладнаний пристроєм для відключення електроживлення.
- Залишати дітей в комп'ютерному класі без учителя категорично заборонено.
- Уроки в комп'ютерному класі слід проводити спільно з лаборантом.

3. Календарно-тематичне планування, схема календарного плану

Відповідно до програми з інформатики, учитель складає **календарний план**, у якому передбачені програмою теми структуруються за конкретними уроками, визначаються дати їх проведення. Календарний план складається у вигляді таблиці і містить такі розділи:

№ уроку	Тема уроку, його зміст	Кількість годин	Дата проведення	Примітка

Методичні видання, інтернет-джерела, автори підручників пропонують орієнтовні календарні плани. Учитель може їх взяти за основу, а може розробити самостійно.

Тематичний план визначає систему уроків з теми, що передбачено навчальною програмою. У ньому планують орієнтовний зміст кожного уроку, систему вправ для роботи в класі і вдома. Але головним є виділення логіки розкриття кожної теми, яка розкривається концентрично протягом трьох років вивчення інформатики в початкових класах.

Найчастіше тематичний план має вигляд таблиці, яка містить такі розділи:

№ уроку	Тема, зміст уроку	Кількість годин	Засоби навчання	На уроці (повторити, ознайомити, узагальнити)	Удома (повторити, виконати)

На практиці вчитель розробляє єдине **календарно-тематичне планування** на кожний клас відповідно до навчальної програми й вимог Державного освітнього стандарту. **Завданням** календарно-тематичного планування є, насамперед, організація раціональної роботи вчителя, яка полягає в системному баченні річного курсу інформатики та визначенні місця кожної змістової лінії, кожного уроку у їх взаємозв'язку.

Календарно-тематичне планування затверджує директор навчального закладу не пізніше ніж 30 серпня.

У зв'язку з внесеними змінами у навчальні програми 2016 року, календарне та поурочне планування здійснюється вчителем у довільній формі, у тому числі з використанням друкованих чи електронних джерел тощо. Формат, обсяг, структура, зміст та оформлення календарних планів та поурочних планів-конспектів є **індивідуальною справою вчителя**.

Структура календарно-тематичного планування

- 1. *Титульний лист*, на якому зазначено найменування освітнього закладу; назву документа (календарно-тематичне планування); назву предмета (інформатика); навчальний рік; клас; кількість годин на рік; кількість годин на тиждень; прізвище, ім'я та по батькові вчителя.
- На титульній сторінці мають бути записи:
 - – «Розглянуто на засіданні методичного об'єднання вчителів _____.
 - – Протокол №__ від _____ р.»
 - – «Обговорено на засіданні педагогічної ради.
 - Протокол № _____ від _____ 20__ р.»;
 - – «Погоджено: заступник директора із навчально-виховної роботи»;
 - – «Затверджено: директор навчального закладу,
від _____ 20__ р.».

2. *Вступна частина*, у якій вказується мета вивчення курсу, його завдання (освітні, розвивальні, виховні); освітні технології.

3. *Програмне й навчально-методичне забезпечення* дисципліни висвітлює реквізити програми; навчально-методичні комплекси (НМК), що використовуються.

4. *Основні вимоги до навчальних досягнень учнів* по закінченню курсу – перерахування освітніх компетенцій відповідно до нормативних документів Міністерства освіти і науки України.

5. *Тематичне планування інформатики.*

№ уроку	Дата проведення	Тема, зміст уроку	Кількість годин	Засоби навчання	На уроці (повторити, ознайомити, узагальнити)	Удома (повторити, виконати)	Примітка

4. Засоби навчання та програмне забезпечення

Засоби навчання — це різноманітні матеріали і знаряддя навчального процесу, завдяки яким більш успішно і за короткий час досягаються визначені цілі навчання.

- За функціями в навчально-виховному процесі засоби навчання поділяються на такі групи:
 - *засоби подання інформації* (аудиторна дошка, плакати, підручники, навчальні посібники, комп'ютерні програми подання інформації та ін.);
 - *засоби контролю знань* (тести, комп'ютерні програми контролю знань та ін.);
 - *демонстраційні прилади та об'єкти*;
 - *технічні засоби*, які задовольняють педагогічним та технічним вимогам перелічених вище засобів навчання.
- За основними ознаками засоби навчання поділяють так:
 - *за способом використання* — на демонстраційні та роздавальні;
 - *за способом фіксації інформації* — на природні, текстові, ілюстративні, мультимедійні;
 - *за змістом* — на методичні, навчальні, допоміжні тощо.

Засоби навчання інформатики – це підручники, навчально-методичні посібники, засоби інформаційно-комунікаційних технологій та відповідне програмне забезпечення.

Навчальні посібники мають задовольняти педагогічним вимогам, відповідати віковим особливостям учнів, бути зручними для користування і безпечними для здоров'я.

Щодо підручників та навчально-методичних посібників з інформатики, то першими авторами програми «Сходи́нки до інформатики» та відповідних засобів навчання є Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко, Ф. М. Рівкінд, Й. Я. Ривкінд. Спочатку експериментальний підручник проходив апробацію в школах Києва, згодом навчально-методичний комплекс «Сходи́нки до інформатики» став єдиним на теренах України.

Альтернативними стали підручники О. В. Коршунової та колективу авторів – І. Т. Зарецька, М. М. Корнієнко, С. М. Крамаровська.

В 2019 р. відповідно до Типової освітньої програми початкової освіти, розробленої під керівництвом **Р.Б.Шияна** створено підручники «Я досліджую світ» (в які увійшла інформатична освітня галузь) таких авторських колективів:

1. *Волощенко О.В., Козак О.Г., Остапенко Г.С.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (у 2-х частинах).— К.: Світич, 2019.
2. *Вашуленко М.С., Ломаковська Г.В., Єресько Т.П., Ривкінд Й.Я., Проценко Г. О.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (у 2-х частинах).— К.: Видавничий дім «Освіта», 2019.
3. *Большакова І.О., Пристінська М.С.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (у 2-х частинах).— Харків.: Вид-во «Ранок», 2019.
4. *Воронцова Т.В., Пономаренко В.С., Хомич О.Л., Гарбузюк І.В., Андрук Н.В.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. Освіти (у 2-х частинах).— К.: Видавництво «Алатон», 2019.
5. *Іщенко О.Л., Ващенко О.М., Романенко Л.В., Романенко К.А., Кліщ О.М.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. Освіти (у 2-х частинах).— К.: Літера ЛТД, 2019.

Відповідно до Типової освітньої програми початкової освіти, розробленої під керівництвом **О. Я. Савченко** створено підручники «Я досліджую світ» таких авторських колективів:

1. *Андрусенко І.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (1 частина).— К.: Грамота, 2019. *Вдовенко В., Котелянець Н., Агєєва О.* Я досліджую світ. **Інформатика і технології**: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (2 частина).— К.: Грамота, 2019.

2. *Бібік Н.М., Бондарчук Г.П.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (1 частина).— Харків: Вид-во «Ранок», 2019. *Корнієнко М., Крамаровська С., Зарецька І.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (2 частина).— Харків: Вид-во «Ранок».

3. *Грущинська І.В., Хитра З.М.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (1 частина).— К.: Оріон, 2019. *Морзе Н., Барна О.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (2 частина).— К.: Оріон, 2019.

4. *Гільберг Т., Тарнавська С., Павич Н.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (у 2-х частинах).— К.: Генеза, 2019.

5. *Будна Н.О., Гладюк Т.В., Заброцька С.Г., Лисобей Л.В., Шост Н.Б.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (у 2-х частинах).— Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2019.

6. *Жаркова І., Мечник Л., Роговська Л., Пономарьова Л., Антонов О.* Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. заг. серед. освіти (у 2-х частинах).— Тернопіль: Вид-во «Підручники і посібники», 2019.

Програмне забезпечення початкового курсу інформатики, яке пройшло відповідну апробацію і схвалення як авторів підручників та навчально-методичних посібників, так і вчителів-практиків та учнів початкових класів:

- Сходи́нки до інформатики
- Інформатика. Перший рік навчання
- Комп'ютерна азбука
- Клавіатурний тренажер *RapidTyping*
- Графічний редактор *Tux Paint*
- Освітній програмний пакет *Gcompris*

Середовище програмування *Scratch*



Комплекс навчально-розвивальних програм "Сходи́нки до інформатики"

Програмний продукт створений колективом педагогів, психологів, програмістів, художників, аніматорів, неодноразово проходив науково-методичну та психолого-педагогічну експертизу та апробацію в навчальних закладах України та рекомендований Міністерством освіти і науки України (Лист № 1/11-9064 від 29.09.2010 р.) як електронний засіб навчального призначення для загальноосвітніх навчальних закладів.

Близько 20 програм з програмного продукту «Сходи́нки до інформатики», пропонуються для проведення практичної частини уроків у 2-му класі й разом із стандартним програмним забезпеченням охоплюють усі напрями практичної роботи учнів з комп'ютером, відповідно до вимог державної навчальної програми. Це, зокрема, такі програми:

- Ігрові програми для формування навичок роботи з мишею.
- Клавіатурний тренажер.
- Середовища виконання алгоритмів.
- Програми для підтримки вивчення навчальних предметів.
- Програми на розвиток логічного, просторового, алгоритмічного мислення, пам'яті, уваги, уяви.





Програма **«Комп'ютерна азбука»** розрахована на вивчення основ комп'ютерної грамотності та оволодіння дітьми на початковому рівні певною логікою роботи з комп'ютером в поєднанні з ознайомленням з навколишнім світом і місцем людини в ньому. В процесі роботи діти знайомляться з можливостями використання обчислювальної техніки в науці, техніці, освіті, охороні здоров'я, побуті та повсякденному житті; набувають знання, уміння і навички володіння курсом інформатики і користуванням комп'ютера; формують елементи планетарного мислення і необхідність дбайливого ставлення до навколишнього світу.

Програмний комплекс **"Інформатика. 1-й рік навчання"** є дуже цікавою програмою для використання на уроках інформатики у 2 класі. Дана програма складається з 35 розвиваючих ігор. Її можна використовувати, щоб проводити уроки інформатики в ігровій формі. Учні вчаться працювати з мишею, клавіатурою, вивчають роботу Windows. Програма безкоштовна, легко встановлюється, не займає багато місця. Вона є надійним помічником для проведення уроків інформатики у 2 класі.



Rapid Typing – зручний та простий у використанні клавіатурний тренажер, який допомагає підвищувати швидкість друку та знижувати кількість помилок при друці. З його уроками, які організовано для різних рівнів учнів *Rapid Typing* може навчити техніці «сліпого» друку або підвищити навички, які вже є.



Графічний редактор Tux Paint («такс пеінт») – програма для малювання, орієнтована на маленьких дітей (від 3-х років). Інтерфейс даної програми зроблений яскравим та максимально зрозумілим, а дії мають цікавий звуковий супровід. Всі елементи представлені у вигляді іконок, щоб програмою могла користуватися навіть дитина, яка не вміє читати. Збереження і відкриття раніше збереженого зображення не вимагає уявлення про файлову систему. Для швидшого освоєння програми дитиною, передбачений мультиплікаційний помічник — пінгвін Тух, який підкаже, для чого потрібний той або інший інструмент, і дасть пораду до кожного діалогу в програмі.

GCompris («же компрі») – це навчальна програма, яка містить різні вправи для дітей від 2 до 10 років. Даний програмний пакет – це барвистий набір задач, що зрозумілі дітям від 3 до 8 років – задач, вирішення яких навчає поводитися з клавіатурою і мишею, читати, малювати, в захоплюючій формі пояснює основи природничих наук (математика, фізика, географія) і пропонує деякі популярні ігри. Програма перекладена українською мовою. До складу комплекту *Gcompris* входять програми для навчання дітей читанню, математики, вивчення комп'ютера та декілька розважальних програм. Всі завдання є не просто підручниками, а справжніми іграми, тим більше, що всі вони барвисто оформлені і мають музичний супровід.



Scratch (Скретч) – це середовище програмування, яке дозволяє дітям створювати власні анімовані та інтерактивні історії, презентації, моделі, ігри та інші твори. У середовищі Скретч використовується метафора цеглинок Лего, з яких навіть найменші діти можуть зібрати найпростіші конструкції. Але, почавши з малого, можна далі розвивати і розширювати своє уміння будувати і програмувати. Скретч створювався спеціально для того, щоб діти використовували його самостійно. Ця нова програма дозволяє їм виразити себе в комп'ютерній творчості.

5. Завдання для розвитку пам'яті, уваги, логіки молодших школярів на уроках інформатики

Структурою уроку інформатики передбачено виконання завдань *для розвитку логіки, пам'яті, уваги, спостережливості, уяви* учнів початкових класів. Йдеться про вправи, які проводяться або на етапі актуалізації опорних знань на початку уроку, або безпосередньо після практичної роботи за комп'ютером.

Виділяють такі **логічні операції**:

- **аналіз** – процес розбиття об'єкта чи предмета на частини;
- **синтез** — процес встановлення відношень між елементами для відтворення цілого;
- **абстрагування** — процес виявлення суттєвих ознак, які дозволяють описати об'єкт чи предмет;
- **порівняння** — процес знаходження спільних та відмінних рис у об'єктах чи предметах;
- **узагальнення** — процес групування об'єктів чи предметів за спільною ознакою;
- **конкретизація** — процес виділення суттєвих ознак об'єкта чи предмета, що дозволяє виокремити його із загального переліку.

Орієнтовний поділ розвивальних завдань на види (відповідно до основної логічної операції)

1. **Пошук відмінностей** у предметах, які, на перший погляд, здаються однаковими.



2. Пошук зайвого елемента. У таких завданнях необхідно проаналізувати подані предмети, виявити, за якою ознакою вони згруповані, знайти предмет, у якого ця спільна ознака відсутня.

Вибери зайве слово у кожному рядку

 Туфлі, чоботи, рукавиці, капці.

 Молоко, какао, кава, каша.

 Персик, полуниця, ожина, суниця.

“Четвертий зайвий”. Розглянь ряди предметів. Знайди серед них той, який не підходить до інших. Поясни, чому?



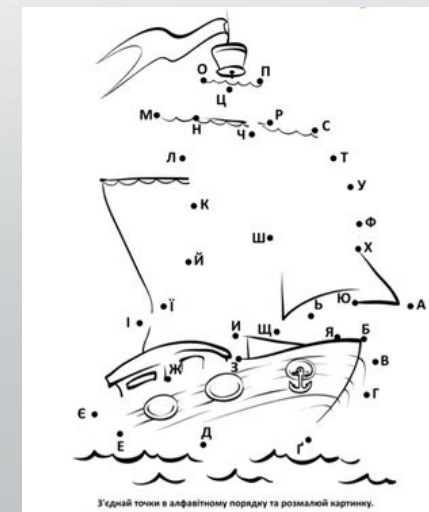
3. Пошук та з'єднання елементів предмета в єдине ціле.

Травень **УКРАЇНСЬКИЙ ПОСУД** 63

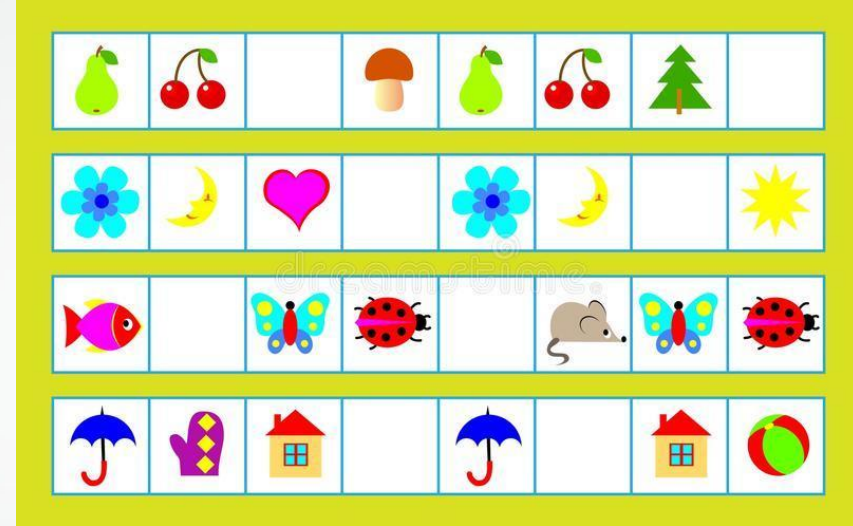
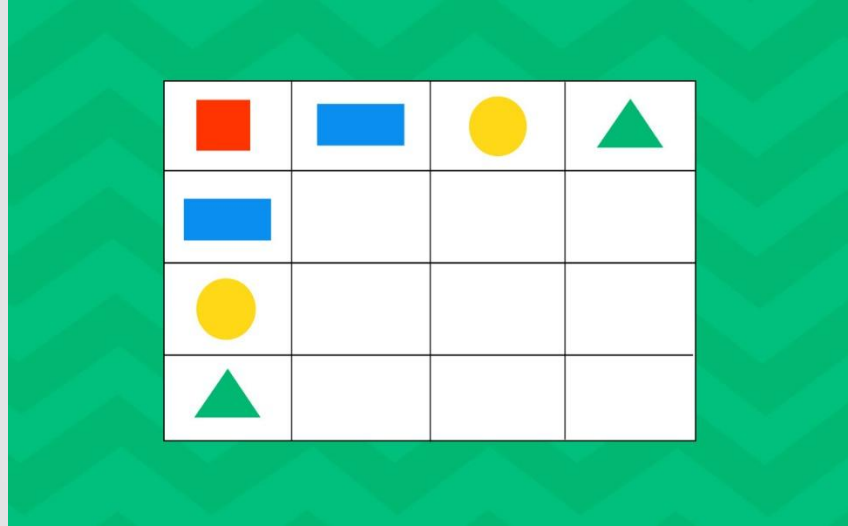
Гончар дідусь Панас розбив кілька посудин. Допоможи йому склеїти їх: з'єднай половинки кожного предмета.



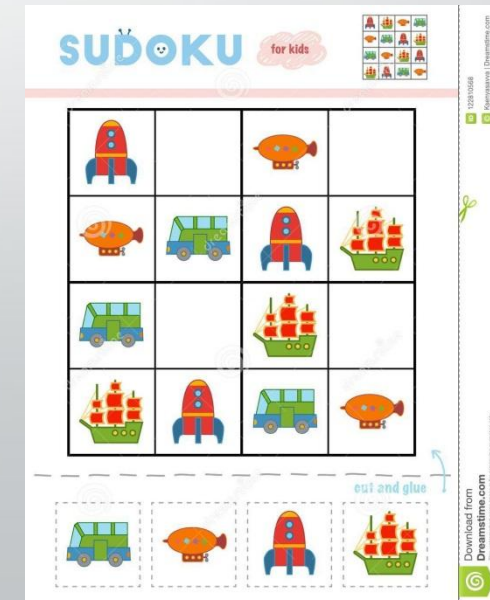
Роздивись малюнок у рамці. Як називається цей посуд? Знайди серед інших предметів такий самий.



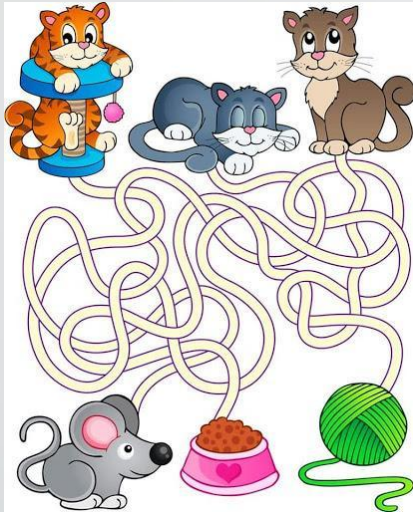
4. Пошук закономірностей і продовження логічного ряду.



5. Ребуси, кросворди, sudoku.



6. Лабіринти



Метою використання розвивальних вправ на уроках інформатики є формування в дітей навичок свідомого використання основних логічних операцій (аналіз, синтез, порівняння, класифікація, узагальнення), умінь міркувати, давати означення, знаходити закономірності, використовувати алгоритми, робити висновки, тобто грамотно і продуктивно використовувати інформацію.

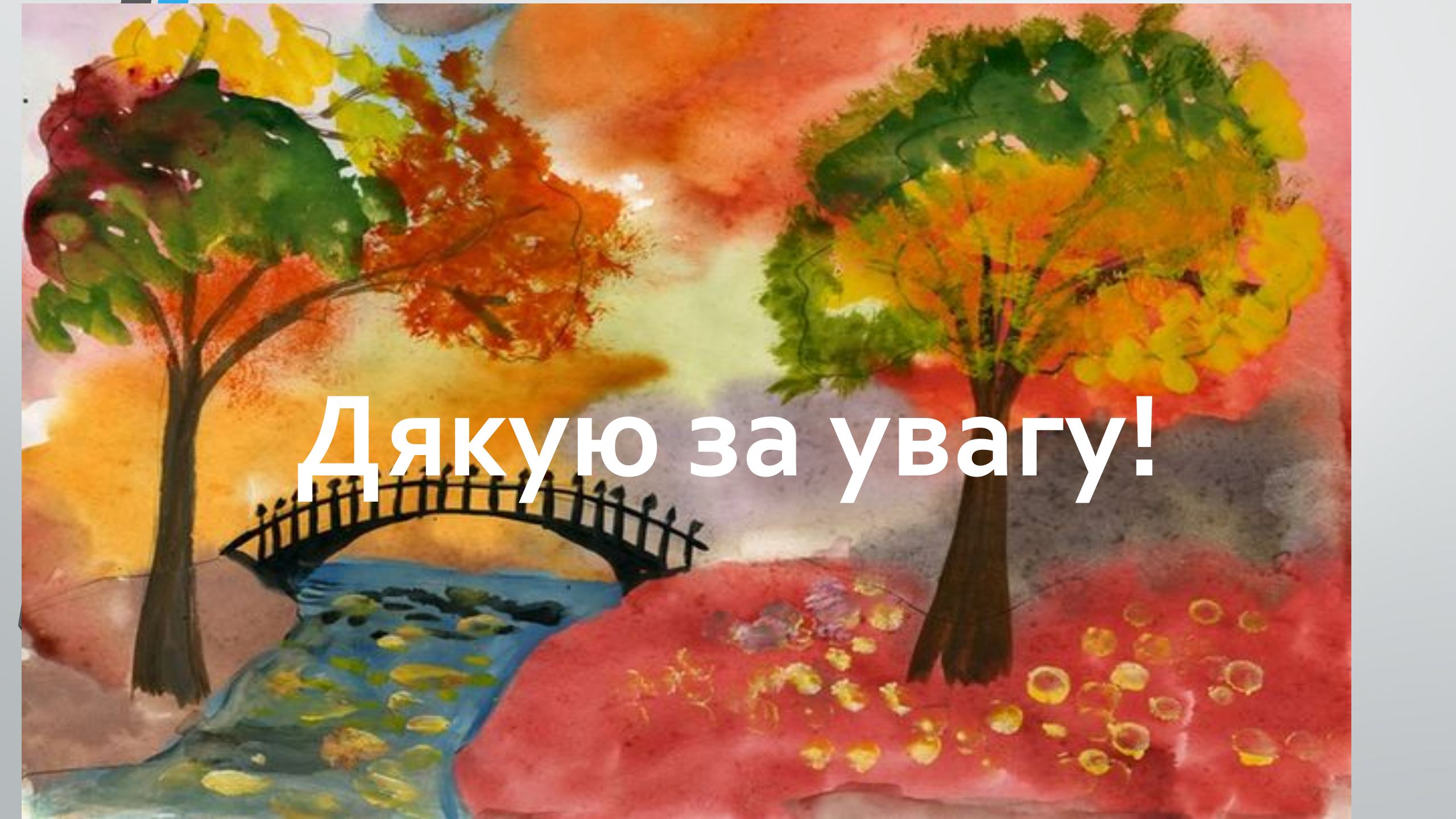
Завдання на лабораторне заняття № 2

Підготувати доповідь на одну з тем та оформити її у вигляді презентації.

- 1. Особливості підручника для 2 класу «Я досліджую світ» (2 частина) (інформатична освітня галузь) авторів: **Корнієнко М., Крамаровська С., Зарецька І.**
- 2. Особливості підручника для 2 класу «Я досліджую світ» (2 частина) (інформатична освітня галузь) авторів: **Вдовенко В., Котелянець Н., Агєєва О.**
- 3. Особливості підручника для 2 класу «Я досліджую світ» (2 частина) (інформатична освітня галузь) авторів **Морзе Н., Барна О.**
- 4. Особливості підручників для 2 класу «Я досліджую світ» (1 і 2 частини) (інформатична освітня галузь) авторів **Гільберг Т., Тарнавська С., Павич Н.**
- 5. Особливості підручників для 2 класу «Я досліджую світ» (1 і 2 частини) (інформатична освітня галузь) авторів **Будна Н., Гладюк Т., Заброцька С., Лисобей Л., Шост Н.**
- 6. Особливості підручників для 2 класу «Я досліджую світ» (1 і 2 частини) (інформатична освітня галузь) авторів **Жаркова І., Мечник Л., Роговська Л., Пономарьова Л., Антонов О.**
- 7. Особливості підручників для 2 класу «Я досліджую світ» (1 і 2 частини) (інформатична освітня галузь) авторів **Волощенко О., Козак О., Остапенко О.**
- 8. Особливості підручників для 2 класу «Я досліджую світ» (1 і 2 частини) (інформатична освітня галузь) авторів **Вашуленко М., Ломаковська Г., Єресько Т.**
- 9. Особливості підручників для 2 класу «Я досліджую світ» (1 і 2 частини) (інформатична освітня галузь) авторів **Большакова І., Пристінська М.**
- 10. Особливості підручників для 2 класу «Я досліджую світ» (1 і 2 частини) (інформатична освітня галузь) авторів **Воронцова Т., Пономаренко В., Хомич О., Гарбузюк І., Андрук Н.**
- 11. Особливості підручників для 2 класу «Я досліджую світ» (1 і 2 частини) (інформатична освітня галузь) авторів **Іщенко О.Л., Ващенко О.М., Романенко Л.В., Романенко К.А., Кліщ О.М.**

Орієнтовний план доповіді на тему: «Особливості підручника для 2 класу «Я досліджую світ (інформатична освітня галузь) авторів...»

1. Повна назва підручника (автор (авторський колектив), назва, видавництво, рік видання, кількість сторінок, відповідно до якої типової освітньої програми створено підручник).
2. Коротка біографічна довідка про авторів підручника.
3. Чи виокремлено матеріал інформатичної освітньої галузі в окрему частину підручника? Які теми з інформатики в нього входять?
4. Чи чітко структуровано матеріал підручника (наявність умовних позначень (перелічити їх); від чийого імені ведеться мова; чи є казкові герої на сторінках підручника?)
5. Чи відповідає зміст підручника типовій освітній програмі (інформатична освітня галузь)?
5. Чи містить підручник матеріал, який не передбачений типовою освітньою програмою? Якщо такий матеріал міститься (навести приклад з підручника), то вказати, чи робить автор (автори) примітку, що даний матеріал не є обов'язковим для вивчення.
6. Чи не містять тексти уроків в підручнику надмірну кількість слів, які займуть багато часу при читанні його другокласниками? (Норма читання на кінець 1 класу – 20-30 слів за хвилину).
7. Чи доступною мовою для дітей даної вікової категорії написаний підручник?
8. Чи містить підручник достатню кількість ілюстрацій? Чи є вони яскравими, привабливими для дітей?
9. Яке програмне забезпечення необхідне для проведення уроків за даним підручником?
10. Чи видано до даного підручника зошит з друкованою основою? Які існують до нього електронні матеріали?
11. Наведіть фрагмент матеріалу з підручника та зошита з друкованою основою, який використовується на першому уроці інформатики в 2 класі.
12. Чи сподобався Вам даний підручник? Чим саме?
13. Що б, на Вашу думку, потрібно було змінити у підручнику?

A watercolor illustration of a park scene. On the left, a tree with green and orange foliage stands next to a small bridge with a black railing. A stream flows under the bridge, with yellow leaves floating in the water. On the right, another tree with green and yellow foliage stands on a patch of red ground covered with yellow leaves. The background is a soft, warm wash of orange and yellow colors.

Дякую за увагу!