

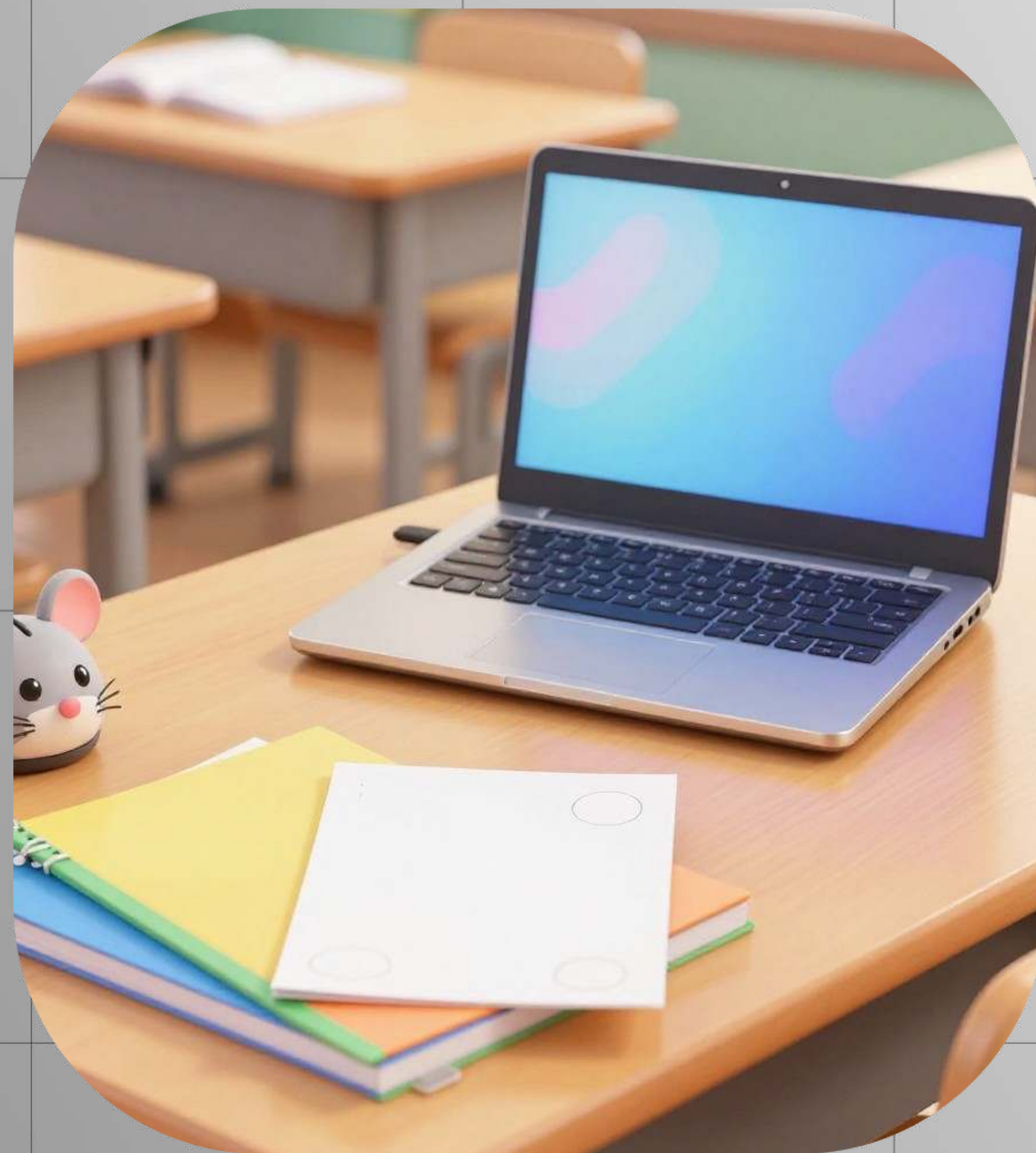


# Информатика в 1 классе: первые шаги в мире компьютеров

Компьютер, клавиатура и мышь, а ещё — что такое информация и как работать безопасно.

# Зачем первокласснику нужна информатика

Информация встречается каждый день: в книге, на табличке, в расписании, на экране телефона и компьютера. На уроке дети учатся замечать её, различать предметы и знаки, выполнять задания по образцу и работать внимательно.



# Что изучает информатика



## Информация

Информатика помогает понять, что такое информация и как мы её узнаём. Мы смотрим, слушаем, читаем и распознаём знаки, чтобы потом использовать новые сведения в жизни.



## Компьютер

Компьютер — это помощник, который обрабатывает информацию. На занятиях дети учатся узнавать компьютер как устройство и понимать, что внутри происходит работа с данными.



## Ввод с клавиатуры

Устройство ввода помогает человеку передавать команды компьютеру. В 1 классе мы учимся находить нужные клавиши и печатать простые слова, чтобы увидеть результат.



## Вывод на экран

Компьютер показывает результат на экране. Дети знакомятся с устройством вывода: картинками, буквами и значками, которые помогают понимать, что сделали правильно.



## Файл и картинка

Файл — это “папка” для работы на компьютере. Дети учатся различать файл и картинку, понимать, что всё можно сохранить и снова открыть.

# Компьютер и его части

- У компьютера есть системный блок, монитор, клавиатура и мышь. Монитор показывает изображение, чтобы мы видели результат работы. Клавиатура помогает печатать буквы и цифры, а мышь — выбирать нужные значки.

- Пусть на иллюстрации будут крупные детали: экран, кнопки клавиатуры, курсор и мышка рядом с компьютером. Так первокласснику проще понять, что и зачем нужно, а не “всё сразу”.



# Устройства, которые помогают человеку



## Клавиатура и мышь

Компьютер получает команды от человека через клавиатуру и мышь. Клавиатура помогает вводить текст, а мышь — выбирать объекты на экране. Так начинается любая работа.



## Принтер

Принтер печатает текст и рисунки на бумаге. Когда нужно показать работу “настоящим листочком”, принтер становится помощником. Он превращает то, что на экране, в копию на бумаге.



## Колонки

Колонки передают звук: музыку, голос или подсказки. Дети узнают, что информация бывает не только в картинках и словах, но и в звуках, которые мы слышим.



## Микрофон

Микрофон записывает голос. С его помощью можно передать компьютеру звуковую информацию и потом прослушать результат. Так компьютер “слышит” и помогает создавать новые сообщения.

# Порядок работы с заданием на компьютере

Шаги идут по цепочке: от открытия до сохранения результата.

# Правила безопасной работы за компьютером

Расстояние от глаз до экрана должно быть примерно 50–60 см. Спина остаётся ровной, ноги стоят на полу, а руки лежат удобно на столе, чтобы не уставать лишний раз.

Работать за компьютером первокласснику нужно недолго. Делайте паузы для глаз и отдыха рук по просьбе учителя, чтобы зрение и внимание оставались в порядке.

Экран и провода держим в порядке. Любые действия с техникой выполняются только с помощью взрослого: включить, выключить или подключить — только по инструкции.

# Рабочее место школьника

## Стол, где всё “на своих местах”

На столе стоят компьютер и тетрадь, лежит ручка, а вокруг — чистое пространство. Стул подходит по росту, спина ровная, а предметы не прячутся под локтями. Такая аккуратность помогает быстрее находить нужное.

## Куда смотреть и что слушать

Рабочее место помогает сосредоточиться: взгляд направлен на экран, а отвлекающие вещи убраны. Рядом нет лишних предметов, поэтому легче следовать заданию. Когда всё спокойно, компьютер не пугает и работа идёт увереннее.

## Тихое начало занятия

Перед началом ученик проверяет, что на столе удобно и безопасно. Тетрадь открыта, ручка под рукой, экран не перекрыт. Даже простая привычка “привести место в порядок” экономит время и делает урок приятнее.



# Что такое информация

Информация — это сведения об окружающем мире. Мы получаем её разными способами: глазами, ушами и через чтение. Благодаря информации мы узнаём, что происходит и что нужно сделать.

Её можно увидеть глазами, услышать ушами, прочитать в книге или на экране. Даже короткое сообщение на плакате — это тоже информация. Главное — научиться замечать её вокруг.

Примеры информации для 1 класса: дорожный знак, расписание уроков, объявление и рисунок. Сюда же относятся звук звонка и короткое сообщение, которое мы читаем или слышим в школе.

Информация помогает нам ориентироваться. Если знаки понятны, мы выбираем правильный путь, а расписание подсказывает время урока. Так знания становятся помощниками, а не “просто словами”.

# Где живёт информация



## В книгах и тетрадях

Информация хранится в книгах, тетрадях и учебниках. Её можно возвращать и перечитывать: сегодня узнали — завтра повторили. Текст на странице помогает думать и запоминать по шагам.



## В альбомах и плакатах

Информация может жить в альбомах и на плакатах. Там её удобно рассматривать глазами: картинки, подписи, правила. Часто такие “помощники на стене” напоминают то, что важно помнить.



## В памяти компьютера

В памяти компьютера хранятся файлы с работами и рисунками. Это похоже на большую электронную полочку, где всё лежит аккуратно. Компьютер может показать результат снова, когда нужно.



## В словах, знаках и звуках

Информацию можно передавать словами, рисунками, цифрами, знаками и звуками. У одного и того же предмета бывают разные способы показать информацию: картинка, подпись и устный ответ.

## Клавиатура: буквы, цифры и знаки

1. Клавиатура состоит из клавиш с буквами, цифрами и специальными знаками. Когда ребёнок нажимает клавишу, на экране появляется соответствующий символ. Так начинается «разговор» с компьютером.
2. Особенно важны пробел, Enter и Backspace. Пробел ставит расстояние между словами, Enter помогает перейти дальше, а Backspace исправляет ошибку. Для первых упражнений подойдут короткие примеры: имя, число, слово из 3–5 букв.



# Как печатается слово на компьютере

Последовательность маленьких шагов: клавиши → буквы на экране → чтение → исправление при необходимости.

# Мышь компьютера и курсор

Компьютерная мышь помогает выбирать картинки, кнопки и команды на экране. Дети двигают мышь по столу, а на мониторе меняется положение курсора. Так возникает «управление пальцем-указателем» на расстоянии.

Курсор — это маленький знак на экране, который показывает, куда направлено действие. Он помогает понять: сейчас будет выбран именно тот объект, на который указал ребёнок. Это удобно для игр и простых заданий.

На первых уроках важно освоить щелчок и движение указателя. Щелчок обычно выполняют один раз, аккуратно нажимая кнопку мыши. После выбора нужного объекта ребёнок завершает действие и переходит к следующему шагу.

# Как выглядит окно программы

## Что внутри окна

Окно программы обычно имеет заголовок, кнопки управления и рабочую область. Внутри окна могут быть задания, картинки, кнопки и поля для ввода. Ребёнок видит, где начинать работу и что нажимать.

## Как это понимать первокласснику

Для 1 класса подходят простые экраны с крупными элементами и яркими значками. Детали должны быть понятными и не перегружать внимание. Тогда легче сосредоточиться на нужной задаче и не путаться в элементах окна.



# Как сохранить свою работу

Сохранение помогает не потерять файл и продолжить работу позже.

# Какие задания подходят первокласснику



## Раскрашивание

Раскрашивание помогает потренировать внимание и аккуратность. Ребёнку проще сосредоточиться на одном действии: закрасить нужные места. Задание обычно короткое и легко проверяется по образцу.



## Соединение линий

Упражнения на соединение линий тренируют точность движений и выбор нужного объекта. Ребёнок следует правилам: найти пару или правильную дорожку. Такие задания развивают усидчивость и понимание «что с чем соединять».



## Выбор правильной картинки

Выбор правильной картинки учит сравнивать и замечать различия. Ребёнок смотрит на варианты и выбирает один, который подходит по заданию. Это развивает внимательность и уверенность в собственных решениях.



## Печать короткого слова

Печать короткого слова из 3–5 букв поддерживает первые навыки ввода. Задание остаётся понятным: найти клавиши и собрать слово. Важно, чтобы ошибок было немного и можно было легко исправлять.



## Рисунок из фигур

Составление простого рисунка из фигур помогает понимать форму и порядок действий. Ребёнок выбирает фигуры и размещает их по заданию. Такие задания подходят для тренировки счёта, цвета и последовательности.

# Истории для иллюстраций: кнопки и значки

## Кнопка «ОК» — как маленькое «понял!»

Представь, что на экране появился вопрос, и компьютер ждёт ответ. Ты выбираешь кнопку «ОК» — и видишь, что шаг закончился. На картинке можно показать большую кнопку с подписью «ОК» и стрелку, которая ведёт к ней.



## «Назад» и «Удалить»: когда нужно передумать

Иногда ребёнок выбирает не то, и тогда помогает кнопка «Назад». Если ошибку нужно убрать, используется «Удалить». Для иллюстрации подойдут крупные пиктограммы с понятными подписями и короткие подписи рядом: «вернуться», «убрать».



# Если на экране появилась ошибка

Алгоритм помогает остановиться, проверить ситуацию и получить помощь без лишних действий.

# Главные знания после первого урока информатики

Первоклассник понимает, что у компьютера есть несколько частей, которые работают вместе. Он различает клавиатуру, мышь, курсор и окно программы, где появляется задание. Это помогает уверенно ориентироваться на экране.

Также ребёнок знает, что информация бывает в разных видах: в картинках, словах, звуках и числах. Он приводит примеры и объясняет, как информация помогает понимать окружающий мир. Даже простые знаки и сообщения считаются информацией.

Во время проекта в тетради остаются рисунки, короткие подписи и выводы. Ребёнок учится аккуратно фиксировать то, что узнал, и делиться наблюдениями. Так закрепляются правила безопасной работы за компьютером и порядок действий.

# Первые шаги становятся спокойными и уверенными

Проект «Мышки» помогает начать знакомство с компьютером спокойно и интересно. Дети учатся действовать по шагам, замечать информацию вокруг себя и выполнять простые задания аккуратно. Итог — внимание, мышление и уверенность.