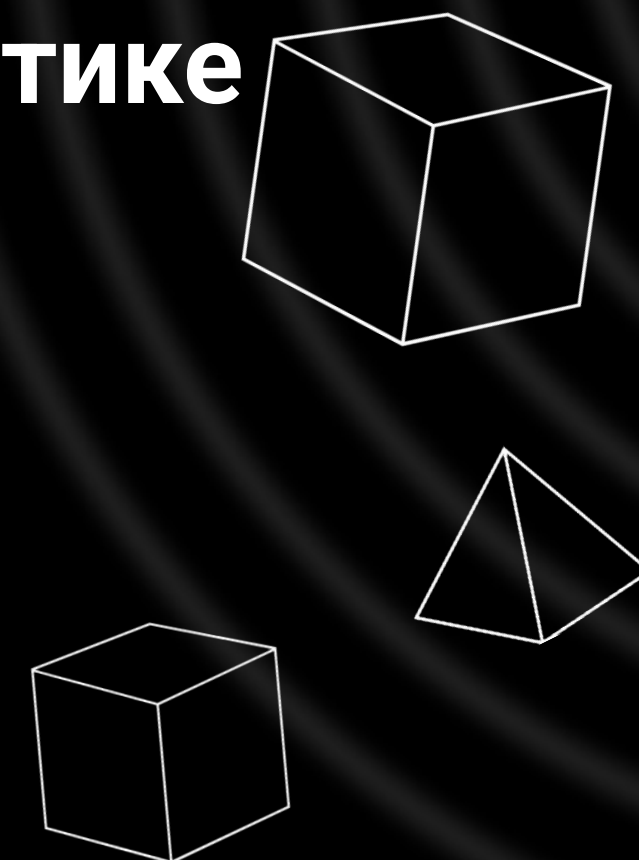


Вырезаем и наклеиваем: первые шаги в информатике

Открой программу, выбери инструмент, выдели фрагмент, вырежи, вставь и сохрани картинку.



Почему это важно для первоклассника

В 1 классе детям важно делать всё коротко и спокойно: нажимать понятные кнопки, выполнять один шаг за другим. Так формируются навыки с мышью: щелчок, двойной щелчок, перетаскивание. Появляются команды «выделить», «удалить», «вырезать», «копировать», «вставить», «отменить». Эти умения пригодятся и на других уроках.



Что нужно для урока информатики



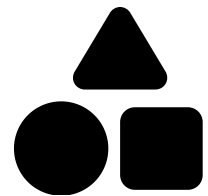
Компьютер или ноутбук

Подойдёт компьютер или ноутбук: на экране мы создаём картинку. Убедитесь, что программа запускается и видно рабочее окно, чтобы не тратить время на поиски нужной страницы.



Мышь для управления

Мышь помогает выбирать и перемещать детали. Научимся выполнять щелчок, двойной щелчок и перетаскивание, держась за мышь спокойно, без резких движений.



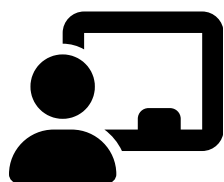
Инструменты рисования

Используются фигуры, значки и готовые изображения. Часто нужны фон и инструмент текста, чтобы ребёнок мог быстро собрать картинку из простых элементов.



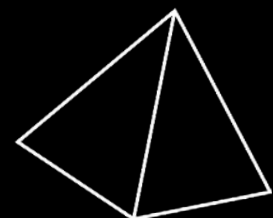
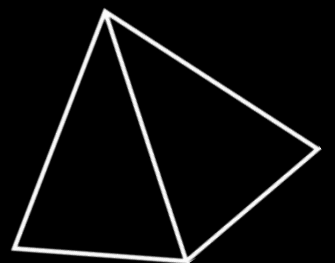
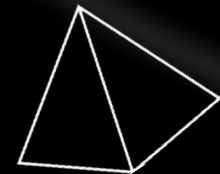
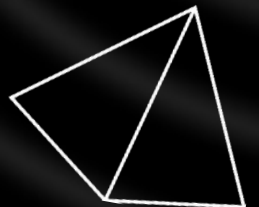
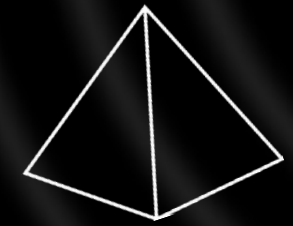
Учебные цифровые материалы

Для работы подходят шаблоны или наборы деталей: фигуры, фоны и карточки с картинками. Они помогают действовать по образцу и быстрее получить понятный результат.

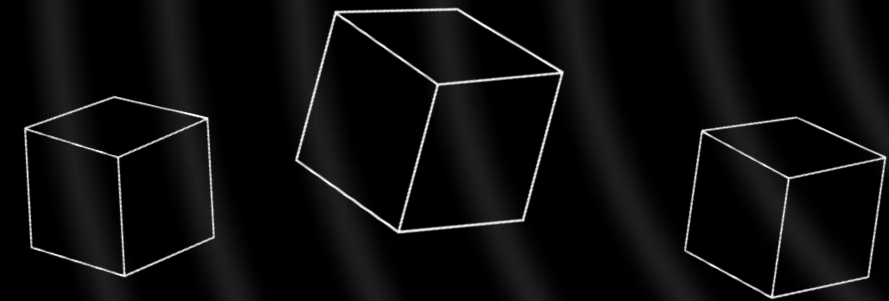


Один пример и короткая инструкция

В начале урока показывают один понятный образец и объясняют небольшой набор действий. Тогда первокласснику легче не теряться и не нажимать лишние кнопки.



Компьютерное рабочее место ученика



Экран на правильной дистанции

Экран ставят так, чтобы взгляду было удобно: расстояние до глаз обычно составляет примерно 50–70 см. Спина остаётся прямой, а голова не наклоняется слишком низко, чтобы урок был комфортным.



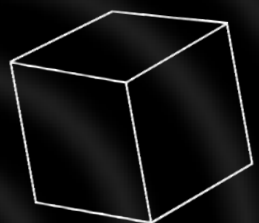
Мышь рядом — рука отдыхает

Мышь располагают близко к клавиатуре, чтобы рука не тянулась далеко. Так движения становятся точнее и ребёнку проще работать с деталями, не уставая раньше времени.



Подписи к частям компьютера

На иллюстрации полезно подписать основные части: монитор, системный блок, клавиатура, мышь, наушники. Подписи помогают запомнить, что именно находится на рабочем месте и для чего это нужно.



Порядок работы: от идеи до готовой картинки

Схема сборки цифровой аппликации для первоклассника: шаги выполняются по порядку.

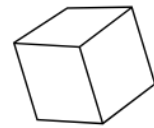
3

С её помощью можно быстро выбирать, открывать и перетаскивать детали на экране.

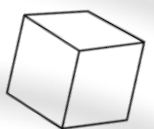
Мышь управляет указателем: левый щелчок выбирает объект, двойной щелчок открывает файл или программу, а перетаскивание двигает картинку по экрану.

Объяснение функций кнопок и действий мыши в учебной практике для 1 класса

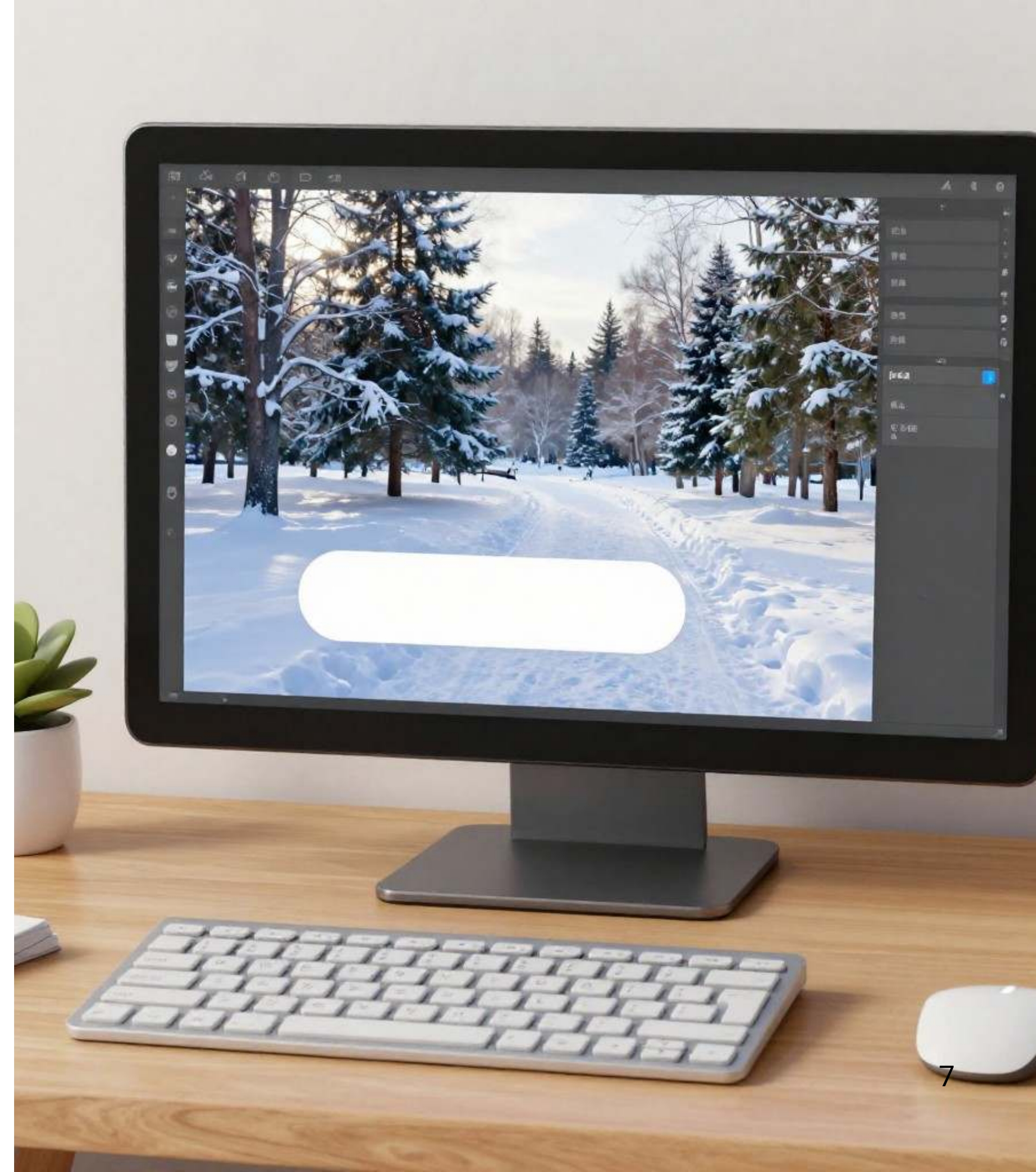
Выделение и вырезание части изображения



Выделение показывает, какая часть картинки будет изменена. В программах для рисования есть рамка, лассо или выделение по контуру, чтобы ребёнок точно выбирал нужный кусочек.



Команда «Вырезать» удаляет выделенный фрагмент и помещает его в буфер обмена. Работа напоминает бумажную аппликацию, только детали перемещаются прямо на экране: ошибку исправлять проще.



Вставка и перемещение деталей

1

После вырезания фрагмент можно вставить в другое место. Команда «Вставить» размещает его на новом участке картинки, и вы сразу видите, что деталь уже «переехала» туда, где вы её задумали.

2

Затем деталь обычно двигают мышью, пока она не встанет ровно. Важно смотреть на край и ориентиры: так картинка получается аккуратной, как будто вы собирали пазл.

3

В цифровой аппликации одну и ту же фигуру можно использовать несколько раз, если её скопировать. Это удобно для повторяющихся элементов: окон, лепестков цветка, колёс и лучей солнца.

Какие фигуры подходят для первых заданий



Круг — это солнце, шарик или яблоко

Круг легко узнаётся, поэтому с него приятно начинать. Его можно превратить в солнце, шарик или яблоко, добавив детали по вкусу: например, лучи или маленький хвостик. Простая форма помогает быстрее понять «как выглядит результат».



Квадрат и прямоугольник превращаются в домик и книгу

Квадрат хорошо подходит для окошек и элементов домика, а прямоугольник — для двери, книги или стены. Ровные стороны помогают ребёнку аккуратно выравнивать фигуры. Так учится внимательность к форме и месту детали на фоне.



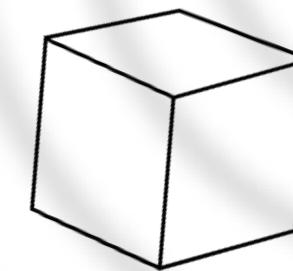
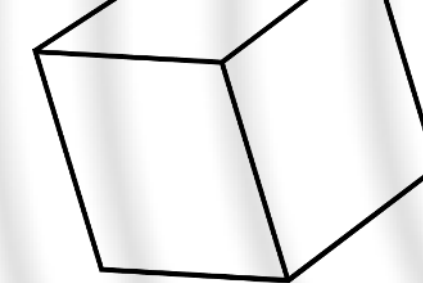
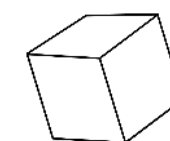
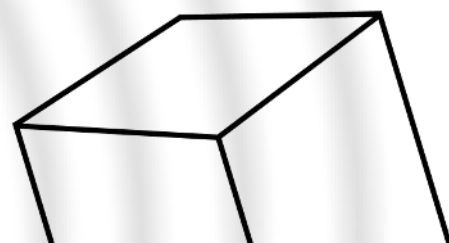
Треугольник — крыша, ёлка или парус

Треугольник превращается в крышу дома, ёлку или парус корабля. Благодаря контрасту сторон ребёнку проще понять, где верх, а где основание. Это поддерживает навык «собрать целое из части» без лишней сложности.



Овал добавляет мягкость и «живые» контуры

Овал подходит для лиц, листьев и других деталей, которые не обязаны быть строго прямыми. Его можно комбинировать с кругом и треугольником, чтобы картинка выглядела разнообразнее. Такие формы помогают увереннее работать с расположением элементов.



Как собрать цифровую аппликацию

Последовательность шагов: от большого к маленькому и с обязательной проверкой.

Команды, которые встречаются в уроке



Открыть

Команда «открыть» помогает начать работу: программа показывает нужный документ или страницу. Ребёнок учится находить её в меню и понимать, что без открытия картинка не появляется.



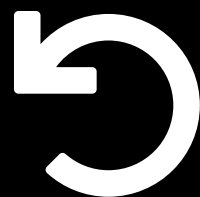
Заккрыть

Команда «заккрыть» завершает работу с окном программы. Она нужна, чтобы спокойно закончить занятие, не теряя порядок. После закрытия обычно проверяют, сохранён ли файл.



Сохранить

Команда «сохранить» сохраняет картинку на компьютере. Важно запомнить: если работу не сохранить, она может исчезнуть после закрытия. Так появляется уверенность в результате.



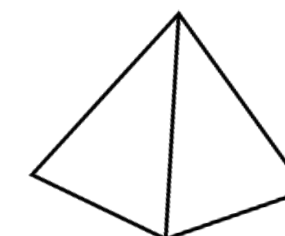
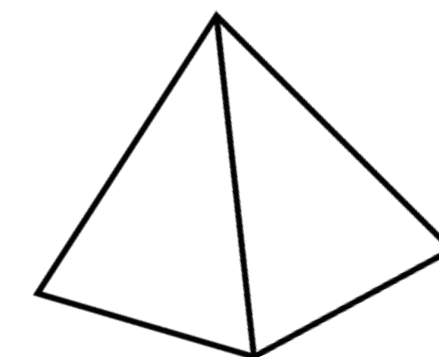
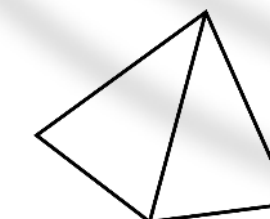
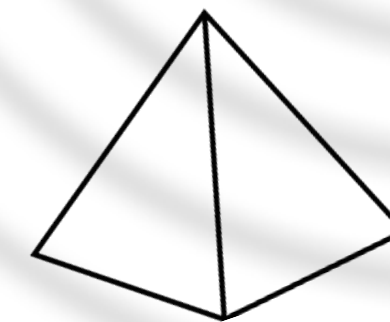
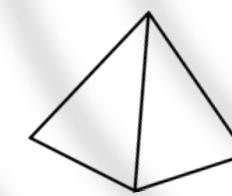
Отменить

Кнопка «отменить» возвращает шаг назад, если случайно нажата не та кнопка или деталь сдвинулась не туда. Это как волшебная «стерка» без карандаша и тряпки.



Вырезать

Команда «вырезать» работает с выделенным фрагментом: она убирает деталь с места и отправляет её в буфер обмена. Дальше можно вставить её на новое место без лишних ошибок.



Чем цифровая аппликация отличается от бумажной

1

В бумажной аппликации нужны ножницы, клей и бумага, а в компьютерной — мышь, экран и программа. Детали появляются прямо на картинке, и ребёнку не надо переносить их руками и приклеивать.

2

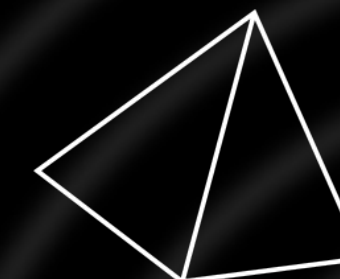
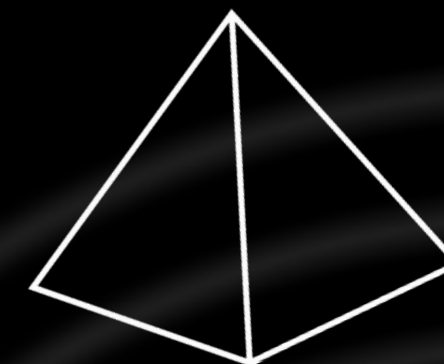
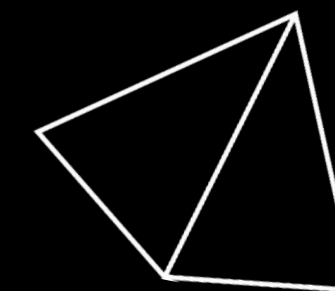
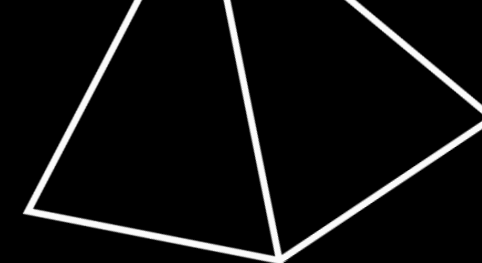
В цифровой аппликации деталь легко передвинуть, повернуть, уменьшить или удалить без клеевых пятен и обрезков на парте. Ошибка перестаёт быть «навсегда»: изменения заметны сразу.

3

Если что-то пошло не так, в программе часто помогает кнопка отмены. Исправление происходит быстрее, чем в бумажной работе, где приходится перерисовывать, отрезать снова или переклеивать детали.

4

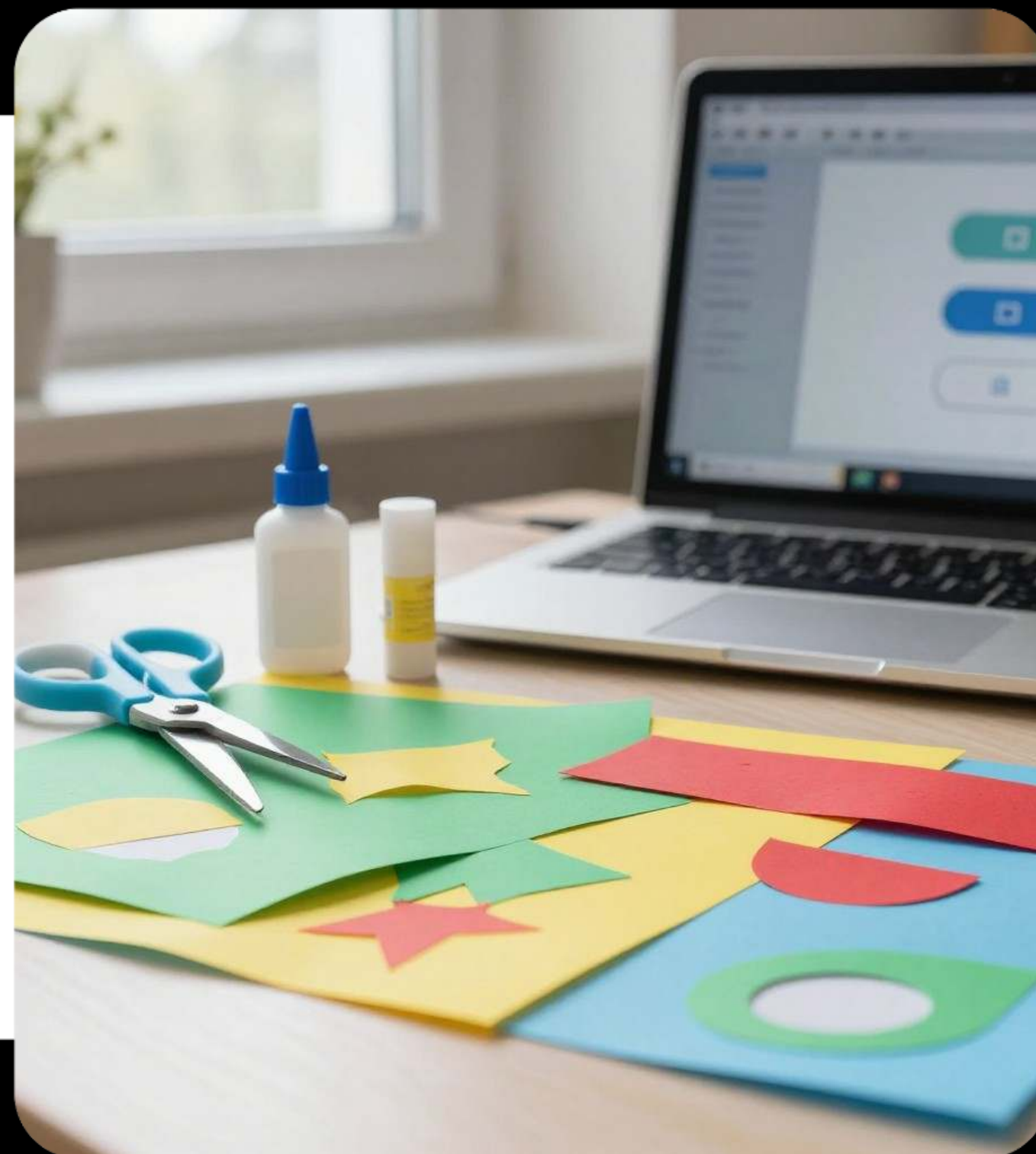
При этом обе работы учат вниманию: замечать форму, цвет, размер и порядок деталей. Цифровая версия добавляет возможность быстро сравнить варианты и выбрать, где картинка аккуратнее и понятнее.



Сохранение работы и имя файла

1

Готовую картинку нужно сохранить, чтобы она не исчезла после закрытия программы. Обычно для этого нажимают команду «сохранить», выбирают место хранения и подтверждают действие кнопкой.



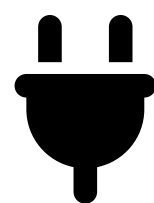
2

Файл часто получает простое имя: «Дом», «Листья», «Мой кот» или другое короткое название. В некоторых программах папку выбирает ребёнок, а в других учитель заранее задаёт место для файлов.

Если что-то пошло не так

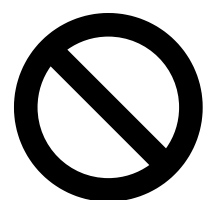
Цифровая аппликация: ошибка быстро исправляется шагами назад и правильными командами

Правила безопасности за компьютером



Провода не трогаем

Провода и разъёмы нельзя трогать руками и проверять «что внутри». Если что-то отключилось, зовут учителя. Так компьютер работает надёжно, а рабочее место остаётся безопасным.



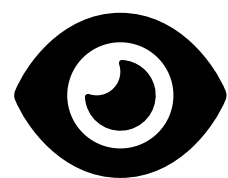
Кнопки — только с разрешения

Не нажимают кнопки без указания учителя и не переключают программы самостоятельно. В уроке важен спокойный порядок: лишнее нажатие может закрыть работу или запустить другое действие.



Еда и напитки — в стороне

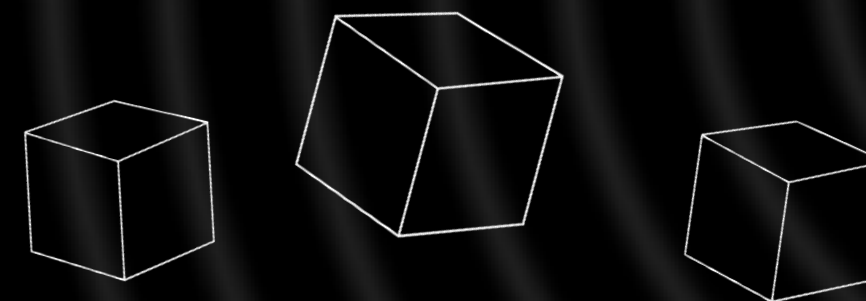
За компьютером нельзя приносить еду и напитки к клавиатуре и мыши. Крошки и капли могут испортить технику и мешают работе. Для перекуса есть перемена и своё место.



Глазам нужен отдых

Глаза отдыхают, если время от времени смотреть вдаль, а не только в экран. После простого задания можно перевести взгляд и расслабить спину. Это помогает меньше уставать.

Игра-помощник: собираем картинку из частей



Домик из деталей

Представь, что стены и крыша уже лежат на экране. Тебе нужно выбрать подходящие фрагменты и «прикрепить» их так, чтобы дом получился целым. Смотри на образец: где большой кусочек, там начинается главная форма.



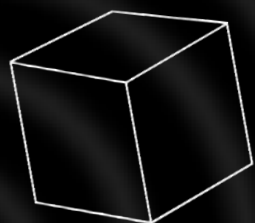
Цветок из лепестков

Лепестки — как маленькие кусочки радости. Ты добавляешь их по одному и подбираешь место, пока не получится красивый цветок. Важно не спешить: сравнивай размер и проверяй, чтобы лепестки не закрывали друг друга слишком сильно.

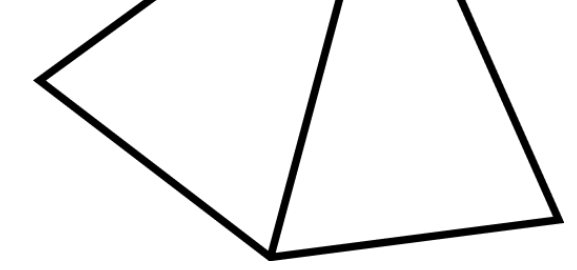


Снеговик и робот из кругов и прямоугольников

Сначала собираются крупные детали: круги для снеговика или прямоугольники для робота. Потом добавляются мелкие элементы — и образ начинает «оживать». Такие задания помогают видеть картинку как конструкцию из простых фигур.



Почему это задание развивает мышление



1

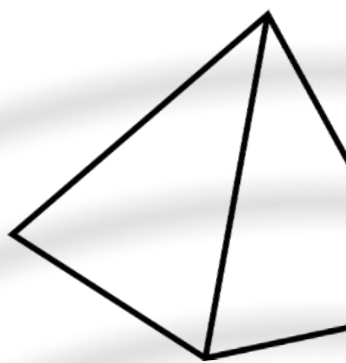


Работа с вырезанием и вставкой развивает внимание к форме, размеру и расположению объектов. Ребёнок замечает, что одна деталь влияет на другую, и учится выбирать правильное место.

2



Постепенно появляется умение сравнивать: где деталь слишком большая, где лишняя, а где картинка выглядит аккуратно. Так формируется привычка проверять результат глазами, а не только «наугад».



3



Это ещё и первое понимание алгоритма: шаг за шагом выполняется целая задача. Сначала выбираем фрагмент, затем действуем командой и проверяем, что получилось именно то, что нужно.



Как выглядит работа в паре или в группе

Командная сборка цифровой аппликации: обсуждаем, делим роли, совместно проверяем и сохраняем

Что умеет первоклассник после урока

Понимает команды и управляет картинкой

После урока ребёнок узнаёт части компьютера, находит мышь на столе и выполняет простые действия на экране. Он различает команды «выделить», «вырезать», «вставить» и «сохранить» в нужном порядке.

Видит аппликацию как набор фигур

Он видит, что картинка может состоять из отдельных фигур, и эти фигуры можно перемещать. Благодаря этому становится ясно, как из простых деталей складывается целый рисунок — как цифровой пазл.



Итог: маленькие действия — большая работа

Информатика в 1 классе показывает, что из простых действий рождается готовая цифровая картинка. Мышь помогает выделять и двигать детали, команды программы — вырезать, вставлять и сохранять результат, а аккуратность делает работу красивой.