

УДК 37-042.4:004

*Ганна Шевченко,**ORCID iD 0000-0001-6723-6059*

*методист навчально-методичної лабораторії
інформаційно-комунікаційних технологій,
медіаосвіти та системного адміністрування
Миколаївський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти
вул. Адміральська, 4-а, 54001, Миколаїв, Україна
ganna.shevchenko@toipro.mk.ua*

ДИСТАНЦІЙНИЙ УРОК ІНФОРМАТИКИ В АСИНХРОННОМУ РЕЖИМІ ДЛЯ 2 КЛАСУ

У запропонованому конспекті уроку враховано певні обмеження під час використання цифрових інструментів для учнів початкової ланки. Саме тому в цьому уроці за основу для розміщення завдань узято Google-презентацію. У налаштуваннях доступу до презентації встановлено: «Усі користувачі, які отримали посилання, можуть переглядати». Учні не потрібно мати власний Google-акаунт для роботи з презентацією.

На слайдах презентації розміщено посилання на матеріали та завдання, які учні мають опрацювати. Обрані ті ресурси, що не потребують реєстрації з боку учнів. Усі посилання «зашиті» в заголовки. Інструкції на слайдах подані стисло і максимально просто.

***Ключові слова:** дистанційне навчання, інформатика, Google-презентація, онлайн-інструменти.*

© Шевченко Г. В., 2020

Вступ. Коли коронавірус «закрив» школи та раптово довелось опанувати дистанційне навчання, справа здавалася складною. Проте, незважаючи на початковий дискомфорт, переваги дистанційного навчання виходять далеко за рамки захисту від вірусу. В учнів з'явилася можливість набути більше практики з використання різноманітних онлайн-інструментів та ресурсів, що є особливо актуальним для вивчення інформатики.

Під час підготовки до уроку інформатики для 2 класу в асинхронному режимі вчителю необхідно продумати етапи роботи учня від вивчення нового матеріалу до закріплення та перевірки знань. Новий матеріал має бути поданий так, щоб не переобтяжувати учня. Краще для цього використати відео тривалістю до 5 хвилин. Учитель має протестувати всі вправи, які він пропонує учням. У сервісах, що були

використані для створення завдань, вчителю необхідно налаштувати свій акаунт так, щоб бачити прогрес учнів.

Тема. Алгоритми.**Клас.** 2.**Мета:**

1. Сформувані свідомі знання із запропонованої теми, ознайомити з поняттями «алгоритм», «виконавець алгоритму», властивостями алгоритму;
2. розвивати логічне й алгоритмічне мислення; формувати вміння аналізувати і робити висновки; сприяти всебічному розвитку;
3. виховувати зосередженість, увагу та спостережливість, інтерес до вивчення інформатики.

Обладнання: комп'ютер (планшет, смартфон) із під'єднанням до мережі Інтернет.

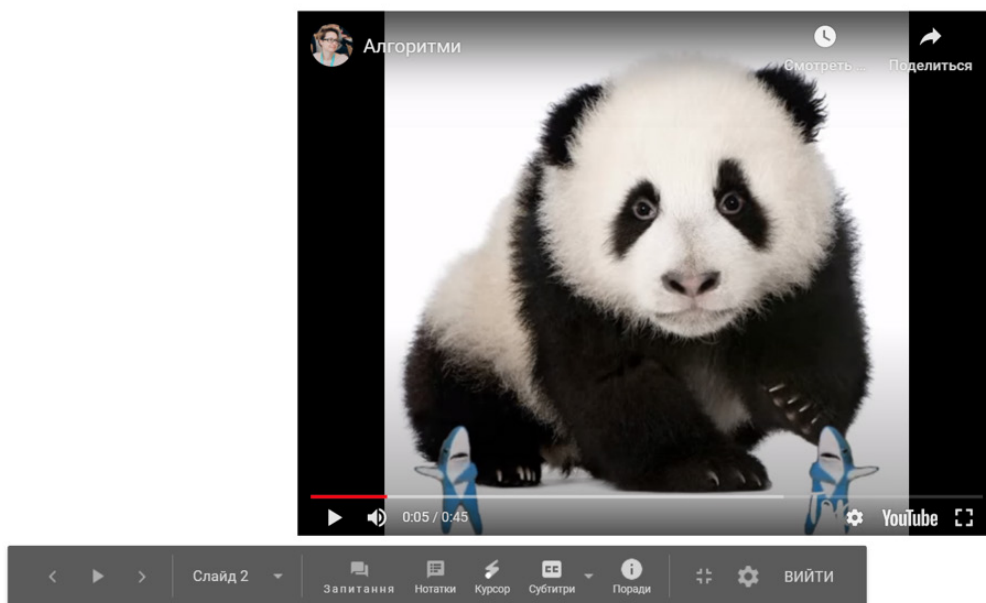
Перебіг уроку
Вивчення нового матеріалу.
На початку уроку учні переглядають

відео, що розміщено на слайді. Для створення такого відео використано програму Торру для смартфонів.



Запис відео

Подивись відео про алгоритми



Слайд 1. Відео для опрацювання

Закріплення теоретичного матеріалу.

Перші два завдання створені з метою перевірки тих знань, які учні отримали з відео.

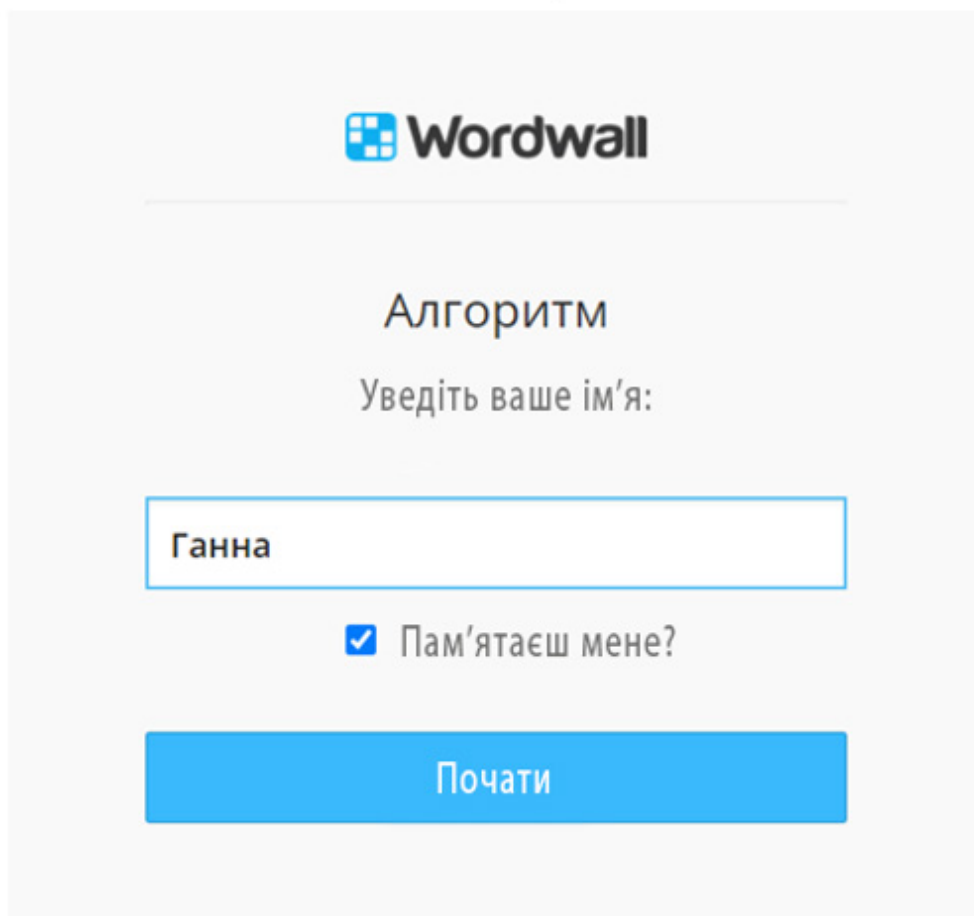
Перше завдання створене у сервісі Wordwall, для виконання якого учне-

ві потрібно лише перейти за посиланням та ввести своє прізвище. Після виконання завдання учні бачать свій результат та кнопку «Почати заново». Під час налаштування завдання вчитель має виставити граничний термін виконання завдання.

1. Дай відповіді на запитання

Натисни на заголовок,
напиши своє прізвище і дай
відповіді на запитання.

Слайд 2. Завдання у Wordwall



Wordwall

Алгоритм

Уведіть ваше ім'я:

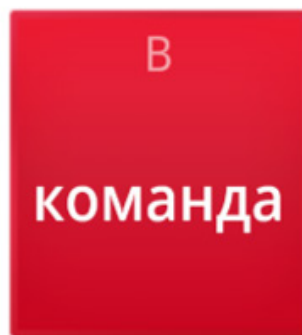
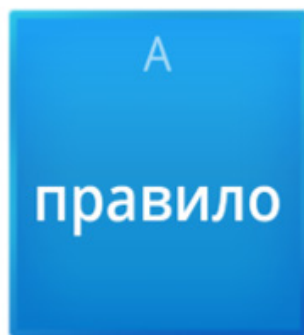
Ганна

Пам'ятаєш мене?

Почати

Вікно входу Wordwall

... - це вказівка
ВИКОНАТИ певну дію.



◀ 1 из 4 ▶



Завдання у Wordwall

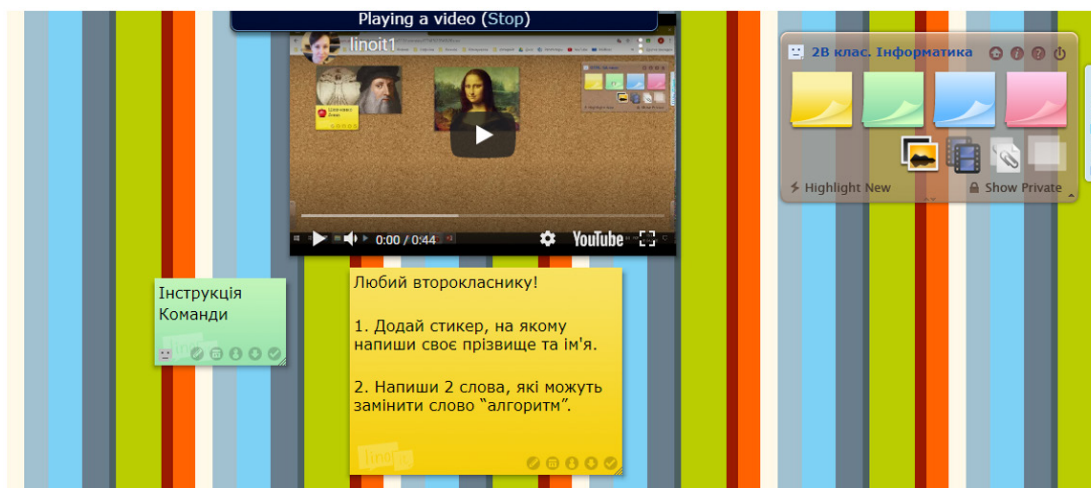
Друге завдання – це віртуальна дошка Linoit. Учні переходять за посиланням, додають стикер, на якому вписують своє прізвище та відповідь на запитання.

2. Віртуальна дошка

Натисни на заголовок і перейди на віртуальну дошку.

Напиши на стикері 2 слова, які можуть замінити слово “алгоритм”.

Слайд 3. Завдання на віртуальній дошці

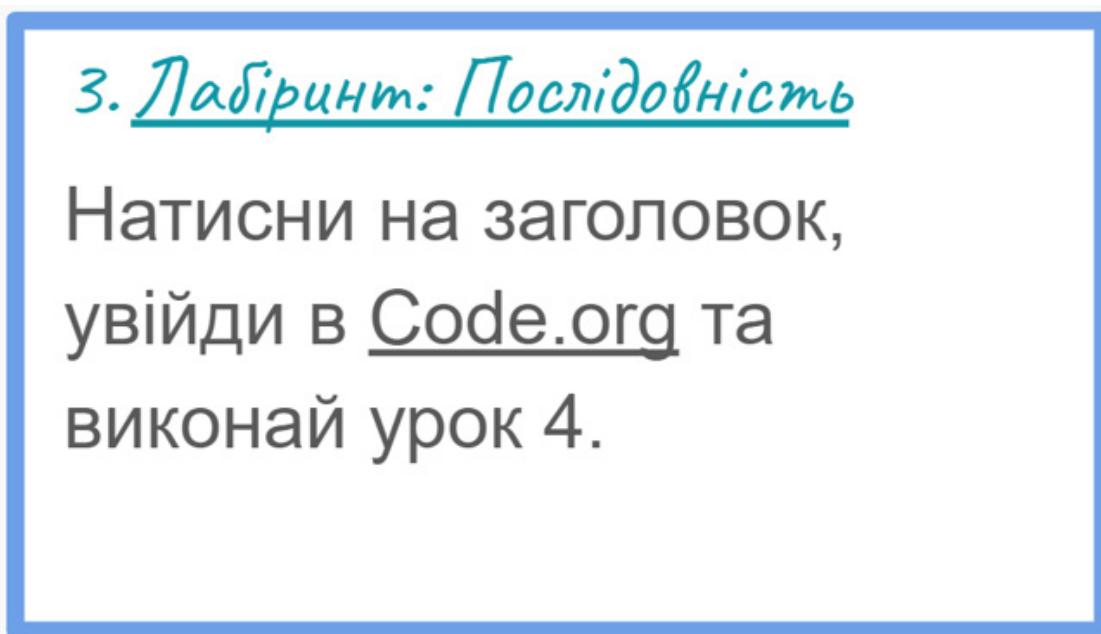


Віртуальна дошка Linoit

Практична робота.

У третьому завданні учні розпочинають практичну роботу, що розміщена на платформі Code.org. Для цього вчитель реєструє свій учительський акаунт, створює клас та вводить прізвища учнів. Після

цього генерує доступ учнів за паролями у вигляді картинок. Ці паролі-картинки необхідно заздалегідь розіслати учням, щоб вони змогли увійти до своїх учнівських кабінетів. Учитель у своєму акаунті може відстежувати прогрес учнів.



Слайд 4. Завдання в Code.org

Classroom Sections

Add a new classroom section
Create a new classroom section to start assigning courses and seeing your student progress. Create a section

Section	Grade	Course	Students	Login Info	
Інформатика 2 клас	12	Course 1	9	PSZXFH	⚙️

Панель учителя в Code.org

Перевірка знань учнів.

Четверте завдання – вікторина Kahoot для перевірки знань учнів, здобутих на уроці. Під час налаштування вікторини вчитель

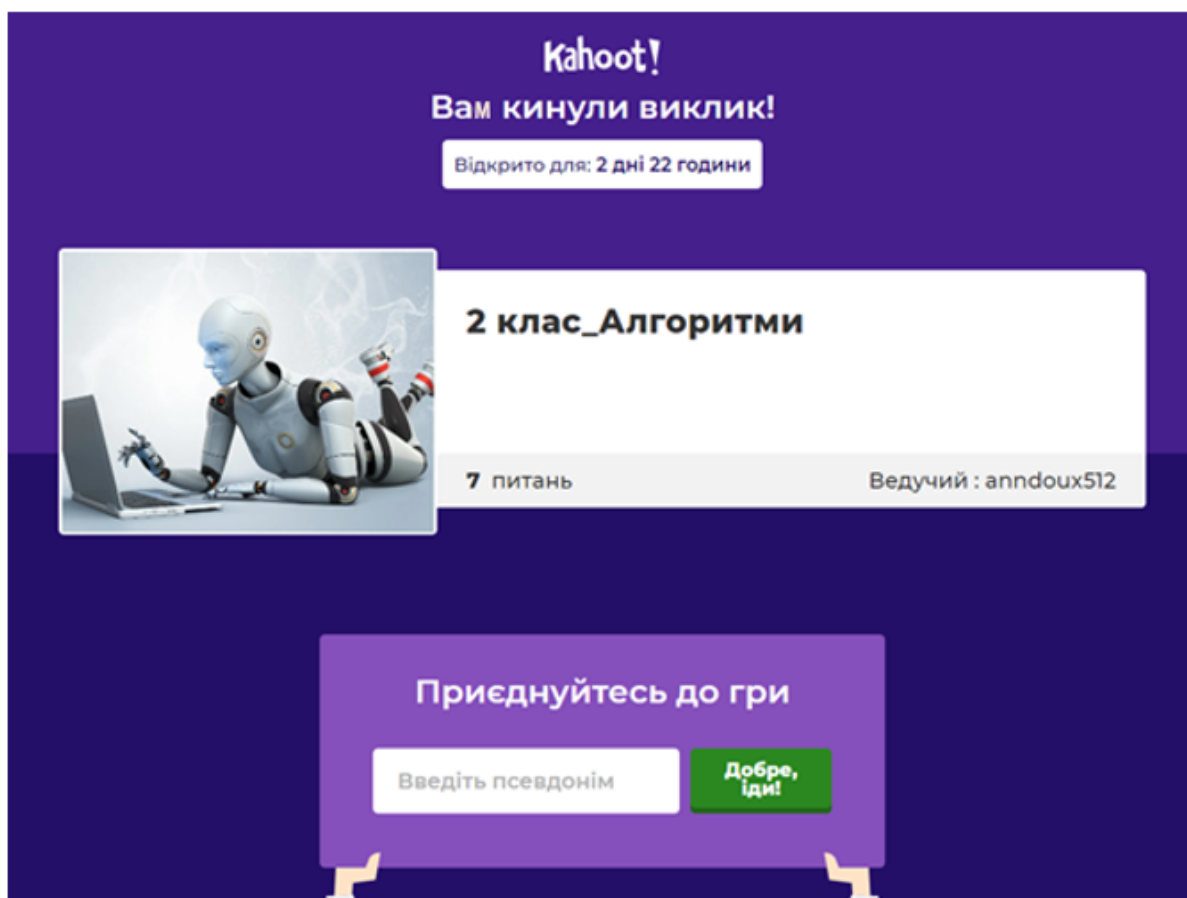
має згенерувати покликання для виконання вікторини учнями вдома. У розділі «Звіти» свого акаунта вчитель бачить результат виконання вікторини учнями.

4. Вікторина Kahoot

Натисни на заголовок,
напиши своє прізвище та
пройди вікторину.

Ігровий PIN-код: **09650798**

Слайд 4. Вікторина Kahoot



Kahoot

Рефлексія.

Рефлексія створена в сервісі Mentimeter. Учні переходять за покликанням та одним словом відповідають на пи-

тання: «Як ти себе почуваєш після уроку?». Учитель у своєму акаунті бачить презентацію, на якій зі слів, уведених учнями, утворилася хмара слів.

Як ти себе почуваєш після уроку?

Натисни на заголовок та
ОДНИМ СЛОВОМ НАПИШИ, ЯК ТИ
себе почуваєш зараз.

А тут можеш переглянути результат

Слайд 5. Рефлексія



Як ти себе почуваєш після уроку? Напиши одне слово.

Чудово 19

Подати

Виконання завдання в Mentimeter

Go to www.menti.com and use the code 42 67 15

Як ти себе почуваєш після уроку? Напиши одне слово.

Mentimeter

wonderful
пречудово
хочу ще
чудово
супер
сумно

Результат у Mentimeter

ДИСТАНЦИОННЫЙ УРОК ИНФОРМАТИКИ В АСИНХРОННОМ РЕЖИМЕ ДЛЯ 2 КЛАССА

Шевченко Анна,

*методист учебно-методической лаборатории
информационно-коммуникационных технологий,
медиаобразования и системного администрирования
Николаевский областной институт
последипломного педагогического образования
ул. Адмиральская, 4-а, 54001, г. Николаев, Украина
ganna.shevchenko@toipro.mk.ua*

В предложенном конспекте урока учтены некоторые ограничения при использовании цифровых инструментов для учащихся начального звена. Именно поэтому в этом уроке за основу для размещения заданий взята Google-презентация. В настройках доступа к презентации установлено «Все пользователи, которые получили ссылки, могут просматривать». Ученикам не нужно иметь собственный Google-аккаунт для работы с презентацией.

На слайдах презентации размещена ссылка на материалы и задания, которые учащиеся должны проработать. Выбраны те ресурсы, которые не требуют регистрации со стороны учащихся. Все ссылки «защиты» в заглавия. Инструкции на слайдах поданы кратко и максимально просто.

***Ключевые слова:** Google-презентация; дистанционное обучение; информатика; онлайн-инструменты.*

**REMOTE LESSON OF INFORMATICS
IN ASYNCHRONOUS MODE FOR CLASS 2**

Shevchenko Hanna,
*Methodologist of laboratory of ICT,
media education and system administration
Mykolaiv In-Service Teachers Training Institute
4-a Admiralska Street, 54001, Mykolaiv, Ukraine
ganna.shevchenko@moippo.mk.ua*

The proposed lesson plan takes into account certain limitations in the use of digital tools for primary school students. That's why this tutorial is based on Google Presentation.

Presentation access settings are set to «All users who have received the link can view.» So, students do not need to have their own Google account to work with the presentation. The presentation slides contain links to materials and tasks that students have to work on. Selected resources do not require students registration. All links are built into the headlines. The instructions on the slides are concise and as simple as possible.

Keywords: *computer science; distance learning; Google-presentation; online-tools.*