



IT START

Клавиатурные тренажеры – это программы, в которых можно научиться быстро печатать и освоить технику слепой печати.

Слепая печать – это особенный способ ввода текста, когда пользователь не смотрит на клавиатуру. При этом нужно использовать все десять пальцев.

Во время печати у каждого пальца есть зона на клавиатуре, которой он может касаться. Важно помнить о ней, и не заводить пальцы на другие участки клавиатуры.



Перед началом печати пальцы должны стоять в стартовой позиции:

Левая рука		Правая рука	
Ф	мизинец	О	указательный
Ы	безымянный	Л	средний
В	средний	Д	безымянный
А	указательный	Ж	мизинец

Обратите внимание!

Сидеть за компьютером нужно прямо.

Посмотрите на клавиатуру. На ней находятся буквы, цифры и разные символы, например тире.

Слева и справа есть клавиши **Shift**. Они играют важную роль в наборе текста. Справа на клавиатуре, рядом с клавишей **Shift**, находится точка. В английской раскладке (язык клавиатуры) эта же клавиша поставит не точку, а косую черту. При этом вместо буквы Ю будет точка, а вместо Б – запятая .



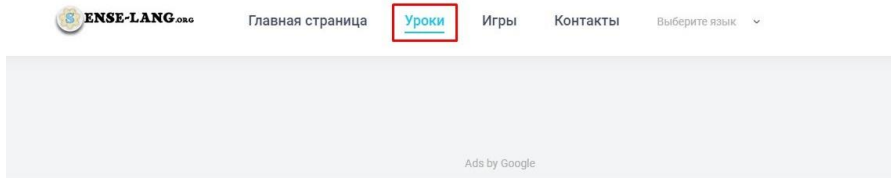
Важно запомнить сочетания клавиш с **Shift**:

Shift + буква – заглавная буква слова; **Shift + 1** – восклицательный знак; **Shift + 7** – вопросительный знак; **Shift + . (точка)** – запятая.

Давайте начнем печатать!

Возьмите мышку и кликните левой кнопкой по ссылке <https://www.sense-lang.org/russian.php>. В результате компьютер откроет браузер и загрузит сайт.

Наведите курсор на раздел **Уроки** и выберите **Уроки печати на клавиатуре (рис. 2)**




Карта сайта



Уроки печати на клавиатуре

Выполняйте упражнения по набору текста, чтобы запомнить расположение букв и научиться быстро печатать на клавиатуре.



Тесты

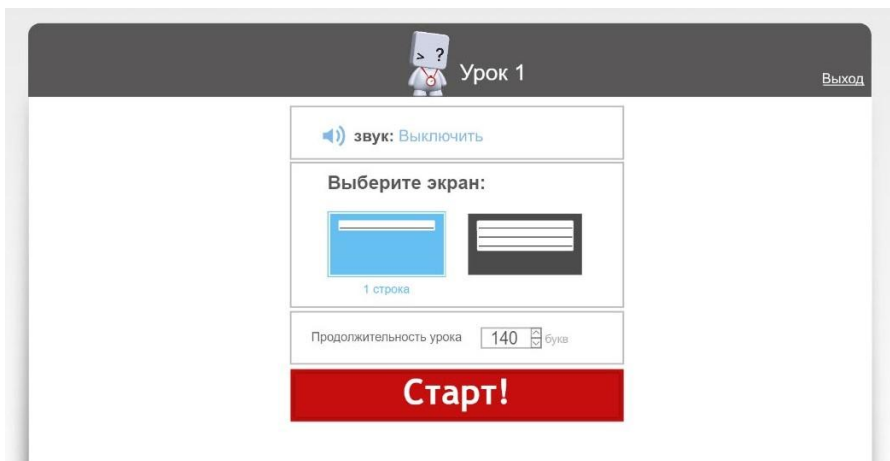
Проверьте скорость печати и аккуратность набора текста за ограниченный промежуток времени.

Нажмите **Урок 1** и **Старт!** (рис.

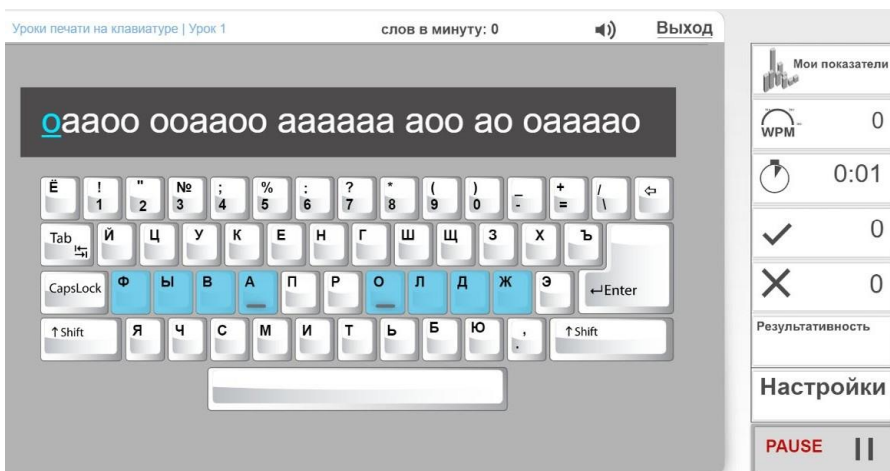
Уроки



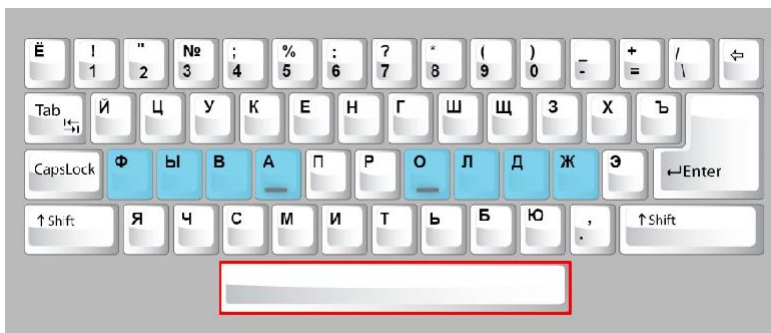
урок 1	урок 2
урок 3	урок 4
урок 5	урок 6
урок 7	урок 8
урок 9	урок 10
урок 11	урок 12
урок 13	урок 14
урок 15	урок 16
My Text	



В сером поле появятся буквы, которые нужно печатать .



Пустые места между буквами – **пробелы**. На клавиатуре



Не переживайте, если вы случайно ввели не ту букву. Тренажер подскажет, где расположена нужная кнопка и каким пальцем нужно ее нажать .



Завершите задание и нажмите **Выход** .



↻ Еще раз

⏹ **Выход**

Теперь давайте поиграем! Будем печатать текст и обгонять других спортсменов.

Перейдем раздел **Игры** .



ENSE-LANG.org

[Главная страница](#)

[Уроки](#)

[Игры](#)

[Контакты](#)

Рисунок
10

Выберем **Олимпийские печатные игры** .



Олимпийские печатные игры

Печатай предложения, чтобы стать чемпионом
Олимпийских печатных игр!

Нажмем **Старт**, выберем игрока и пункт **Отборочный этап**.



Рисунок
12



Рисунок
15

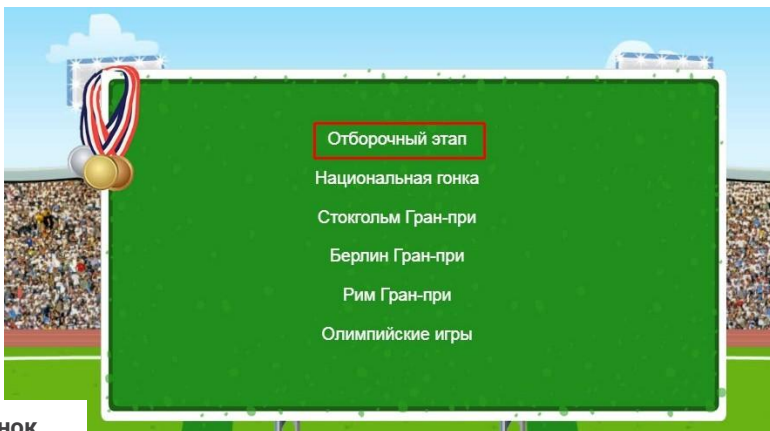
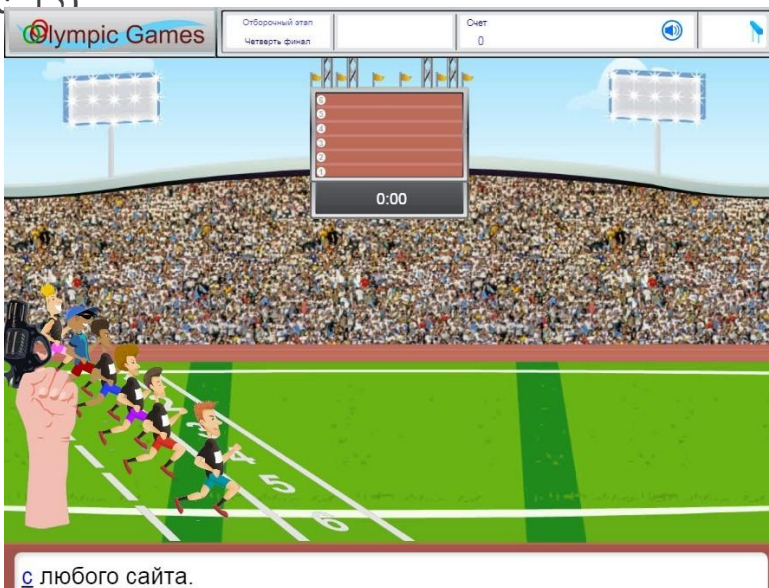


Рисунок
14

Дождемся сигнала и начнем печатать, чтобы обогнать других игроков.

Обращайте внимание на знаки препинания: тире, запятые, точки, а также заглавные буквы в тексте (рис. 15)



Когда закончите игру, поучаствуйте в гонках на клавиатуре!

Зайдите в раздел **Игры** и выберите **Игра-гонка на быстрый набор** .



Игра-гонка на быстрый набор

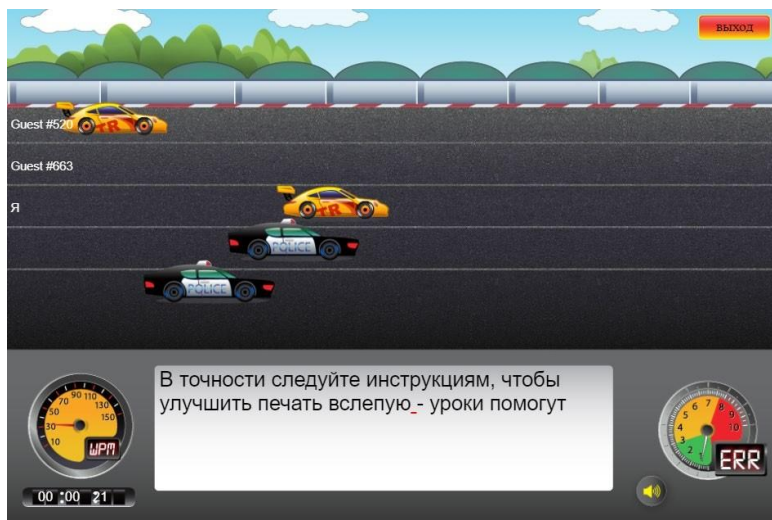
Обойди других игроков и стань чемпионом на своей дорожке

Нажмите **Гость**, а затем – **Гонка** .





Дождитесь других игроков и начинайте печатать



Также посмотрите на прототипы клавиатур
буду- щего !

