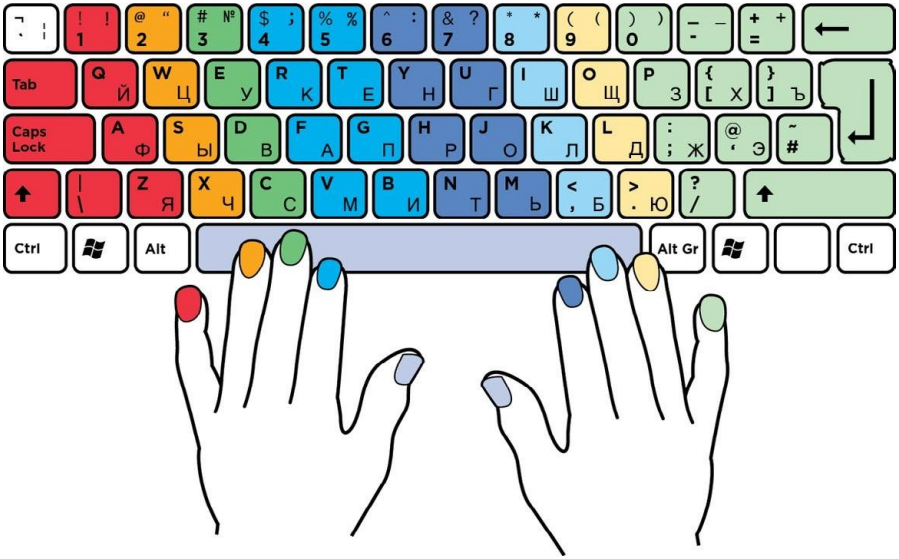
IT START

ШАГ
компьютерная
АКАДЕМИЯ

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 в.



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 важ- ную роль в наборе текста. Справа на клавиатуре, рядом с клавишей **Shift**, находится точка. В английской **рас- кладке (язык клавиатуры)** эта же клавиша поставит не точку, а косую черту. При этом вместо буквы Ю будет точка, а вместо Б – запятая .

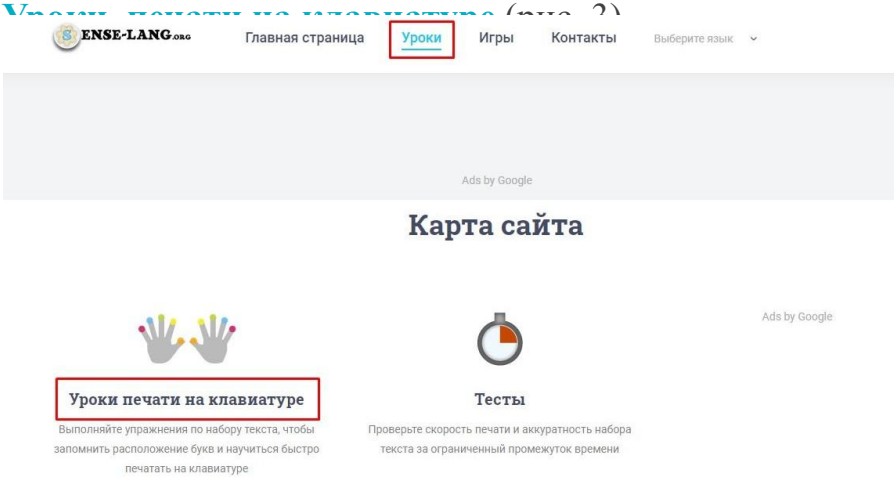
Важно запомнить сочетания клавиш с Shift:

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

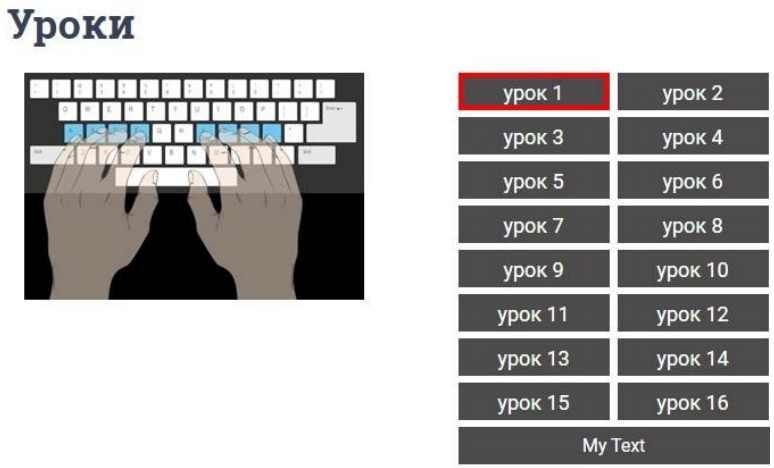
Давайте начнем печатать!

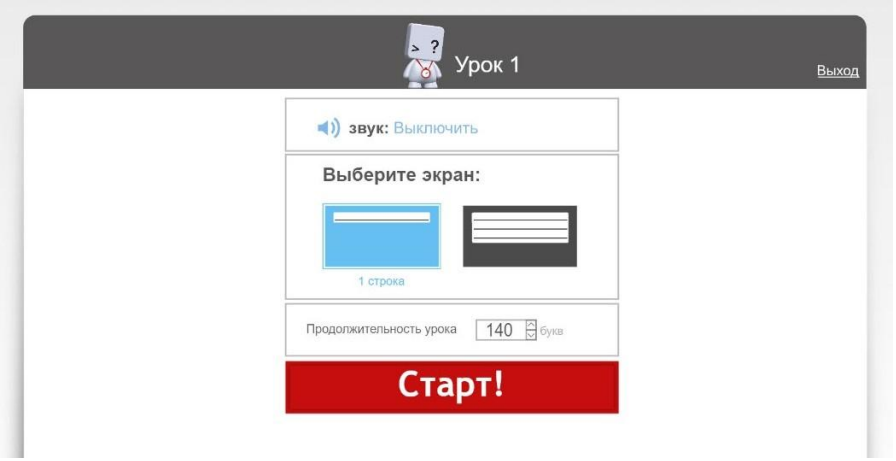
Возьмите мышку и кликните левой кнопкой по ссылке **https://www.sense-lang.org/russian.php**. В результате компьютер откроет браузер и загрузит сайт.

Наведите курсор на раздел **Уроки** и выберите **Уроки печати на клавиатуре** (рис. 3)

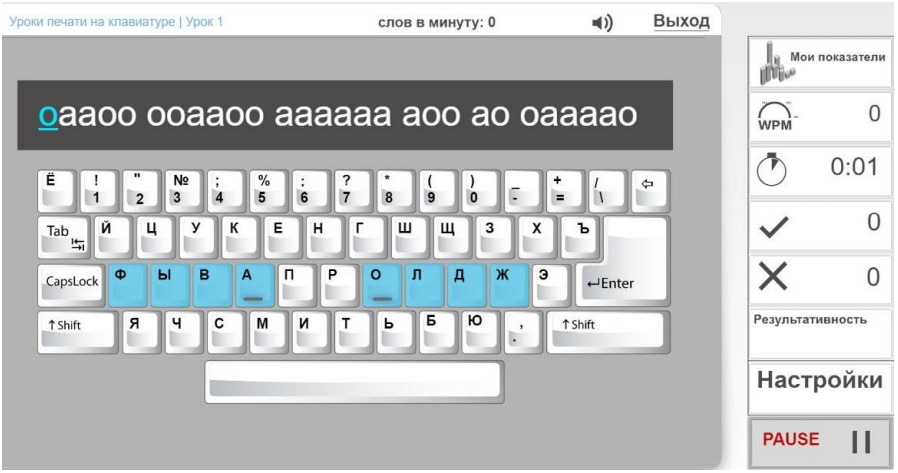


Нажмите **Урок 1** и **Старт!** (рис. 4, 5)

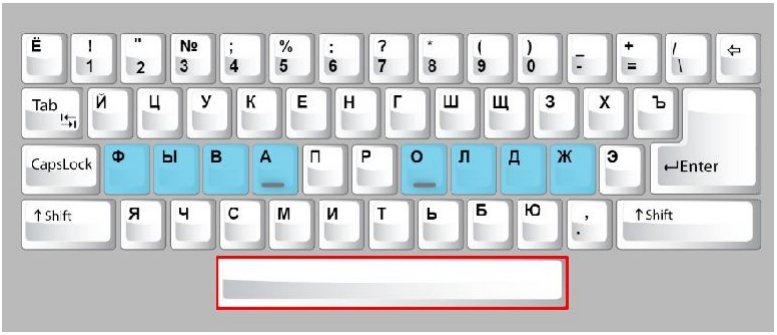




В сером поле появятся буквы, которые нужно печатать .



Пустые места между буквами – **пробелы**. На клавиа-



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** .

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

Перейдем раздел **Игры** .

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

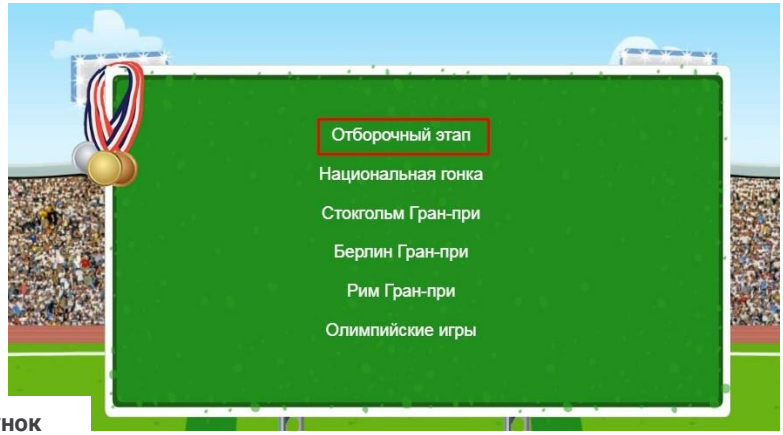


Рисунок 14

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!

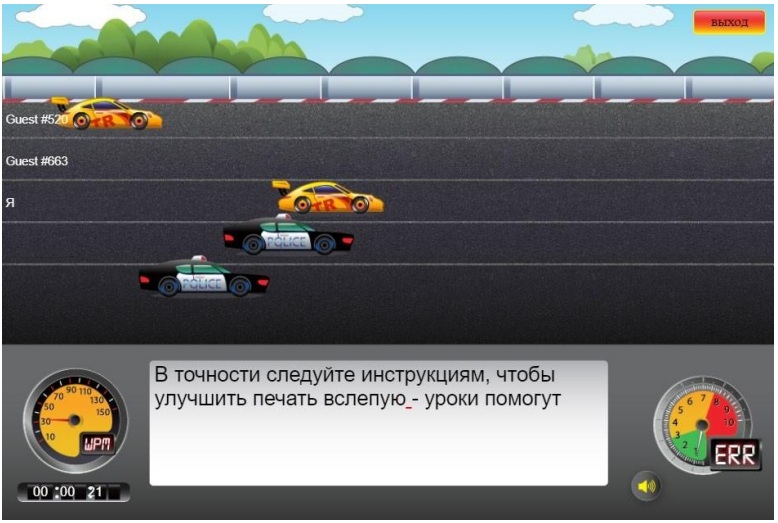
Зайдите в раздел **Игры** и выберите **Игра-гонка на быстрый набор** .

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 !