

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 9
города Новокуйбышевска городского округа Новокуйбышевск Самарской области
446218, Самарская область, г.о. Новокуйбышевск, ул. Ворошилова, д. 6, тел. 4-70-52**

Рассмотрено
на заседании
методического совета
Протокол №5
от «19» мая 2014 г.

Принято
На заседании
педагогического совета
Протокол №9
от «22» мая 2014 г.



Программа
внеурочной деятельности
«Мой друг - нетбук»

Направление: общеинтеллектуальное
Возраст обучающихся – 9-10 лет
Срок реализации – 1 год
Составитель: Жигулина Ольга
Геннадьевна, учитель начальных
классов

2014-2015 учебный год

Пояснительная записка.

Программа разработана на основе Примерных программ по внеурочной деятельности Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / [В.А. Горский, А.А. Тимофеев, Д.В. Смирнов и др.]; под ред. В.А. Горского. – М.: Просвещение, 2010) .

Актуальность программы.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется. Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество. Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка.

Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации. Изучение информатики и информационных технологий является неотъемлемой частью современного общего образования.

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
4. Научить учащихся работать с программами Writer, Paint.
5. Научить учащихся находить информацию в Интернете.
6. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
7. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам

Формы организации учебной деятельности:

- Занятия проводятся в компьютерном классе и включают в себя теоретические и практические занятия.

Ожидаемые результаты освоения программы

В результате реализации программы обеспечивается достижение обучающимися **воспитательных результатов двух уровней:**

1 уровень: учащиеся приобретут социальные знания:

- о современных источниках информации;
- об устройстве ПК, необходимого каждому современному человеку;
- о сферах жизнедеятельности, в которых необходим компьютер.

2 уровень:

- формирование ценностного отношения к информационным достижениям людей, к информации в целом;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной, деятельности;
- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии, в том числе при изучении других школьных дисциплин.

Знания, умения и навыки, полученные учащимися на занятиях по внеурочной деятельности по данной программе, необходимы учащимся для продолжения образования и последующего освоения базового курса компьютерной грамотности.

Содержание курса построено на следующих дидактических принципах:

- отбор и адаптация к начальной школе материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями школьников, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией;
- формирование логического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;
- индивидуально-личностный подход к обучению школьников;
- овладение поисковыми, проблемными, исследовательскими и репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на уроке, дополнительная мотивация через игру;
- соответствие санитарно-гигиеническим нормам работы за компьютером.

Требования к уровню подготовки учащихся

Предметные результаты:

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;
- типы информации, воспринимаемой человеком с помощью органов чувств (зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная);
- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
- понятие алгоритма, исполнителя;
- назначение основных устройств компьютера (устройства ввода-вывода, хранения, передачи и обработки информации);
- этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Метапредметные результаты:

- выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
- выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
- решать логические задачи;
- решать задачи, связанные с построением симметричных изображений несложных геометрических фигур;
- приводить примеры массивов, работать с одним или несколькими массивами в пределах изученного материала;
- упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (по возрастанию и убыванию);
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки;

- организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;
- кодировать информацию одним из изученных способов;
- организовывать информацию в виде базы данных и составлять запросы к базе данных в пределах изученного материала;
- выделять истинные и ложные высказывания, делать выводы из пары посылок; выделять элементарные и сложные высказывания, строить простейшие логические выражения с использованием связок «и», «или», «не», «найдется», «для всех»;
- исполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей;
- создавать и изменять простые информационные объекты на компьютере (при наличии ПК);
- вводить текст, используя клавиатуру компьютера (при наличии ПК).

Личностные, метапредметные результаты освоения программы

Личностные УУД	
У обучающегося будут сформированы:	<ul style="list-style-type: none"> – уважение к личности и её достоинству, доброжелательное отношение к окружающим, нетерпимость к любым видам насилия и готовность противостоять им; – потребность в самовыражении и самореализации, социальном признании; – позитивная моральная самооценка и моральные чувства — чувство гордости при следовании моральным нормам, переживание стыда и вины при их нарушении; – умение вести диалог на основе равноправных отношений и взаимного уважения и принятия; умение конструктивно разрешать конфликты; – готовность и способность к выполнению моральных норм в отношении взрослых и сверстников в школе, дома, во внеучебных видах деятельности.
Обучающийся получит возможность для формирования:	<ul style="list-style-type: none"> – выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации и интереса к учению; – готовности к самообразованию и самовоспитанию; – эмпатии как осознанного понимания и сопереживания чувствам других, выражающейся в поступках, направленных на помощь и обеспечение благополучия.

Регулятивные УУД	
Обучающийся научится:	<ul style="list-style-type: none"> – использовать внешний план для решения поставленной задачи или достижения цели; – планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее решения, в том

	<p>числе, во внутреннем плане;</p> <ul style="list-style-type: none"> – осуществлять итоговый и пошаговый контроль, сличая результат с эталоном; – вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью. – принимать решения в проблемной ситуации на основе переговоров; – основам прогнозирования как предвидения будущих событий и развития процесса; – устанавливать целевые приоритеты
<p><i>Обучающийся получит возможность научиться</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> – основам саморегуляции в учебной и познавательной деятельности в форме осознанного управления своим поведением и деятельностью, направленной на достижение поставленных целей; – основам саморегуляции эмоциональных состояний; – прилагать волевые усилия и преодолевать трудности и препятствия на пути достижения целей.

Познавательные УУД	
<p>Обучающийся научится:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета; – осуществлять поиск, сбор, фиксацию собранной информации, организацию информации в виде списков, таблиц; – создавать и преобразовывать модели и схемы для решения проблем; – осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения проблем в зависимости от конкретных условий; – устанавливать причинно-следственные связи; – строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей; – объяснять явления, процессы, связи и отношения; – строить сообщения в устной форме.
<p><i>Обучающийся получит возможность научиться</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> – ставить проблему, аргументировать её актуальность; – самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента; – выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов; – организовывать исследование с целью проверки гипотез; – делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации.

Коммуникативные УУД	
<p>Обучающийся</p>	<ul style="list-style-type: none"> – учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

<p>научится:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности; – устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор; – аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом; – задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром; – осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь; – адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности; – адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть устной и письменной речью; строить монологическое контекстное высказывание; – организовывать и планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками, определять цели и функции участников, способы взаимодействия; планировать общие способы работы; – осуществлять контроль, коррекцию, оценку действий партнёра, уметь убеждать; – работать в группе — устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми; – основам коммуникативной рефлексии; – использовать адекватные языковые средства для отображения своих чувств, мыслей, мотивов и потребностей; – отображать в речи (описание, объяснение) содержание совершаемых действий как в форме громкой социализированной речи, так и в форме внутренней речи.
<p><i>Обучающийся получит возможность научиться</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> – учитывать и координировать отличные от собственной позиции других людей в сотрудничестве; – учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию; – понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы; – продуктивно разрешать конфликты на основе учёта

	<p>интересов и позиций всех участников, поиска и оценки альтернативных способов разрешения конфликтов; договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;</p> <ul style="list-style-type: none"> – брать на себя инициативу в организации совместного действия (деловое лидерство); – оказывать поддержку и содействие тем, от кого зависит достижение цели в совместной деятельности; – осуществлять коммуникативную рефлексию как осознание оснований собственных действий и действий партнёра; – в процессе коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнёру необходимую информацию как ориентир для построения действия; – вступать в диалог, а также участвовать в коллективном обсуждении проблем, участвовать в дискуссии и аргументировать свою позицию, владеть монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка; – следовать морально-этическим и психологическим принципам общения и сотрудничества на основе уважительного отношения к партнёрам, внимания к личности другого, адекватного межличностного восприятия, готовности адекватно реагировать на нужды других, в частности оказывать помощь и эмоциональную поддержку партнёрам в процессе достижения общей цели совместной деятельности; – устраивать эффективные групповые обсуждения и обеспечивать обмен знаниями между членами группы для принятия эффективных совместных решений; – в совместной деятельности чётко формулировать цели группы и позволять её участникам проявлять собственную энергию для достижения этих целей.
--	--

Учащиеся должны уметь **использовать** приобретенные **знания и умения** в учебной деятельности и повседневной жизни:

- готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.;
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами

Характеристика программы

Программа внеурочной деятельности кружка «Мой друг - нетбук» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся начальной школы.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по группам, по 40 мин 2 раза в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 1 год.

Объем курса - 68 часов.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.

2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.

3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ**- выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий

5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – Ученик контролирует работу всей группы кружка.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		теоретических	практических	всего
1	Вводный инструктаж ТБ.	1	0	1
2	Компьютер и его устройства	2	1	3
3	Возможности ПК	2	2	4
4	Информация вокруг нас	2	1	3
5	Элементы логики	5	4	9
6	Графический редактор Paint.	5	5	10
7	Клавиатура	1	1	2
8	Текстовый редактор Writer	3	5	8
9	Творческая работа	1	2	3
10	Компьютерный практикум	5	20	25
	ИТОГО	27	41	68

Формы контроля.

Конкурсы рисунков, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Веселая информатика», конкурс «Юные информатики», выполнение и защита проектов.

Эффективность реализации программы

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Формы учета оценки планируемых результатов

1. Опрос, наблюдение;
2. Диагностика
3. Анкетирование учащихся и родителей

Анкета 1.

1. Соедини стрелкой только с тем, что считаешь правильным



2. Назови устройства, без которых на компьютере нельзя работать
А) мышь Б) монитор В) сканер Г) колонки Д) клавиатура
3. Какие устройства расположены внутри системного блока
А) внутренняя память Б) сканер В) процессор Г) винчестер
Д) принтер
Е) принтер Ж) мышь З) клавиатура

4. Соедини по смыслу

Системные программы	Предназначены для создания новых программ
Инструментальные программы	Обеспечивают работу компьютера
Прикладные программы	Помогают пользователю решать его

5. Заполни пустые ячейки таблицы

Название программы	Назначение программы
Текстовый редактор	
	Создавать и обрабатывать графические объекты
Музыкальный редактор	

6. Где хранится информация (зрительная, слуховая, обонятельная, осязательная, вкусовая)?

- А) В памяти компьютера Б) В памяти человека В) В памяти живых существ
Г) В бумажных книгах Д) На электронных носителях

7. Где хранятся данные (текстовые, графические, числовые, звуковые, мультимедиа)?

- А) В памяти компьютера Б) В памяти человека В) В памяти живых существ
Г) В бумажных книгах Д) На электронных носителях

8. Соедини стрелками по смыслу свойство информации и жизненную ситуацию

Доступность	По телевизору показывают то, что соответствует действительности
Своевременность	Пришло сообщение на неизвестном языке
Достоверность	Сообщение пришло вовремя

9. Подчеркни названия электронных устройств, с помощью которых можно обрабатывать информацию:

- А) клавиатура Б) DVD В) принтер
Г) мышь Д) компьютер Е) телефон Ж) радио

Анкета 2.

1. Нравятся ли Вам уроки и мероприятия с использованием компьютерных технологий (ИКТ): Почему? (интересно, понятнее объяснение, индивидуальный подход к каждому или ...)

2. Укажите, на каких предметах используются средства информатизации и как часто?

3. Создавали ли Вы презентации для уроков, конкурсов по заданию учителя? Если да, то, по каким предметам?

4. Повысилась у Вас успеваемость по тем предметам, где учитель часто использует средства информатизации?:

5. Знакомы ли с сайтом школы? Какую информацию Вы хотели бы там видеть на сайте школы?

6. Стимулирует ли повышение Вашей успеваемости введение электронных журналов?

7. Как Вы относитесь к использованию электронных тестов для проведения контроля знаний? Почему?

8. Какие дополнительные образовательные курсы Вы бы хотели изучать?

Используемая литература:

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996;
2. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 – 21;
3. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126;
4. Молокова А.В. Комплексный подход к информатизации начальной школы// Начальная школа, 2005. - № 1. – с. 119-123;
5. Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Начальное общее образование./ Министерство образования Российской Федерации. – Москва, 2004;

6. Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Стандарт начального общего образования по технологии// Начальная школа, 2004. - № 9,10;
7. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336;
8. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000
9. Гин С.И. «Мир логики» Методические пособия для учителя. Москва. Вита-Пресс, 2001год ;
10. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г. Гетманова АД. Занимательная логика для школьников. М.: Издательство МГПУ, 2006 год;
11. **Интернет – ресурсы.**
www.bezpeka.com/ru – портал БЕЗПЕКА все об информационной безопасности.

Календарно-тематическое планирование

№п/п	Тема урока	Планируемые результаты		Характеристика деятельности
		Предметные	УУД	
1	Введение в предмет. Правила техники безопасности, правила поведения в компьютерном классе. Возможности персонального компьютера.	Техника безопасности и организация рабочего места. Правила работы за компьютером	Учащиеся должны понимать необходимость знания правил техники безопасности и правил поведения в компьютерном классе для предотвращения негативных ситуаций.	Приводить примеры для применения компьютеров.
2	Компьютер и его основные устройства. Включение и выключение компьютера.	Знать устройство компьютера.	Демонстрация основных и периферийных устройств компьютера, что удовлетворит любопытство учащихся.	Задание «Найди устройства» (тренинг анализа объектов) Презентация «Начало работы с мышью»
3	Мышь. Управление мышью.	Освоение приемов работы с мышью. Работа в графическом редакторе Tux Paint. Раскрашивание готовых рисунков.	Способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее контролировать и оценивать свои действия.	Навыки работы мышью. Работа с информационными источниками; самостоятельная работа.
4	Мышь. Пиктограммы. (игры: «Включи свет в доме», «Наряди елку», «Зажги свечи», «Посади росток», «Собери портфель»)	Значение устройства мышь.	Способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее контролировать и оценивать свои действия.	Навыки работы мышью. Работа с информационными источниками; самостоятельная работа.
5	Графика. (игра «Собери картинку»)	Уметь осознанно работать с информацией, соблюдать безопасные	Адекватная мотивация учебной деятельности, учебные и	Навыки работы на компьютере, с мышью. Работа с
6	Раскрашивание компьютерных			

	рисунков.	приемы труда при работе на компьютере;	познавательные мотивы, самоопределение, смыслообразование.	информационными источниками; самостоятельная работа.
7	Конструирование. (Игра «Собери картинку») Гимнастика для рук.			
8	Компьютерное окно	Освоение действий с окном: перемещение, изменение размера, свертывание, завершение работы.	Адекватная мотивация учебной деятельности, учебные и познавательные мотивы, самоопределение, смыслообразование.	Навыки работы на компьютере, с мышью. Работа с информационными источниками; самостоятельная работа.
9	Информация вокруг нас.	Уметь осознанно работать с информацией, соблюдать безопасные приемы труда при работе на компьютере;	осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки; организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;	поиск и представление информации, классификация полученной информации
10	Как мы получаем информацию.	Знать: – основные источники информации; – происхождение слова «информатика». Уметь осознанно работать с информацией	кодировать информацию одним из изученных способов; организовывать информацию в виде базы данных и составлять запросы к базе данных в пределах изученного	поиск и представление информации, классификация полученной информации

			материала;	
11	Способы представления и передачи информации (Игра «Подбери картинку»)	Знать понятия «полезная» и «лишняя информация». Уметь: – определять органы чувств как приемники информации; – анализировать свойства предметов и выделять общий признак	адекватная мотивация учебной деятельности, учебные и познавательные мотивы, - самоопределение, - смыслообразование,	поиск и представление информации, классификация полученной информации
12	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное. (Игра «Помоги мышке добр	знакомство с понятием «логика», элементами логики,	анализировать объекты с целью выделения признаков (существенных, несущественных), - синтез как составление целого из частей, построение логической цепи рассуждений	дидактические игры; - работа в парах и по группам; - работа с информационными источниками; - самостоятельная работа
13	Элементы логики. Сопоставление. (Игра «Дополни пару»)			
14	Множества. (Игра «Составление множеств»)	- Знакомство с понятием множество, подмножество. - Установление взаимосвязи объектов. Отношения объектов. - Виды отношений.	анализировать объекты с целью выделения признаков (существенных, несущественных), - синтез как составление целого из частей, построение логической цепи рассуждений	дидактические игры; - работа в парах и по группам; - работа с информационными источниками; - самостоятельная работа
15	Отношения между множествами (Игра «Определи отношения между множествами»)			
16	Обобщение. (Игра «Продолжи ряд»)			
17	План и правила.	- Знакомство с понятием исполнитель.	планирование учебного сотрудничества с	дидактические игры; - работа в парах и по
18	Исполнитель. Пример			

	исполнителя.	- учить приводить примеры исполнителя	учителем и сверстниками	группам; - работа с информационными источниками; - самостоятельная работа
19	Модели. Моделирование.	- Знакомство с понятием «модель». - Формирование умения различать свойства моделей. - Манипулятор мышь. Освоение и закрепление операции протягивания.	- использовать знаково-символические средства, - овладеть действием моделирования , - овладеть спектром логических действий и операций, - уметь структурировать знания	дидактические игры; - работа в парах и по группам; - работа с информационными источниками; - самостоятельная работа
20	Алгоритм. Способы представления алгоритмов.	– понятия «алгоритм», «исполнитель алгоритма», «система команд исполнителя алгоритма»; – первого формального исполнителя алгоритмов – Энтика. Уметь определять истинность высказываний	- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками	дидактические игры; - работа в парах и по группам; - работа с информационными источниками; - самостоятельная работа
21	Графический редактор Paint. Первое знакомство.	Знакомство с интерфейсом графического редактора. Открытие программы.	Оценивать правильность выполненного задания на основе сравнения с предыдущими заданиями	Создание простых рисунков при помощи графического редактора Paint .
22	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра цветов.	Создание компьютерного рисунка	или на основе различных образцов, критериев.	Расшифровка кнопок панели инструментов

		с помощью кисти.	Развитие навыков личной оценки, аргументирования своего мнения.	редактора Paint.
23	Настройка инструментов.	Изображение геометрических фигур на рисунке.		Сохранение рисунков в виде файлов формата <i>JPG</i> , <i>GIF</i> или <i>BMP</i> . Вывод созданных рисунков на печать, использование в качестве фона рабочего стола либо вставлять в другие документы. использование графического редактора Paint. Для просмотра и правки фотографий. Увеличение и уменьшение масштаба рисунка
24	Сохранение рисунка в файле, открытие	Использование команды ОТМЕНИТЬ		
25	Работа с фрагментами.	Построение сложного рисунка из файла Знакомство с инструментом Выделение.		
26	Сборка рисунка из деталей.	Разборка и сборка фигур. Рисование пирамиды.		
27	Творческий проект «Зимняя сказка»	Выполнение практической работы.		
28	Построение с помощью клавиши Shift.	Рисование кубика с помощью клавиши Shift.		
29	Конструирование. Меню готовых форм.	Конструирование и создание композиций из отдельных типовых инструментов.		
30	Пиксель. Изменение масштаба рисунка.	Знакомство с новыми понятиями пиксель, масштаб.		
31, 32	Клавиатура, работа на клавиатуре. Гимнастика для рук.	Знакомство с клавиатурой.	Адекватная мотивация учебной деятельности, учебные и познавательные мотивы, самоопределение, смыслообразование.	Упражнения на клавиатуре. Знакомство с клавиатурными эквивалентами

33	Текстовый редактор Writer. Структура окна программы.	Знакомство с текстовым редактором. Создание, открытие и сохранение документа.	Планировать последовательность практических действий для реализации замысла, поставленной задачи. Оценивать по заданным критериям	Работа с текстами. Набор текста, изменение размера цвета шрифта, копирование и редактирование текстов.
34	Шрифты. Цвет шрифта. Размер.	Набор текста разным шрифтом.		
35	Редактирование текста.	Форматирование текста		
36	Копируем текст.	Вырезание, копирование и вставка текста		
37	Набор и форматирование текста.	Работа с фрагментами текста.	Постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено обучающимися, и того, что еще неизвестно. поиск и выделение необходимой информации, структурирование знаний, оценка результатов работы.	организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала; Создание простых рисунков при помощи графического редактора <i>Paint</i> .
38	Таблицы. Списки.	Создание таблиц		
39	Инструменты рисования.	Использование инструментов рисования		
40	Картинки и художественный текст.	Вставка рисунка в текстовый документ.		
41	Практическая работа «Мои любимые произведения».	Набор текста, вставка рисунка, использование инструментов рисования	Участвовать в совместной творческой деятельности при выполнении учебных практических работ. Осуществлять самоконтроль и корректировку хода работы и конечного результата. Учебное	Выполнение практической работы и ее презентация
42	Итоговое занятие.	Презентация итоговой работы		
43	Итоговое занятие.	Презентация итоговой работы		

			сотрудничество с учителем и сверстниками	
Компьютерный практикум				
44	Включение и выключение компьютера. Главное меню. (Практическая работа №1 и 2)	Научиться включать и выключать компьютер. Находить главное меню с помощью кнопки «пуск»	Планировать, контролировать и оценивать свои действия	Работать с компьютером (самостоятельно и в паре)
45	Программы. Выбор программы W (Microsoft Word). (Практическая работа №3)	научить находить с помощью главного меню текстовый процессор Microsoft Word , открывать и закрывать его.	анализировать объекты с целью выделения признаков (существенных, несущественных)	Находить кнопки: свертывания, развертывания, закрытия.
46	Изучение клавиатуры. Работа с клавиатурой. (Практическая работа №4)	- познакомить более подробно с клавиатурой; - потренировать пальцы (указательный и 47средний); - познакомить с действием клавиш: { Shift } и { Enter };	- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками	Производить набор текста на клавиатуре.
47	Работа с клавиатурой. Корректировка текста клавишей {Backspace } (Практическая работа №5)	-пользоваться клавишей {Backspace }	Использовать функцию редактирования при наборе текста.	планировать ее контролировать и оценивать свои действия
48	Работа с клавиатурой. Назначение клавиши {Caps Lock}. (Практическая работа №6)	Учить печатать заглавными буквами с помощью клавиши	овладеть общими приемами решения задач, адекватная передача	выполнение индивидуальной работы;

		{Caps Lock}, {Shift} и одновременном нажатии нужной буквы.	информации,	
49	Работа на клавиатуре. Набор на клавиатуре своего рассказа (авторского текста). (Практическая работа №7)	Навык работы на клавиатуре, совершенствование навыка набора текста.	Планировать, контролировать и оценивать свои действия	Работать с компьютером (самостоятельно и в паре)
50	Программа «Калькулятор» (Практическая работа №8).	Учить работать на калькуляторе с помощью мыши. Упражнения на сложение чисел с помощью калькулятора.	контроль, коррекция, оценка,	самостоятельная работа; - творческие задания
51	Работа с таблицами. (Практическая работа №10)	Создавать пустую таблицу, заполнять ее ячейки текстом или числами; Преобразовать в таблицу существующий текст.	Планировать, контролировать и оценивать свои действия, - контроль, коррекция, оценка,	работа с информационными источниками;
52	Работа с таблицами. (Практическая работа №11)	Создавать пустую таблицу, заполнять ее ячейки текстом или числами; Преобразовать в таблицу существующий текст.	Планировать, контролировать и оценивать свои действия, - контроль, коррекция, оценка,	работа с информационными источниками;

53-54	Работа с таблицами. (Практическая работа №12)	Создавать пустую таблицу, заполнять ее ячейки текстом или числами; Преобразовать в таблицу существующий текст.	Планировать, контролировать и оценивать свои действия, - контроль, коррекция, оценка,	работа с информационными источниками;
55-56	Рамка с текстом. (Практическая работа №13)	Учить работать в текстовом редакторе; -создавать рамку с текстом.	адекватная мотивация учебной деятельности, учебные и познавательные мотивы, - самоопределение, - смыслообразование,	выполнение индивидуальной работы; - работа с информационными источниками
57	Работа в текстовом редакторе. Стандартный рисунок в тексте. (Практическая работа «14)	Создавать текст с помощью текстового процессора; вставлять в текст стандартные рисунки	овладеть общими приемами решения задач, адекватная передача информации,	выполнение индивидуальной работы;
58	Работа в текстовом редакторе. Стандартный рисунок в тексте. (Практическая работа «14)	Создавать текст с помощью текстового процессора; вставлять в текст стандартные рисунки	овладеть общими приемами решения задач, адекватная передача информации,	выполнение индивидуальной работы;
59	Проект «Наши рецепты»	<i>Работать в компьютерной среде:</i> составлять небольшой текст – рецепт кулинарного блюда. Вводить текст с клавиатуры, работать в стандартном текстовом редакторе – печатать и оформлять рецепт своего блюда по образцу		
60	Проект «Похвальное слово знакам препинания»	<i>Работать в компьютерной среде:</i> составлять сообщение – «Похвальное слово знакам препинания». Вводить текст с клавиатуры, работать в		

		стандартном текстовом редакторе – печатать и оформлять текст своего сообщения по образцу. Вставлять рисунки или таблицы по необходимости.
61-62	Проект. Изготовление буклета «Говорите правильно!».	<i>Работать в компьютерной среде:</i> составлять буклет – «Говорите правильно!». Вводить текст с клавиатуры, работать в стандартном текстовом редакторе – печатать и оформлять текст. Вставлять рисунки или таблицы по необходимости. Работать в графическом редакторе Paint.
63-64	Проект. Презентация «Национальные парки мира»	<i>Работать в компьютерной среде:</i> вводить текст на слайды, вставлять рисунки, настраивать анимацию. Самостоятельно находить информацию, выполнять учебно-познавательные действия, делать обобщения, выводы. Осуществлять коммуникативную деятельность в парах и группах с учетом учебно-познавательных задач. Анализировать и характеризовать эмоциональные состояния и чувства окружающих, строить взаимоотношения с их учетом.
65-66	Проект. Презентация «Заповедники и национальные парки России»	<i>Работать в компьютерной среде:</i> вводить текст на слайды, вставлять рисунки, настраивать анимацию. Самостоятельно находить информацию, выполнять учебно-познавательные действия, делать обобщения, выводы. Осуществлять коммуникативную деятельность в парах и группах с учетом учебно-познавательных задач. Анализировать и характеризовать эмоциональные состояния и чувства окружающих, строить взаимоотношения с их учетом.
67	Представление проектов	Представлять полученную информацию. Выступать с подготовленным сообщением. Контролировать процесс и результаты деятельности, вносить необходимые коррективы, адекватно оценивать свои достижения. Задавать вопросы, слушать и отвечать на вопросы других, формулировать собственные мысли.
68	Заключительное занятие. Игра «Путешествие в страну Информика»	Формулировать учебные задачи, определять последовательность промежуточных целей с учетом конечного результата, предвосхищать результат, оценивать качество и уровень усвоения материала. Формулировать собственные высказывания.

Компьютерный практикум № 1

Компьютерная грамотность — это умение использовать компьютер в своей учебной деятельности и в жизни.

Компьютер — это сложное электронное устройство, которое помогает человеку хранить, обрабатывать и передавать информацию. Но это происходит только в том случае, если эта информация находится в памяти компьютера в виде текста.

Первое, чему необходимо научиться, — правильно обращаться с компьютером и правильно вести себя в компьютерном классе.

Исполни:

Задание 1. Выучи правила поведения в компьютерном классе:

1. Неходи в компьютерный класс, если в классе нет учителя.
2. Неходи в компьютерный класс в грязной обуви и с грязными руками и неноси в класс посторонние вещи (еду, напитки, игрушки и др.).
3. Не клади на стол, на котором стоит компьютер, и на компьютер свои учебники и другие учебные принадлежности.
4. Клавиши нажимай только пальцами — нельзя пользоваться для этого никакими предметами (скрепками, карандашами, ручками и другими).
5. Нельзя включать и выключать компьютер без разрешения учителя.

Задание 2. Научись включать и выключать компьютер, строго исполняя указания учителя.

Компьютерный практикум № 2

Компьютер — это сложное электронное устройство, которое помогает человеку хранить, обрабатывать и передавать информацию. Но это не сложно современному человеку, так как опытные программисты создали специальные программы, и достаточно включить кнопку *Power*, как компьютер начнет сам загружаться.

Цель сегодняшней практической работы — научиться включать и выключать компьютер.

Исполни:

1. Послушай рассказ учителя о составных частях компьютера: мониторе, клавиатуре, системном блоке, мыши.
2. Нажми кнопку *Power* и внимательно смотри, что будет происходить на экране дисплея.
3. Найди на Рабочем столе самую главную кнопку *Пуск*.
4. Внимательно рассмотри мышь. Найди на ней левую кнопку. Положи правую руку на мышь так, чтобы указательный палец спокойно лежал на левой кнопке мыши.
5. Щелкни левой кнопкой, поместив указатель на кнопку *Пуск*.
6. Появится главное меню. Послушай рассказ учителя про главное меню.
7. Под руководством учителя, научись разворачивать и сворачивать главное меню.
8. Действуй по указанию учителя.

Результаты практического занятия:

- мы научились включать и выключать компьютер;
- мы теперь знаем, что такое главное меню и как его разворачивать.

Компьютерный практикум № 3

Мы помним, что если нажать кнопку *Power*, то включается питание компьютера и он автоматически запускается.

Когда на экране дисплея появится рабочий стол, надо щелкнуть на кнопке *Пуск* и развернуть таким образом главное меню. В главном меню есть строка *Программы*.

Если щелкнуть на этой строке, появится список программ, которые есть в нашем компьютере. Эти программы называются приложениями.

Исполни:




1. Послушай рассказ учителя о программах, которые есть в твоём компьютере.

2. Выбери программу *W* (Microsoft Word). Это текстовый процессор, то есть программа, с помощью которой можно создавать тексты и редактировать их. Послушай рассказ учителя о том, что значит редактировать текст.

3. Щелкни на этой строке и внимательно смотри, что будет происходить на экране дисплея.

4. Найди в правом верхнем углу экрана три важные кнопки:

5. Научись правильно называть эти кнопки:

	Кнопка свертывания
	Кнопка развертывания
	Кнопка закрытия

6. Внимательно рассмотри клавиатуру компьютера.

7. Введи на экран (в окне текстового процессора) свое имя и фамилию, нажимая нужные клавиши на клавиатуре.

8. Закрой текстовый процессор, используя кнопку закрытия.

9. Действуй по указанию учителя.

Внимание! Всегда помни, что в компьютерном классе все делается только по указанию учителя.

Результаты практического занятия:

мы научились находить с помощью главного меню текстовый процессор Microsoft Word, открывать и закрывать его;

мы рассмотрели клавиатуру и научились с ее помощью набирать свое имя и фамилию — вводить их на экран дисплея;

мы закрепили умение правильно выключать компьютер.

Компьютерный практикум № 4

Сегодня мы продолжим изучение клавиатуры компьютера.

Обрати внимание, что буквы и другие символы компьютерного алфавита расположены не по порядку, а странным образом: буквы «а», «п», «р», «о» — в центре клавиатуры в среднем ряду. Буквы «к», «е», «н», «г» — в центре

- мы запомнили, где расположены буквы «а», «п», «р», «о», «м», «и», «т», «к», «е», «н», «г»;
- мы познакомились с действием клавиш: { Shift } и { Enter };
- мы закрепили умение правильно включать и выключать компьютер.

Компьютерный практикум № 5

Компьютер может работать только с текстом.

Чтобы создать текст в памяти компьютера, необходимо научиться работать на клавиатуре, то есть быстро и без ошибок набирать текст.

Без ошибок набирать текст очень трудно. Даже очень грамотные люди иногда ошибаются. Поэтому при наборе текстов с клавиатуры нужно пользоваться клавишей {Backspace }. Одно нажатие этой клавиши стирает с экрана дисплея только что набранный символ (букву, цифру, точку, тире — любой символ).

Исполни:

1. Включи компьютер.
2. Разверни главное меню и выбери программу W (Microsoft Word) , щелкни на этой строке и внимательно смотри, что будет происходить на экране дисплея.
3. Обрати внимание на курсор — мигающий указатель в рабочем окне текстового процессора.
4. Найди в правом верхнем углу экрана три важные кнопки: Вспомни, как они называются.
5. Внимательно рассмотри клавиатуру компьютера. Указательным и средним пальцами правой руки набери на клавиатуре:

ророро нгнгнгнг ооророророр тотототото отототот нонононо

Нажми клавишу { Enter }. Набери:

ррроорррроорррооо гггнннгггнннгггннн

тттооотттооотттооо

Нажми клавишу { Enter }. Набери:

тороного огонорот проттоггонно оороогооноот торонгторонг

6. Теперь средним и указательным пальцами левой руки набери (для перехода на другую строку пользуйся клавишей { Enter }):

ппаппаппаа ккееккеекее ммииммиимии имимимим папапапа

екекекек кекекеке апапапап мимимими

мммиииаапппкккеее ееекккпппаааиииммм екпаиммиапке

7. Внизу, под своей работой напиши: «Работу выполнил (выполнила)», поставь двоеточие и набери свое имя и фамилию.
8. Закрой текстовый процессор, используя кнопку закрытия.
9. Действуй по указанию учителя.

Результаты практического занятия:

- мы познакомились более подробно с клавиатурой;
- мы потренировали свои пальцы (указательный и средний) и запомнили, где расположены буквы «а», «п», «р», «о», «м», «и», «т», «к», «е», «н», «г»;

- мы познакомились с действием клавиши { Caps Lock }, закрепили умение пользоваться клавишами { Backspace }, { Shift } и { Enter };
- мы закрепили умение правильно включать и выключать компьютер.

Компьютерный практикум № 7

Мы уже знаем, что тексты бывают научные и учебные. Но существуют и авторские тексты. Например, если ты напишешь сочинение на заданную тему, то это будет авторский текст.

Авторский текст создается в уме, но оформить его можно по-разному: написать палкой на песке, написать карандашом или ручкой на бумаге, а можно набрать на клавиатуре компьютера (ввести на экран) и запомнить в памяти компьютера.

Созданный текст можно озаглавить.

Если текст хранится в памяти компьютера, то говорят, что текст хранится в файле. Файл, как и текст, должен иметь свое уникальное, т. е. неповторимое, имя. Заголовок текста и имя файла могут совпадать, а могут и не совпадать.

Например, если заголовок рассказа — слово «Компьютер», то именем файла может быть «компьютер» или просто «к». А может быть «Ком» или «ком 15», где число означает твой порядковый номер в классном журнале.

Прежде чем включать компьютер, придумай рассказ из трех-четырех предложений про компьютер. Запиши его в своей рабочей тетради.

Исполни:

1. Включи компьютер.

2. Разверни главное меню и выбери программу W (Microsoft Word), щелкни на этой строке и внимательно смотри, что будет происходить на экране дисплея.

3. Набери на клавиатуре свой рассказ (авторский текст). Не забудь сделать на отдельной строке заголовок. Исправь ошибки, если они есть.

4. Рассмотрите различные варианты оформления в таблице:

<p>Компьютер Компьютер — это инструмент для работы с текстом. Все дети хотят научиться работать на компьютере: считать, решать логические задачи, оформлять сочинения и изложения, рисовать и играть в компьютерные развивающие игры.</p>	<p style="text-align: center;">КОМПЬЮТЕР</p> <p>Компьютер — это инструмент для работы с текстом. Все дети хотят научиться работать на компьютере: считать, решать логические задачи, оформлять сочинения и изложения, рисовать и играть в компьютерные развивающие игры.</p>
<p style="text-align: center;"><i>КОМПЬЮТЕР</i></p> <p><i>Компьютер — это инструмент для работы с текстом. Все дети хотят научиться работать на компьютере: считать, решать логические задачи, оформлять сочинения и изложения, рисовать и играть в компьютерные развивающие игры.</i></p>	<p style="text-align: center;">КОМПЬЮТЕР</p> <p>Компьютер — это инструмент для работы с текстом. Все дети хотят научиться работать на компьютере: считать, решать логические задачи, оформлять сочинения и изложения, рисовать и играть в компьютерные развивающие игры.</p>

5. С помощью учителя найди на экране кнопки, с помощью которых можно красиво оформить текст.

6. Научись выделять текст целиком, выделять его отдельные фрагменты (буквы, слова, строки, предложения, абзацы).

7. Выполни несколько разных вариантов оформления.

8. Внизу, под своей работой напиши: «Работу выполнил (выполнила)», поставь двоеточие и набери свои имя и фамилию.

9. Сохрани свой текст в памяти компьютера.

10. Закрой текстовый процессор, используя кнопку закрытия.

11. Действуй по указанию учителя.

Внимание! Всегда помни, что в компьютерном классе все делается только по указанию учителя.

Результаты практического занятия:

- мы научились выделять текст и его отдельные фрагменты;
- мы научились красиво оформлять свой текст и пользоваться кнопками форматирования текста;
- мы научились давать имя файлу;
- мы закрепили умение пользоваться клавишами { Backspace }, { Esc } и { Enter };
- мы закрепили умение правильно включать и выключать компьютер.

Компьютерный практикум № 8

Компьютер может работать не только с буквенными текстами, но и с числами. Когда были созданы первые компьютеры, то они могли работать только с числами.

Существуют калькуляторы — это электронные устройства для выполнения математических действий.

Программа «Калькулятор» есть в каждом современном компьютере. От обычного электронного калькулятора она отличается тем, что:

1. Мы может работать с компьютерным калькулятором только тогда, когда мы запустили программу «Калькулятор».

2. Клавиши калькулятора мы нажимаем не пальцами, а с помощью мыши.

Все остальные действия ничем не отличаются от действий, выполняемых нами при работе с обычным электронным калькулятором.

Исполни:

1. Включи компьютер.

2. Разверни главное меню и выбери строку *Стандартные*, щелкни на этой строке и найди строку *Калькулятор*.

3. Щелкни на строке *Калькулятор* — увидишь на экране калькулятор.

4. Щелкни на слове *Вид* и выбери пункт *Простой*.

5. Выполни упражнения на сложение чисел с помощью калькулятора. Ответы запиши в рабочей тетради.

$12+5=$

$7+3=$

$7+1=$

$4+5=$

$6+5=$

$6+9=$

$6+8=$

$7+5=$

$21+13=$

$26+53=$

$34+71=$

$43+11=$

$92+30=$

$42+10=$

$8+20=$

$4 + 50=$

6. Выполни упражнения на вычитание чисел с помощью калькулятора. Ответы запиши в рабочей тетради.

$12-5=$

$31-4=$

$42-15=$

$39-9=$

$21-12=$

$44-21=$

$66-55=$

$71-15=$

$18-13=$

$46-41=$

$91-12=$

$99-53=$

$90-74=$

$89-14=$

$51-37=$

$82-39=$

7. Выполни упражнения на умножение чисел с помощью калькулятора. Ответы запиши в рабочей тетради.

$12 \times 5 =$

$14 \times 6 =$

$16 \times 2 =$

$18 \times 4 =$

$33 \times 2 =$

$31 \times 4 =$

$24 \times 5 =$

$54 \times 3 =$

$18 \times 7 =$

$42 \times 3 =$

$45 \times 8 =$

$65 \times 2 =$

$9 \times 74 =$

$6 \times 59 =$

$3 \times 49 =$

$7 \times 99 =$

8. Закрой текстовый процессор, используя кнопку закрытия.

9. Действуй по указанию учителя.

Внимание! Всегда помни, что в компьютерном классе все делается только по указанию учителя.

Результаты практического занятия:

- мы научились выполнять простые действия с числами с помощью программы «Калькулятор»;
- мы закрепили умение пользоваться мышью и клавишами {Backspace }, {Esc } и { Enter } и другими;
- мы закрепили умение правильно включать и выключать компьютер.

Компьютерный практикум № 9(не беру)

Компьютер, в отличие от человека, не понимает смысла слов. Он просто обрабатывает закодированные специальным образом сообщения. Каждую букву в словах сообщения и пробелы между словами компьютер «превращает» в нули и единицы. Например, латинская буква «а» превращается в последовательность из восьми нулей и единиц: 01000001.

На третьей странице обложки учебника приведена кодовая таблица соответствия символов их восьмизначным двоичным кодам.

Исполни:

1. Включи компьютер.

2. Разверни главное меню и выбери программу W (Microsoft Word), щелкни на этой строке и внимательно смотри, что будет происходить на экране дисплея.

3. Набери на экране дисплея следующий текст:

Память первых компьютеров состояла из множества специальных электронных лампочек. Если такая лампочка горела, то это означало «единица», а если не горела, это означало «ноль».

4. Возможно, в твой текст на экране вкрались ошибки или опечатки. В

компьютере существует специальная программа, которая автоматически (т. е. без участия человека) проверяет текст. Внимательно послушай рассказ учителя, как можно проверить орфографию с помощью компьютера.

5. Сделай это самостоятельно.

6. Внизу, под своей работой напиши: «Работу выполнил (выполнила)», поставь двоеточие и набери свои имя и фамилию.

7. Сохрани свой текст в памяти компьютера или закрой файл, не сохраняя его.

8. Закрой текстовый процессор, используя кнопку закрытия.

9. Действуй по указанию учителя.

Внимание: Всегда помни, что в компьютерном классе все делается только по указанию учителя.

Результаты практического занятия:

- мы закрепили навыки работы по набору текста на клавиатуре;
- мы научились проверять свой текст на орфографию, пользуясь специальной программой (кнопкой);
- мы научились закрывать файл, не сохраняя его;
- мы закрепили умение пользоваться клавишами { Backspace }, { Esc } и { Enter };
- мы закрепили умение правильно включать и выключать компьютер.

Компьютерный практикум № 10

Для представления информации (данных) часто используются таблицы. В компьютере предусмотрена специальная кнопка, с помощью которой легко создать таблицу.

Для этого существует две возможности:

- 1) создать пустую таблицу и затем заполнить ее ячейки текстом или числами;
- 2) преобразовать в таблицу существующий текст.

На этом уроке мы научимся преобразовывать существующий текст в таблицу.

Исполни:

1. Включи компьютер.
2. Разверни главное меню и выбери программу W (Microsoft Word), щелкни на этой строке и внимательно смотри, что будет происходить на экране дисплея.
3. Набери на клавиатуре такой текст прописными буквами (воспользуйся клавишей { Caps Lock }):
ЦИФРА
БУКВА
ЗНАК
ЧИСЛО
СИМВОЛ
СЛОВО
4. Выдели набранный текст.
5. С помощью учителя найди на экране кнопку *Таблица* и щелкни на ней.
6. Посмотри, что получилось:

ЦИФРА	
БУКВА	
ЗНАК	

ЧИСЛО	
СИМВОЛ	
СЛОВО	

7. Опиши таблицу, используя слова: строка, столбец (колонка).

8. Внизу, под таблицей напиши: «Работу выполнил (выполнила)», поставь двоеточие и набери свои имя и фамилию.

9. Сохрани свою таблицу в памяти компьютера или закрой файл, не сохраняя его в памяти.

10. Закрой текстовый процессор.

11. Действуй по указанию учителя.

Внимание! Всегда помни, что в компьютерном классе все делается только по указанию учителя.

Результаты практического занятия:

- мы научились преобразовывать в таблицу существующий текст;
- мы закрепили умение пользоваться клавиатурой, мышью и различными клавишами { Backspace }, { Caps Lock }, { Enter }, { Enter } (и другими);
- мы превратили в навык умение правильно включать и выключать компьютер.

Компьютерный практикум № 11

На прошлом занятии мы создали текст, а потом преобразовали его в таблицу. На этом занятии мы воспользуемся второй возможностью: создадим пустую таблицу и затем заполним ее ячейки текстом, числами и другими символами.

Исполни:

1. Включи компьютер.
2. Разверни главное меню и выбери программу W (Microsoft Word) , щелкни на этой строке и внимательно смотри, что происходит на экране дисплея.
3. Найди кнопку *Вставка таблицы* в верхней части окна.
4. Щелкни на этой кнопке и увидишь маленькую таблицу.
5. С помощью мыши выдели три строки и четыре столбца и щелкни левой кнопкой мыши.
6. Посмотри, что получилось:

7. Внимательно послушай рассказ учителя, как заполняется таблица и заполни таблицу по образцу:

Число 34	>	числа 20	на 14
50	>	30	на 20
50	<	100	в 2 раза

8. Измени записи в отдельных ячейках заполненной таблицы, чтобы она приобрела следующий вид:

Число 28	>	числа 14	в 2 раза
50	>	25	на 25
100	<	150	на 50

9. Внизу, под таблицей напиши: «Работу выполнил (выполнила)», поставь двоеточие и набери свои имя и фамилию.

10. Сохрани свою таблицу в памяти компьютера или закрой файл, не сохраняя его в памяти.

11. Закрой текстовый процессор.

12. Действуй по указанию учителя.

Внимание! Всегда помни, что в компьютерном классе все делается только по указанию учителя.

Результаты практического занятия:

мы научились создавать пустую таблицу и затем заполнять её ячейки;
 мы закрепили умение пользоваться клавиатурой, мышью и различными клавишами ({ Backspace }, { Caps Lock }, { Enter }, { Enter } и другими);

мы превратили в навык умение правильно включать и выключать компьютер.

Компьютерный практикум № 12

На прошлом занятии мы научились создавать пустую таблицу и затем заполнять ее ячейки текстом, числами и другими символами.

Сегодня мы продолжим работу с таблицами, так как это очень важное общеучебное умение, которое пригодится нам в старших классах.

Исполни:

1. Включи компьютер.

2. Разверни главное меню и выбери программу W (Microsoft Word), щелкни на этой строке и внимательно смотри, что будет происходить на экране дисплея.

3. Найди кнопку *Вставка таблицы* в верхней части окна.

4. Щелкни на этой кнопке — увидишь маленькую таблицу.

5. С помощью мыши выдели четыре строки и пять столбцов и щелкни левой кнопкой мыши.

6. Посмотри, что получилось:

В первой строке первого столбца напиши: «Русский язык». (В таблице кавычки не нужны).

Во второй строке первого столбца напиши: «Математика».

В третьей строке первого столбца напиши: «Информатика».

В четвертой строке первого столбца напиши: «Физическая культура».

В остальных ячейках поставь по четыре последние твои оценки по этим предметам. Сделай это по образцу:

Русский язык	5	5	4	5
Математика	4	4	4	4
Информатика	5	5	5	5
Физическая культура	4	5	4	5

7. В твоей таблице на экране все ячейки одинаковые по размеру, а в образце разные. Послушай и посмотри, как учитель изменяет ширину ячеек и сделай так же. Оценки должны быть твои.

8. Внизу, под таблицей напиши: «Работу выполнил (выполнила)», поставь двоеточие и набери свои имя и фамилию.

9. Сохрани свою таблицу в памяти компьютера или закрой файл, не сохраняя его в памяти.

10. Закрой текстовый процессор.

11. Действуй по указанию учителя.

12. *Внимание!* Всегда помни, что в компьютерном классе все делается только по указанию учителя.

Результаты практического занятия:

мы закрепили умение создавать пустую таблицу и затем заполнять ее ячейки;

мы превратили умение пользоваться клавиатурой, мышью и различными клавишами { Backspace }, { Caps Lock }, { Enter }, { Enter } (и другими) в навык;

мы легко и правильно включаем и выключаем компьютер.

Компьютерный практикум № 13

На прошлом занятии мы научились создавать пустую таблицу и заполнять ее ячейки текстом, числами и другими символами.

Сегодня мы продолжим работу в текстовом редакторе — научимся создавать рамку с текстом. Вот такую:

Мое имя:

Моя фамилия:

Исполни:

1. Включи компьютер.

2. Разверни главное меню и выбери программу W (Microsoft Word), щелкни на этой строке и внимательно смотри, что будет происходить на экране дисплея.

3. Найди кнопку *Рамка с текстом* в нижней части окна.

4. Щелкни на этой кнопке, переведи курсор в рабочую часть окна и ты увидишь, что курсор уже не вертикальная черточка, которая передвигается по экрану с помощью мыши, а крестик, похожий на знак «плюс», который тоже

передвигается по экрану в соответствии с движением мыши.

5. Внимательно послушай учителя, который покажет тебе, как можно разместить на экране рамку с текстом с помощью мыши и потом напечатать в этой рамке нужный текст.

6. Сделай самостоятельно по образцу такую рамку с текстом:

Если посмотреть на нижнюю часть окна,
можно найти кнопку, с помощью которой легко
создать рамку с текстом!

Ты видишь, что в рамке есть курсор. Он имеет точно такие же свойства, как и курсор в рабочем поле окна. Рамка с текстом напоминает маленький листок бумаги, который на обычном столе можно положить на свою рабочую тетрадь или книгу.

7. В рамку введи текст:

Текст — это описание объекта реальной действительности.

8. Если поместить указатель в поле рамки с текстом и щелкнуть левой кнопкой мыши, то рамка будет активизирована, т. е. её можно будет изменять и передвигать в поле большого окна. Учитель показал, как это делается. Повтори. Измени размер рамки с текстом. Передвинь ее в правое верхнее поле окна. Теперь — в левое нижнее поле окна. А сейчас передвинь рамку по своему желанию и потом — в центр окна.

9. Внизу, под рамкой с текстом напиши: «Работу выполнил (выполнила)», поставь двоеточие и набери свои имя и фамилию.

10. Сохрани свою таблицу в памяти компьютера или закрой файл, не сохраняя его в памяти.

11. Закрой текстовый процессор.

12. Действуй по указанию учителя.

Внимание! Всегда помни, что в компьютерном классе все делается только по указанию учителя.

Результаты практического занятия:

- мы научились создавать рамку с текстом;
- мы превратили в навык первоначальное умение пользоваться клавиатурой, мышью и различными клавишами {Backspace }, { Caps Lock }, { Enter }, { Enter } (и другими);
- мы легко и правильно включаем и выключаем компьютер.

Компьютерный практикум № 14

Мы уже умеем многое, нужное для того, чтобы создавать различные документы с помощью текстового процессора и использовать компьютер в своей учебной деятельности.

Сегодня мы научимся вставлять в свой текст стандартные рисунки, например такие:

I



Исполни:

1. Включи компьютер.
2. Разверни главное меню и выбери программу W (Microsoft Word) , щелкни на этой строке и внимательно смотри, что будет происходить на экране дисплея.
3. Рисунок вставляется с помощью команды меню [*Вставка-рисунок*].
(Учитель покажет, как это делается.)
4. Чтобы вставить рисунок в свой документ, надо установить текстовый курсор в нужное место текста. Выбери команду меню [*Вставка-рисунок*].
5. Еще раз внимательно посмотри, как вставлять рисунок (покажет учитель). Мысленно выбери и с помощью мыши выдели нужный рисунок и щелкни на кнопке *OK* или кнопке *Вставить (Insert)*.
6. Посмотри, что получилось. Вставленный рисунок может не устроить тебя по размеру. Пользуясь теми же приемами, что и при изменении размеров рамки с текстом и перемещении, ты можешь изменить размеры рисунка и его место в документе.
7. Измени размер рисунка до самого маленького. Помести рисунок в разные области рабочей части окна. Внимательно наблюдай, что происходит и какими особенностями обладает перемещаемый тобой по экрану объект. Изучай его поведение. Увеличь объект и помести в центре экрана.
8. Внизу, под рисунком напиши: «Работу выполнил (выполнила)», поставь двоеточие и набери свои имя и фамилию.
9. Сохрани свой рисунок в памяти компьютера или закрой файл, не сохраняя его в памяти. Если есть возможность, выведи файл на печать (учитель покажет, как это делается).
10. Закрой текстовый процессор.
11. Действуй по указанию учителя.

Результаты практического занятия:

- мы научились вставлять объект (рисунок) в текстовый документ, изменять размер рисунка и перемещать его по странице документа;
- мы научились открывать текстовый файл, закрывать его, сохранять на диске и выводить на печать;
- мы превратили умение пользоваться клавиатурой, мышью и различными клавишами {Backspace},{Caps Lock },{ Enter },{ Enter } (и другими) в навык;
- мы легко и правильно включаем и выключаем компьютер.

Общий результат практических занятий (компьютерного практикума) в 4 классе:

- мы легко и правильно включаем и выключаем компьютер;
- мы знаем, что такое Рабочий стол, главное меню, кнопка *Пуск* и какие программы есть в нашем компьютере;
- мы освоили клавиатуру и с большой скоростью набираем свои имя и фамилию на ней;
- мы научились пользоваться компьютерным Калькулятором;

- мы знаем, что можно делать с помощью текстового процессора, как выглядит рабочее окно и для чего предназначены некоторые команды меню;
- мы научились создавать текстовый документ;
- мы научились создавать пустую таблицу и заполнять её, а также превращать текст в таблицу;
- мы научились вставлять в текстовый документ рамку с текстом, изменять ее размер и передвигать рамку в нужное место документа;
- мы научились вставлять объект (рисунок) в текстовый документ, изменять размер рисунка и перемещать его по странице документа;
- мы научились открывать текстовый файл, закрывать его, сохранять на диске и выводить на печать;
- мы превратили умение пользоваться клавиатурой, мышью и различными клавишами {Backspace},{Caps Lock },{ Enter },{ Enter } (и другими) в прочный навык.