

ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ  
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Средняя общеобразовательная школа № 264  
Отделение Дополнительного Образования детей

УЧТЕНО

мотивированное мнение  
выборного органа  
первичной профсоюзной  
организации

Председатель ПК

\_\_\_\_\_ Н.А. Корзунова

ПРИНЯТО

решением

Педагогического совета  
от 30 августа 2017 г № 1

УТВЕРЖДЕНО

приказом

от 24.08.2017 № ½

Директор школы

\_\_\_\_\_ И.В.Шведова

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа  
«Мой друг -компьютер»

Срок реализации программы 2 года

Возраст детей 9-11 лет

Разработчик:

Лунькова Виолетта Леонидовна,  
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург

2017 год

## Структура

1. Пояснительная записка \_\_\_\_\_ стр.3-8
2. Календарный учебный график \_\_\_\_\_ стр.19
3. Учебный план  
первого года обучения \_\_\_\_\_ стр.10
4. Учебный план  
второго года обучения \_\_\_\_\_ стр.11
5. Оценочные и методические материалы \_\_\_\_\_ стр.12-44

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мой друг – компьютер» разработана согласно требованиям следующих документов:

- Федерального Закона от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41);
- Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196. «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию (Распоряжение Комитета по образованию от 01.03.2017г. №617-р);

### **Направленность**

Данная программа «Мой друг – компьютер» имеет техническую направленность

**Уровень освоения** общекультурный

**Срок реализации** - \_\_2\_\_ года

**Актуальность** программы определяется местом, которое занял компьютер в современной жизни. Пользователями компьютера могут быть люди самых разных специальностей, дети интересуются компьютером, поскольку это отвечает важной человеческой потребности – соответствовать технологическому уровню своей эпохи. Программа помогает детям понять, что компьютер – универсальный инструмент, который способен помочь практически каждому.

### **Отличительные особенности**

Первое - это обучение конкретным информационным технологиям. Учащиеся используют различные доступные их возрасту программные

продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей (выпуск журналов, рисование и т.д.)

Второе - это изучение информатики как науки.

### **Адресат программы**

Данная программа «Мой друг – компьютер» предназначена для учащихся от 9 до 11 лет и рассчитана на 2 года обучения. Принимаются все желающие без специального отбора. Деятельность детей осуществляется в разновозрастных группах. Количество детей в группах не более 10 человек, что обусловлено комплектацией кабинета, санитарными нормами и техникой безопасности (за одним рабочим местом - один человек).

### **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:**

#### **Образовательные:**

- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;
- обучить детей правилам поведения и технике безопасности в компьютерной студии;
- познакомить детей с видами и представлением информации в компьютере;
- учить детей основам компьютерной грамоты – создавать и сохранять файлы; работать с буфером обмена; вводить, редактировать и форматировать текст; работать с рисунками, с таблицами;
- развивать познавательно-творческие способности детей (умение поставить цель (или принять её от педагога), обдумать, обсудить её выполнение, осуществить замысел, оценить полученный результат);
- формировать первоначальные представления о свойствах информации, способах работы с ней (в частности, с использованием компьютера);
- научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее;
- формировать умения применять теоретические знания на практике, включаясь в исследовательскую деятельность, приобщить к проектно-творческой деятельности;
- формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться

источниками информации, правильно организовать информационный процесс);

- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.

#### **Развивающие:**

- формировать у обучающихся устойчивое желание к овладению компьютерной техникой, интерес к использованию полученных знаний в учебной и повседневной деятельности;
- формировать у детей уверенные навыки пользования графическим редактором Paint, начальные навыки пользования более сложными программами -текстовым процессором Microsoft Word, электронными таблицами Microsoft Excel, программой для создания электронных презентаций Power Point;
- развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- расширять кругозор в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- развивать у учащихся память, внимание, наблюдательность, абстрактное и логическое мышление.

#### **Воспитательные:**

- формировать потребность в саморазвитии, активной жизненной позиции;
- содействовать воспитанию навыков сотрудничества, культуры общения, ведения диалога;
- воспитать у учащихся стремление к овладению техникой исследования;
- воспитать трудолюбие, инициативность и настойчивость в преодолении трудностей;
- формировать потребность сохранения здоровья;
- воспитать бережное отношение к техническим устройствам.

#### **Условия реализации программы**

- образовательная программа «Мой друг - компьютер» рассчитана на учащихся 9-11 лет, как мальчиков и девочек

- для обучения по данной программе дети должны иметь начальные навыки пользования компьютером (передвижение указателя мыши, щелчок, двойной щелчок), уметь читать и писать.

-Условия набора учащихся в коллектив, условия формирования групп: группы разновозрастные, принимаются все желающие без предварительного отбора, не имеющие медицинских противопоказаний- Возможность и условия зачисления в группы второго и последующих годов обучения: допускается л дополнительный набор учащихся на 2 год обучения на

основании собеседования, а так же перевод учащихся 1 года обучения на второй год обучения на основании собеседования

### **Обучение бесплатное!**

#### **Особенности организации образовательного процесса:**

**Режим занятий:** Занятия проводятся 4 раза в неделю по 1 часу. Итого 144 часа в год.

#### **Формы занятий**

С внедрением данной программы появляется возможность получать, закреплять и углублять знания в области информатики и информационных технологий. Теоретическая часть программного материала изучается в *форме беседы*. Практическая часть занятий, связанная с изучением программ, проводится в компьютерном классе в *форме индивидуальной и групповой работы на ПК* с данными программами. Для организации практической работы используются задачки-практикумы и собственные разработки; большое число заданий предоставляет возможность варьировать содержание практической работы по времени и уровню сложности.

**Наполняемость групп** – не менее 10 человек

#### **Кадровое обеспечение программы**

По данной программе «Мой друг - компьютер» может работать педагог дополнительного образования с уровнем, образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта

#### **Материально-техническое обеспечение программы**

Для организации обучения детей данной программе требуется компьютерный класс, укомплектованный 10 – 11 персональными компьютерами, объединенными в локальную сеть и имеющими выход в Интернет. В комплект требуемого программного обеспечения входят:

- ОС Windows;
- Клавиатурный тренажер;
- Текстовый редактор MS WORD;
- Графические редакторы PAINT;
- Программа подготовки презентаций MS Power Point;
- Установочные диски игр разных жанров.
- 

#### **Планируемые результаты**

Сформулированная цель реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам дополнительного образования, отражающим индивидуальные, общественные

и государственные потребности, и включают в себя личностные, метапредметные результаты и универсальные учебные действия.

**Личностными результатами** освоения учащимися содержания программы объединения «Мой друг - компьютер» являются следующие умения:

- самостоятельно ориентироваться в огромном потоке информации (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
- находить, отбирать и применять, используя её на благо себя и общества в учебной деятельности и повседневной жизни.

**Метапредметными результатами** освоения учащимися содержания программы объединения «Мой друг - компьютер» являются следующие умения:

- использовать навыки самообразования, логического, образного и алгоритмического мышления;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, готовить своё выступление и выступать с графическим сопровождением.

**Предметными результатами:** освоения учащимися содержания программы объединения «Мой друг - компьютер» являются следующие умения:

- научить работать в основных прикладных программах по сбору, обработке, передаче и интерпретации текстовой, графической, аудио информации, в том числе и с использованием Интернета, представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы)
- выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при выполнении учебных заданий, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;

***Учащиеся будут знать:***

- Правила техники безопасности при работе на ПК;

- Состав основных устройств ПК, их назначение и информационное взаимодействие;
- Типы и свойства устройств внешней памяти;
- Сущность программного управления работой ПК;
- Назначение программного обеспечения и его состав;
- Основные определения и термины, применяемые в информатике;
- Сетевой этикет. Как работать в Интернете;
- Назначение текстовых редакторов MS WORD;
- Назначения основных компонентов сред графических редакторов PAINT, рабочего поля, меню инструментов, графических примитивов, палитры и пр.;
- Программа подготовки презентаций MS Power Point;
- Установочные диски игр разных жанров.

***Учащиеся будут уметь:***

- запускать компьютерные программы по просьбе учителя и ориентироваться в программах;
- работать с клавишами, набирать текст и вводить числовую информацию на ПК, печатать по образцу;
- составлять задания с занимательным содержанием самостоятельно и выполнять рисунки к ним;
- инициализировать выполнение программ из программных файлов;
- ориентироваться в интерфейсе: пользоваться меню, обращаться за справкой, работать с окнами;
- выполнять основные операции с файлами и папками: копирование, перемещение, удаление, переименование, поиск;
- редактировать текст, выполнять основные операции над текстом, сохранять и загружать текст в текстовом редакторе MS Word, выводить текст на печать;
- строить графические изображения с помощью графических редакторов PAINT;
- создавать мультимедийные интерактивные презентации с помощью Power Point;
- искать информацию в Интернете.



## Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	3 сентября	28 мая	36	144	4 раза в неделю по 1 академическому часу
2 год	3 сентября	28 мая	36	144	4 раза в неделю по 1 академическому часу

### Учебный план 1 года обучения

№п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теори я	Практик а	
1.	Вводное занятие	4	4	-	Теоретические занятия
2.	Юный компьютерный художник	50	5	45	Теоретические занятия Практические занятия Проект
3	Мастер печатных дел	46	6	40	Теоретические занятия Практические занятия Проект
4	Мастер презентации	40	4	36	Теоретические занятия Практические занятия Проект
5	Итоговое занятие	4	-	4	
6	Открытое занятие для родителей	2	-	2	
	ИТОГО:	<b>144</b>	<b>19</b>	<b>125</b>	

### Учебный план 2 года обучения

№п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теори я	Практик а	
1.	Вводное занятие. Знакомство интернетом	29	11	18	Теоретические занятия Практические занятия
2.	Мастер печатных дел	22	7	15	Теоретические занятия Практические занятия Проект
3	Юный компьютерный художник	68	20	48	Теоретические занятия Практические занятия Проект
4	Мастер презентации	24	9	15	Теоретические занятия Практические занятия Проект
5	Итоговое занятие	1	-	1	**
6	ИТОГО:	144	47	97	

**ФОРМЫ КОНТРОЛЯ** Конкурсы рисунков, выставки, конференции, презентации, проекты и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Веселая информатика», конкурс «Юные информатики»

## ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

### Учебно – методический комплекс:

Название	Год обучения	Раздел программы
«Мой друг – компьютер»	1	<p>Вводное занятие Сценарий <i>Встреча в кабинете информатики.</i> - Здравствуйте, ребята! Сегодня ваш первый день в стенах школы, и я очень рада, что в вашу экскурсию входит кабинет информатики. Посмотрите, пожалуйста, вокруг себя. Вы видите, что в этом кабинете много компьютеров, а значит и очень много проводов. А мы знаем, что по проводам бегают собачка, которая называется электрический ток, и если с ней неправильно обращаться, то эта собачка очень больно кусается. И, поэтому наше с вами знакомство начнётся с того, что я вам расскажу, как правильно обращаться с компьютером, чтобы он у вас долго и исправно работал. Техника безопасности. - Ребята, а что можно делать на компьютере? <i>Дети: играть, в интернете сидеть.</i> - Правильно, молодцы! Только на компьютере можно не только играть, но и создавать документы или, например, подсчитывать затраты на покупки, а также писать друг другу письма. То есть, мы можем сказать, что компьютер нужен для обработки информации. Ребята, а вы знаете из каких устройств состоит компьютер? <i>Дети: монитор, клавиатура, системный блок, мышь, колонки, принтер и т.д.</i> - Молодцы! И так, основными устройствами компьютера считаются системный блок, монитор, клавиатура и мышь. Системный блок – это сердце компьютера, вы же знаете, что главное в организме человека – это сердце, оно отвечает за работу всего нашего организма. Так и в компьютере, системный блок содержит в себе все устройства, необходимые для правильной работы компьютера – это материнская плата, компьютерная память, жёсткий диск и т.д. Монитор позволяет нам видеть информацию, которую мы вводим или получаем на компьютер.</p>

		<p>Клавиатура позволяет нам вводить эту информацию в память компьютера. На ней расположено от 82 до 110 клавиш. Клавиши делятся на несколько групп, каждая из которых отвечает за определённые действия.</p> <p>И, конечно же, в составе компьютера есть устройство, которое называется мышь. Ребята, а как вы думаете, почему её так называли?</p> <p><i>Дети: Она похожа на мышь.</i></p> <p>- Да, действительно, она маленькая и ползает по коврику.</p> <p>- Ну вот, мы с вами и познакомились с основными устройствами, без которых компьютер не сможет работать.</p> <p>А теперь давайте проверим, как хорошо вы запомнили информацию, полученную в этом кабинете: игра «Зачеркни лишнее».</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• На столе он перед нами, на него направлен взор, подчиняется программе, носит имя...</li> <li>• По ковру зверек бежит, То замрет, то закружит, Коврика не покидает, Что за зверь, кто угадает?</li> <li>• Сохраняет все секреты «ящик» справа, возле ног, и слегка шумит при этом. Что за «зверь?».</li> </ul> <p>- Дорогие ребята, на этом наше знакомство заканчивается! Я надеюсь, что наша встреча вам очень понравилась и вы с радостью придёте ко мне.</p> <p>Презентация Техника безопасности Основные части компьютера Техника безопасности 1. Что нельзя делать, работая за компьютером: Техника безопасности 2. Что нельзя трогать, работая за компьютером: Техника безопасности 3. Что нужно делать, работая за компьютером: Клавиатура Монитор Мышь Системный блок</p>
--	--	---

		<p>Спасибо за внимание!</p> <p>Компьютерный практикум № 1</p> <p>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.</p> <p>Первое, чему необходимо научиться, — правильно обращаться с компьютером и правильно вести себя в компьютерном классе.</p> <p>Исполни:</p> <p><i>Задание 1.</i> Выучи правила поведения в компьютерном классе:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Не входи в компьютерный класс, если в классе нет учителя.</li> <li>2. Не входи в компьютерный класс в грязной обуви и с грязными руками и не вноси в класс посторонние вещи (еду, напитки, игрушки и др.).</li> <li>3. Не клади на стол, на котором стоит компьютер, и на компьютер свои учебники и другие учебные принадлежности.</li> <li>4. Клавиши нажимай только пальцами — нельзя пользоваться для этого никакими предметами (скрепками, карандашами, ручками и другими).</li> <li>5. Нельзя включать и выключать компьютер без разрешения учителя.</li> </ol> <p>.</p> <p>Компьютерный практикум № 2</p> <p>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 <i>Power</i>, как компьютер начнет сам загружаться.</p> <p><i>Задание 2.</i> Научись включать и выключать компьютер, строго исполняя указания учителя</p> <p>Цель сегодняшней практической работы — научиться включать и выключать компьютер.</p> <p>Исполни:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Послушай рассказ учителя о составных частях компьютера: мониторе, клавиатуре, системном блоке,</li> </ol>
--	--	--

мышь.

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.

Раздел «Юный компьютерный художник»

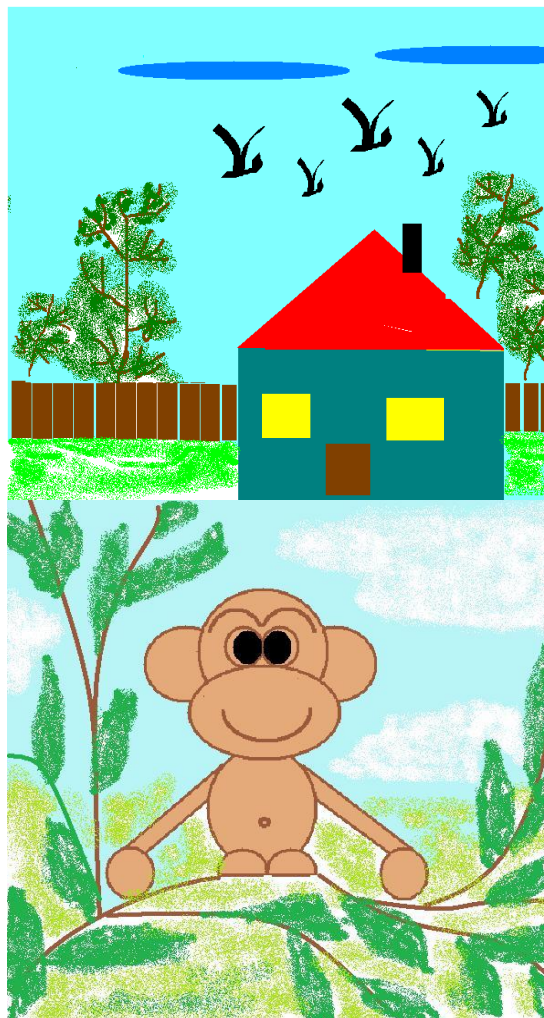
*Рисунки, выполненные в программе PAINT*

*Мой город*

*Новый год*












*Мой дом*  
Мое любимое животное





		<p>Раздел «Мастер печатных дел»</p> <p>Методическая разработка</p> <p><u>Тема: Сами подписываем открытки на ПК.</u></p> <p>Цели: развивать умения правильно оформлять свою мысль и формировать умения составлять текст на определенную тему, способствовать воспитанию бережного отношения к окружающим.</p> <p>Ход занятия.</p> <p>1. Психологический настрой</p> <p>- Прочитайте тему занятия. Как вы думаете, о ком мы будем говорить?</p> <p>2. Беседа.</p> <p>- Какой приближается праздник?</p> <p>- Кого будете поздравлять?</p> <p>- Какой приготовили подарок?</p> <p>Чтение стихотворения</p> <p>Если мама иногда Придет ,усталая, с работы Согрей ее своей заботой Во всем ей помоги тогда (В. Донникова. )</p> <p>- Основная мысль стихотворения.</p> <p>Беседа о мамах, бабушках.</p> <p>3. Составление поздравительного письма мамам, бабушкам.</p> <p>“Игра кто больше?”</p> <p>Дети передают открытку друг другу, проговаривая пожелание. Самое понравившееся желание оставляют для поздравления.</p> <p>Запись учеником на доске, при этом вспоминают правила правописания орфограмм, знаков препинаний.</p> <p>4. Работа на ПК.</p> <p>Выбор в “формате” “заливки” для рамочки, вставить рамочку.</p> <p>Набор текста.</p> <p>Взаимопроверка выполненного задания.</p> <p>5 Рефлексия.</p> <p>- Какие испытывали трудности? Смогли ли их преодолеть?</p> <p>Над чем хотели бы поработать на следующем занятии?</p> <p>Компьютерный практикум № 3</p> <p>Мы помним, что если нажать кнопку <i>Power</i>, то включается питание компьютера и он автоматически запускается.</p>
--	--	--

	<p>Когда на экране дисплея появится рабочий стол, надо щелкнуть на кнопке <i>Пуск</i> и развернуть таким образом главное меню. В главном меню есть строка <i>Программы</i>. Если щелкнуть на этой строке, появится список программ, которые есть в нашем компьютере. Эти программы называются приложениями.</p> <p>Исполни:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Послушай рассказ учителя о программах, которые есть в твоём компьютере.</li><li>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.</li><li>3. Щелкни на этой строке и внимательно смотри, что будет происходить на экране дисплея.</li><li>4. Найди в правом верхнем углу экрана три важные кнопки:</li><li>5. Научись правильно называть эти кнопки</li></ol> <table><tr><td></td><td>Кнопка свертывания</td></tr><tr><td></td><td>Кнопка разворачивания</td></tr><tr><td></td><td>Кнопка закрытия</td></tr></table> <ol style="list-style-type: none"><li>6. Внимательно рассмотри клавиатуру компьютера.</li><li>7. Введи на экран (в окне текстового процессора) свое имя и фамилию, нажимая нужные клавиши на клавиатуре.</li><li>8. Закрой текстовый процессор, используя кнопку закрытия.</li><li>9. Действуй по указанию учителя.</li></ol> <p><i>Внимание!</i> Всегда помни, что в компьютерном классе все делается только по указанию учителя.</p> <p>Результаты практического занятия:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ мы научились находить с помощью главного меню текстовый процессор Microsoft Word , открывать и закрывать его;</li><li>□ мы рассмотрели клавиатуру и научились с ее помощью набирать свое имя и фамилию — вводить их на экран дисплея;</li><li>□ мы закрепили умение правильно выключать компьютер.</li></ul>		Кнопка свертывания		Кнопка разворачивания		Кнопка закрытия
	Кнопка свертывания						
	Кнопка разворачивания						
	Кнопка закрытия						

### Программа "Клавиатурный тренажер"

Программа предназначена для формирования первоначальных навыков работы с клавиатурой.

Предусмотрены следующие варианты заданий:

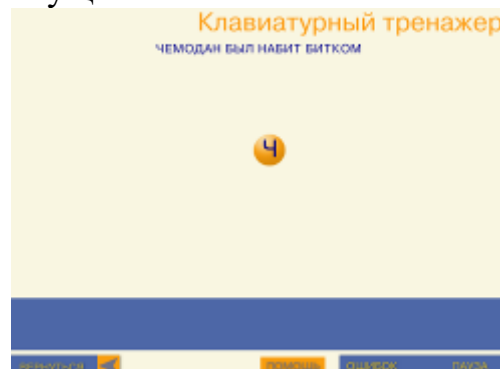
- ☐ "Цифры";
- ☐ "Кириллица. Средний ряд";
- ☐ "Кириллица. Средний и верхний ряды";
- ☐ "Кириллица. Средний и нижний ряды";
- ☐ "Фразы";
- ☐ "Латиница".

Чтобы начать выполнение программы, нужно нажать кнопку Печатать. При необходимости можно приостановить выполнение задания, нажав кнопку Пауза.

Образцы букв, слов и фраз, которые нужно печатать, располагаются в верхней части экрана. По мере выполнения задания символы меняют цвет.

В задании "Фразы" наличие пустой капельки предполагает нажатие клавиши <Пробел>.

Переключение клавиатуры на русский/английский шрифт осуществляется автоматически.



### Стенд "Города - Герои"









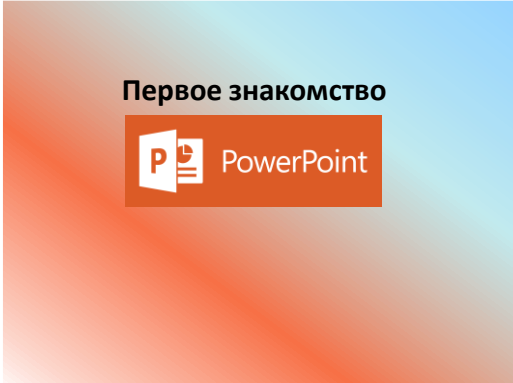
		<p>□ мы закрепили умение правильно включать и выключать компьютер.</p> <p>Компьютерный практикум № 6</p> <p>Исполни:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Включи компьютер.</li> <li>2. Разверни главное меню и выбери программу W (Microsoft Word), щелкни на этой строке и внимательно смотри, что будет происходить на экране дисплея.</li> <li>3. Набери на клавиатуре свой рассказ (авторский текст). Не забудь сделать на отдельной строке заголовок. Исправь ошибки, если они есть.</li> <li>4. Рассмотрите различные варианты оформления текста:</li> </ol> <p><u>Компьютер</u></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><u>Компьютер</u></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> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. С помощью учителя найди на экране кнопки, с помощью которых можно красиво оформить текст.</li> <li>6. Научись выделять текст целиком, выделять его отдельные фрагменты (буквы, слова, строки, предложения, абзацы).</li> <li>7. Выполни несколько разных вариантов оформления.</li> <li>8. Внизу, под своей работой напиши: «Работу выполнил (выполнила)», поставь двоеточие и набери свои имя и фамилию.</li> <li>9. Сохрани свой текст в памяти компьютера.</li> <li>10. Закрой текстовый процессор, используя кнопку закрытия.</li> <li>11. Действуй по указанию учителя.</li> </ol> <p><i>Внимание!</i> Всегда помни, что в компьютерном классе все делается только по указанию учителя.</p> <p>Результаты практического занятия:</p> <p>□ мы научились выделять текст и его отдельные</p>
--	--	--

		<p>фрагменты;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> мы научились красиво оформлять свой текст и пользоваться кнопками форматирования текста;</li> <li><input type="checkbox"/> мы научились давать имя файлу;</li> <li><input type="checkbox"/> мы закрепили умение пользоваться клавишами { Backspace }, { Esc } и { Enter };</li> <li><input type="checkbox"/> мы закрепили умение правильно включать и выключать компьютер.</li> </ul> <p>Раздел «Мастер презентации»  <i>Сценарий работы с MS PowerPoint. + 5 минутный фильм</i></p> <p>1. Запуск программы Пуск/Программы/ PowerPoint</p> <p>Объектом обработки (документом) PowerPoint является <i>файл презентации</i>, имеющий произвольное имя и расширение .PPT. В этот файл входят структурные элементы презентации - слайды, вместе с дополнительной информацией (заметки, примечания и т.п.). Выдавая слайды на экран, приложение снабжает их порядковым номерами (например, “Слайд 3 из 8”).</p> <p>С чего начать?</p> <p>После загрузки продукта, на экране появляется окно приложения (стандартное окно Windows с присущими ему элементами:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Заголовок окна, кнопки свернуть, развернуть и закрыть</li> <li>• Главное меню для выполнения различных команд</li> <li>• Панели инструментов: Стандартная, Форматирование, Рисование)</li> </ul> <p>2. Диалоговое окно PowerPoint, где от вас ожидают стандартного распоряжения - создать новую или открыть существующую презентацию.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Самый быстрый способ создания новой презентации воспользоваться услугами <i>Мастера автосодержания</i>. В этом случае на экран поступит диалоговое окно Мастера, который будет задавать вам вопросы: “Ваше имя?”, “О чем собираетесь говорить?” (обучение, реклама фирмы и т.п.),</li> </ul>
--	--	---





		<p>“Сколько времени будете говорить?” и др. Пользуясь вашими ответами, Мастер за несколько шагов создаст “черновик” профессиональной презентации из 8-15 слайдов, который <i>приблизительно</i> будет соответствовать вашему замыслу. Разумеется, эту презентацию придется тщательно отредактировать.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Кнопка Шаблон презентации позволяет вам взять за основу своего слайд-фильма один из готовых <i>шаблонов</i> PowerPoint, которые хранятся в файлах с расширением .POT. Если щелкнуть на этой кнопке и нажать ОК, на экране появится диалоговое окно &lt;Создать презентацию&gt; с тремя вкладками. На вкладке Дизайны презентаций можно выбрать <i>дизайн</i> – определенный стиль оформления презентации (цвета, шрифты, “антураж”). На вкладке Презентации представлены шаблоны, которые отражают не только цветовой стиль, но и тему, содержание предполагаемого слайд-фильма.</li> <li>• Если активизировать кнопку Пустую презентацию, то о создании “художественного образа” своей презентации (т. е. о цветах и прочем) вам придется позаботиться самим</li> </ul> <p>Как всегда, нельзя указать один, приемлемый для всех пользователей и всех случаев способ создания слайд-фильма. С одной стороны, Мастер довольно редко создает именно то, что вам нужно. С другой стороны, очень немногие люди способны самостоятельно столь же искусно оформить картинку, как это делают профессионалы-художники, предлагающие вам шаблоны .POT. Во многих ситуациях лучше всего воспользоваться каким-либо <i>дизайном</i> (кнопка Шаблон презентации), а затем - авторазметкой</p> <p>3. После выбора дизайна презентации или сразу после выбора кнопки Пустую презентацию, на экран поступает диалоговое окно Создать слайд, которое позволяет вам выбрать для <i>очередного</i> слайда <i>макет</i>, план, схему размещения структурных элементов картинки. Окно Создать слайд содержит несколько макетов размещения структурных элементов на слайде, причем краткое название <i>выделенного</i> макета отображается в правом нижнем углу окна.</p>
--	--	---

		<p><i>Зачем это нужно?</i> В частном случае вы можете выбрать “пустой” макет и сами заняться размещением на нем текста и рисунков, раскрашиванием и т.п. Однако природа слайд-фильма такова, что многие кадры имеют характерную структуру. Например, на титульном листе надо разместить заголовок и “базовые” подзаголовки - название фирмы или темы, телефоны и т.п., для следующих кадров типичны <i>маркированные списки</i> (или <i>организационные диаграммы</i> и проч. Поэтому, чтобы упростить подготовку слайда, авторы PowerPoint предложили обобщенную схему работы с макетом. Элементы макета слайда делятся на две категории: <i>текст</i> и <i>объекты</i> (точнее, объекты OLE). Область размещения текста или объекта на слайде окаймляется при выделении штриховой рамкой, которая называется <i>меткой-заполнителем</i>. Обозначения этих меток и указываются в названии макета. Необходимо подчеркнуть, что выбор того или иного макета облегчает вам работу, но не ограничивает возможности. Например, выбрав “Титульный слайд”, вы можете поместить на него и отредактировать не только текст, но и все, что угодно.</p> <p><i>Работа с презентацией, подготовленной учителем.</i></p>  <p>Слайд 1 Первое знакомство Слайд 2 Изучив эту тему, вы узнаете: Зачем необходимо прикладное приложение Power Point ; Каковы возможности Power Point по подготовке презентаций; Какова область применения Power Point ; С какими объектами работает Power Point ; Как создать слайд и настроить интерфейс приложения.</p>
--	--	---

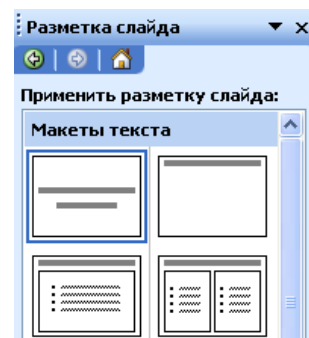
		<p>Слайд 3</p> <p>Объекты в приложении Power Point Презентация – это система взаимосвязных сложных объектов, которые в свою очередь состоят из совокупностей более простых. Презентация Слайд 1 Слайд 2 Слайд ... Текст Рисунок Анимация Звук Видеоролик (клип)</p> <p>Слайд 4</p> <p>Слайд – фрагмент презентации, в пределах которого производится работа над ее объектами Вид фона Можно изменять путем установки шаблона. Является единым для всей презентации Цвет фона Можно изменять (широкая палитра). В пределах одного слайда изменять нельзя. Вид перехода Характеризует переход от одного слайда к другому («по кнопке» или «автоматический»). Звук Наличие или отсутствие звукового сопровождения. Эффекты анимации Объект может прилетать, появляться и т.д.</p> <p>Слайд 5</p> <p>Вкладка Слайды . Она содержит эскизы , то есть миниатюрное представление всех слайдов, показываемых в области Слайд. На вкладках расположены команды, сортированные по группам. 2. Область Слайд . Здесь можно работать непосредственно с отдельными слайдами презентации. 3. Область Заголовок слайда . Поля с пунктирными границами являются частью макетов большинства слайдов. Эти поля содержат текст либо такие объекты, как диаграммы, таблицы и рисунки и называются прототипами . 4. Заметки к слайду . Эта область в обычном режиме предназначена для ввода заметок к слайду. Можно распечатать и раздать заметки аудитории или использовать их для справки во время показа презентации в режиме докладчика.</p> <p>Слайд 6</p> <p>Работа с лентой</p> <p>Слайд 7</p> <p>Главная . Содержит команды управления текстом и шрифтом, автофигуры, а также их стили, эффекты и заливки. Здесь находятся команды, которые чаще всего используются при создании и работе со слайдами, например, команды для добавления и удаления слайдов, выбора структуры слайдов, выбора шрифтов и параметров абзаца, а также поиска текста в определенном слайде.</p>
--	--	---

		<p>Слайд 8</p> <p>Вставка . Содержит команды вставки слайдов, таблиц, изображений, графических объектов SmartArt , диаграмм, фигур, гиперссылок, фильмов, звуков, файлов из других программ и других объектов.</p> <p>Слайд 9</p> <p>Дизайн . На вкладке производят выбор фоновых узоров, цветов, шрифтов и специальных эффектов для всей презентации.</p> <p>Слайд 10</p> <p>Переходы . На ней можно установить переходы между слайдами, задать звук из коллекции звуков, указать на порядок смены слайдов, задать время демонстрации каждого слайда.</p> <p>Слайд 11</p> <p>Анимация . Вкладка служит для организации переходов между слайдами. Вкладка содержит инструменты для добавления анимационных объектов и звуков, эффектов перехода и выбора временных интервалов. На вкладке производится настройка эффектов анимации и перехода между слайдами.</p> <p>Слайд 12</p> <p>Показ слайдов . Вкладка предназначена для организации параметров демонстрации слайдов.</p> <p>Слайд 13</p> <p>Рецензирование . Вкладка содержит создание примечаний и защиты презентации. Вкладка имеет инструменты для проверки орфографии и тезаурус, а также средства перевода и исследования.</p> <p>Слайд 14</p> <p>Вид . Вкладка содержит набор различных опций представления презентации. С их помощью можно выбирать традиционные представления PowerPoint , применять линейку, настраивать цвета и оттенки серого, а также работать с окнами презентации .</p> <p>Слайд 15</p> <p>Панель быстрого доступа При работе над презентацией приходится выполнять общие или повторяющиеся операции , которые не связаны с конкретным этапом работы, например, сохранять файл или отменять выполненные действия. Для таких команд существует панель быстрого доступа. Это небольшая группа кнопок слева над лентой. Иначе говоря, на эту панель вынесены</p>
--	--	--

		<p>самые главные команды, которые могут пригодиться во время работы в любом режиме.</p> <p>Слайд 16</p> <p>Режимы просмотра презентации При работе в приложении PowerPoint приходится часто менять режим просмотра. Эту операцию можно выполнить с помощью кнопок, расположенных в нижней части главного окна программы. Ползунок Масштаб полезен при необходимости увеличить или уменьшить определенный элемент в презентации.</p> <p>Слайд 17</p> <p>Выбор макета при добавлении нового слайда Пришло время познакомиться со слайдами, то есть теми "кирпичиками", из которых мы будем строить презентацию. Начнем с понятия макета слайда, добавления, удаления и изменения порядка слайдов.</p> <p>Слайд 18</p> <p>При вставке в презентацию нового слайда, к нему автоматически применяется макет. Макет можно выбрать перед вставкой слайда. Чтобы одновременно с добавлением слайда в презентацию выбрать макет нового слайда в стартовом окне программы Office PowerPoint на вкладке Главная щелкните на кнопке рядом со значком Создать слайд. Появится коллекция эскизов различных доступных макетов слайдов.</p> <p>Слайд 19</p> <p>В данном окне название определяет назначение каждого из макетов. Прототипы с цветными значками (таких здесь шесть) могут содержать текст, но в них также можно щелкнуть эти значки, чтобы автоматически вставить изображенные такими значками объекты (таблицу, диаграмму, рисунок SmartArt, рисунок из файла, картинку или файл видео)</p> <p>Слайд 20</p> <p>Для добавления макета слайда щелкните на нужный макет. Чтобы изменить макет существующего слайда на вкладке Слайды щелкните на слайд, макет которого нужно изменить. В группе Слайды вкладки Главная щелкните на Макет, а затем выберите нужный новый макет.</p> <p>Практическая работа № 1</p> <p><i>Знакомство с приемами создания и оформления презентаций</i></p>
--	--	---

Запустите программу *Microsoft PowerPoint*, выполнив *Пуск/Программы/ Microsoft Office/ Microsoft PowerPoint*

В *PowerPoint* справа в окне *Приступая к работе* выберите *Создать презентацию*. В окне *Создание* выберите *Новая презентация*. В окне *Разметка слайда* выберите самый первый тип *Титульный слайд*

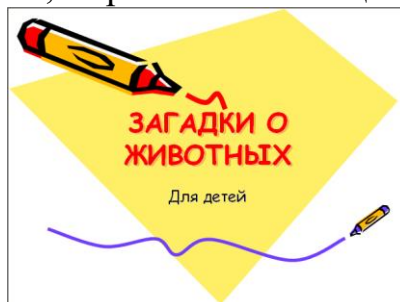


- ☞ Появился первый слайд с разметкой для ввода текста (метки-заполнители — это рамки с пунктирным контуром, появляющиеся при создании нового слайда).

Задайте цветовое оформление *слайда №1*, используя шаблон дизайна, выполнив действия *выполните Формат/Оформление слайда/ Применить шаблон оформления... выберите шаблон Пастель (Crayons)*

Введите и оформите текст *слайда №1* согласно образцу оформите *Заголовок слайда* шрифтом *Comic Sans MS*, 48, Полужирный, выравнивание по центру, цвет красный (цвет заголовков)

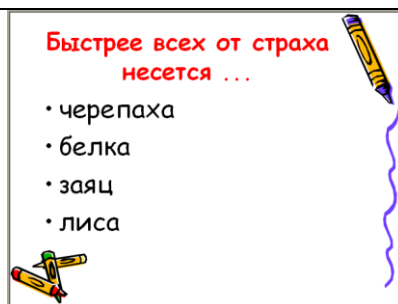
оформите *Подзаголовок слайда* шрифтом *Comic Sans MS*, 28, выравнивание по центру, цвет текстов и линий



*слайд №1*

Вставьте новый *слайд №2*, выполнив команду *Вставка/ Создать слайд*. В окне справа *Разметка слайда* выберите макет *Заголовок и текст*

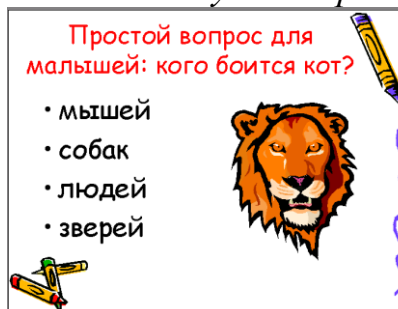
Введите и оформите текст *слайда №2* согласно образцу оформите *Заголовок слайда* шрифтом *Comic Sans MS*, 44, Полужирный, по центру, цвет заголовков оформите *маркированный список* шрифтом *Comic Sans MS*, 48, по центру, цвет текстов и линий



слайд №2

Вставьте следующие слайды №3, 4, 5, 6 выполнив Вставка/Новый слайд.../ Текст и графика

Введите текст согласно образцу и оформите слайды аналогично оформлению слайда №2. Вставьте графику: Вставка/Рисунок/Картинки



слайд №3



слайд №4



слайд №5



слайд №6

Просмотрите созданную презентацию, выполнив выполните команду Показ слайдов/Начать показ (F5) переход к следующему слайду осуществляется щелчком мыши, нажатием клавиши ENTER или клавишами управления курсора

Сохраните презентацию в личной папке с именем Загадки.

*Применение эффектов анимации*

Установите эффект анимации для слайда №1, выполнив действия

- перейдите к слайду №1
- выполните команду Показ слайдов/Настройка анимации...
- выделите на слайде Заголовок 1 (достаточно

щелкнуть по элементу мышью)

- *справа на панели Настройка анимации нажмите кнопку Добавить эффект укажите Вход/Вылет , начало после предыдущего, направление сверху*
- *выделите на слайде Текст 2, установите параметры анимации аналогичные предыдущему элементу*
- *для просмотра слайда нажмите кнопку Просмотр*

Подобным образом установите эффекты анимации для оставшихся слайдов

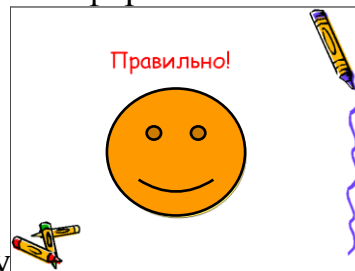
Просмотрите созданную презентацию

*Создание управляющих кнопок*

Перейдите к слайду №6

Вставьте новый слайд №7, выполнив команду Вставка/Создать слайд... разметка слайда Только заголовок

Введите и оформите текст слайда №7 согласно



образцу

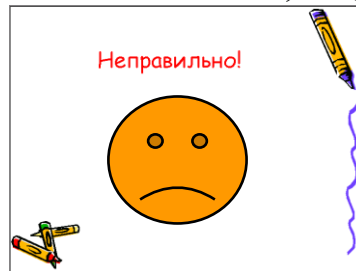
оформите Заголовок слайда шрифтом Comic Sans MS, 44, Полужирный, по центру, цвет заголовков

Добавьте рисунок с помощью панели инструментов

Рисование (Автофигуры/Основные фигуры/Улыбающееся лицо)

Установите эффекты анимации для слайда по своему усмотрению.

Добавьте новый слайд №8, введите и оформите текст по



образцу.

Установите эффекты анимации.

Перейдите к слайду №2



		<p>Добавьте управляющие кнопки на <i>слайд №2</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выполнив команду <i>Показ слайдов/Управляющие кнопки/Управляющая кнопка: документ</i></li> <li>• нарисуйте кнопку</li> <li>• в окне Настройка действия выберите <i>По щелчку мыши/Перейти по гиперссылке/слайд/Неправильно!/ОК/ОК</i></li> <li>• Согласно образцу добавьте остальные кнопки задав ссылку на слайды <i>Правильно!</i> или <i>Неправильно!</i></li> <li>• Внизу слайда добавьте управляющую кнопку <i>далее</i> для перехода на следующий слайд</li> </ul> <p>25. Аналогично добавьте управляющие кнопки на <i>слайды №3-№6</i></p> <p>26. На <i>слайды №7 и №8</i> добавьте управляющую кнопку: <i>возврат</i> для перехода на последний показанный слайд и расположите её внизу слайда.</p> <p>27. Установите эффекты анимации для управляющих кнопок</p> <p>28. Просмотрите созданную презентацию</p>
--	--	--

#### Информационные источники:

*Для педагога:*

- Информатика: Учебник для 2 класса / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
- Информатика: Учебник для 3 класса / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
- Информатика: Учебник для 4 класса / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
- Информационная культура. 1 класс / Ю.А. Первин. – Самара, 1996.
- Информационная культура. 2 класс / Ю.А. Первин. – Самара, 1996.
- Информационная культура. 3 класс. Часть 1 / Ю.А. Первин. – Самара, 1996.
- Информационная культура. 3 класс. Часть 2 / Ю.А. Первин. – Самара, 1996.
- Могилев А.В. и др. «Мир информатики. Базовое учебное пособие для учащихся начальной школы. 1 год обучения». А – Ассоциация «XXI век», 2006.
- Могилев А.В. и др. «Мир информатики. Базовое учебное пособие для учащихся начальной школы. 2 год обучения». А – Ассоциация «XXI век», 2006.

- Могилев А.В. и др. «Мир информатики. Базовое учебное пособие для учащихся начальной школы. 3 год обучения». А – Ассоциация «XXI век», 2006.
- Могилев А.В. и др. «Мир информатики. Базовое учебное пособие для учащихся начальной школы. 4 год обучения». А – Ассоциация «XXI век», 2006.
- С.Н.Тур, Т.П.Бокучаева Первые шаги в мире информатики  
Методическое пособие для учителей 1-4 классов – издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2009.

*Для учащихся:*

Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых / А.О. Коцюбинский, С.В. Грошев. – М.: НТ-Пресс, 2006.

Мир информатики. Первый год обучения. / А.В. Могилев и др. – М.: Ассоциация «XXI век», 2003.

Фролов М.И. Учимся работать на компьютере: самоучитель / М.И. Фролов. – М.: Бином, 2006.

Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель / М.И. Фролов. – М.: Бином, 2002.

*Сайты в помощь учителю:*

[www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net)

[www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)

[www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)

[www.uroki.net](http://www.uroki.net)

[www.intel.ru](http://www.intel.ru)

### ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ:

*Входная диагностика (в начале учебного года.)*

*приложение №1*

Из чего состоит компьютер, какие в нём основные элементы?

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Тостер, микроволновка, электрочайник.             |
| <input type="checkbox"/> | <u>Системный блок, монитор, клавиатура, мышь.</u> |
| <input type="checkbox"/> | Усилитель, колонки, телевизор.                    |

Что такое процессор?

- ☐ Преподаватель в университете.
- ☐ Тяжёлая строительная техника.
- ☐ Микросхема, производящая расчётные операции.

Электронная почта это:

- ☐ Реальная возможность купить красивую открытку, написать поздравления и отдать почтальону.
- ☐ Получить велосипед в подарок, присланный из другой страны.
- ☐ Возможность переписки и общения через Интернет.

Программное обеспечение нужно для

- ☐ Работы с помощью компьютера.
- ☐ Стимуляции детей к хорошей учёбе.
- ☐ Быстрого ответа на вопросы.

Как должен стоять монитор?

- ☐ По стойке «смирно».
- ☐ На столе и на стене, чтобы всё было видно.
- ☐ В коробке, чтобы зря не пылился.

*Текущая (в течение года.)*

*Приложение №1*

Деловая игра «Мой друг компьютер».

Цели игры:

- Проверка знаний учащихся, их сообразительности и находчивости;
- Развитие чувства солидарности и здорового соперничества;
- Сплоченность между одноклассниками;
- Формирование умения работать в группах и воспитание чувства ответственности перед командой.

Участники разбиваются на четыре команды случайным образом (по жребию).

Представление жюри.

Вводное слово:

В этом году вы работали и продолжаете работать с программными продуктами, которые предназначены для работы с текстовой и графической информацией. Сегодняшнее мероприятие покажет насколько хорошо вы можете использовать полученные знания и умения в нестандартной ситуации, а еще и в режиме экономии времени. И так начнем.

Задание 1.

Вы должны к концу урока предоставить «Боевой листок» в котором должны быть учтены следующие требования:

1. Название команды.
2. Эмблема.
3. Девиз.
4. Список команды и капитан.
5. Композиция
6. Отправка на печать.
7. Представление.

У вас три минуты на обсуждение. Затем два человека из команды выполняют данное задание на компьютере, а остальные зарабатывают дополнительные баллы.

Задание 2.

Вы должны расположить слова по следующему правилу: очередное слово должно начинаться буквой, которой оканчивается предыдущее (без учета мягкого знака). Даны определения, которые перечислены в таком порядке, что соответствующие им термины будут расположены согласно принятому правилу. Найти термин для каждого определения.

«мозг» компьютера, – вид связи, – поиск и исправление ошибок в разрабатываемой программе, – вычислительное устройство у древних греков и римлян, похожее на счеты, – единица измерения информации, – системная программа, переводящая прикладную программу на машинный язык, – позиция в записи числа, – единица измерения диаметра дискет, – устройство для вывода информации в персональном компьютере, – прямоугольник, ограничивающий меню и т. п., - совокупность символов, используемых в

языке, – знак препинания, – Древнегреческий математик, автор алгоритма нахождения НОД двух чисел, – участок магнитного диска в виде двух концентрических окружностей, образуемый при разметке диска, – порядковый номер байта оперативной памяти.

*(Ответ: (за каждое правильное слово 1 балл, так – 15 б.)*

*(Процессор – радио – отладка – абак – килобайт – транслятор – разряд – дюйм – монитор – рамка – алфавит – тире – Евклид – дорожка – адрес.)*

### Задание 3.

Какие странные слова... и Компьютерные жаргонизмы.

В этом задании вы должны выбрать правильное значение слов и компьютерных жаргонизмов.

1. «Винт»—это:

- 1). Вентилятор охлаждения процессора.
- 2). Жесткий магнитный диск
- 3). Регулятор яркости монитора.

2. «Железо»— это:

- 1) Корпус системного блока компьютера.
- 2) Жесткий магнитный диск.
- 3) Совокупность аппаратных средств компьютера.

3. «Камень» — это:

- 1) Основание системы счисления.
- 2) Процессор.
- 3) Шарик в манипуляторе “мышь”.

4. «Корень»— это:

- 1) Каталог (папка), который не вложен в другой каталог (папку).
- 2) Каталог (папка), в который не вложены другие каталоги (папки).
- 3) Место в стеке.

5. “Юзер” — это:

- 1) Программист, “взламывающий” чужие программы.
- 2) Администратор компьютерной сети.
- 3) Пользователь компьютера.

6. Браузер (броузер) — это:

- 1) программа просмотра гипертекстовых страниц WWW,
- 2) место хранения информации в процессоре;
- 3) программа для обслуживания периферийного устройства.

7. Компилятор - это:

- 1) часть процессора, в которой осуществляется сравнение двух значений;
- 2) программа для сжатия файлов;
- 3) разновидность программы-транслятора.

8. Криптография — это:

- 1) фотография, полученная с помощью цифрового фотоаппарата
- 2) наука, изучающая особенности почерка людей;
- 3) наука, изучающая способы тайной передачи сообщений.

9. Растр – это:

- 1) место хранения информации в процессоре;
- 2) совокупность тачек графического изображения;
- 3) количество точек (пикселей) по горизонтали и по вертикали, из которых формируется изображение на мониторе.

10. Трафик – это:

- 1) разновидность графика;
- 2) потоки сообщений в сетях передачи данных;
- 3) образец, шаблон документа.

Ответ: (за каждое правильное слово 1 балл, max – 10 б)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	2	1	3	1	3	3	2	2

Задание 4.

Третий лишний.

В данном задании необходимо выбрать лишнее определение, т. е. неправильное.

1. Адрес - это:

1. Порядковый номер байта оперативной памяти.
2. Порядковый номер элемента массива.
3. Часты письма в электронной почте.

2. Вирус — это:

1. Ошибка в программе.
2. Возбудитель инфекционного заболевания.
3. Программа, обладающая способностью к самовоспроизведению.

3. Диск — это:

1. Носитель информации.
2. Геометрическая фигура.
3. Спортивный снаряд.

4. Длина — это:

1. Размер отрезка.
2. Размер каталога (папки).
3. Размер файла.

5. Драйвер — это:

1. Водитель автомобиля.
2. Переводчик программы на язык, понятный компьютеру.
3. Программа для обслуживания периферийного устройства.

6. Меню — это:

1. Перечень величин, используемых в программе.
2. Перечень блюд в ресторане.
3. Изображаемый на экране список вариантов, из которых пользователь выбирает необходимый вариант.

7. Мышь — это:

1. Программа, выполняющая нежелательные действия.
2. Грызун.
3. Манипулятор в компьютере.

8. Оператор — это:

1. Исполнитель алгоритма.

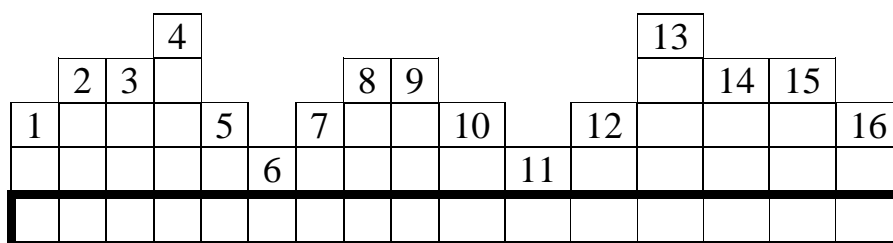
2. Элементарная единица программы.
3. Человек, управляющий работой сложного устройства.
9. *Пакет* — это:
  1. Конверт с письмом официального назначения.
  2. Комплекс программ одного назначения.
  3. Совокупность переменных величин, используемых в программе.
10. *Параграф* — это:
  1. Фрагмент оперативной памяти размером в 16 байт
  2. Группа файлов, объединенных по какому-то признаку.
  3. Часть учебника.
11. *Разряд* — это:
  1. Категория в спорте.
  2. Позиция в записи числа.
  3. Количество цифр в числе.
12. *Регистр* — это:
  1. Место хранения информации в процессоре.
  2. Деталь системного блока.
  3. Термин, характеризующий особенность символа (строчной или прописной).
13. *Сеть* — это:
  1. Рыболовная снасть.
  2. Совокупность строк и столбцов в таблице.
  3. Несколько соединенных между собой компьютеров.
14. *Среда* — это:
  1. Перечень адресов оперативной памяти, занимаемых программой.
  2. Окружение, конфигурация сети или системы.
  3. День недели.
15. *Трансляция* — это:
  1. Передача по радио или по телевидению с места действия, исполнения.
  2. Процесс преобразования данных одного типа в другой.
  3. Процесс перевода программы с языка программирования на язык, «понятный» компьютеру.

Ответ: (за каждое правильное слово 1 балл, max – 15 б)

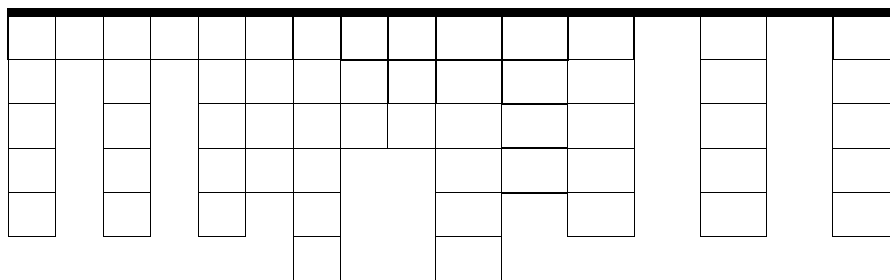
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
2	1	2	2	2	1	1	1	3	2	3	2	2	1	2

Задание 5.

Кроссворд.







1. Всемирная компьютерная сеть 2. Устройство для приема-передачи компьютерных данных по телефонным линиям 3. Часть дроби 4. Компьютер в сети, предоставляющий свои услуги другим компьютерам 5. Результат работы пользователя с текстовым редактором. 6. Животное, название которого используется в устном описании адреса электронной почты 7. Универсальное электронное устройство для обработки информации 8. Часть, структурная единица 9. Программа просмотра гипертекстовых страниц www 10. Совокупность правил записи символов в языке программирования 11. Форма взаимодействия пользователя с компьютером 12. Операция, проводимая с файлом. 13. Условный знак или физический процесс, передающий некоторую Информацию 14. Основное электронное устройство компьютера 15. Вид связи. 16. Главное перемещение фигур на экране, мультипликация.

Ответ: (за каждое правильное слово 1 балл, max – 17 б)

1. Интернет. 2. Модем. 3. Числитель. 4. Сервер. 5. Документ. 6. Собака. 7. Компьютер. 8. Элемент. 9. Браузер. 10. Синтаксис. 11. Диалог. 12. Открытие (закрытие) 13. Сигнал. 14. Процессор. 15. Радио. 16. Анимация. Тема: телекоммуникации.

Задание 6.

Вот и подошла к концу наша игра. Осталось только представить свой «Боевой листок».

(выступают команды).

Для подведения итогов слово предоставляется жюри, которое объявит лучшую газету и победителя сегодняшней игры (промежуточные результаты выносились на доску).

Приложение № 2

Игра-викторина на тему «Мой друг компьютер»

Игра-викторина проводится как обобщающее и развлекательное занятие для детей.

Цель: обобщить и систематизировать знания детей о компьютере.

Образовательные задачи: закрепить и уточнить знания детей о комплектующих частях современных компьютеров; об использовании в быту и на производстве; о разновидностях технических устройств.

Развивающие задачи: способствовать развитию логического мышления, умения создавать композицию при рисовании, памяти и речи.

Воспитательные задачи: воспитывать интерес к компьютеру и стремление использовать его в повседневной жизни; развивать чувства товарищества и умение работать коллективно.

Методические приемы: Игра «Ответь на вопрос», игра «Собери из рассыпанных букв слово», игра »Подумай и ответь!», задание «Нарисуй компьютер будущего».

Педагогические средства и оборудование:

- раздаточный материал: карточки с буквами;
- две картинки одна с изображением использования компьютера на производстве, другая использование компьютера в быту;
- плакат с изображением различных видов современных компьютеров (ноутбук, карманное переносной компьютер, смартфон);
- муляжи смартфона, телефона с сенсорным экраном, ноутбук (можно настоящий для наглядности), диск, с программой.
- бумага для рисования, карандаши.

Предварительная работа.

Для того чтобы НОД прошел успешно необходимо с детьми проводить систематически беседы на тему »Компьютер», «Компьютер- помощник на работе у родителей», «Компьютер — незаменим дома», в группе необходим плакат с изображением современных компьютерных устройств, для того что бы дети всегда имели возможность видеть компьютеры и запоминать их внешний вид.

Ход занятия:

Учитель : Ребята я в выходные побывала в интересном магазине, там продают компьютеры. (Показывает фотографии с современными компьютерами, картами памяти, флешками, дисками).

Учитель: Доброжелательный продавец подарил мне эту коробку с игрой, с заданиями.

Давайте поделимся на две команды и поиграем, проверим свои знания о компьютерах. Вытаскиваете по одной карточке, те, у кого на карточках яблоко (эппл) — одна команда, те, у кого написано Майкросовт — другая команда.

Ребята: А что эти слова означают?

Учитель: Это название двух огромных компьютерных корпораций, которые стояли в начале пути развития популярности компьютера и внедрения его в повседневную жизнь.

Учитель б: Вытаскиваю карточку с первым заданием. Игра «Собери из рассыпанных букв слово».

Учитель раздает каждой команде буквы в рассыпную, необходимо собрать слова, должны получиться: »монитор» и »компьютер».

Учитель: Ребята вы молодцы, справились! А что такое монитор?

Дети: Экран в компьютере, что-то вроде телевизора. Монитор показывает, что происходит с компьютером.

Учитель: А зачем нужен нам компьютер?

Дети: При помощи компьютера, можно играть в игры (дети высказывают свои предположения).

Учитель: Вот вам следующее задание составьте по картинкам рассказ, о том как компьютер помогает на производстве — тема одной команде, «компьютер – помощник дома» — другой команде.

Учитель ль: Теперь игра »Подумай и ответь!», Командам по очереди задаются вопросы.

1. Что называют всемирной паутиной? (Интернет)
2. Как называют экран без кнопок, реагирующий на тепло тела человека. (Сенсорный).
3. Компьютер как большая книга или папка. (Ноутбук).
4. Как называется компьютер, помещающийся в кармане. (Карманный переносной компьютер КПК).
5. Не телефон и не компьютер, но с легкостью их заменяет. (Смартфон).
6. Стоит компьютер на столе все есть, но не хватает только того, что соединит и запустит все вместе. (Программа).

В это время на столе находятся муляжи телефона с сенсорным экраном, смартфоном, КПК, диск, с программой, настоящий ноутбук  
Они должны служить подсказками игрокам, при ответе необходимо, показывать нужный муляж.

Учитель: Следующее задание «Нарисуй компьютер будущего».

Учитель Ребята вспомните все приемы разукрашивания штриховкой в одном направлении, правильно и красиво составьте композицию. Подумайте, это компьютер будущего, может, вы что-то измените в современном компьютере, размер или форму.

Во время рисования подсчитывается баллы, и подводятся итоги. После организуется выставка работ, отмечаются самые удачные, но все дети справляются за заданием. Командам раздаются памятные призы.

Учитель: На этом игра заканчивается, что вам понравилось в викторине? Как вы думаете тема «Компьютер» интересна для вас? Почему?

*Итоговая (в конце учебного года)*

Итоговая аттестация кружка «Мой друг компьютер»

Тест

1. Выберите наиболее полное определение:
  - а) компьютер – это электронный прибор с клавиатурой и экраном;
  - б) компьютер – это устройство для выполнения вычислений;
  - в) компьютер - электронное устройство для работы с информацией.
2. Выберите группу устройств, в которой перечислены только устройства ввода информации:
  - а) клавиатура, системный блок;
  - б) принтер, мышь;
  - в) клавиатура, мышь.

3. Наименьшим элементом изображения на графическом экране является:

- а) курсор;
- б) символ;
- в) пиксель.

4. Графическим объектом не является:

- а) курсор;
- б) символ;
- в) пиксель.

Практическое задание

Графический редактор Paint. Конструирование сложных объектов из графических примитивов.

1. Запустите графический редактор Paint.
2. Изобрази рисунок по образцу.
3. Раскрась, используя инструмент «Заливка»  
(банка с краской).

Сохрани

