Муниципальное казённое учреждение дополнительного образования
«Станция юных техников»

РАССМОТРЕНО
На заседании методического совета
МКУ ДО «Станция юных техников»
Протокол № 1
От 05.09 2018 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МКУ ДО
«Станция юных техников»
_____О.Ф.Унтило
05.09 2018 г.
Приказ №52/5-ОД

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

"Курс компьютерной грамотности для младших школьников"

техническая направленность
для детей 7 –9 лет
Срок реализации программы 1 год

Составитель: педагог дополнительного образования
Никулин Александр Леонидович

г.Шадринск
2018г

Содержание

Паспорт программы 2
Пояснительная записка 4
Направленность программы 4
Актуальность программы 4
Новизна программы 4
Отличительные особенности программы 4
Цель программы 4
Задачи программы 5
Ожидаемые результаты 5
Формы подведения итогов реализации образовательной программы 5
Виды контроля 5
Механизм оценки 5
Организационно-педагогические основы обучения 6
Учебно-тематический план 7
Содержание программы 8
Методическое обеспечение программы 13
Материально-техническое обеспечение реализации образовательной программы. 15
Перечень информационных источников 16
Приложения 17

Паспорт программы

Наименование программы	«Курс элементарной компьютерной грамотности»
Направленность программы	Техническая
Область деятельности	Информационные технологии
Тип образовательной программы	Модифицированная программа
Срок обучения	1 год
Возраст обучающихся	7-8 лет
Область реализации программы	Образовательная
Цель программы	формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации).
Форма организации деятельности обучающихся	Коллективная, индивидуально - групповая
С какого года реализуется	2012
Реквизиты программ, на основании которых составлена данная программа	Авторская программа Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011), программы курса информатики Тур С.Н., Бокучава Т.П. для 1-4 классов, допущенной Министерством образования и науки к изучению в общеобразовательных школах.

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная образовательная программа «Курс элементарной компьютерной грамотности» составлена на основе авторской программы Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011), программы курса информатики Тур С.Н., Бокучава Т.П. для 1-4 классов, допущенной Министерством образования и науки к изучению в общеобразовательных школах.

Направленность программы

Данная программа направляет познавательную деятельность младших школьников на изучение компьютера, как устройства для обработки информации, что определяет ее *научно-техническую направленность*.

Актуальность программы

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

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.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, иметь представление о видах информации и приемах работы с ними.

Учащиеся младших классов проявляют большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Новизна программы

Программа разработана с учетом возрастных особенностей младших школьников и направлена в основном на формирование навыков работы на компьютере с использованием игровых упражнений.

Отличительные особенности программы

В отличие от авторской программы Горячева А.В., «Курс компьютерной грамотности для младших школьников» ориентирован в основном на получение и закрепление навыков работы на компьютере, объем учебных часов увеличен в 2 раза, в программу не включены логико-алгоритмический компонент и некоторые другие разделы, что позволяет выделить дополнительные время на освоение приемов работы с мышкой и клавиатурой, а также файловой системой. Обучение строится на практических заданиях и упражнениях, что сводит к минимуму записи в тетрадях, упор делается на запоминание основных понятий.

Цель программы

Формирование общеучебных навыков использования ИКТ (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации).

Задачи программы

образовательные

Научить пользоваться клавиатурой и «мышью».

Познакомить обучающихся с видами информации обрабатываемых на компьютере.

Освоить основные приемы обработки информации с использованием графического интерфейса.

Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности.

развивающие

Развитие мелкой моторики рук при выполнении операций с компьютерной мышью и клавиатурой.

Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.

Приобщить к творческой деятельности.

воспитательные

Воспитание бережного отношения к компьютерной технике.

Ожидаемые результаты

После освоения образовательной программы обучающиеся

должны знать

- правила техники безопасности и эргономики при работе на компьютере;
- основные устройства ПК;
- виды информации и действия с ней;
- понятие программы;
- виды и назначение компьютерных программ;
- основы Интернет.

должны уметь

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- правильно включать и выключать компьютер;
- управлять работой программ с помощью «мышки» и клавиатуры (запускать нужные приложения, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу);
- выполнять основные операции необходимые для обработки различного вида информации (ввод, выделение, копирование, перемещение, удаление);
- работать в браузере;
- самостоятельно выполнять творческие задания;

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

- тестирование на знание теоретического материала;
- выполнение контрольных упражнений для проверки полученных навыков работы на компьютере.

Виды контроля

- Входной контроль перед началом обучения
- Текущий контроль по итогам пройденного раздела программ.
- Итоговый контроль по окончании обучения.

Механизм оценки

Проверка знаний:

- тест или устный опрос (основные понятия)

Проверка навыков:

- выполнение практических упражнений и заданий
- выполнение творческой работы

Организационно-педагогические основы обучения

Возраст обучающихся	7 -8 лет
Наполняемость групп	8 – 10 человек
Предполагаемый состав групп	Обучающиеся младшего школьного возраста.
Условия приема детей	Набор обучающихся свободный, в группы набираются все желающие при наличии свободных мест.
Сроки реализации дополнительной образовательной программы	1 год, 144 часа
Режим занятий	Занятия проводятся два раза в неделю по 2х30 минут (по СанПиН)
Структура занятия	Организационный момент (2 мин.). Разминка. Короткие логические задачи и задачи на развитие внимания (6 – 8 мин.). Повторение предыдущего материала (устный опрос, компьютерные тесты) (8 – 10 мин.) Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа в тетрадях (8 – 10 мин.). Физкультминутка (4 мин) Работа за компьютером (20 мин). Релаксация (2 мин) Подведение итогов (4 мин.).

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема раздела, занятия	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Вводные занятия	2	–	2
2	Информация и человек	2	2	4
3	Компьютер и программы	4	4	8
4	Устройство ввода "мышь"	11	11	22
5	Устройство ввода "клавиатура"	9	9	18
6	Работа в операционной системе с графическим пользовательским интерфейсом	6	6	12
7	Технологии обработки информации	16	16	32
7.1	*Основные операции с объектами*	*2*	*2*	*4*
7.2	*Работа с графикой*	*6*	*6*	*12*
7.3	*Работа с числами*	*1*	*1*	*2*
7.4	*Работа с текстом*	*2*	*2*	*4*
7.5.	*Работа со звуком.*	*2*	*2*	*4*
7.6.	*Работа с видео*	*1*	*1*	*2*
7.7.	*Проверка усвоения материала*	*2*	*2*	*4*
8	Закрепление навыков работы с мышью и клавиатурой	6	6	12
9	Творческие задания	10	10	20
10	Знакомство с Интернет	2	2	4
11	Работа с папками и файлами	3	3	6
12	Итоговые занятия	2	2	4
	ИТОГО	**73**	**71**	**144**

Содержание программы

№ зан	Тема раздела, занятия	Содержание
I	**Вводные занятия**	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	**Теория** Знакомство с группой. Организация учебного процесса. Основные компьютерные термины. Правила внутреннего распорядка и личной гигиены. Инструктаж по ОТ и ПБ, безопасности дорожного движения и профилактике терактов. **Практика** Включение и выключение компьютера. Выполнение задания «Состав компьютера»
II	**Информация и человек**	
2	Информация и человек	**Теория** Понятие информации. Восприятие информации человеком. Действия с информацией (передача, обработка, хранение). Виды информации по форме представления (числовая, текстовая, графическая, звуковая, комбинированная). **Практика** Упражнение «Определение видов информации» Работа в графическом редакторе «Paint».
3	Представление информации	
III	**Компьютер и программы**	
4	Компьютер, его роль в жизни человека	**Теория** Компьютер как инструмент, необходимый для жизнедеятельности современного общества Устройства, которые могут быть подключены к компьютеру. Вопросы рассматриваются поверхностно, для того, чтобы дети могли по внешнему виду догадываться о назначении устройств, имеющихся в кабинете информатики. Понятие программы и операционной системы. Управление программами с помощью клавиатуры. Рассматриваются наиболее важные клавиши. Демонстрация обучающих анимационных фильмов **Практика** Выполнение упражнений, работа с программами, тестирование.
5	Основные устройства компьютера	
6	Компьютерные программы	
7	Проверка результатов обучения	

№ зан	Тема раздела, занятия	Содержание
IV	**Устройство ввода "мышь"**	
8	Мышь и ее назначение	**Теория** Назначение и устройство стандартной компьютерной мыши. Раскрывается смысл слова "клик", Функции кнопок мыши при работе в различных программах. Основные операции с использованием кнопок и колесика мыши. Демонстрация обучающих анимационных фильмов. **Практика** Выполнение обучающих упражнений. Тестирование навыков работы с компьютерной мышью.
9	Использование главной кнопки мыши	
10	Использование второй кнопки мыши	
11	Операция перетаскивания	
12	Рисование	
13	Движущиеся графические объекты	
14	Двойной клик	
15	Стандартные элементы интерфейса	
16	Использование прокрутки	
17	Использование колеса мыши	
18	Проверка результатов обучения	
V	**Устройство ввода "клавиатура"**	
19	Группы клавиш и их назначение	**Теория** Клавиатура как устройство ввода информации. Группы клавиш. Способы ввода заглавных букв. Понятие "Раскладка клавиатуры". Назначение клавиш. Набор текста Положение рук при вводе текста. Логика работы блока цифровых клавиш Демонстрация обучающих анимационных фильмов. **Практика** Выполнение обучающих упражнений. Работа на клавиатурном тренажере. Тестирование навыков работы на клавиатуре
20	Группа алфавитно-цифровых клавиш	
21	Положение рук. Привязка клавиш к пальцам	
22	Клавиши управления курсором	
23	Группа функциональных клавиш	
24	Операционная система и специальные клавиши для ОС Windows	
25	Блок дополнительных цифровых клавиш	
26	Закрепление навыков работы на клавиатуре.	
27	Проверка результатов обучения	
VI	**Работа в операционной системе с графическим пользовательским интерфейсом**	
28	Рабочий стол	**Теория** Понятие и состав рабочего стола. Назначение и состав главного меню. Загрузка приложений с рабочего стола и с помощью главного меню. Понятие окна и его основные элементы, управление окном. Понятие меню программы. Приемы работы с ним. **Практика** Загрузка приложений. Работа с меню текстового и графического редактора. Выполнение обучающих упражнений. Тестирование (выполнение практических заданий и компьютерного теста)
29	Главное меню	
30	Загрузка приложений	
31	Работа с окнами.	
32	Управление программой	
33	Проверка результатов обучения	

№ зан	Тема раздела, занятия	Содержание
VII	**Технологии обработки информации**	
7.1	***Основные операции с объектами***	
34	Комбинирование мыши и клавиатуры при работе с интерфейсами	**Теория** Комбинации клавиатуры и компьютерной мыши при выделении различных объектов для копирования, перемещения и удаления. Использование меню для операций с объектами. Демонстрация обучающих анимационных фильмов **Практика** Выполнение обучающих упражнений и заданий.
35	Операции копирования, перемещения и удаления	
7.2	***Работа с графикой***	
36	Изображение на компьютере. Графический редактор	**Теория** Представление изображения на компьютере (Анимация «Изображения на компьютере»). Программы обработки изображений. Управление программой. (Панель инструментов, Панель Палитра красок) Работа с инструментом Фигуры и Заливка, Отмена действий. Инструмент Выделение. Операция выделения графических объектов. Инструмент Надпись. Вставка надписи в готовое изображение **Практика** Раскраска готовых изображений с использованием инструмента Заливка и Отмена действий. Компьютерный тренажер "Рисование" Создание изображения с использованием простых геометрических фигур. Собираем рисунок из фрагментов. Подписать название основных составляющих компьютера (системный блок, монитор, клавиатура, мышь) Закрепление навыков. Обработка готового изображения (создание рисунка из готовых элементов)
37	Графический редактор "Paint". Раскраска изображений.	
38	Создание простейших изображений	
39	Собираем мозаику	
40	Вставка текста в изображение	
41	Обработка изображения	
7.3	***Работа с числами***	
42	Работа с числами. Расчеты.	**Теория** Программа «Калькулятор». Назначение и основные функции. Операции сложения и вычитания. **Практика** Решение примеров на сложение и вычитание.
7.4	***Работа с текстом***	
43	Технологии работы с текстом. Диктант	**Теория** Значение и использование текстовой информации. Структура текста Программы для работы с текстом. Параметры текста: шрифт, начертание, кегль, цвет, выравнивание, абзац. Ввод и вывод текстовой информации. Печать. **Практика** Упражнение «Диктант» Практическое задание: набрать текст с листка.
44	Набор текста с листка.	

№ зан	Тема раздела, занятия	Содержание
7.5.	***Работа со звуком.***	
45	Вывод звука.	**Теория** Представление звука на компьютере. Работа со звуком: вывод и запись. Программы и устройства для ввода и вывода звуковой информации. **Практика** Вывод звука: прослушивание звука с помощью проигрывателя. Запись звука; используем микрофон и стандартную программу «Звукозапись»
46	Запись звука	
7.6.	***Работа с видео***	
47	Вывод видеоинформации	**Теория** Понятие и назначение видеоинформации. Программы для просмотра видеофильмов. Загрузка видеофайлов. **Практика** Просмотр видео с помощью WMP
7.7.	***Проверка усвоения материала***	
48	Проверка полученных знаний и навыков.	**Теория** Повторение основных вопросов раздела. Коррекция полученных знаний. **Практика** Тестирование по основным вопросам курса. Проверка навыков работы с различными видами информации: выполнение упражнений и заданий.
49	Коррекция ЗУН по разделу	
VIII	**Закрепление навыков**	
50	Закрепление навыков работы с манипулятором "мышь"	**Теория** Назначение и устройство компьютерной мыши. Основные операции с манипулятором «мышь». **Практика** Выполнение упражнений на закрепление навыков работы (перетаскивание, двойной и одинарный клик, работа с правой кнопкой «мышки», прокрутка)
51		
52		
53	Закрепление навыков работы на клавиатуре	**Теория** Назначение клавиатуры и группы клавиш. Основные комбинации клавиш. Совместное использование компьютерной мыши и клавиатуры. **Практика** Упражнения для обработки текста. Упражнения для операций с объектами.
54		
55		

№ зан	Тема раздела, занятия	Содержание
IX	**Творческие задания**	
56 57 58	Создание информационных продуктов в графическом редакторе "Paint"	**Теория** Повторение основных элементов меню для работы в текстовом редакторе «Paint» **Практика** Выполнение творческих заданий в среде стандартного графического редактора для закрепления навыков работы с компьютерной мышью.
59 60 61	Создание информационных продуктов в текстовом редакторе	**Теория** Положение рук. Повторение основных комбинаций клавиш при наборе текста. Структура текста (символ, слово, абзац, заголовок) **Практика** Выполнение творческих заданий в среде стандартного текстового редактора для закрепления навыков работы с текстом.
62 63	Подведение итогов творческой деятельности	**Практика** Конкурс творческих работ, выполненных в графическом и текстовом редакторе.
64 65	Резерв педагога	**Теория** Закрепление и коррекция полученных знаний **Практика** Упражнения на закрепление навыков работы с клавиатурой и компьютерной мышкой
X	**Интернет**	
66 67	Страна Интернет Чудеса Интернета	**Теория** Понятие и назначение Интернета. Программы для работы в Интернете. Информационные ресурсы Интернета. **Практика** Просмотр изображений, видеофильмов. Online – игры.
XI	**Работа с папками и файлами**	
68 69 70	Файловая система Поиск информации Закрепление умений и навыков.	**Теория** Понятие файловой системы. Программа «Проводник» Основные операции с файлами и папками. Поиск информации на компьютере. Демонстрация обучающих анимационных фильмов **Практика** Упражнение «Манипуляции с файлами» Игра «Поиск фразы в тексте». Практические задания.
XII	**Итоговые занятия**	
71 72	Итоговая проверка усвояемости курса Подведение итогов.	**Практика** Компьютерное тестирование на проверку полученных навыков работы с клавиатурой и мышью **Теория** Подведение итогов. Вручение призов или подарков.

Методическое обеспечение программы

Основные методы обучения:
- наглядные;
- практические;
- самостоятельные работы учащихся;
- творческие задания;

Дидактический материал

В процессе обучения в основном используются цифровые образовательные ресурсы – информационный источник сложной структуры «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы», разработанный ЗАО «Телевизионное объединение «Продюсерский центр «Школа». Предлагаемый курс представляет собой вспомогательные учебные материалы, обеспечивающие формирование навыков работы за компьютером. Цифровые образовательные ресурсы, входящие в состав данного курса, охватывают такие темы, как: компьютер, основные устройства, программы, безопасность работы, технологии работы с компьютером.

№ зан	Тема раздела, занятия	Содержание
I	**Вводные занятия**	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	Анимация "Технология и безопасность работы. Рабочее пространство. Осанка"
II	**Информация и человек**	
III	**Компьютер и программы**	
4	Компьютер, его роль в жизни человека	Анимация "Компьютер, его роль в жизни человека"
5	Основные устройства компьютера	Анимация "Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) и их назначение"
6	Компьютерные программы	Анимация "Компьютерные Программы". Часть 1. Анимация "Компьютерные Программы". Часть 2.
IV	**Устройство ввода "мышь"**	
8	Мышь и ее назначение	Анимация "Мышь и ее назначение", Игра "Спасение мяча", Упражнение "Движение мышью"
9	Использование главной кнопки мыши	Анимация "Назначение кнопок мыши", Игра "Раскраска"
10	Использование второй кнопки мыши	Анимация "Вспомогательная кнопка мыши", Игра "Раскраска с помощью контекстного меню", Игра "Уборка комнаты"
11	Операция перетаскивания	Анимация "Операция перетаскивания" Игра "Музыкальные кирпичи", Игра "Пазл", Игра "Эволюция"
12	Рисование	Анимация "Рисование" Игра "Освобождение колобка", Упражнение "Нарисуй так же"
13	Движущиеся графические объекты	Анимация "Мышь помогает играть" Тренажер "Ловим пузырьки",Компьютерная игра "Букашечная схватка"
14	Двойной клик	Анимация "Двойной клик" Тренажер "Двойной клик"
15	Стандартные элементы интерфейса	Анимация "Элементы интерфейса" Тренажер "Внешний вид"
16	Использование прокрутки	Анимация "Огромные картинки" Тренажер "Охота за жемчугом"
17	Использование колеса мыши	Анимация "Колесо мыши" Игра "Подъемный кран", Тренажер "Ныряльщик"

№ зан	Тема раздела, занятия	Содержание
V	**Устройство ввода "клавиатура"**	
19	Группы клавиш и их назначение	Анимация "Группы клавиш и их назначение"
20	Группа алфавитно-цифровых клавиш	Анимация "Алфавитно-цифровые клавиши" Тренажер "Тренировка набора символов"
21	Положение рук. Привязка клавиш к пальцам	Анимация "Положение рук. Привязка клавиш к пальцам" Тренажер "Набор символов обеими руками" Тренажер "Набор символов правой и левой рукой"
22	Клавиши управления курсором	Анимация "Блок клавиш управления курсором" Игра "Освобождение Колобка -2" Упражнение "Вставь пропущенные слова" Упражнение "Отдели предложения"
23	Группа функциональных клавиш	Анимация "Функциональные клавиши"
24	Операционная система и специальные клавиши для ОС Windows	Анимация "Вспомогательные клавиши Windows" Анимация "Клавиша контекстного меню" Упражнение "Классификация животных (контекстная клавиша)"
25	Блок дополнительных цифровых клавиш	Анимация "Дополнительная цифровая клавиатура"
26	Закрепление навыков работы на клавиатуре.	Клавиатурный тренажер "Стамина"
VII	**Технологии обработки информации**	
7.1	***Основные операции с объектами***	
34	Комбинирование мыши и клавиатуры при работе с интерфейсами	Анимация "Приемы выделения со вспомогательными клавишами "Ctrl" и "Shift" Упражнение "Выделение предметов по общим признакам"
35	Операции копирования, перемещения и удаления	Анимация "Комбинации клавиш для копирования и перемещения" Анимация "Копирование и перемещение второй кнопкой мыши" Игра "Раздели поровну"
7.2	***Работа с графикой***	
36	Изображение на компьютере. Графический редактор	Анимация "Изображения на компьютере" Программы обработки изображений. Управление программой.
7.3	***Работа с числами***	
7.4	***Работа с текстом***	
43	Технологии работы с текстом. Диктант	Анимация "Приемы работы с текстом" Упражнение "Диктант"
7.5.	***Работа со звуком***	
45	Вывод звука.	Анимация "Представление звука в компьютере"
7.6.	***Работа с видео***	
7.7.	***Проверка усвоения материала***	
VIII	**Закрепление навыков**	
IX	**Творческие задания**	
X	**Интернет**	
XI	**Работа с папками и файлами**	
68	Файловая система	Анимация "Программа "Проводник" Анимация "Файлы и папки" Упражнение "Манипуляции с файлами"
69	Поиск информации	Анимация "Поиск фразы в тексте" Игра "Поиск фразы в тексте"
XII	**Итоговые занятия**	

Материально-техническое обеспечение реализации образовательной программы.

Помещение: учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий, оборудованы в соответствии с санитарными нормами.

Перечень оборудования, материалов:

Оборудование

- компьютеры;
- столы (компьютерные и ученические);
- стулья (офисные и ученические);
- шкафы;
- принтер;
- сканер:
- мультимедиа проектор, экран;
- локальная сеть с выходом в Интернет.

Материалы

- бумага;
- оптические диски;
- программное обеспечение.

Перечень информационных источников

Нормативные акты

1. Закон РФ «Об образовании».
2. План учебно-воспитательной работы СЮТ.
3. План учебно-воспитательной работы отдела технической эстетики СЮТ.
4. Должностные обязанности педагога дополнительного образования.
5. Документы и материалы по профилю детского объединения.

Интернет-ресурсы

1. http://www.zavuch.info/methodlib/291/69128/
2. http://soft.israelinfo.ru/programs/education/6068
3. http://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/razrabotka-kruzhka-kompyuternaya-gramotnost-dlya-1-4-klassov
4. http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/18fd93c9-c986-cf56-bf3e-6eb14efbf1fb/109052/?interface=catalog&class=42&subject=19
5. http://standart.edu.ru/catalog.aspx?catalogid=531

Рекомендуемая литература

1. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых / А.О. Коцюбинский, С. В. Грошев. - М.: НТ-Пресс, 2006.
2. Фролов М.И. Учимся работать на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2006.
3. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Текущий контроль по программе «Курс компьютерной грамотности для младших школьников»

На выполнение теоретического и практического заданий отводиться 15 минут.

Теоретические вопросы (возможен электронный вариант теста)***:***

1. Устройство для обработки информации (компьютер)
2. Самая главная программа (операционная система).
3. Назови устройство изображенное на рисунке (системный блок)
4. Назови устройство изображенное на рисунке (монитор)
5. Назови устройства изображенное на рисунке (клавиатура и «мышь»)

За каждый правильный ответ – 1 балл

Практические задания:

1. Выполнить упражнение «Уборка комнаты» (проверка навыков работы ПКМ, движенье мышью, одинарный клик ЛКМ).
2. Выполнить упражнение «Игра «Эволюция» (проверка навыков: перетаскивание элементов с помощью мышки)
3. Выполнить упражнение «Тренажер двойной клик» (проверка навыков: одинарный и двойной клик ЛКМ).
4. Открыть программу «Блокнот» набрать текст с листка «Я изучаю компьютер!»

Оценивание результатов по времени затраченному на выполнение задания (3 балла отлично, 2 – хорошо, 1 – удовлетворительно, 0 – не выполнено).

3 балла – получают обучающиеся, быстро и уверенно выполняющие задание за короткий промежуток времени;

2 балла – получают обучающиеся, правильно выполняющие задание, но за более длительный промежуток времени;

1 балл – получают обучающиеся, неуверенно и медленно выполняющие задание.

Выполнение задания прекращается, когда большинство обучающихся выполнили его. Обучающимся не успевшим, выполнить задание баллы не присваиваются (0 баллов)

Приложение 2

Итоговая аттестация по программе
«Курс компьютерной грамотности для младших школьников»

Итоговый тест предназначен для проверки на практике навыков работы с компьютерной мышью и клавиатурой, а также совместного использования этих устройств при работе на компьютере. На выполнение заданий отводиться 15 – 20 минут.

Задание 1

1. Открыть программу «Блокнот», используя главное меню «Пуск»
2. Набрать текст (1 балл):

   Вышал зайчик пагулять!
   Рас, два, три, четире, пять.
3. Исправить ошибки (2 балла).
4. Поменять строчки местами (2 балла).

Всего за выполнение задания 5 баллов.

Задание 2

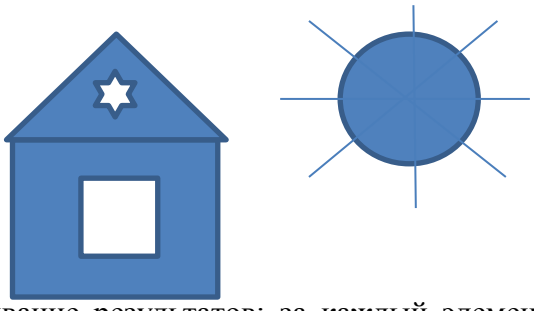
Выполнить упражнение «Выделение предметов по общим признакам». Упражнение состоит из трех отдельных заданий. В каждом из них нужно правильно выполнить выделение объектов, используя клавишу [Ctrl], и распределить их по категориям.

Файл упражнения: ***02-Uprazhnenie_vydelenie_predmetov_po_obschim_priznakam.exe***

Оценивание результатов: первое задание – 2 балла, второе задание – 1 балл, третье задание – 2 балла, всего 5 баллов.

Задание 3 (дополнительное)

Создание изображений из простых геометрических фигур в графическом редакторе



Оценивание результатов: за каждый элемент 1 балл (линии – один элемент) всего – 6 баллов.

Задание 4

Выполнить упражнение – игру «Раздели поровну». Игра предназначена для практического использования операций по перемещению и копированию графических объектов (деталей домов) несколькими способами: с использованием главного меню программы; с использованием комбинаций клавиш (Ctrl+X, Ctrl+C, Ctrl+V); с использованием перетаскивания второй кнопкой мыши.

Файл упражнения: ***03-Igra_razdeli_porovnu.exe***

Оценивание результатов: за выполнение задания – 7 баллов.

Итоги тестирования

1. Низкий уровень – 30% - 60%
2. Средний уровень – 61 – 80%
3. Высокий уровень – более 80%