ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПМК «ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА»

В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

ПМК «Информационная культура»

Информационная подготовка – одно из немногих инновационных и востребованных направлений школьной подготовки, делающих школу современной, приближающих ее к жизни и запросам общества.

Формирование информационной культуры учащихся

Современные дети не боятся компьютера и готовы осваивать его и дома, и в школе.

Что педагоги могут предложить ученикам младших классов, чтобы по-настоящему и надолго заинтересовать их информатикой?

Цели курса "Информатика" в начальной школе

В начальной школе цели опираются на возрастные потребности и возможности детей:

- формирование представлений об информационной природе многих процессов в живой природе, обществе и технике;
- знакомство с компонентами ПК и их функциях; формирование представлений о типах и назначении компьютерных программ;
- формирование навыков использования ПК для удовлетворения собственных информационных потребностей;
- развитие когнитивных и творческих способностей и навыков учащихся в процессе работы с развивающими, игровыми и другими программами;
- закрепление и совершенствование знаний, полученных в других курсах начальной школы;
- подготовка к дальнейшему обучению информатике в основной школе.

Содержание обучения

- Информация и информационные процессы (и основы алгоритмизации).
- Компьютер и его устройства. Программные средства.
- Информационные и коммуникационные технологии.

Организация обучения

- Обучение в рамках предмета «Информатика» за счет региональной или школьной компоненты учебного плана.
- Занятия с группой в 10-12 человек в кабинете вычислительной техники.
- Наличие полного ПМК.
- Подготовка педагогов к применению ПМК.

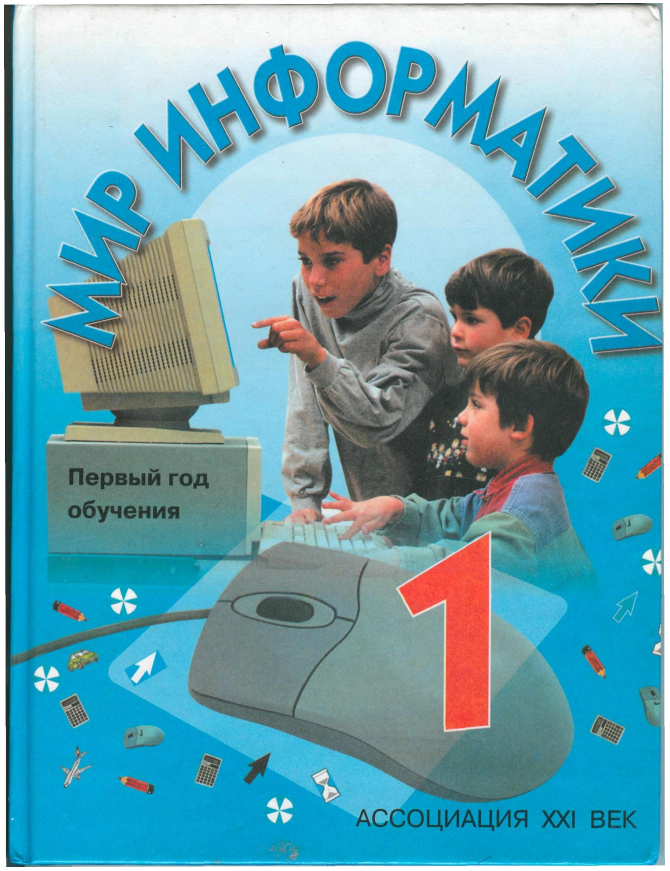
Структура комплекса для начальной школы

- Программа курса
- Методические рекомендации по ведению курса на 1 году обучения
- Учебные пособия
- Рабочие тетради
- Электронное приложение

Модули ГПМК 1 года обучения

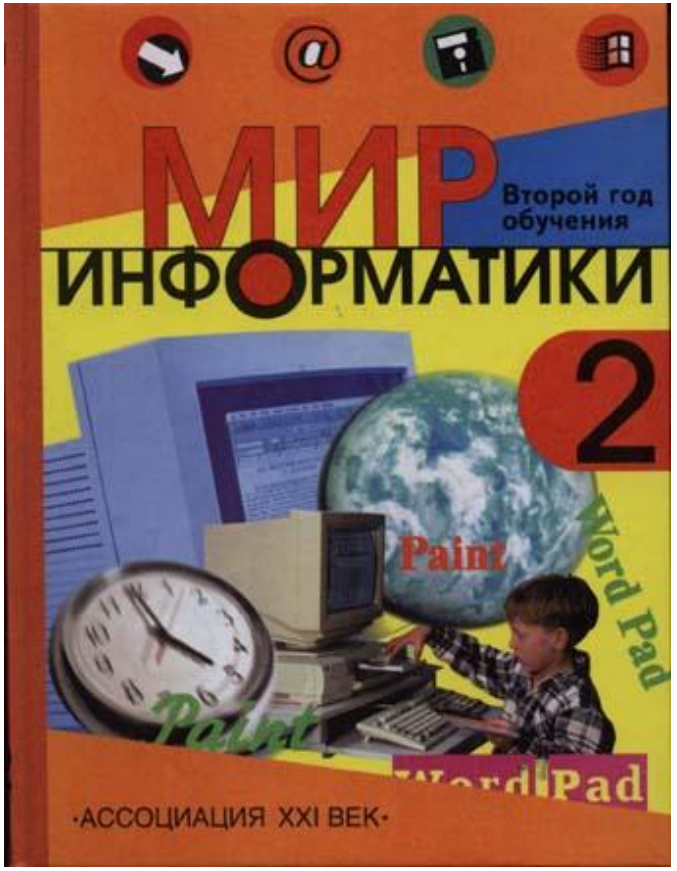
1. **Наш компьютер – верный друг (9 час.)**
2. **Поиграем, порисуем (7 час.)**
3. **Мир, в котором мы живем (10 час.)**
4. **Исполнители и системы команд (8 час.)**

Последнее занятие в четверти – урок – обобщение **«Чему мы научились».**



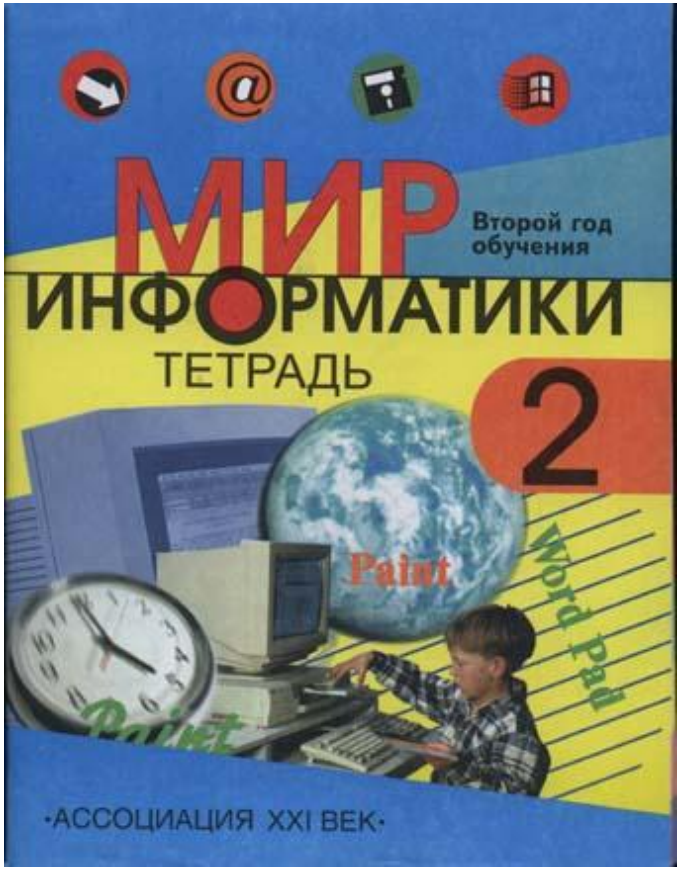
Учебные модули пособия 2 класса

- **Компьютер**
- **Информационные технологии**
  - WordPad
  - Paint
- **Информация и ее обработка**
  - Виды информации
  - Логика
  - Представление информации
  - Алгоритмы и исполнители



Рабочая тетрадь, 2 класс

- 100 разнообразных заданий
- Концентрическая структура 4-летнего курса обучения
- Ежегодная выдача тем небольшими порциями
- Ежегодный возврат и повторение темы, движение вперед



Учебные модули пособия 3 класса

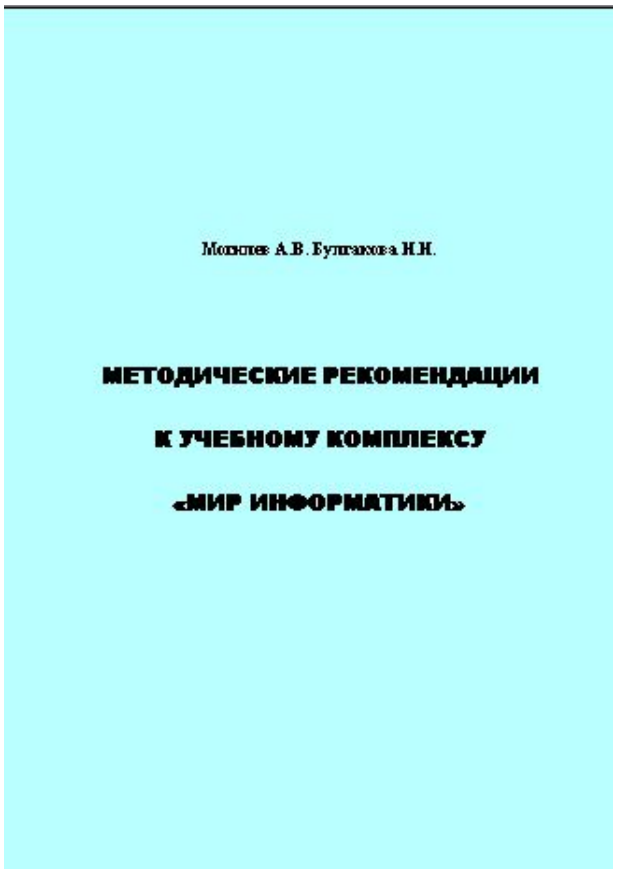
- **Компьютер:**
  устройство,
  файловая система,
  работа с программами
- **Информационные технологии:**
  Paint,
  WordPad,
  Calc
- **Информация и информационные процессы**:
  получение информации,
  основы логики: суждения
  множества
  понятие модели и виды
  алгоритм и его свойства,
  типы алгоритмов

Электронное приложение

Электронное приложение в ПМК содержит **медиалекции**, которые оказывают учителю огромную помощь; **разнообразные типы развивающих игр**; **тренажеров**, которые позволяют учащимся эффективно усвоить основы «Информатики».

Методическое пособие

- В методическом пособии предложена определенная структура каждого урока первого года обучения.



1 Год, 1 четверть, 9 часов
Наш компьютер - верный друг

№ п/п	Название темы, по 1 часу	Стр. учебника	№ в тетради	Материалы CD-диска
1	Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики	3-5		МЛ ««Правила поведения в кабинете информатики»
2	Наш компьютер – верный друг	6-8	4	МЛ «Применение компьютеров»
3	Компьютер – электронная машина.	9-10	1,2,3	МЛ «Применение компьютеров»
4	Основные устройства компьютера. Монитор.	11-15	5,6	МЛ «Компьютер и его основные устройства»
5	Системный блок	16	8-11	МЛ «Компьютер и его основные устройства»
6	Клавиатура	17-18	12-14, 20	МЛ «Клавиатура, работа на клавиатуре»
7	Мышь	19-20	7, 15, 19	МЛ «Мышь. Пиктограммы» ТР «Мышь»
8	Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок.	21-23	16, 18, 21	ТР «Мышь»
9	Чему мы научились. Обобщающий урок.	23-24	17	ТР «Работа на клавиатуре» ТР «Мышь»

Занятие 9/1. Чему мы научились. Обобщающий урок

Проверка домашнего задания

- Кого в задании было больше – птиц или животных?
- Сколько птиц?
- Сколько животных вы наклеили?
- Перечислить всех птиц.
- Перечислить всех животных.

При проверке данного задания рекомендуется повесить на доске плакат с русским алфавитом. Ответ ученика оценивается всем классом – при верном ответе дети хлопают в ладоши, в случае ошибки негромко стучат руками по крышке стола. Идет накопление фишек.

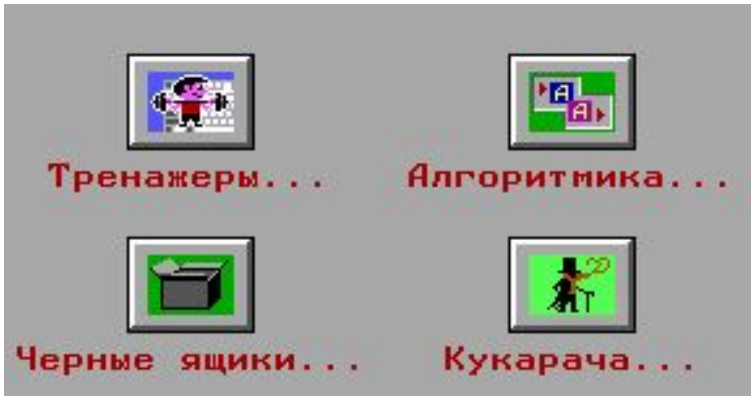
Знакомство с возможностями среды **ЛогоМиры**

- Лого популярен благодаря доступности языка, быстрому написанию программ, интерактивности, наглядности.
- Составлять программы Ваши ученики смогут уже в начале обучения.

Роботландия

Состав пакета

- Графическая оболочка **Монитор** для запуска остальных программ - автоматический роботландский Виндоус.
- **Тренажеры**
- **Алгоритмика** (Перевозчик , Монах, Конюх, Переливашка, Угадайка)
- **Исполнители** (Квадратик, Машинист, Автомат, Плюсик)
- **Черные ящики** (программа Буквоед предлагает среду для отгадывания 60 «ящиков»)
- **Программирование** (Кукарача)
  Редакторы (Раскрашка -традиционный растровый редактор, учебный текстовый редактор Микрон, музыкальный редактор Шарманщик)
- **Игры** (логические головоломки: Мудрый Крот, Морской Бой, Баше, Максит, Пиастры, Веселый Марафон)
- **Зачетный класс** (Турнир Знатоков)
- **Блокнот-Календарь**



Азы информатики (Автор: А. А. Дуванов)

- **Программный пакет**

- **Гипертекстовые книги по темам:**

Книга 1. Знакомство с компьютером
Книга 2. В мире информации
Книга 3. Пишем на компьютере
Книга 4. Рисуем на компьютере
Книга 5. Выходим в Интернет
Книга 6. Алгоритмические этюды
Книга 7. Черные ящики
Книга 8. Исполнители

Актуальность метода проектов

- Вся наша жизнь - череда различных проектов.
- Задача учителя научить ребёнка планировать и успешно реализовывать свои жизненные проекты.

ИКТ - реальность современного урока

- Компьютерные технологии завоёвывают мир! Спорить с этим бесполезно, упираться — уже неоригинально.
- А что должен делать в этих условиях учитель?
  Как увлечь детей своим предметом?
- Есть один гарантированный приём, который срабатывает в 90% случаев – это использование компьютера при проведении уроков в начальной школе.

Создание наглядных пособий, презентаций для уроков с использованием программы **PowerPoint**

- Как увлечь детей своим предметом?
- Есть один гарантированный приём, который срабатывает в 90% случаев – это использование компьютера при подготовке и проведении уроков в начальной школе.