

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПК «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

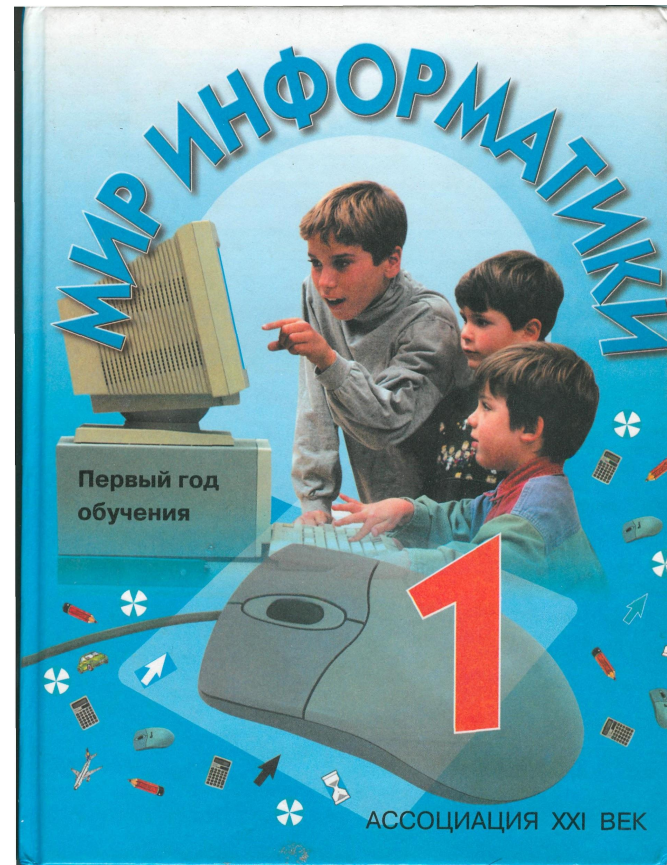


- Программа курса
- Методические рекомендации по ведению курса на 1 году обучения
- Учебные пособия
- Рабочие тетради
- Электронное приложение

# Модули ПК 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».*

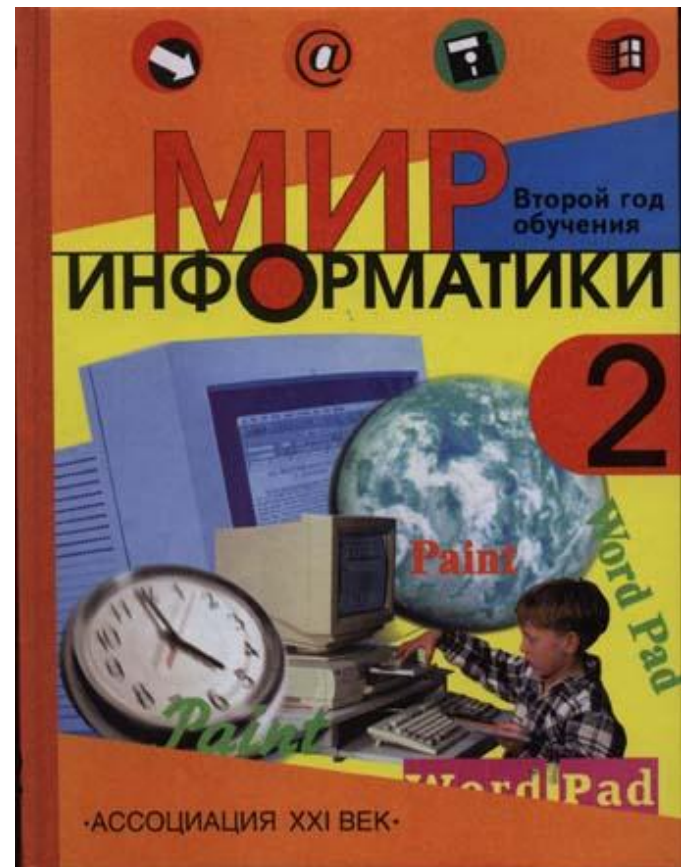




# Учебные модули пособия

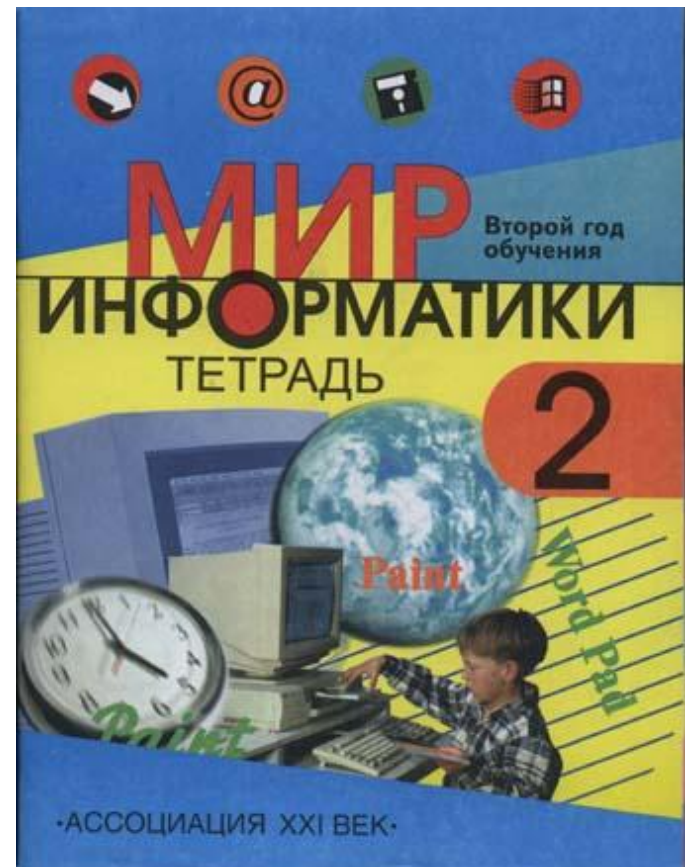
## 2 класса

- **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 ПК 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.

Мокшес А.В. Булгакова И.И.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
К УЧЕБНОМУ КОМПЛЕКСУ  
«МИР ИНФОРМАТИКИ»**

# 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

Графическая оболочка Монитор для запуска остальных программ - это маленький роботландский Виндоус.

## Тренажеры

**Алгоритмика** (Перевозчик, Монах, Конюх, Переливашка, Угадайка)

**Исполнители** (Квадратик, Машинист, Автомат, Плюсик)

**Черные ящики** (программа Буквоед предлагает среду для отгадывания 60 «ящиков»)

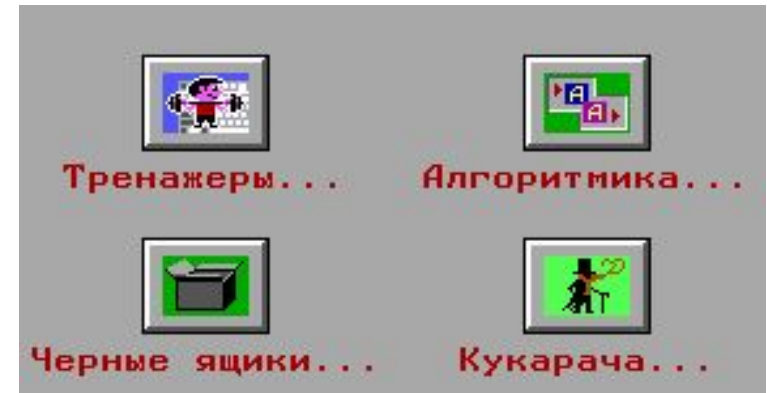
**Программирование** (Кукарача)

**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.