

НАЧАЛЬНАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ

*Базовый
курс*

с 10 лет



ШКОЛА

МОСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ
ОБЩЕСТВЕННЫЙ ФОНД
НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В
ОБРАЗОВАНИИ

Байтик

Современное информационное общество

.. Мы живем в век информации, в век, когда происходит компьютерная революция. Мы являемся свидетелями того, что компьютеры, уже занявшие прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникают в школы и дома. Теперь грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и "общается" с ЭВМ.



Компьютер и общество

В современном обществе невозможно представить себе комфортную и успешную жизнь без хорошего владения ПК: это и престижная работа, и средство общения, и множество полезной информации и, конечно же, увлекательный отдых, как для детей, так и для взрослых.

Правда многие считают, что для школьников компьютер это своеобразная няня, чтобы ребенок не мешал родителям, а ребенок, играя на ПК, не получает никаких практических знаний.

На самом деле это совсем не так. Конечно, ребенок 3–7 лет не сможет изучить PhotoShop, HTML или SQL, и [продвижение сайта](#) пока еще не станет его любимым занятием, но все же, как показывает практика, работа на ПК сильно способствует его интеллектуальному развитию.

При правильном подборе игр для своего ребенка вы сможете без особых усилий повысить его знания по самым разным направлениям — в математике, в физике, истории, русском языке и других предметах.

Очень высока эффективность использования ПК и для развития логического и пространственного мышления ребенка, эстетического вкуса, а также для изучения иностранных языков. Главное, при подборе игр посоветоваться с опытным педагогом и соблюдать все меры для сохранения здоровья вашего ребенка при работе за ПК.

Компьютерная школа – это класс

- Обучение в Компьютерной школе рассчитано на 3 года, по окончании обучения выдается диплом
- Программа курса компьютерной школы включает изучение самых востребованных программ. Мы научимся:
- как красиво и правильно оформить доклады, рефераты, нарисовать красивое объявление в программе *ms word*
- как создать презентацию (сделать слайды – анимированные поддержки к докладам) в программе *powerpoint*
- как пользоваться электронными таблицами в программе *ms excel*, которые применяются во всех экономических программах
- как рисовать или создавать простые, но эффектные эмблемы, рисунки и логотипы в программе *adobe illustrator*

- как работать с цифровыми фотографиями – превращать красные глаза в обычные, исправлять слишком блеклые снимки, делать самые неожиданные коллажи, и даже как дорисовать не вовремя выпавший зуб – в программе *adobe photoshop*
- как организовать базу данных и работать с ней в программе *ms access*
- как работать в локальных сетях современных офисов.
- как создать свою собственную масяню (нарисовать хотя и маленький, но свой собственный мультик) – в программе *flash*
- как искать нужную информацию в сети интернет и работать с электронной почтой
- как создать в интернете свою собственную страничку в программе *ms frontpage*.



Программа обучения

Базовый курс:

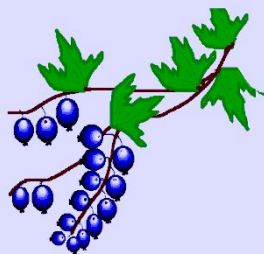
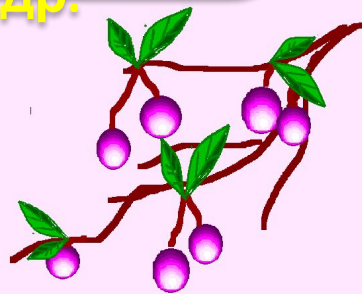
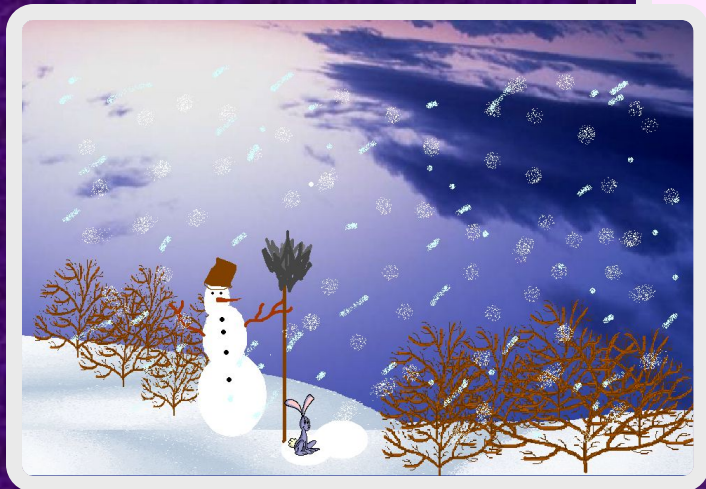
1. Среда Windows,
2. Графический редактор Paint,
3. Текстовый редактор MS Word,
4. Презентации в MS PowerPoint,
5. Internet и электронная почта,
6. Машинопись на компьютере
7. Основы работы в



Преподаватель курса -
Грушевая
Галина
Николаевна

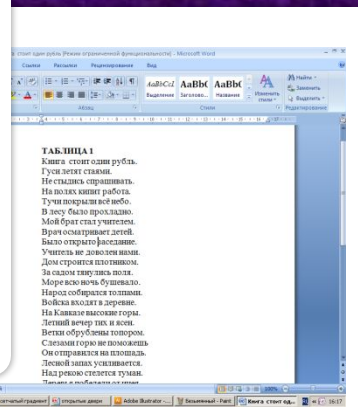
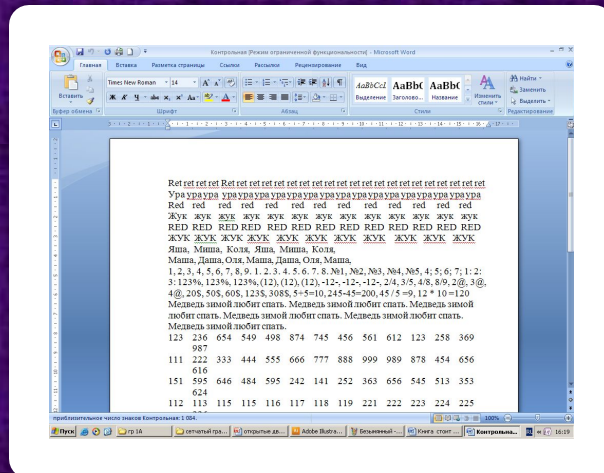
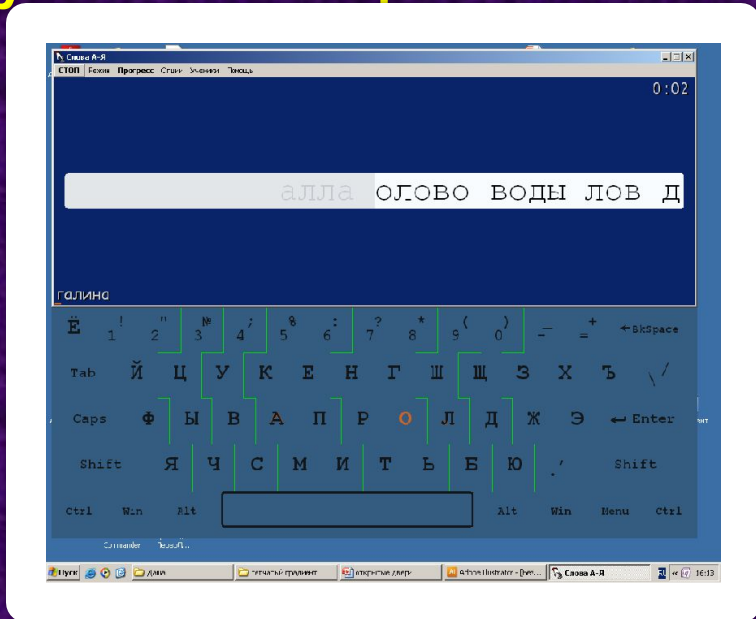
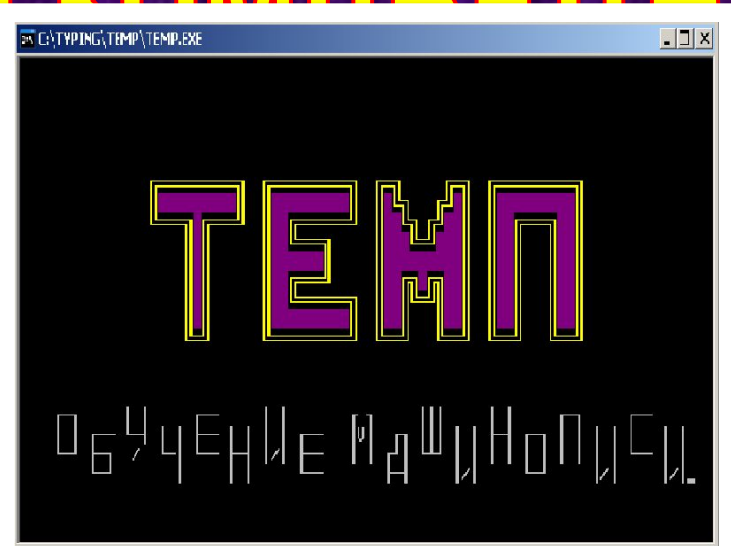
Графический редактор PAINT

Знакомство с инструментарием и основными навыками работы графического редактора копирование, перемещение, повороты, составление коллажей, сохранение информации и др.



Машинопись на компьютере

Знакомство с клавиатурой и основными кнопками, работа с тренажерами по машинописи СУПЕРДЕТКИ, СТАМИНА, печать текстов в текстовом редакторе WORD и другие упражнения, позволяющие увеличить скорость печати.



Текстовый редактор Microsoft Word

Знакомство с основными командами, отработка требований к электронному документу при написании докладов и рефератов, построение вертикальных и горизонтальных таблиц, работа с графическими объектами в электронном редакторе.

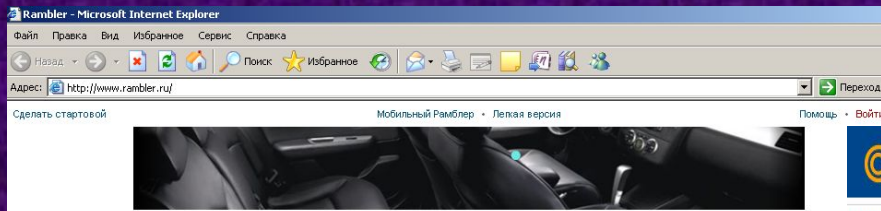


The table is titled 'Соревнование по футболу' (Football Competition). It shows scores for various teams in a tournament. The table is divided into two main sections: 'Турнирная таблица по группе А' (Tournament table for group A) and 'Профилактика' (Prevention). The scores are as follows:

Турнирная таблица по группе А			
Дата	Санта-Клаус	Санта-Клаус	Санта-Клаус
01.01.08	Санта-Клаус	2:0	Санта-Клаус
02.01.08	Санта-Клаус	1:1	Санта-Клаус
03.01.08	Санта-Клаус	2:1	Санта-Клаус
04.01.08	Санта-Клаус	1:0	Санта-Клаус
05.01.08	Санта-Клаус	0:3	Санта-Клаус
06.01.08	Санта-Клаус	1:2	Санта-Клаус

Интернет и электронная почта

Знакомство с глобальной информационной сетью Интернет, поиск текстовой и графической информации для курсовой работы, создание электронного почтового ящика и принципы отправки документов.



Rambler Поиск Новости Картинки Видео Top100 Товары Погода еще

Например: рвать колодезь когда загорится дом

Клавиатура Расширенный поиск

Почта Завести почту

Логин: @rambler.ru

Пароль:

Запомнить меня

Новости дня

Шахта «Распадской» грозят новые взрывы

Из-за угрозы новых взрывов остановлены поисково-спасательные работы. Также проводится эвакуация людей с территории шахты. Из-за

Финансы | Кино | Наука | Женский клуб

- В Тольятти избит топ-менеджер АвтоВАЗа
- Суровый приговор родителям-детоубийцам оставлен в силе
- Установлены все участники и организаторы терактов в метро
- Самая быстрая BMW M3 GTS готова к продажам
- Медведев назвал причину аварии на шахте
- В интернете появился Президент РФ
- В столичном регионе ожидаются грозы
- Россия оказалась между Нигерией и Малием

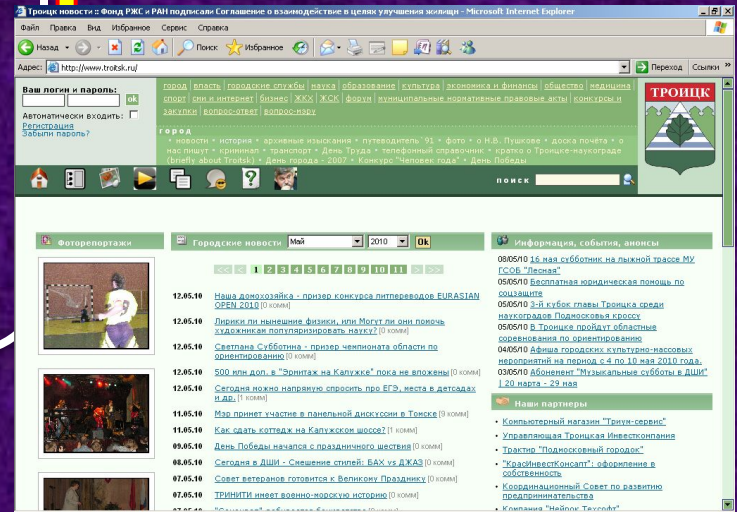
Троицк Выбрать город

Четверг, 13 мая

Прогноз погоды

Путешествия **Туры в Индию**

ТОП 5 самых сексуальных пляжей Европы



@mail.ru Здравствуйте, учительский 413!

Новых писем: 2 Мой Мир: нет новых событий Деньги@Mail.ru: 0,00 р. guidon413@mail.ru Выход

Почта Адреса Мой мир Фото Видео Блоги Игры Знакомства Деньги Карты Бейся!

Найти в почтовом ящике

Папки

Имя папки	новых	всего
Входящие	2	24
Сомнительные	0	0
Отправленные	90	90
Черновики	0	0
Корзина	0	0

Мои друзья

У вас пока нет друзей

Москва настроить

+25° Давление 750 мм рт. ст.
Влажность 58%
вечером: +18° Ветер 3 м/с В

Программа презентаций PowerPoint

Знакомство с основными командами, принципами построения и создания презентаций. Создание курсового проекта на заданную тему

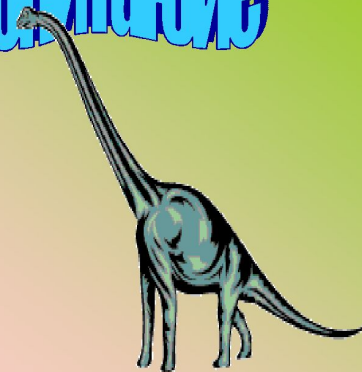
Соревнования по футболу
Соревнования по футболу

Лесной спорт



Кулинарная
книга

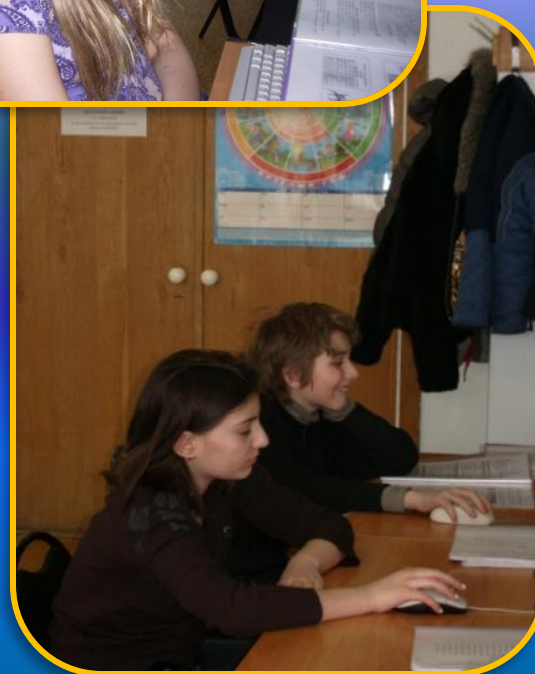
Млекопитающие



Компьютер и дети

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить и мощным техническим средством обучения и играть роль незаменимого помощника в воспитании и общем психическом развитии дошкольников.

Психологи отмечают: чем раньше ребенок познакомится с ЭВМ, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, так как у ребенка практически нет страха перед техникой.



Семь правил при работе за компьютером

1. При слабом зрении садиться за компьютер можно только в очках.
2. Соблюдать расстояние от глаз до экрана (50-70 см).
3. Делать перерывы в работе и гимнастику для глаз через каждые 15-25 минут работы перед монитором.



4. Соблюдать правильную рабочую позу.
5. Не работать на компьютере в темноте.
6. Следить за содержательной стороной игр и программ.
7. После занятий умыться прохладной водой.

Рекомендации

- 1. Прежде всего, выбирайте жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностями ребёнка: одним детям лучше подходят спокойные, размеренные игры, другим – активные, динамические.**
- 2. Разрешайте дольше играть в игры с исследовательским содержанием, чем с развлекательным. Если ребёнок проявляет инициативу, пытается разрешить возникшую проблему, анализирует сложившуюся ситуацию и делает из неё выводы – такая игра, несомненно, содержит элементы исследования.**

- 1. Продолжительность игры выбирайте в соответствии с возрастом ребёнка и характером игры. Ритм и продолжительность игры должны быть сбалансированы: если ритм игры напряжён, то игра не должна быть продолжительной.**
- 2. Не прерывайте игру ребёнка до завершения эпизода – малыш должен покинуть компьютер с сознанием успешно выполненного дела.**



**Я знаю, в компьютере каждом
живёт**

**Живой, настоящий компьютерный
кот.**

**Мурлычет, фырчит и когтями
скребёт,**

Мы это отчётливо слышим.

**Не знает покоя компьютерный
кот,**

**Пытаясь добратся все дни
напропёт**