

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:

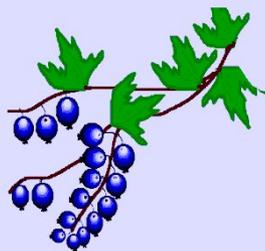
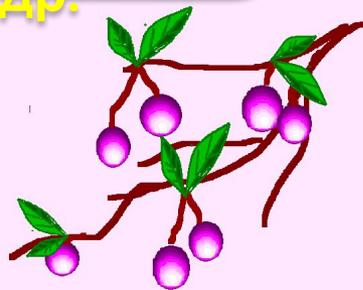
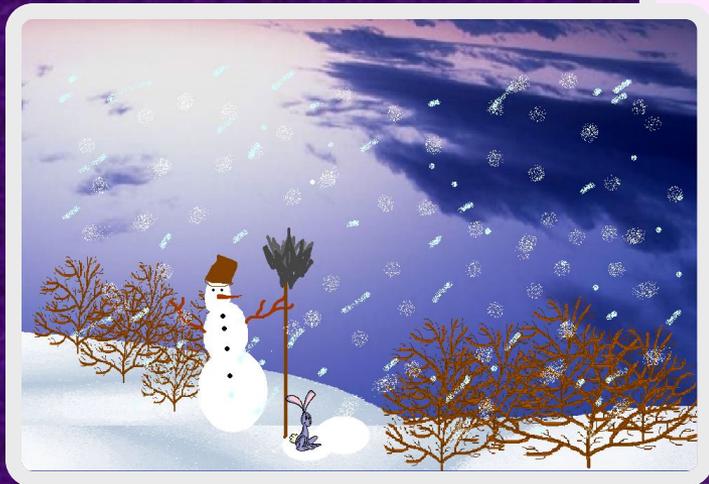
1. Среда Windows,
2. Графический редактор Paint,
3. Текстовый редактор MS Word,
4. Презентации в MS PowerPoint,
5. Internet и электронная почта,
6. Машинопись на компьютере
7. Основы работы в



Преподаватель курса -
Грушевая
Галина
Николаевна

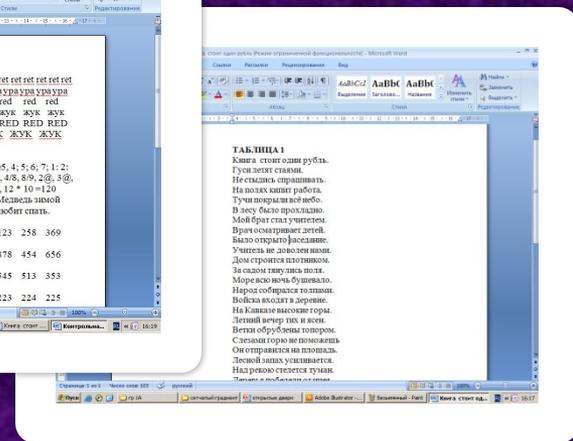
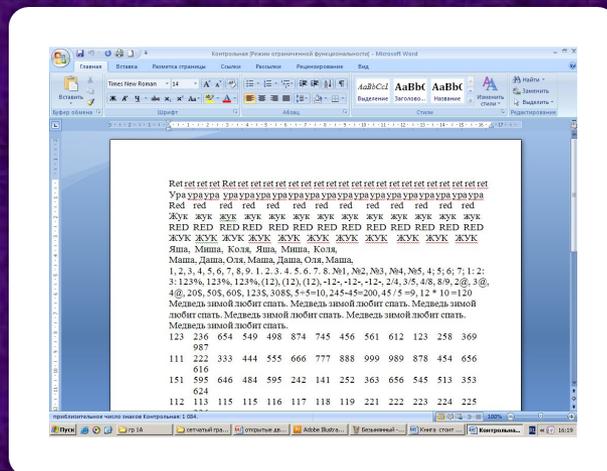
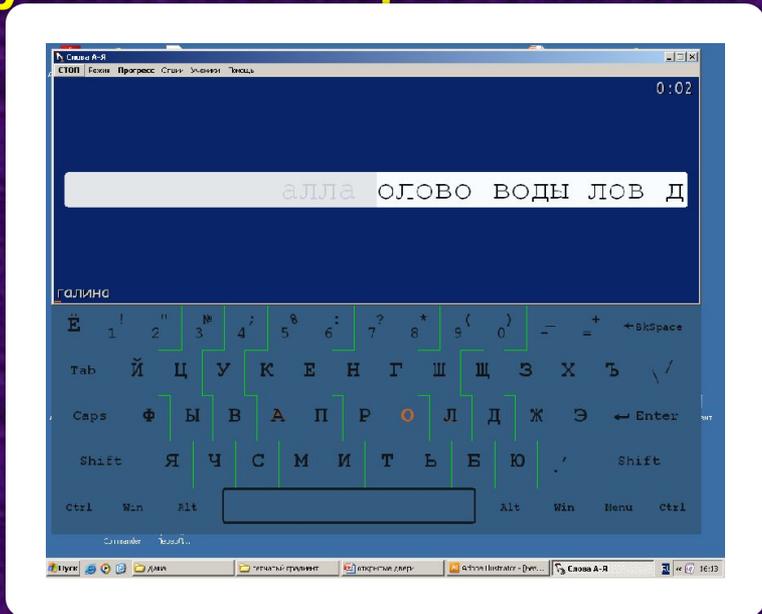
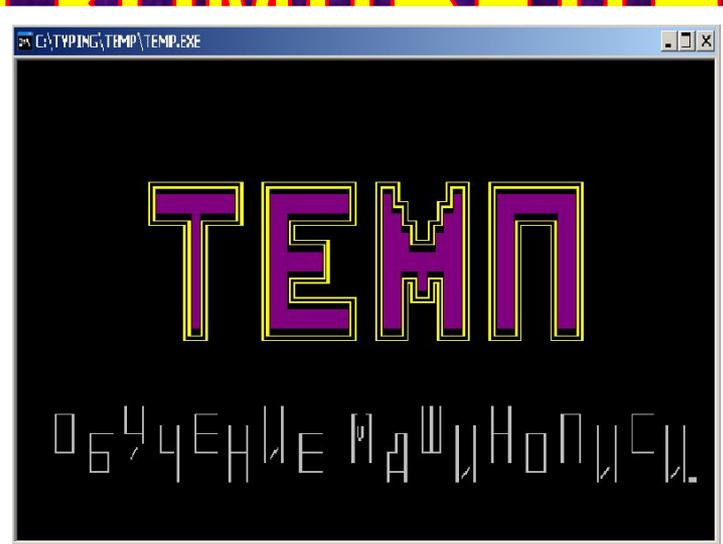
Графический редактор PAINT

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 новом редакторе.



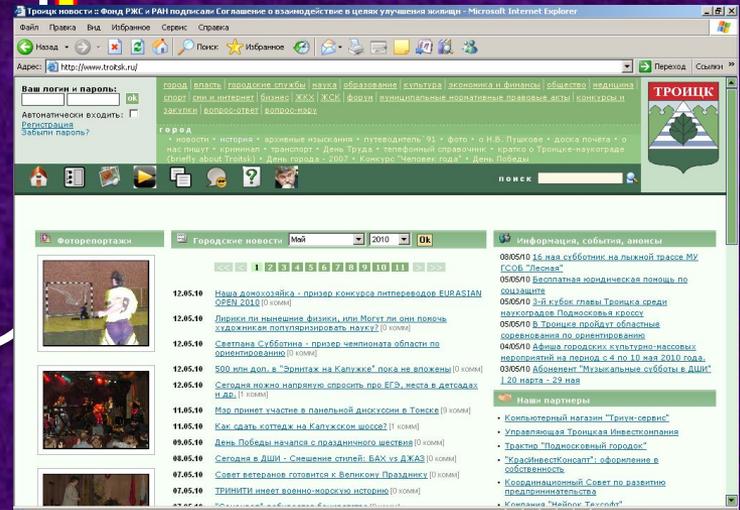
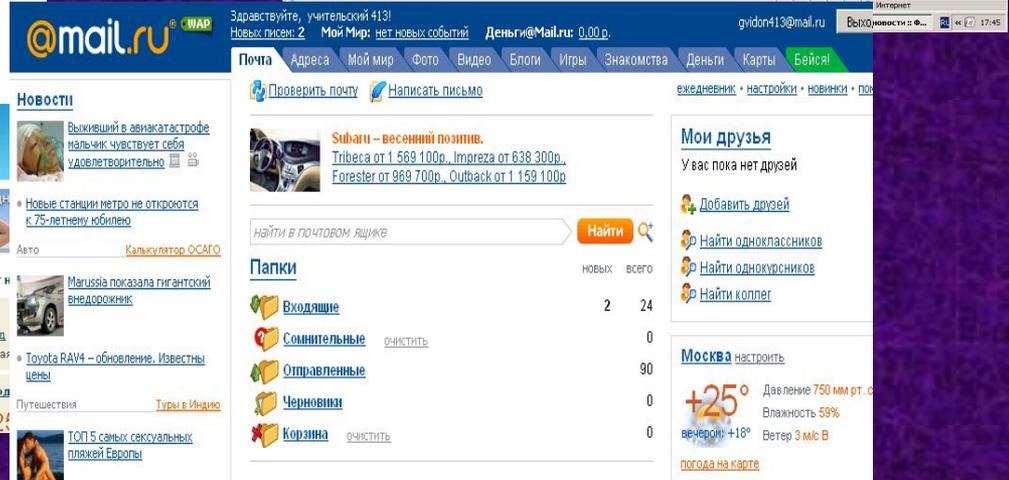
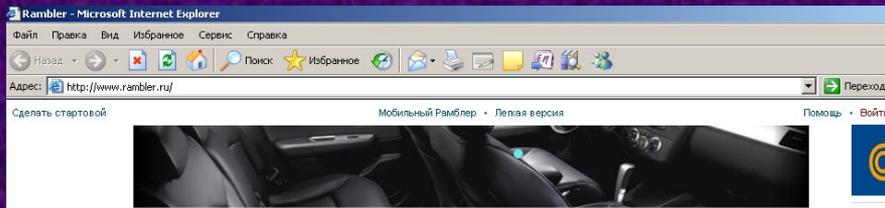
A colorful table titled 'Соревнование по футболу' (Football Competition). The table shows a tournament bracket with teams like 'Санитары леса' (Forest Sanitarians) and 'Золотое руно' (Golden Wool). The table is decorated with colorful patterns and a snowman illustration.

| Соревнование по футболу | | | |
|-------------------------|----------------|------|----------------|
| Группа А | | | |
| Команда | | Игра | |
| 01.01.06 | Санитары леса | 2:0 | Санитары леса |
| 02.01.06 | Золотое руно | 1:1 | Крепкий орешек |
| 03.01.06 | Санитары леса | 2:1 | Золотое руно |
| 04.01.06 | Санитары леса | 0:0 | Санитары леса |
| 05.01.06 | Крепкий орешек | 0:0 | Крепкий орешек |
| 06.01.06 | Крепкий орешек | 1:1 | Санитары леса |

| Турнирная таблица по группе А | | | |
|-------------------------------|------|------|------|
| Команда | Игра | Игра | Игра |
| Санитары леса | 2:0 | 2:0 | 3:0 |
| Золотое руно | 1:1 | 2:1 | 2:1 |
| Крепкий орешек | 1:1 | 3:2 | 3:4 |
| Санитары леса | 2:0 | 2:1 | 3:0 |
| Золотое руно | 1:1 | 2:1 | 2:1 |
| Крепкий орешек | 1:1 | 3:2 | 3:4 |
| Санитары леса | 2:0 | 2:0 | 3:0 |
| Золотое руно | 1:1 | 2:1 | 2:1 |
| Крепкий орешек | 1:1 | 3:2 | 3:4 |

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.



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**