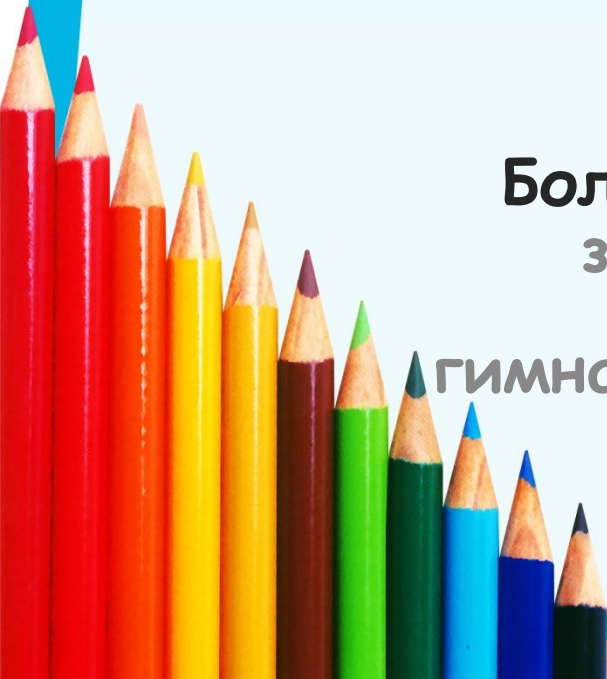




МОУ гимназия № 76

Информационная грамотность в начальной школе

Большакова Мария Николаевна
заместитель директора по
информатизации
гимназии № 76 города Челябинска

Челябинск 2011 год





*Прогресс - не вопрос
скорости, а вопрос
направления*



Разминка



Информационная грамотность в стандартах второго поколения

<http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=531>

Информационная грамотность - совокупность умений работать с информацией.

На пути к общественному договору!

Федеральный Государственный Образовательный **СТАНДАРТ**

Найти Расширенный поиск

Начальная

Базовые документы | Основная | Старшая | Повышение квалификации | Введение ФГОС

Апробация | Доп. материалы | Нормативная база | Обсуждение | Глоссарий | Контакты

ФГОС: Начальное общее образование

Материалы, обеспечивающие реализацию основной образовательной программы

Материалы, обеспечивающие реализацию требований к результатам освоения основной образовательной программы

Рекомендации по организации введения ФГОС

ПРИМЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

- Пояснительная записка в формате .pdf [124Кб]
- Примерная программа по русскому языку в формате .pdf [182Кб]
- Тематическое планирование по русскому языку в формате .pdf [536Кб]
- Примерная программа по литературному чтению в формате .pdf [700Кб]
- Примерная программа по математике в формате .pdf [476Кб]
- Примерная программа по окружающему миру в формате .pdf [815Кб]
- Примерная программа по технологии в формате .pdf [550Кб]
- Информационная грамотность в начальной школе в формате .pdf [667Кб]
- Примерная программа по изобразительному искусству в формате .pdf [695Кб]
- Примерная программа по музыке в формате .pdf [665Кб]
- Примерная программа по физической культуре в формате .pdf [514Кб]
- Примерная программа по иностранному языку в формате .pdf [514Кб]
- Тематическое планирование по немецкому языку в формате .pdf [752Кб]
- Формирование культуры безопасности жизнедеятельности учащихся в начальной школе в формате .pdf [105Кб]
- Требования к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержанием учебных предметов в формате .pdf [42Кб]
- Требования к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержанием учебных предметов (таблица) в формате .pdf [524Кб]

Новости

11.03.2011
Доработка стандарта

16.02.2011
Доработанный проект стандарта старшей школы (10-11 кл.)

Публикации

Презентация доработанного проекта федерального государственного образовательного стандарта для старшей школы (10-11 кл.)

Новый образовательный скандал

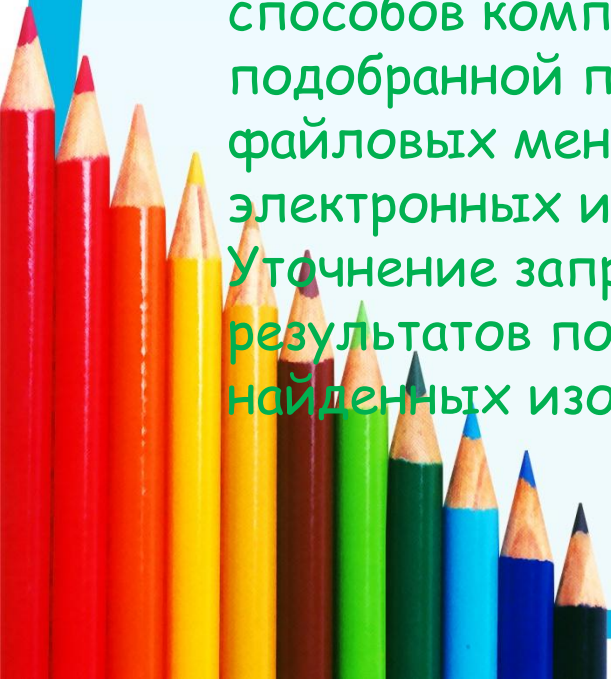
Форумы

Евгений
Толковый проект!

Наталья
будущая мать
Мнение молодежи, еще не забывшей свою школу и думающей про школу своих будущих детей

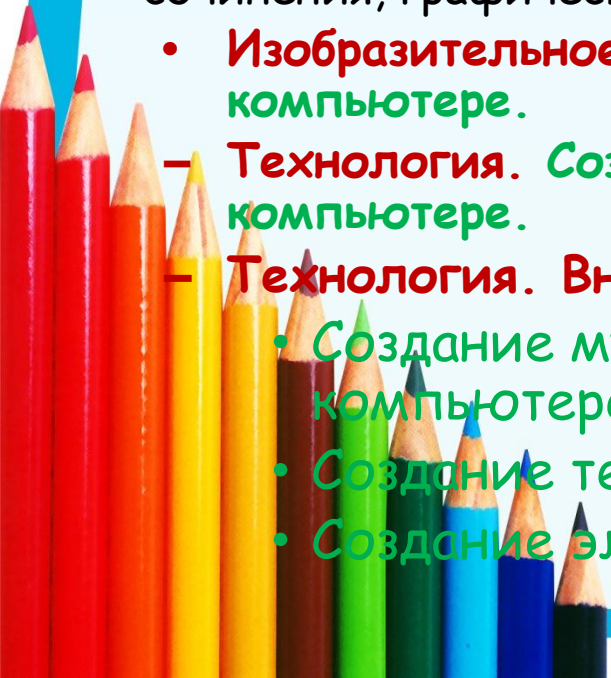
Выпускник начальной школы должен уметь

- Оценивать потребность в дополнительной информации;
- Определять возможные источники информации и способы ее поиска;
- Осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, библиотеках, Интернете; получать информацию из наблюдений, при общении;
 - **Технология. Внеурочная деятельность.** Применение разных способов компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, специальных поисковых систем. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.



Выпускник начальной школы должен уметь

- Анализировать полученные сведения, выделяя признаки и их значения, определяя целое и части, применяя свертывание информации и представление ее в наглядном виде (таблицы, съемы, диаграммы);
- Организовывать информацию тематически, упорядочивать по алфавиту, по числовым значениям;
- Нарращивать свои собственные знания, сравнивая, обобщая и систематизируя полученную информацию и имеющиеся знания, обновляя представления о причинно-следственных связях;
- Создавать свои информационные объекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
 - **Изобразительное искусство.** Создание графических изображений на компьютере.
 - **Технология.** Создание текстов и печатных публикаций на компьютере.
 - **Технология.** Внеурочная деятельность.
 - Создание мультфильмов и живых картинок на компьютере.
 - Создание текстов и печатных публикаций на компьютере.
 - Создание электронных публикаций.



Выпускник начальной школы должен уметь

- Использовать информацию для построения умозаключений;
- Использовать информацию для принятия решений;
- При работе с информацией применять средства информационных и коммуникационных технологий.

– **Технология.**

- Выполнение правил поведения в компьютерном классе. Знакомство с основными устройствами компьютера, компьютерными программами, рабочим столом. Работа с компьютерной мышью и клавиатурой. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. Выполнение операций с файлами и папками (каталогами).
- Создание рисунков на компьютере.
- Создание текстов и печатных публикаций на компьютере.

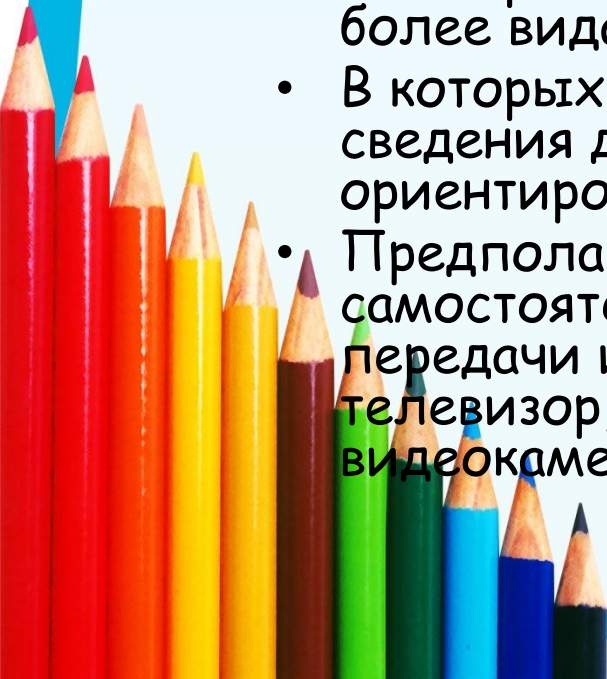
– **Технология. Внеурочная деятельность.**

- Создание рисунков на компьютере. Создание мультфильмов и живых картинок на компьютере. Создание текстов и печатных публикаций на компьютере.
- Создание электронных публикаций. Применение гиперссылок в публикациях. Использование звука, видео и анимации в электронных публикациях. Подготовка презентаций.



Виды заданий

- С неполными исходными данными;
- Требующих поиска дополнительных сведений;
- В которых ученик должен делать самостоятельные выводы на основе сообщаемых сведений;
- В которых ученик должен выполнять реферирование или конспектирование каких-либо источников информации;
- В которых ученик имеет дело с двумя или более способами организации информации;
- В которых требуется представить сведения в двух или более видах;
- В которых ученик должен представить одни и те же сведения двумя или более способами, ориентированными на разную аудиторию;
- Предполагающих выполнение каких-либо самостоятельных действий с техникой для приема, передачи или обработки информации: телефон, радио, телевизор, магнитофон, диктофон, фотоаппарат, видеокамера, копировальный аппарат, компьютер.





Компетентный подход в обучении





Отличия традиционного и компетентностного подходов в образовании

Традиционный

Главная идея: знания приводят к личностному успеху.

Решение проблем рассматривается как способ закрепления знаний.

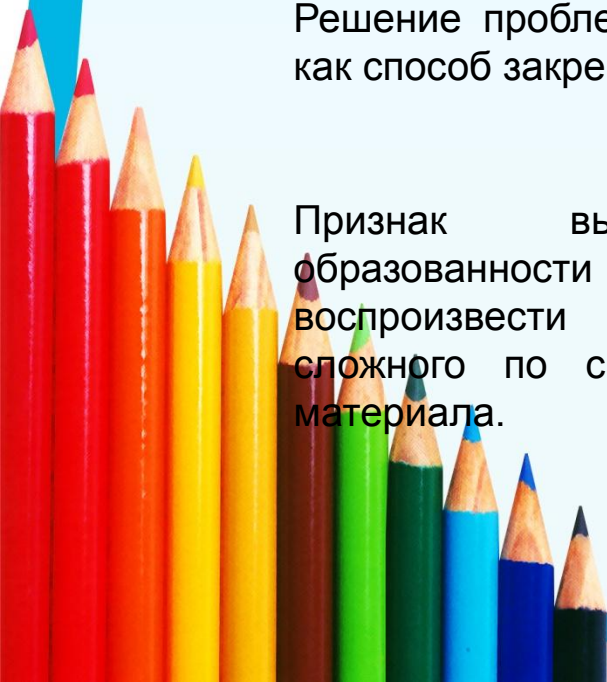
Признак высокого уровня образованности – способность воспроизвести большой объём сложного по своему содержанию материала.

Компетентностный

Главная идея: к личностному успеху приводит опыт самостоятельного решения проблем.

Решение проблем – смысл образовательной деятельности.

Уровень образованности человека тем выше, чем шире сфера деятельности и выше степень неопределённости ситуаций, в которых он способен действовать самостоятельно.



Иерархия образовательных компетентностей

Ключевые

(реализуемые на общем для всех предметов содержании)



Общепредметные

(реализуемые на содержании, образовательной области)



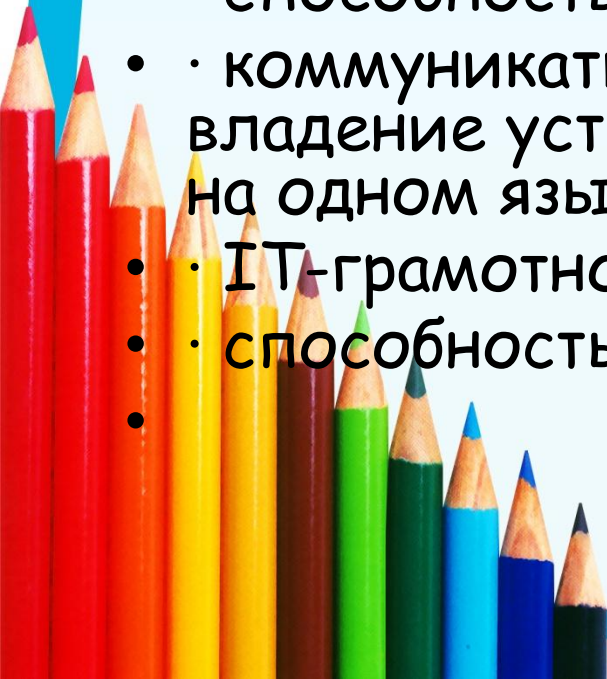
Предметные

(формируемые в рамках отдельных предметов)



Ключевые компетентности

- В Совете Европы был принят список ключевых компетентностей, которыми должны владеть молодые европейцы. Он состоит из пяти разделов:
 - политическая и социальная компетентность;
 - способность к жизни в поликультурном мире;
 - коммуникативная культура (в том числе владение устной и письменной речью более чем на одном языке);
 - ИТ-грамотность;
 - способность учиться всю жизнь.



Классификация ключевых компетентностей

- **Информационная**

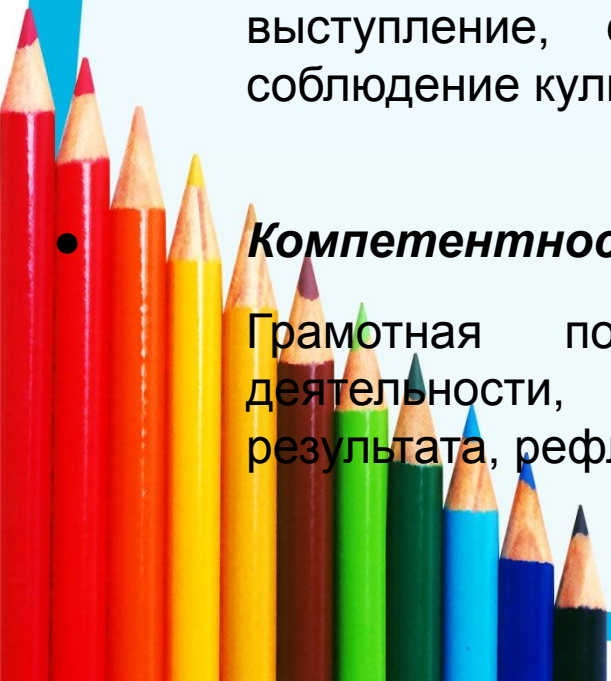
Доступ к информации, поиск информации, обработка, сопоставление информации, представленной в разных форматах, в том числе противоречивой...

- **Коммуникационная**

Создание письменного продукта заданного жанра, устное выступление, соблюдение норм письменной и устной речи, соблюдение культуры общения, способность работать в команде...

- **Компетентность разрешения проблем**

Грамотная постановка задачи, планирование собственной деятельности, умение точно выполнять инструкцию, оценка результата, рефлексия собственного продвижения...



Компетентно-ориентированные задания



Пример КОЗ

- Ты помогаешь своему товарищу подготовиться к самостоятельной работе по теме «Порядок действий». Используя алгоритм

1. ()

2. • или :

3. + или -

- Запиши по порядку букву соответствующего арифметического действия для решения выражения:

- $90 - (32 : 8) \cdot 9$

- А. Деление
- Б. Сложение
- В. Умножение
- Г. Вычитание

- **Бланк** для заполнения ответов:

- 1
- 2
- 3

- **Инструмент проверки:** ключ

- 1. А 2. В 3. Г

- За каждый правильный ответ по 1 баллу.

- Максимальный балл - 3 балла.

Предмет: Математика

Класс: 2

Тема: «Порядок действий»

Ключевая компетентность: самоорганизационная.

Аспект: целеполагание и планирование деятельности.

[Еще один пример...](#)

Методическая лаборатория

<http://cerm.ru/>



CERM.ru

Центр Развития Молодежи

Автономная некоммерческая организация

Главная

О нас
Партнёры

▷ [Эрудит-марафон учащихся](#)

▷ [Зубрёнок](#)

▷ [Колосок](#)

▷ [СиМоРа](#)

▷ [Выездные Семинары](#)

▷ [Методическая
Лаборатория](#)

▷ [КОНФЕРЕНЦИЯ
ЛИДЕРОВ ОБРАЗОВАНИЯ](#)

▷ [Отчёты](#)

▷ [Гостевая книга](#)

[Главная страница](#) ▷ [Главная](#)



Главная

Коротко о нас

В современном образовании существует ряд проблем. Одна из них в том, что успех в школе не всегда означает успех в жизни. Очень часто происходит наоборот. Почему? Может быть, мы не учим детей чему-то очень важному? Среди предлагаемых путей решения данной проблемы - компетентностный подход. Компетентностный подход в образовании сегодня - это ответ на вопросы, как решать практические задачи в условиях реального мира, как стать успешным, как строить собственную траекторию жизни. Данная тема широко обсуждается в последние 10 лет. Компетентностный подход присутствует в федеральном государственном образовательном Стандарте второго поколения. Время дискуссий прошло. Пора от теории переходить к практике.

Презентация проекта ЭМУ



[Загрузить](#)

Приглашаем к сотрудничеству в творчестве!

Текущие Новости:

Личный Кабинет

Логин:

Пароль:

[Напомнить пароль](#)

[Вход](#)

Регистрация

[Регистрация](#)

Интернет-магазин

[Перейти](#)

Конкурс рисунков

Объявлены победители
конкурса!

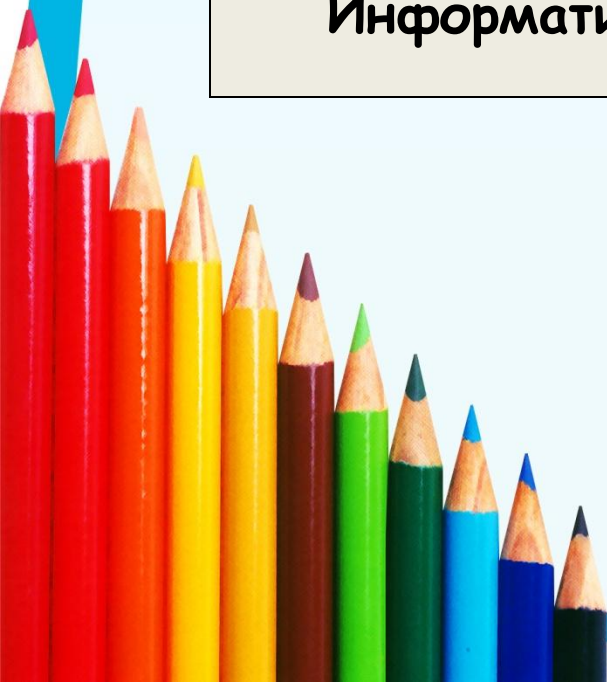
[Второй класс](#)

ИКТ в начальной школе

Информатика

Информационные
технологии

Проектная
деятельность





Федеральный
Государственный
Образовательный

СТАНДАРТ

Факультативы и кружки



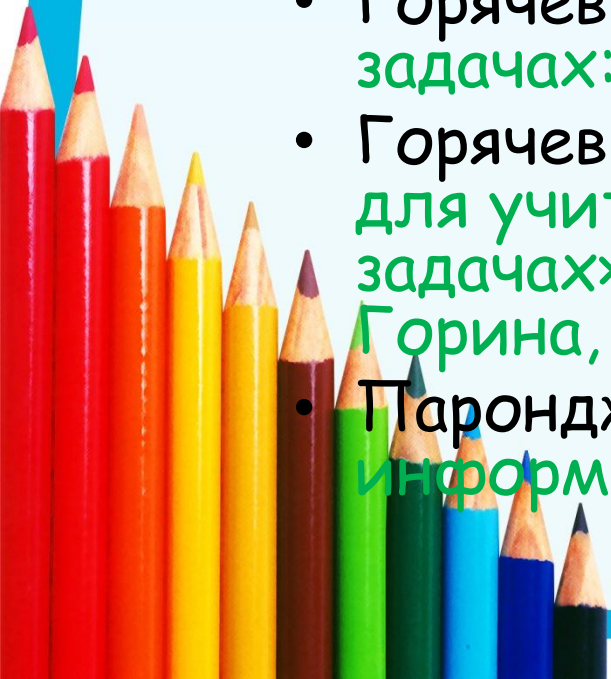
Математика.

Факультатив «Информатика: логика и алгоритмы»

- **Атрибутирование.** Выделение признаков предметов. Поиск закономерностей. Разбиение на группы. Определение общих признаков...
- **Классификация.** Поиск лишнего предмета в группе. Выделение групп однородных предметов. Построение одно- и двухуровневых схем родовидовых отношений. Поиск общего у всех предметов из одного класса....
- **Выявление состава и структуры.** Определение составных частей предметов. Построение одно- двухуровневой схемы состава...
- **Высказывания. Логическая операция. Логический вывод.** Приведение примеров высказываний, определение истинных и ложных высказываний. Построение отрицаний высказываний. Отношения между группами объектов...
- **Алгоритмы.** Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий. Выполнение алгоритмов с ветвлениями, повторениями, параметрами, обратных заданному...

Примерный перечень рекомендуемой литературы

- Гетманова А.Д. Задачник по занимательной логике для школьников
- Гетманова А.Д. Занимательная логика для школьников.
- Гин С.И. Мир логики.
- Горячев А.В. Информатика в играх и задачах: для 1-4 классов
- Горячев А.В. Методические рекомендации для учителя к курсу «Информатика в играх и задачах»: для 1-4 классов / А.В Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова и др.
- Паронджанов В.Д. Занимательная информатика.



Факультатив

«Информационные технологии»

- **Знакомство с компьютером.** Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.
- **Файлы и папки (каталоги).** Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками: создание папок, копирование файлов и папок, перемещение файлов и папок, удаление файлов и папок. Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).
- **Создание рисунков.** Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.
- **Создание мультфильмов и живых картинок.** Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Факультатив

«Информационные технологии»

- **Создание проектов домов и квартир.** Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.
- **Создание компьютерных игр.** Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фона, карты или поля, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции.
- **Создание текстов.** Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажеры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод букв латинского алфавита, сохранение нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.

«Информационные технологии»

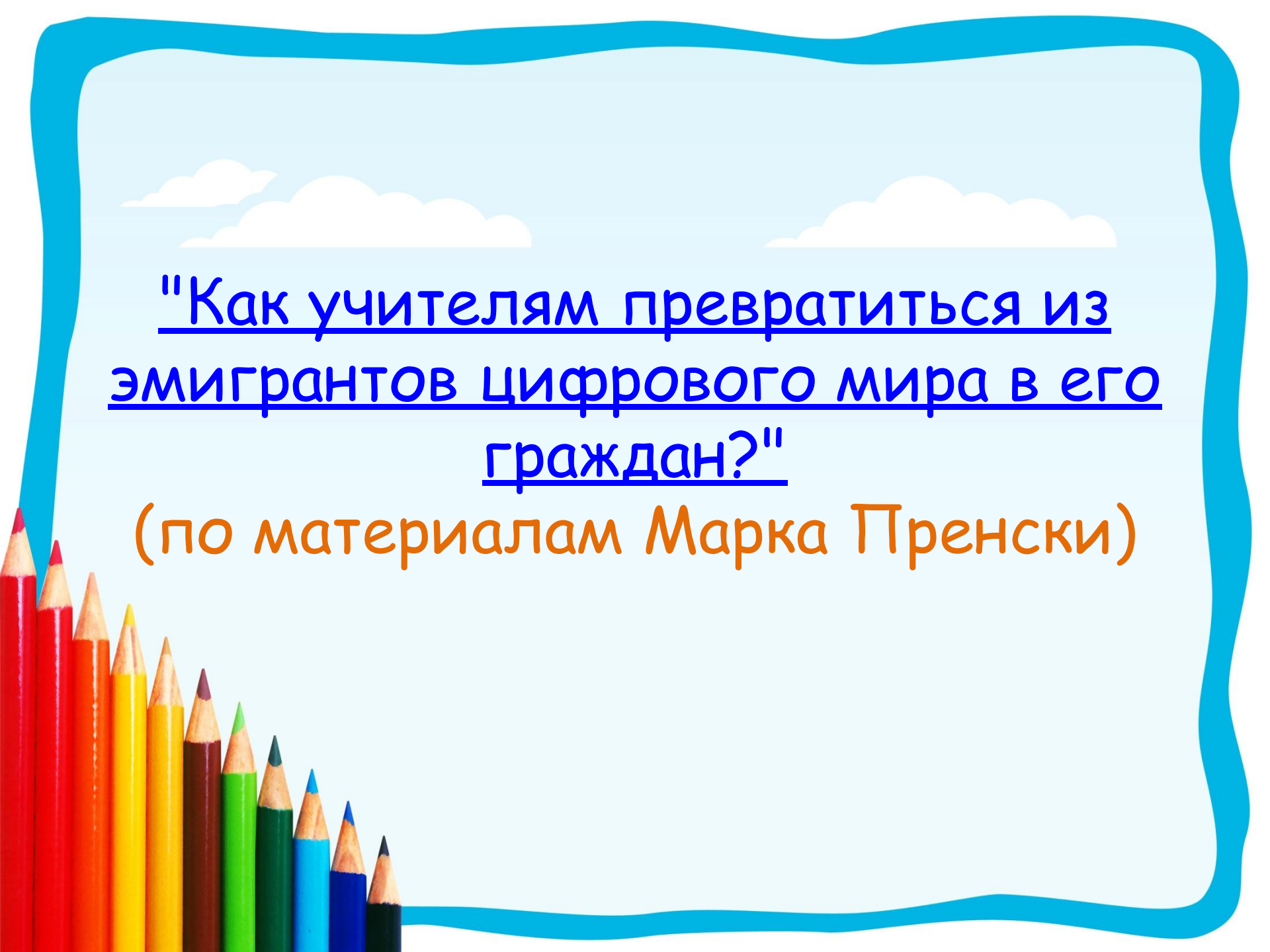
- **Создание печатных публикаций.** Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.
- **Создание электронных публикаций.** Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы Интернета. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.
- **Поиск информации.** Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной информации по теме, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в Интернете. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

Примерный перечень рекомендуемой литературы

- Горячев А.В. Графический редактор «TuxPaint»: справочник-практикум
- Горячев А.В. Дизайнер интерьеров FloorPlan 3D: справочник-практикум
- Горячев А.В. Конструктор игр: справочник-практикум
- Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти-Тюльти»: справочник-практикум
- Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов
- Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых
- Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель
- Фролов М.И. Учимся работать на компьютере: самоучитель
- Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель

Разминка





"Как учителям превратиться из
эмигрантов цифрового мира в его
граждан?"

(по материалам Марка Тренски)

Компьютерное сопровождение учебных предметов

- ✓ Презентации к урокам
- ✓ Тесты и тренажёры
- ✓ Интерактивные задания в программе Notebook
- ✓ ЦОРы по предметам



Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов

<http://school-collection.edu.ru/>

ЕДИНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

ЦИФРОВЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ

О ПРОЕКТЕ

КАТАЛОГ

КОЛЛЕКЦИИ

ИНСТРУМЕНТЫ

ЭЛЕКТРОННЫЕ ИЗДАНИЯ

РЕГИОНАЛЬНЫЕ
КОЛЛЕКЦИИ

НОВОСТИ

Введите поисковый запрос

Например:

[опыты углероды](#)

Найти

[Расширенный поиск](#)

технология 

Искать в текущем разделе

Каталог для ученика

Каталог для учителя

КЛАСС

ПРЕДМЕТ

УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

- 1 класс
- 2 класс
- 3 класс
- 4 класс
- 5 класс
- 6 класс
- 7 класс
- 8 класс
- 9 класс
- 10 класс
- 11 класс

- Русский язык
- Литература
- Иностранный язык
 - Английский язык
 - Испанский язык
 - Немецкий язык
 - Французский язык
- Математика
 - Алгебра
 - Геометрия
- Информатика и ИКТ
- Естествознание
 - Природоведение
 - География
 - Биология
 - Физика
 - Химия
- Искусство
 - Музыка
 - Изобразительное искусство
- Мировая художественная культура
- Технология
- Основы безопасности

Наборы цифровых ресурсов к учебникам

- «Информатика в играх и задачах», 1 класс, Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. и др.
- «Информатика в играх и задачах», 2 класс, Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. и др.
- «Информатика в играх и задачах», 3 класс, Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. и др.
- «Информатика в играх и задачах», 4 класс, Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. и др.
- «Информатика», 2 класс, Матвеева Н.В.

Инновационные учебные материалы

- «Информатика (1-4 классы)»
- «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы»
- Система виртуальных лабораторий по информатике «Задачник 2-6»

Коллекции

- Памятники науки и техники в собрании Политехнического музея

Разминка



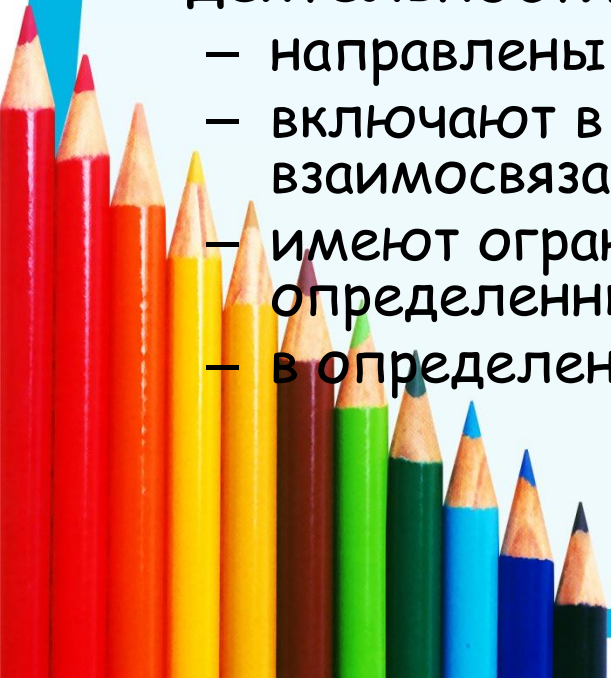


Проектные технологии



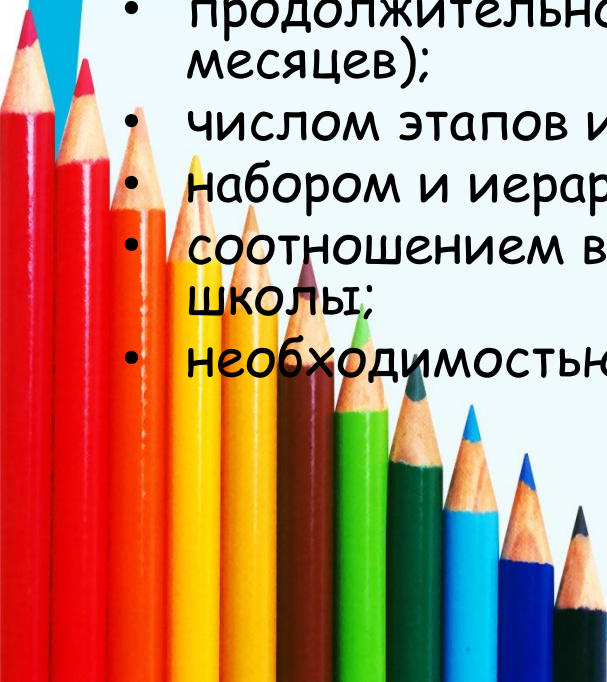
Основные понятия

- **Проект** - комплекс взаимосвязанных действий, предпринимаемых для достижения определенной цели в течение заданного периода в рамках имеющихся возможностей.
- **Проектная деятельность** - разные виды деятельности, имеющие ряд общих признаков:
 - направлены на достижение конкретных целей;
 - включают в себя координированное выполнение взаимосвязанных действий;
 - имеют ограниченную протяженность во времени, с определенным началом и концом;
 - в определенной степени неповторимы и уникальны.



Проекты отличаются друг от друга

- результатом:
 - поделки (игрушки, книги, рисунки, открытки, костюмы, макеты, модели и т. д.);
 - мероприятия (спектакли, концерты, викторины, КВН, показы мод и т. д.);
- числом детей:
 - индивидуальная деятельность;
 - работа в малых группах;
 - коллективная деятельность;
- продолжительностью (от нескольких часов до нескольких месяцев);
- числом этапов и наличием промежуточных результатов;
- набором и иерархией ролей;
- соотношением времени выполнения действий в школе и вне школы;
- необходимостью привлечения взрослых.



Примеры проектов

- Баба-яга
- Золушка
- Собаки
- Природа в доме
- Виртуальная экскурсия
- Динозавры





Дополнительное образование

Игровые технологии

Пилотный курс «Азбука Роботландии»

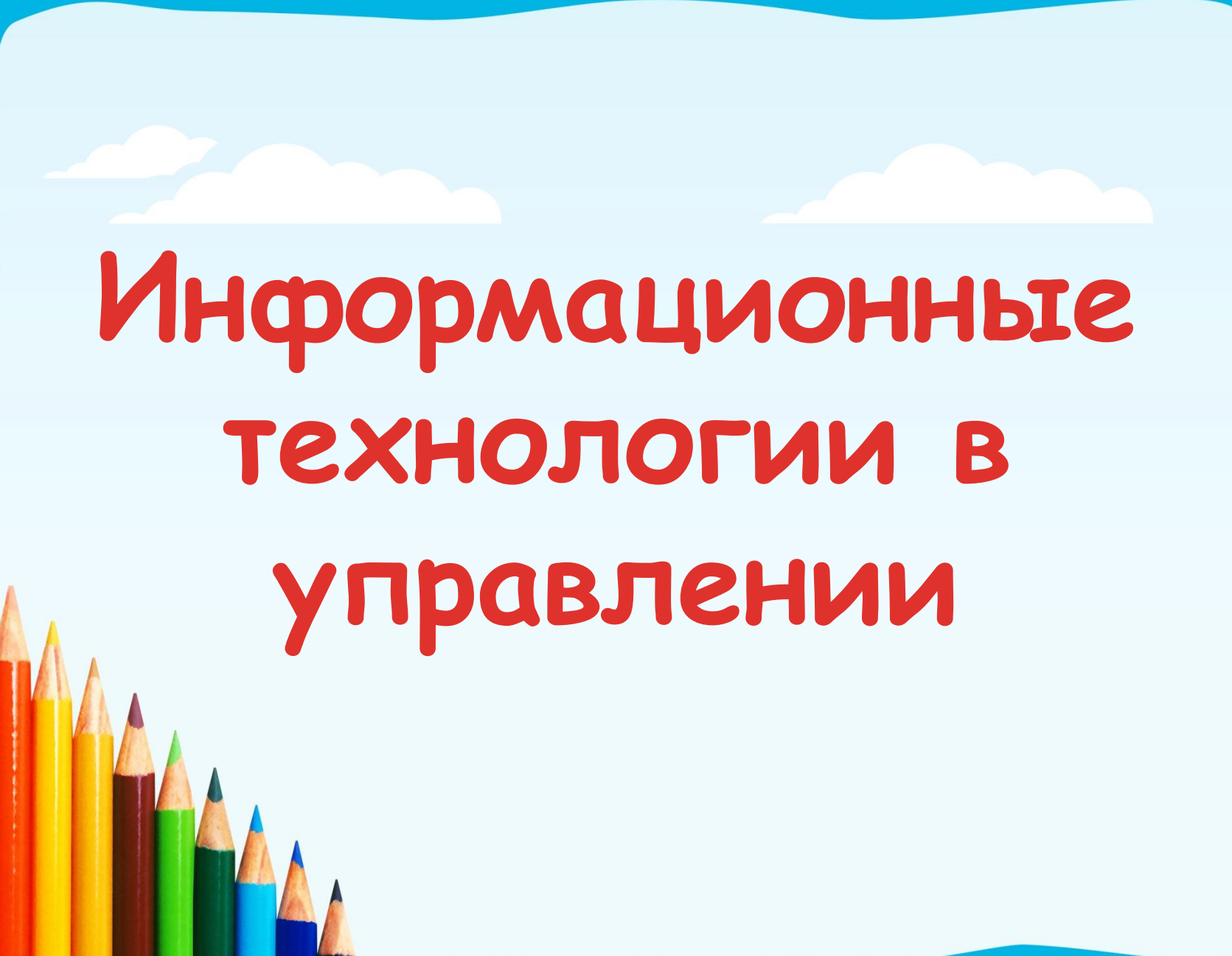
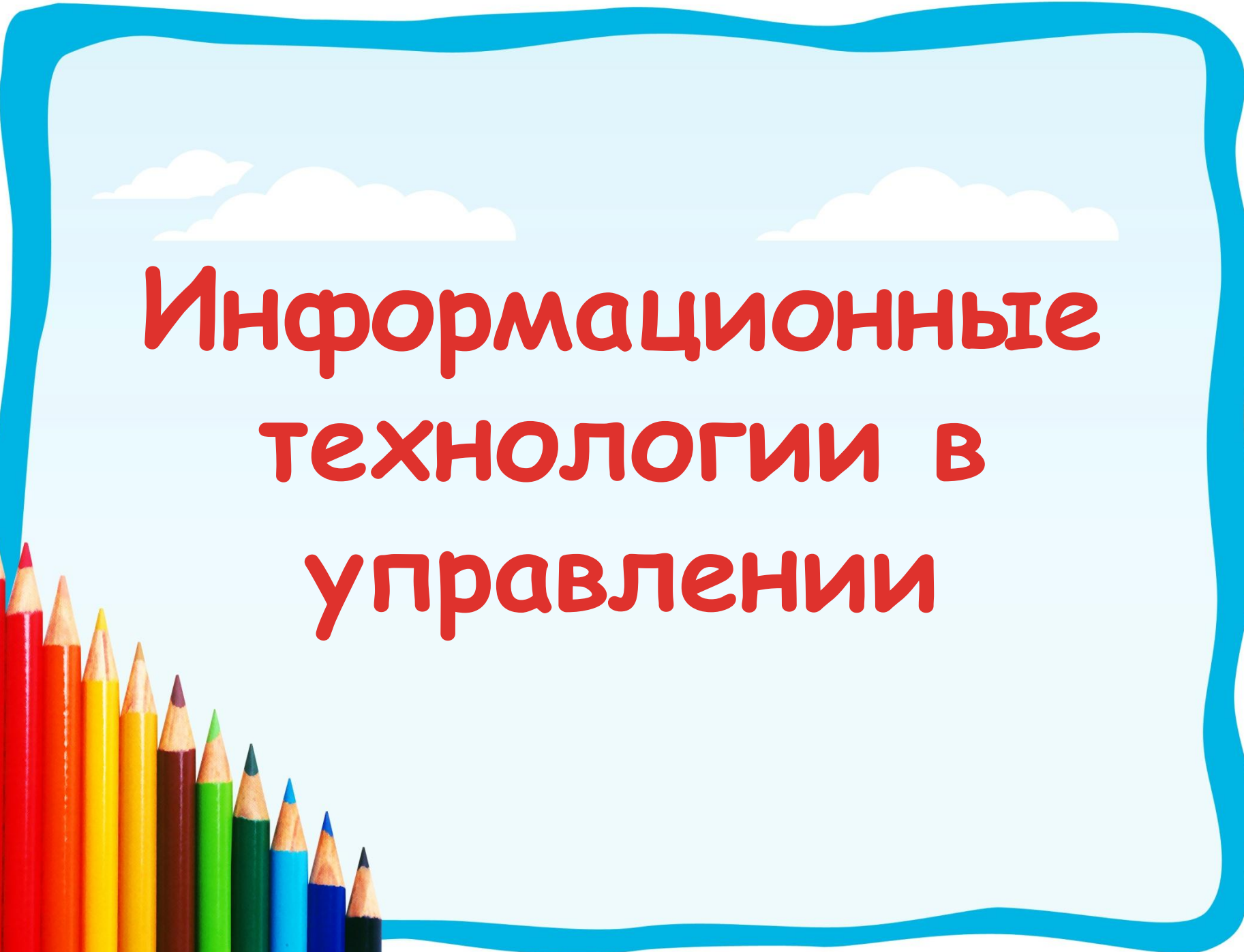
негосударственное образовательное учреждение
роботландия ✨

<http://botik.ru>



Лагерь ИКТ

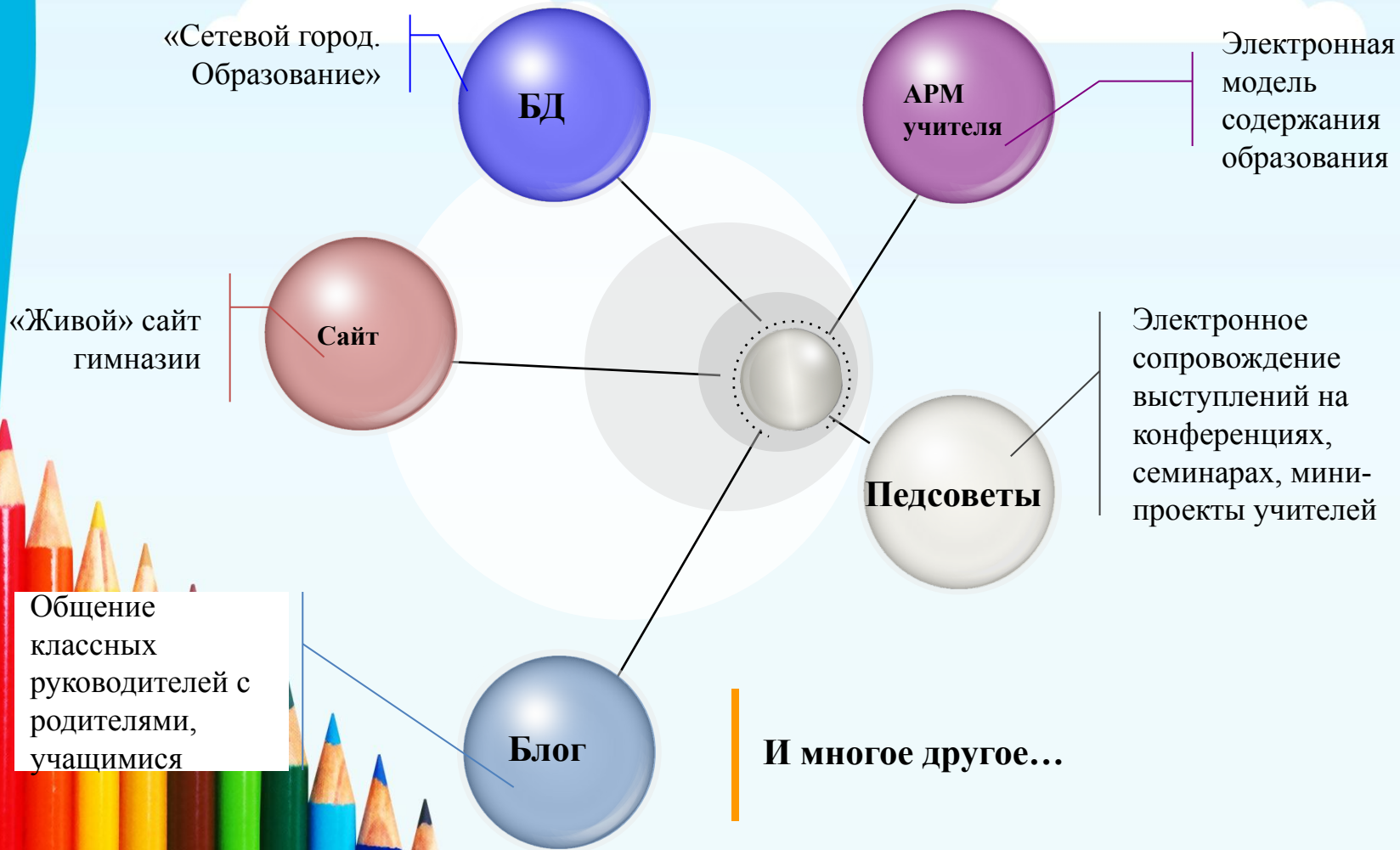




Информационные технологии в управлении



Информационные технологии в управлении



*Ты никогда не будешь
знать достаточно, если
не будешь знать больше,
чем достаточно.*

Уильям Блейк



МОУ Гимназия №76

- Адрес: Челябинск, ул. Барбюса 140Б
- E-Mail: gym76@inbox.ru
- Сайт: 74-gim76.edusite.ru
- Телефон: 257-18-12





Всем удачи!



СПАСИБО!