

**Рассмотрено и принято**  
Педагогическим Советом ЦДЮТТ  
Московского района Санкт-Петербурга

**Утверждаю**  
Директор ЦДЮТТ  
Московского района Санкт-Петербурга

Протокол педсовета ЦДЮТТ  
№ 1 от 31.08.2016 г.



Е.А. Исаева

« 01 » 09 2016 г.

Приказ № 26 от 01.09.2016

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
**«Компьютер для младших школьников»**

Возраст обучающихся 7 – 10 лет

Срок реализации 1 год

Авторы-составители, педагоги  
дополнительного образования:

Соколова Ирина Викторовна,

Щеглова Екатерина Борисовна

Санкт-Петербург

2016

## Содержание

1. Пояснительная записка
2. Календарный учебный график
3. Учебный план и содержание программы
4. Методическое и материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы
5. Материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы
6. Список литературы
7. Оценочные и методические материалы

## Пояснительная записка

Традиционно начальная школа отличалась консерватизмом в классическом понимании этого слова. Тем не менее, за последние 10 лет тенденции развития общества как информационного коснулись и системы обучения младших школьников. Процент учебных заведений Санкт-Петербурга, где организованы такие занятия с младшими школьниками, неуклонно растет.

Анализ применения новых информационных технологий в начальной школе показывает, что их использование позволяет:

- привить учащимся начальные навыки работы с компьютером;
- помочь детям в освоении традиционных школьных предметов;
- расширить представление детей об окружающем мире и информационных процессах в природе и обществе;
- развить творческие способности детей, их индивидуальные особенности, стимулировать познавательную деятельность.

Дополнительная общеобразовательная программа **«Компьютер для младших школьников»** предназначена для учащихся **7-10**-летнего возраста.

Курс рассчитан на **72** часа. Продолжительность обучения 1 год, занятия проводятся **1 раз в неделю по 2 часа**.

В зависимости от уровня подготовки обучающихся и скорости освоения программы в группе педагог имеет право перераспределить часы по темам в пределах установленного времени.

Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет, и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным.

Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы. Приобщение к информационной культуре и знакомство с компьютером в столь раннем возрасте под руководством опытного наставника становится **социальным заказом общества**, а, следовательно, родителей, многие из которых не имеют возможности помочь ребенку в овладении компьютером.

**Целью** общеобразовательной программы является реализация интереса младших школьников к современным компьютерным и информационным технологиям.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**.

Обучающие:

- знакомство с основными устройствами компьютера,
- обучение основным правилам взаимодействия с устройствами ввода – клавиатурой, манипулятором «мышь»,
- освоение простейших способов взаимодействия с компьютером,
- изучение текстового и графического редактора,
- знакомство с понятиями информация и алгоритм.
- освоение знаний, составляющих начала представлений об информационной картине мира и информационных процессах,
- овладение умением использовать компьютерную технику, как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни

Развивающие:

- развивать творческие способности,
- расширить представление учащихся об окружающем мире и информационных процессах в природе и обществе.
- развивать интеллектуальные способности, логическое мышление;

— развивать умение преодолевать трудности, настойчивость при изучении сложных понятий, самостоятельно решать проблему, только затем просить помощь,

Воспитательные:

— воспитывать стремление контролировать и оценивать свою работу и ее результат,

— воспитывать уважительное отношение к мнению и работе других ребят, научить излагать свои мысли и выслушивать других,

— воспитывать стремление конструктивно взаимодействовать в коллективе.

В программе находит отражение современная образовательная тенденция - дифференцированный подход в обучении. Важно подчеркнуть, что основным принципом дифференцированного обучения является не постоянное упрощение содержания образования с более «слабыми», а различная дозировка помощи ученикам при неизменном выполнении всей учебной программы, а также использование разноуровневых заданий.

В программе широко применяются занимательные и игровые формы обучения, каждая тема имеет программную поддержку, широко представлены межпредметные связи (русский язык, математика, рисование).

Для достижения развития интеллектуальных способностей и логического мышления применяется комплекс упражнений, в который входит:

— решение задач на поиск закономерностей и совершенствование свойств внимания

— упражнения на совершенствование мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, конкретизация, классификация)

— упражнения на совершенствование способности совершать действия «в уме», формирования внутреннего плана действий

— упражнения на развитие творческого воображения, творческих способностей (оригинальность, создание образов, видение проблемы).

Обязательно в начале года проводится инструктаж и беседа по технике безопасности, т.к. деятельность обучающихся по программе связана с работой в компьютерном классе. Инструктаж проводится по инструкциям, разработанным и утвержденным в ЦДОТТ Московского района.

При проведении занятий используются различные методы и приемы, но предпочтение отдается, учитывая возраст учащихся, занимательной обучающей игре. Игра требует внимания, настойчивости, сообразительности, выдержки, развивает воображение, умение находить правильное решение. Игра требует активной мыслительной деятельности, в ней ребенок должен применить ранее приобретенные навыки и умения. В игровой деятельности учащийся имеет возможность самовыражения, проявления личностных качеств. В игре могут раскрыться новые стороны индивидуальности. Вовлечение учащихся в игру помогает развитию творческих способностей. Игровая форма работы дает возможность активизировать познавательную деятельность. И что самое важное для обучения, игра может дать мотив к усвоению новых знаний. Этот метод позволяет включить учащихся в коллективную деятельность в парах, тройках и т.д.

В играх с использованием компьютера учащиеся наглядно видят результаты своей работы. Следствием является повышение интереса к обучению. В качестве варианта компьютерной версии обучающих игр используется компьютерные программы «Роботландия» и «FANTAZY», представляющие собой набор различных игровых и развивающих программ, которые в занимательной форме предлагают решить ту или иную задачу, головоломку и т.п. Для освоения клавиатуры и работы с мышью также применяются компьютерная программа «Babytype», воспринимаемая детьми как игра.

Игры со словом применяются, например, при изучении темы “Устройство компьютера” применяется игра типа “Виселица”, где загадываемые слова – составные части компьютера.

Группы комплектуются из детей одного возраста (8-10 лет), но с разным уровнем подготовленности, и если кто-то не усваивает материал, то педагог ведет с ними индивидуальную работу. Осуществляется различная дозировка помощи ученикам при неизменном выполнении всей учебной программы, а также используются разноуровневые задания.

При изучении темы «Создание и редактирование графических изображений на ПК» учащиеся осваивают возможности графического редактора Paint. Эти занятия – бинарные (компьютер+рисование). Цель каждой из работ – изучение группы команд и операций графического редактора.

Перед выполнением задания, предполагающего использование новой команды графического редактора, проводится объяснение нового материала, обсуждается план выполнения задания. После изучения серии команд, учащиеся выполняют самостоятельные задания для закрепления навыков работы с изученными командами. Применяется и групповая форма работы.

Заключительные уроки по теме графический редактор отводятся на творческую работу, которую учащиеся разрабатывают и выполняют самостоятельно. В творческой работе предполагается использование всех возможностей графического редактора Paint. Примеры заданий для творческих работ «Домик в деревне», «Аквариум». Затем проводятся выставки детских работ. (Выставка «Золотая рыбка»).

При изучении темы «Создание и редактирование текстовых документов на ПК» осваиваются необходимые функции обработки текстов, доступные для освоения младшими школьниками: ввод и редактирование текста, оформление текста. Задания носят практическую направленность. Так, освоив операцию форматирования шрифта, учащиеся выполняют задание – «Наклейка на тетрадь» (вариант – «Визитка»).

При изучении раздела «Введение в алгоритмизацию и элементы логики» проводится праздник «Компьютер, я и моя семья», на котором присутствуют родители учащихся. На нем ребята демонстрируют свои достижения и выполняют задания вместе с родителями.

Одна из основных задач начальной школы — научить ребенка учиться, иначе ему будет очень трудно в средних классах. Необходимо сформировать устойчивый познавательный интерес, умения и навыки мыслительной деятельности, творческую инициативу и самостоятельность в поисках способов решения задач.

Для развития интеллектуальных способностей и логического мышления используются задачи на поиск закономерностей и улучшения внимания (FANTAZY1\_2: «Множества», «Укажи лишнего», «Последовательности»), вводится понятие алгоритм (Задания: составь алгоритм «Слепи снеговика», из геометрических фигур составь существо и нарисуй в графическом редакторе, развивающая игра «Крот», алгоритмические этюды из компьютерной программы «Роботландия»).

### **Формы и методы контроля:**

Учащимися выполняются самостоятельные работы, позволяющие судить о том, как усвоен изученный материал. Иногда проверка осуществляется с помощью компьютерных программ. Текущий контроль проводится в форме опроса в начале занятия с целью проверки усвоения ранее изложенного материала. Итоговым контролем результативности является самостоятельная итоговая работа в конце года.

### **Ожидаемые результаты**

Учащиеся будут знать основные устройства компьютера, основы работы в графическом и текстовом редакторах, владеть понятиями «информация» и «алгоритм», уметь применять знания об информации и информационных процессах, уметь использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни, у них будут развиваться логическое мышление, творческие и коммуникативные способности, они будут уважительно относиться к мнению других ребят, к их работам, будут стремиться конструктивно взаимодействовать в коллективе.

## Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	10.09	31.08	36	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

### Учебный- план

Наименование темы	Кол-во часов			Формы контроля
	Всего	Теория	Практика	
<b>1. Раздел. Устройство ПК</b>	<b>19</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	Тестирование с помощью компьютерных программ. Опрос.
Тема 1.1 Введение	2	1	1	
Тема 1.2 Информация и компьютер	2	1	1	
Тема 1.3 Знакомство с ПК	15	7	8	Выполнение контрольных упражнений, виртуальная выставка детских работ, самооценивание, взаимооценивание
<b>2. Раздел. Прикладное программное обеспечение</b>	<b>42</b>	<b>14</b>	<b>28</b>	
Тема 2.1. Создание и редактирование графических изображений на ПК.	22	8	14	
Тема 2.2. Создание и редактирование текстовых документов на ПК.	20	6	14	Опрос
<b>3. Раздел. Введение в алгоритмизацию и элементы логики</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	
Тема 3.1. Введение в алгоритмизацию и элементы логики	9	2	7	
<b>4. Раздел. Итоговая работа</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Оценка качества итоговой работы
Тема 4.1. Итоговая работа	2	1	1	
<b>Всего</b>	<b>72</b>	<b>26</b>	<b>46</b>	

### Содержание программы

#### Раздел 1. Устройство ПК

Тема 1.1 Введение.

Теория: Обзор курса. Правила поведения в компьютерном классе. Знакомство со своим рабочим местом. Правила техники безопасности.

Практика: Просмотр презентации «О правилах безопасной работы учащихся в компьютерном кабинете».

Тема 1.2 Информация и компьютер

Теория: Информация. Многообразие форм информации: графическая, текстовая, звуковая. Примеры передачи, хранения и обработки информации. Свойства информации. Знакомство с единицами измерения информации.

Практика: игровые задания по теме.

Тема 1.3 Знакомство с ПК

Теория: Знакомство с компьютером. Основные устройства персонального компьютера: дисплей, клавиатура, системный блок, «мышь», принтер. Клавиатура. Поля клавиатуры. Назначение основных клавиш. Клавиши для редактирования. Мышь. Курсор. Управление

курсором. Понятие программы (деловые, учебные, игровые). Простое и сложное меню. Меню как универсальный механизм конечного выбора. История вычислительной техники.  
Практика: Работа с обучающей программой FANTAZY: «Демонстрация». Работа с обучающей программой Роботландия: «Устройство ПК». Простейшие тренажеры работы с клавиатурой и мышью. Работа с программами Роботландия: и FANTAZY: Раскрась-ка, Лабиринт, Кадр. Набор текста с клавиатуры. Редактирование текста. Решение задач с помощью программы «Калькулятор».

## **Раздел 2. Прикладное программное обеспечение**

Тема 2.1 Создание и редактирование графических изображений на ПК.

Теория: Графический редактор Paint. Назначение. Окно программы. Изучение инструментов графического редактора (карандаш, кисть, линия, ластик прямоугольник, эллипс заливка, распылитель). Изучение операций графического редактора и приемов работы (перемещение, копирование, наклон, поворот).

Практика: Выполнение рисунков с использованием различных инструментов и операций.

Тема 2.2 Создание и редактирование текстовых документов на ПК

Теория: Знакомство с текстовым редактором (Блокнот, WordPad, Word). Текстовый редактор Word. Назначение. Окно программы. Основные практические приемы работы в текстовом редакторе (набор, редактирование, форматирование шрифта).

Практика: Выполнение заданий в текстовом редакторе.

## **Раздел 3. Введение в алгоритмизацию и элементы логики**

Тема 3.1. Введение в алгоритмизацию и элементы логики

Теория: Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов. Способы записи алгоритмов.

Линейные алгоритмы. Разветвляющиеся и циклические алгоритмы.

Практика: Составление простейших алгоритмов. FANTAZY: Алгоритмы. Решение логических задач на поиск закономерностей. FANTAZY: третий лишний, множества, логика. Развивающие игры. Работа с программой «Роботландия». FANTAZY: Внимание, игры со словами, логические концовки.

## **Раздел 4. Итоговая работа**

Тема 4.1. Итоговая работа

Теория: Результаты работы за год. Обсуждение выполнения итоговой работы.

Практика: выполнение итоговой работы.

## **Ожидаемые результаты обучения по программе:**

Обучающиеся познакомятся с основными устройствами компьютера.

Они будут **уметь** работать с устройствами ввода-вывода, изучат текстовой и графический редактор, познакомятся с понятиями информация и алгоритм, получат представления об информационной картине мира и информационных процессах, смогут использовать компьютерную технику, как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни.

У них будут **развиваться** творческие способности, расширятся представления об окружающем мире и информационных процессах в природе и обществе. Будут развиваться интеллектуальные способности, логическое мышление; умение преодолевать трудности, настойчивость при изучении сложных понятий.

У учащихся будет **воспитываться** стремление контролировать и оценивать свою работу и ее результат, уважительное отношение к мнению и работе других ребят.

Учащиеся излагать свои мысли и выслушивать других, будут стремиться взаимодействовать с другими ребятами.

**Методическое и материально-техническое обеспечение  
дополнительной общеобразовательной программы**

№	Наименование темы	Формы занятий	Приемы и методы организации уч-восп. проц.	Дидактические материалы	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	<p><b>1. Раздел Устройство ПК</b> <i>Тема 1.1 Введение</i> <i>Тема 1.2 Информация и компьютер</i> <i>Тема 1.3 Знакомство с ПК</i></p>	<p>Инструктаж, беседа, игра, практикум,</p>	<p>Анкетирование, Объяснительно-иллюстративные практические, игровые</p>	<p>Анкета для воспитанников, материалы по ОТ и ТБ, компьютерные обучающие программы, раздаточный материал (схемы устройства ПК)</p>	<p>Кабинет, компьютерное оборудование, программное обеспечение, бумага для принтера формата А4, картридж для струйного принтера Дискеты, диски</p>	<p>Проверка с помощью компьютерных программ</p>
2	<p><b>2. Раздел. Прикладное программное обеспечение.</b> <i>Тема 2.1. Создание и редактирование графических изображений на ПК.</i> <i>Тема 2.2. Создание и редактирование текстовых документов на ПК.</i></p>	<p>Инструктаж, беседа, практикум, бинарное занятие, праздник, выставка</p>	<p>Объяснительно-иллюстративные практические, игровые, групповое выполнение упражнений, творческий поиск.</p>	<p>Раздаточный материал (карточки с графическими и текстовыми заданиями) Задания-заготовки в электронном виде.</p>	<p>Кабинет, компьютерное оборудование, программное обеспечение бумага для принтера формата А4, картридж для струйного принтера Дискеты, диски</p>	<p>Выполнение контрольных упражнений, виртуальная выставка детских работ, самооценивание, взаимооценивание</p>



3	<b>3. Раздел. Введение в алгоритмизацию и элементы логики.</b> <i>Тема 3.1. Введение в алгоритмизацию и элементы логики</i>	Беседа, инструктаж, практикум, игра, праздник.	Объяснительно-иллюстративные практические, игровые.	Компьютерные обучающие программы «Роботландия», «FANTAZY», задания-заготовки в электронном виде.	Кабинет, компьютерное оборудование, программное обеспечение  бумага для принтера формата А4, картридж для струйного принтера  Дискеты, диски	Выполнение контрольных упражнений, самооценивание, взаимооценивание
4	<b>4. Раздел. Итоговая работа.</b> <i>Тема 4.1. Итоговая работа</i>	Беседа, инструктаж, практикум, игра	Объяснительно-иллюстративные, практические	Раздаточный материал (карточки с итоговыми заданиями)	Кабинет, компьютерное оборудование, программное обеспечение  бумага для принтера формата А4, картридж для струйного принтера  Дискеты, диски	Итоговая работа

## **Материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы**

- компьютерный класс с персональными компьютерами не ниже Pentium 4,
- лекционный класс,
- сетевое оборудование,
- выход в Интернет,
- наушники,
- операционная система не ниже Windows XP,
- растровый редактор,
- программный комплекс «Страна Фантазия»,
- обучающая программа «Роботландия»,
- клавиатурный тренажер
- цветной принтер,
- демонстрационный набор внутренних деталей компьютера и внешних устройств.

расходные материалы для одной группы (на весь учебный год):

- бумага для принтера формата А4 (1 пачка по 500 листов);
- картридж для принтера (1 шт.);
- маркеры для доски 2 штуки.

Каждому учащемуся необходимо иметь:

- тетрадь,
- ручка,
- электронный носитель информации (желательно),
- наушники.

## Список литературы

### Список литературы для педагога

1. Белавина И.Г. Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр. //Вопрос психологии. – 2003. - №3.
2. Бокучава Т.П., Тур С.Н., Методическое пособие для учителей информатики 2-4 классов. – СПб: БХВ, 2010.
3. Варченко В.И. Радуга в компьютере. //Начальная школа. – 2005. - №10.
4. Заничковский Е.Ю. Проблемы информатики – проблемы интеллектуального развития общества. //Информатика и образование. – 2004. - №2.
5. Лебедев А. Windows 7 и MS Office 2010. - М.: Питер, 2010.
6. Меркулов Ю., Семнов В. Популярные программы для ПК. – М.:Питер,2009.
7. Каракозов М.С. Формирование навыка работы с клавиатурой. //Информатика и образование. – 2004. - №2.
8. Ким Н.А., Корабейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников. //Информатика и образование. – 2005. - №2.
9. Информатика и образование. //Ежемесячный научно-методический журнал. – 2014, 2015.
10. Коджаспирова Г.М., Петров К.В.Технические средства обучения и методика их использования. - М., 2005.
11. Мехонцева Д. Объективная цель воспитания — формирование самоуправляемой и управляемой личности//Народное Образование, -2001, № 8- С.67
12. ПлеуховаЛ.Ф., Ситников Ю.К. Компьютерные системы заданий. //Информатика и образование.1999. - №2.
13. Семенова О.М. Безопасность детей при работе за компьютером /статья/ электронный ресурс (<http://festival.1september.ru/articles/563768>).
14. Смолянинова О.Г. Мультимедиа в образовании – Красноярск, 2002.
15. Фомичева О. С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. – М.: Гелиос АРВ, 2000.

### Список литературы для учащихся

1. Горина К.И., Волкова Т.О., Горячев А.В. Информатика в играх и задачах. 2 класс. //Учебник-тетрадь в 2х частях. - Баласс, 2010.
2. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О., Информатика в играх и задачах. 1 класс. //Учебник-тетрадь в 2х частях. - Баласс, 2010.
3. Горячев А.В. и другие, Информатика в играх и задачах. 4 класс. //Учебник-тетрадь. в 2-х частях. - Баласс, 2010.
4. Суворова Н. И., Горина К. И., Горячев А. В. Информатика в играх и задачах. 3 класс. //Учебник-тетрадь в 2х частях. - Баласс, 2010.

### Электронные ресурсы

1. Детский сказочный журнал «Почитай-ка». - <http://www.cofe.ru/read-ka>
2. Институт Новых Технологий. - <http://www.int-edu.ru>
3. Интернет для детей. Каталог детских ресурсов. - <http://www.kinder.ru/default.htm>
4. Избранные загадки и занимательные задания из книги И.Г. Сухина. Новые 500 загадок - 70 кроссвордов. - <http://suhin.narod.ru/zag1.htm>

Оценочные  
и методические  
материалы

**Оценка результативности освоения образовательной программы**

Педагог \_\_\_\_\_

группа 101

Образовательная программа Компьютер для младших школьников

дата сентябрь (декабрь и май) 201

№	Фамилия, Имя	Опыт освоения теории					Опыт освоения практической деятельности					Опыт творческой деятельности	Опыт эмоционально-ценностных отношений	Опыт социально-значимой деятельности	Всего баллов у воспитанника
		Знакомство с компьютером, основные устройства ПК	OS Windows	Графический редактор Paint	Текстовый редактор Word	Понятие алгоритмов	Перевод единиц информации. Работа с тренажёрами	Операции с объектами Рабочего стола. Действия с окнами. Работа с файлами и папками	Подготовка текстовых документов. Операции с текстом	Создание и действия с рисунками	Действия с изображением.				
1												приобретен опыт самостоятельной творческой деятельности	приобретен опыт эмоционально-ценностных отношений	активизированы познавательные интересы и потребности	0
2															0
3															0
4															0
5															0
...															0
10															0
															0

## Критерии оценки результативности освоения образовательной программы

**Опыт освоения теории и практической деятельности** – вписываются задачи ОП, и каждая оценивается от 0 до 1 (можно дробно: 0,3)

**Опыт творческой деятельности** – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов, например, 3,2).

Пограничные состояния:

– освоены элементы репродуктивной, имитационной деятельности;

– приобретён опыт самостоятельной творческой деятельности (оригинальность, индивидуальность, качественная завершенность результата).

**Опыт эмоционально-ценностных отношений** – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов).

Пограничные состояния:

– отсутствует позитивный опыт эмоционально-ценностных отношений (проявление элементов агрессии, защитных реакций, негативное, неадекватное поведение);

– приобретён полноценный, разнообразный, адекватный содержанию программы опыт эмоционально-ценностных отношений, способствующий развитию личностных качеств учащегося.

**Опыт социально-значимой деятельности** – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов).

Пограничные состояния:

– мотивация и осознание перспективы **отсутствуют**;

– у ребёнка **активизированы** познавательные интересы и потребности **сформировано** стремление ребёнка к дальнейшему совершенствованию в данной области

**Общая оценка уровня результативности:**

21-25 баллов – программа в целом освоена на высоком уровне;

16-20 баллов – программа в целом освоена на хорошем уровне;

11-15 баллов – программа в целом освоена на среднем уровне;

5-10 баллов – программа в целом освоена на низком уровне

## Дневник педагогических наблюдений

Обучающийся \_\_\_\_\_  
 Программа \_\_\_\_\_

Группа \_\_\_\_\_ Год обучения \_\_\_\_\_

### Саморазвитие

<i>Временной срез (дата)</i>	Резко отрицательное отношение к критике (обида, спор, неприятие оценки педагога)	Нейтральная степень	Рациональное отношение к критике (готовность принять совет, замечание, оценку педагога)	Самокритичность

### Опыт творческой деятельности

<i>Техника исполнения работы</i> <i>Дата</i>	Подражание	Компиляция	Импровизация

*Варианты оценок:*

- неудовлетворительно 1
- удовлетворительно 2
- качественно 3
- завершенность результата 4
- безупречно 5

### Опыт эмоционально-ценностных отношений

<i>Коммуникативные умения</i> <i>Дата</i>	Защитная реакция	Содержательное общение	Равноправное общение	Отзывчивость, сопереживание, помощь

*Варианты оценок:*

- негативные формы общения 0
- отсутствие 1
- низкий уровень 2
- средний уровень 3
- высокий уровень 4
- позитивное лидерство 5

## Дидактические материалы для работы в текстовом редакторе

### 1. Замена символов

#### Задание 1

Замените в каждом из следующих слов одну букву так, чтобы получилось

Название города: СОКИ, УХА, ТУЧА, БАКИ.

Название реки: УПАЛ, ОСА, КАША, ВОЛНА.

Новое слово: МАРКА, КОРЖ, БУЛКА, ЛАПКА, ЗУБЫ, ПЕСОК, ГАЛКА, КЛИН, ТОСКА, СВЕТ, ПОЛЕНО.

### 2. Удаление символа

#### Задание 1

Удалите лишнее число.

11, 10, 9, 5, 8;

2, 6, 5, 9, 8, 12, 11, 10, 15, 14.

#### Задание 2

Удалите лишнюю букву.

Р, А, Б, М, Ж, Щ.

#### Задание 3

Уберите в каждом слове одну согласную так, чтобы получилось новое слово:

ВСЛАСТЬ, КРАСКА, СКЛОН, ПОЛК, ТЕПЛО, БЕДА, ЭКРАН.

#### Задание 4

Удалите лишнее слово.

треугольник, отрезок, длина, квадрат, круг;

дождь, снег, осадки, иней, град;

сложение, умножение, деление, слагаемое, вычитание;

дуб, дерево, ольха, тополь, осень;

секунда, час, год, вечер, неделя;

футбол, волейбол, хоккей, плавание, баскетбол.

### 3. Вставка символа

#### Задание 1

Вставьте в каждом слове одну букву так, чтобы получилось новое слово:

ЛАПА, ДАР, ШАР, СТОЛ, КЛАД, УКУС.

#### Задание 2

Вставьте пропущенные буквы, уберите лишние символы, приведите текст в соответствии со смыслом.

Раз словечко, два словечко бндет пснка.,

Раз дооощечка, два дощечкаффабудетесенка

### 4. Смена регистра

#### Задание 1

Выделите прописными буквами два слова из тех, что в скобках, самые важные для описания слова перед скобками.

Сад (растения, садовник, забор, земля, собака).

Река (берег, рыба, тина, рыболов, вода).

Игра (шахматы, игроки, штрафы, правила, наказания).



## Задание 2

Разбейте слова на слоги, первый слог каждого слова напишите прописными буквами, прочитайте слово из больших букв.

- а) автомобиль, тормоз;  
б) кора, лото, боксер.

## 5. Самостоятельная работа с текстом

### Задание 1

Допишите предложение:

Кастрюля — это посуда для  
Тарелка — это посуда для  
Окончание — это часть слова, которая  
Корень — это часть слова, которая  
Конура — это дом для  
Аквариум — это дом для

Мне нравится в школе то, что

Мне очень не нравится в школе то, что

Я просто в восторге от того, что

Мне нравится урок

Вот было бы здорово, если бы на уроках можно было

### Задание 2

Разбейте текст на строки, оформите его как стихи.

Однажды в студеную зимнюю пору  
Я из лесу вышел был сильный мороз  
Гляжу подымается  
медленно в гору лошадка везущая  
Хворосту воз.

### Задание 3

Прочитайте текст, разделите его на предложения, придумайте название получившемуся рассказу.

у книг своя жизнь они тоже могут болеть жучки, плесень и грязь губят книги как лечат книги ученые изобрели особую бумажную массу в библиотеках ею пропитывают листы книги потом их выпрямляют и сушат с помощью специальной машины листы снова становятся прочными и белыми хорошая книга очень нужна человеку береги книгу.

### Задание 4

Определите отношение или связь между предложенными двумя словами и допишите к третьему слову слово по аналогии.

Например: песня — композитор = самолет — конструктор

школа — обучение = больница —

нож — сталь == стол —

лес — деревья = библиотека —

бежать — стоять = кричать —

утро — ночь == зима —

птица — гнездо = человек —

огурец — овощ = гвоздика —

учитель — ученик = врач —

перчатка — рука == сапог —

темный — светлый == мокрый —

### Задание 5

Угадайте, что это за птицы, ответы запишите на экране.

(ПОПОЛЗЕНЬ, ДЯТЕЛ, ЗЯБЛИК, СИНИЦА)

Лесной доктор, а петь не умеет —

Лесной акробат и красиво поет —

Грудка с галстуком посередине, белоснежные щечки и черная шапочка на голове

—  
Перед ненастьем его удаляя песня смолкает, он хохлится, будто зябнет, —

### Задание 6

Текст для редактирования

1. ззииммаа
- 2.
3. Белыйснегпушистый
4. В воздухе кружится
5. и на землю тихо
6. Падает, ложитс.
7. Падает, ложитс.
8. И под утро утро снегом
9. Поле ЗАБЕЛЕЛО,
- 10.
11. точно пеленою
12. ВСЕ ЕГО ОДЕЛО...
13. И. Суриков

1. Удалить лишние буквы в строке 1
2. Выполнить шрифтовое оформление символов в строке 1
3. Вставить пробелы в строке 3
4. Удалить лишние пробелы в строке 4
5. Строку 5 начать с прописной буквы
6. Удалить строку 6
7. Добавить символ в строке 7
8. Удалить слово в строке 8
9. Изменить шрифт на строчный в строке 9
10. Удалить строку 10
11. Начать строку 11 с прописной буквы
12. Исправить прописной символ на строчный в строке 11
13. Изменить шрифт в строке 12
15. Отделить четверостишие друг от друга (вставить пустую строку)
16. Фамилию автора ввести во вторую строку
17. Убрать нумерацию строк

### Задание 7

Напишите поздравление с Новым годом шрифтом размером 26, полужирным курсивом, при этом, чтобы буквы были разного цвета, например:

*Поздравляю*

### Задание 8

<p><b>Наберите четверостишие</b> Люблю тебя, Петра творенье, Люблю твой строгий, стройный вид, Невы державное течение, Береговой ее гранит.</p>	<p><b>Вызовите диалоговое окно Шрифт.</b> <b>Установите:</b> - начертание "полужирный курсив"; - размер шрифта - 16; - цвет шрифта - зеленый.</p>
---	---

### Задание 9

Попробуйте, используя различные шрифты, оформить наклейку на тетрадь, а потом сделать рамочку. Наберите на клавиатуре следующий текст (указав, конечно, свои данные):

**ТЕТРАДЬ**  
по математике  
ученика 3 а класса  
школы N 111  
г. Санкт-Петербурга  
Иванова Ивана

Используя различные шрифты, преобразуйте каждую строку. Поместите текст в рамочку (меню Формат/границы и заливка). Ваш текст может стать таким:

<p><b><u>Тетрадь</u></b> <i>по математике</i> ученика 3<sup>а</sup> класса <i>школы № 104</i> <i>г. Санкт-Петербурга</i> <b>Иванова Ивана</b></p>
---

## Дидактические материалы для работы в графическом редакторе

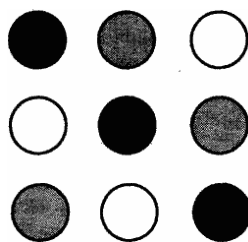
### Задание 1

#### Рисуем и закрашиваем круги

1. Нарисуйте посередине экрана круг и закрасьте его. Слева от него нарисуйте круг меньше, чем закрашенный. Справа от закрашенного круга нарисуйте круг больше, чем закрашенный. Сколько кругов нарисовано?
2. Нарисуйте по вертикали 4 разных по размеру круга. Закрасьте самый маленький и самый большой круги.
3. Каких кругов и на сколько больше (закрашенных или незакрашенных)?
4. Сотрите ластиком половину любого закрашенного круга и половину незакрашенного круга.
5. Сотрите все круги (очистка экрана).

### Задание 2

Нарисуйте 9 кругов по 3 в каждом ряду, закрасьте их все, используя только три цвета так, чтобы в каждом ряду и в каждой строке все цвета были разными. Возможный вариант ответа:



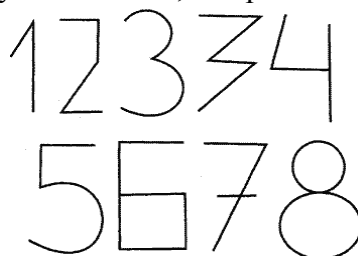
### Задание 3

#### Рисуем линии разной толщины и наклона

1. Нарисуйте 1 вертикальную палочку, слева от нее палочку, наклонную вправо, справа палочку, наклонную влево.
2. Нарисуйте ряд из 5 разных по длине вертикальных палочек по возрастанию.
3. Нарисуйте ниже ряд из 4 горизонтальных палочек разной толщины.
4. Каких палочек получилось больше и на сколько (наклонных, горизонтальных, вертикальных)?
5. Очистите экран.

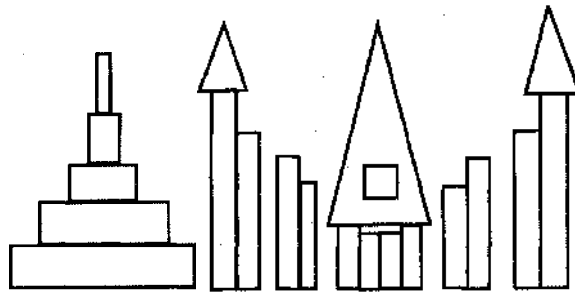
### Задание 4

Нарисуйте цифры по образцу. Объясните, как рисовали.



### Задание 5

Постройте башни.



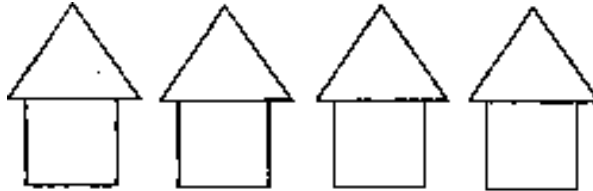
## 2. Работа с графическими объектами

### Задание 1

Нарисуйте домик из круга, треугольника и квадрата. Используя режим копирования, нарисуйте улицу из 6 домиков. Сколько раз вы копировали?

### Задание 2

Нарисуйте четыре одинаковых домика и раскрасьте двумя цветами так, чтобы они все были разными.

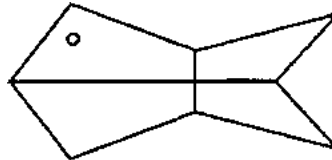


## 3. Решаем задачи в графическом редакторе

### Задание 1

Нарисуйте рыбку. Разделите ее двумя отрезками так, чтобы получилось 4 четырехугольника. Симметрична ли получившаяся у вас рыбка?

Помогите рыбке. Поместите ее в море.



### Задание 2

Нарисуйте квадрат и разделите его 4 линиями на 9 квадратов. Закрасьте полученные квадраты тремя цветами так, чтобы в каждом столбце и в каждой строке были разные цвета.

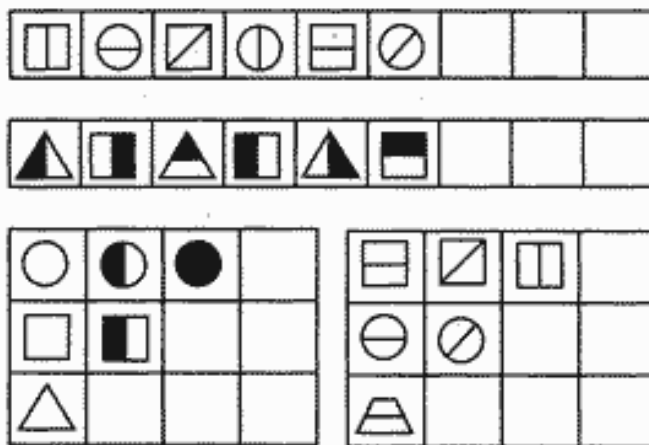
### Задание 3

Нарисуйте предложенный орнамент (круг—квадрат). Измените его так, чтобы чередование было квадрат—круг. Объясните свои действия.



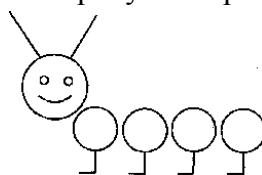
### Задание 4

Найдите закономерность и дорисуйте фигуры.



### Задание 5

Придумайте алгоритм рисования и нарисуйте картинку.



### 4. Напишите стихотворение и нарисуйте к нему картинку

Вместо хвостика —

крючок,  
 Вместо носа пяточок.  
 Пяточок дырявый,  
 А крючок вертлявый.  
 У него четыре  
 лапки,  
 Лапки — цап-царапки.  
 Пара чутких ушей.  
 Он — гроза для мышей

Гнезда черные  
 пусты,  
 Меньше сделались кусты,  
 Ветер листья носит,  
 Осень, осень, осень...  
 С хозяином дружит,  
 Дом сторожит,  
 Живет под крылечком,  
 А хвост колечком.

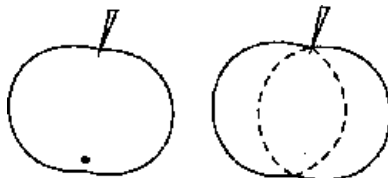
Мы день не спим,  
 Мы ночь не спим,  
 И день и ночь  
 Стучим, стучим.  
 Я прихожу с  
 подарками,  
 Блещу огнями яркими,  
 Нарядная, забавная,  
 На Новый год я главная

## 5. Самостоятельная работа в графическом редакторе

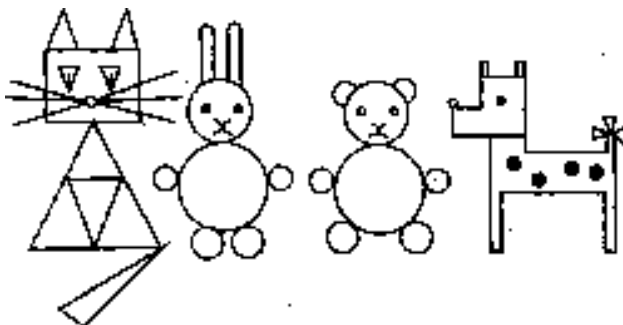
### Задание 1. Рисуем зонтик



### Задание 2. Натюрморт. Яблоко

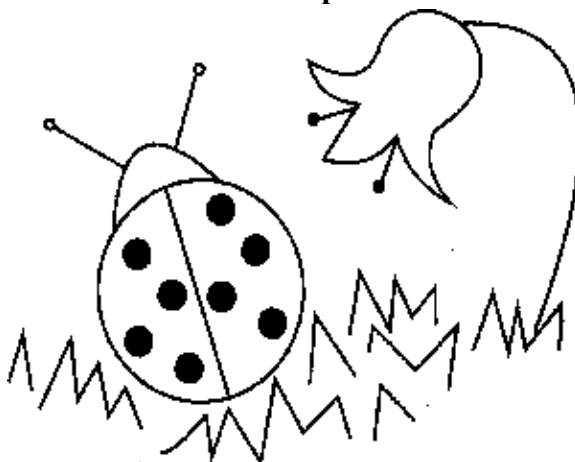


### Задание 3. Мои любимые животные



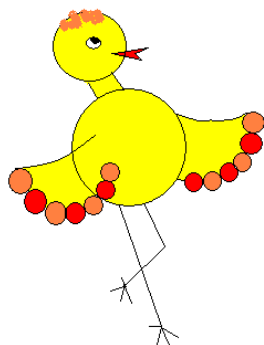
### Задание 4. "В мире сказок"

#### Божья коровка



### Задание 5.

Выполнить задание, используя изученные инструменты и операцию перемещения.



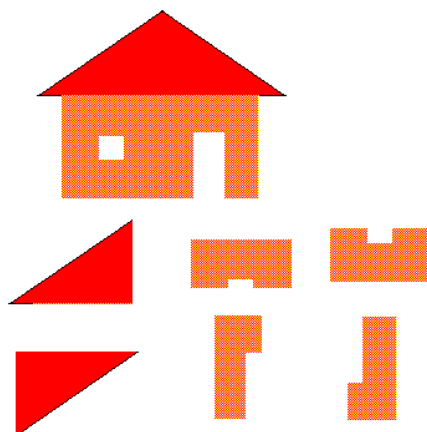
Задание 6

Нарисовать рисунки, используя операцию копирования.



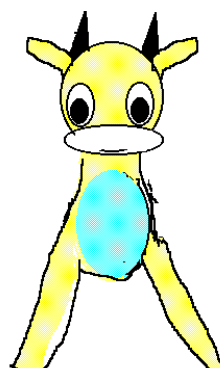
Задание 7

Открыв файл-заготовку собрать домик, используя операции перемещения и поворота.



Задание 8

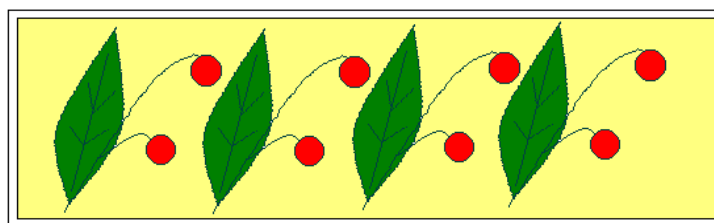
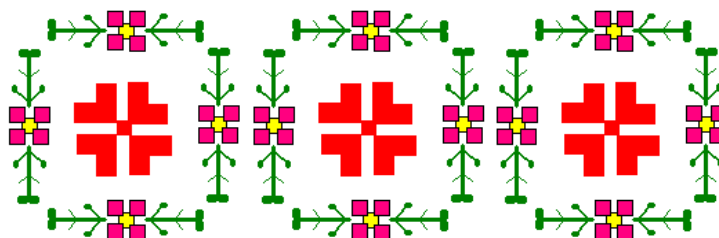
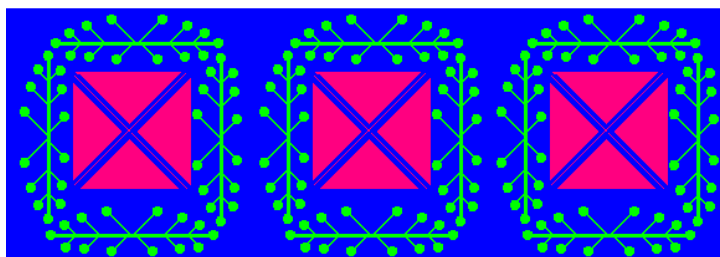
Нарисовать героев сказок





Задание 9

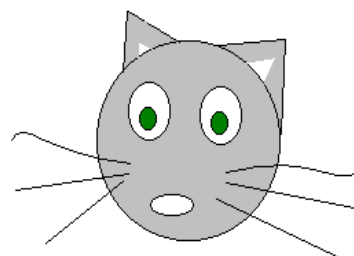
Нарисовать орнаменты.



Задание 10

Ввести текст и нарисовать  
иллюстрацию

**У него четыре лапки,  
Лапки — цап-царапки.  
Пара чутких ушей.  
Он — гроза для мышей**



## Примерное содержание итоговой работы

### I. Письменная работа

1. Среди перечисленных высказываний найди истинные высказывания и подчеркни их одной чертой:

- Информация — это сведения об окружающем нас мире.
- Древний человек для передачи информации использовал телефонную связь, радио- и телевидение, компьютерные сети.
- Источниками информации для современного человека являются книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения.
- Достоверность, полнота, своевременность, понятность и полезность — это свойства информации.
- Поиск информации — это одно из действий, производимых человеком над информацией.
- При работе с техническими устройствами информацию разделяют на *текстовую, числовую, графическую* и *звуковую*.
- В минимальный базовый набор устройств компьютера входят: клавиатура, монитор, системный блок, принтер, сканер, цифровая видеокамера, колонки, наушники, микрофон.
- Монитор предназначен для хранения числовых, текстовых и графических (например, рисунков и фотографий) данных.
- Графический редактор — это программа для создания и редактирования рисунков (картинок, чертежей, схем и др.) на экране компьютера.
- Текстовый редактор — это программа для создания, редактирования и печати текстовых документов.
- Алгоритм — это последовательность действий (команд), выполнение которых позволяет достигнуть поставленной цели.

2. Представь информацию об основных устройствах компьютера в виде рисунка.

3. Составь и запиши алгоритм надувания нескольких воздушных шариков или прогулки с собакой.

### II. Работа на компьютере

*(Педагог предлагает учащимся выполнить 2-3 задания)*

1. Создать в текстовом редакторе небольшое сообщение на заданную тему.
2. Учащимся предлагаются задания типа: расположить числа в порядке убывания; расположить слова в обратном алфавитном порядке; расположить рисунки в алфавитном порядке названий этих предметов (педагог заранее в одном из приложений (текстовом или графическом редакторе) создает объекты-карточки, на которых представлены числа, слова, рисунки).
3. Создать в приложении Paint рисунок на произвольную тему.