

ПРОГРАММА ПО КУРСУ «МАЛЫШ»

Курс начального компьютерного образования для учащихся 1 классов

(36 учебных часов)

Пояснительная записка

Курс начального компьютерного образования предусматривает изучение возможностей компьютера как инструмента для практической и познавательной деятельности, а также развитие образного и логического мышления.

На протяжении всего курса большое внимание уделяется работе в сети Интернет. По окончании курса учащиеся смогут с помощью преподавателя пользоваться онлайн сервисами для решения своих задач, выполнять поиск и копирование информации из Интернета, обмениваться сообщениями по электронной почте, общаться с помощью Skype.

Для контроля знаний учащихся предусматривается проведение в течение учебного года 2-х контрольных работ.

Содержание обучения

1. Знакомимся с персональным компьютером

Правила техники безопасности и поведение в компьютерном классе.

Системный блок, монитор, клавиатура, мышь – основные составляющие компьютера. Работа с мышью.

Требования к знаниям и умениям

Должны знать:

- Правила поведения при работе на компьютере.

Должны уметь:

- Правильно включать и выключать ПК.
- Работать с мышью.

2. На пороге компьютерной грамотности

Информация и ее многообразие. Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию. Способы представления передачи информации.

Требования к знаниям и умениям

Должны уметь:

- Пользоваться клавиатурой компьютера: клавиши Esc, Enter, пробел.
- Пользоваться целевыми прикладными программами.

3. Технологии Internet

Что такое Internet? Службы Internet: поиск и копирование информации, электронная почта.

Интернет-телефония. Сервисы для школьников.

Требования к знаниям и умениям:

Должны уметь с помощью преподавателя:

- Выполнять поиск изображений и текста в Интернете.
- Перемещаться по web-страницам.
- Отправлять и принимать сообщения по электронной почте.
- Осуществлять звонки с помощью Skype.

4. Работа со звуком

Музыкальные игры онлайн. Создание музыки с помощью онлайн сервисов.

Требования к знаниям и умениям

Должны уметь:

- Использовать онлайн сервисы для создания музыки.

5. Графический редактор Paint

Уроки рисования на компьютере. Обведение рисунков по пунктирным линиям.

Использование инструментов: кисть, заливка, линия, овал, прямоугольник, ластик. Копирование рисунков.

Запуск программы Paint. Знакомство с композицией. Сохранение работ на диск с помощью преподавателя.

Требования к знаниям и умениям

Должны уметь:

- Пользоваться инструментами, палитрой графического редактора Paint.
- Запускать программу Paint.
- Собирать рисунок из заготовок и выполнять элементы редактирования.
- Копировать фрагменты рисунков с помощью клавиши CTRL.
- Сохранять работы на диск с помощью преподавателя.

6. Текстовый редактор WordPad

Уроки письма на компьютере. Знакомство с клавиатурой: ввод слов, знаков препинания, исправление ошибок. Игры с буквами и словами. Сохранение работ на диск с помощью преподавателя.

Требования к знаниям и умениям

Должны уметь:

- Вводить текст с клавиатуры, знаки препинания: точку, запятую.
- Исправлять ошибки клавишей BackSpace.
- Сохранять документ на диск.

7. Вычисления с помощью ПК

Калькулятор: выполнение простейших вычислений, используя математические операции: +, -, /, *.

Требования к знаниям и умениям

Должны уметь:

- Запускать программу Калькулятор.

- Выполнять простейшие вычисления, используя математические операции: +, -, /, *.

8. Введение в алгоритмику

Составление словесно плана действий для конкретных исполнителей на пояснительном уровне.

Среда Blooly: игры на построение алгоритмов из отдельных блоков-кирпичиков.

ЛогоМиры: знакомство с исполнителем команд — черепашкой. Вставка черепашек, изменение форм, вставка команд. Создание анимаций. Сохранение работ на диск.

«Мир информатики 1 год обучения» — работа с роботом-исполнителем.

Требования к знаниям и умениям

Должны уметь:

- Составить словесно алгоритм для конкретного исполнителя.

Blooly:

- Строить линейные алгоритмы из блоков-кирпичиков.

ЛогоМиры:

- Конструировать картинки в программе ЛогоМиры.
- Работать с черепашкой, как с конкретным исполнителем алгоритма.
- Сохранять работы на диск.

«Мир информатики 1 год обучения»:

- Управлять роботом-исполнителем.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПО КУРСУ «МАЛЫШ»

начального компьютерного образования для учащихся 1 классов

(36 часов)

Часть 1. Знакомство с персональным компьютером

№	Наименование тем	Часов
1.	Правила техники безопасности и поведение в компьютерном классе. Системный блок, монитор, клавиатура, мышь – основные составляющие компьютера. Работа с мышью.	3
	Всего по теме:	3

Часть 2. На пороге компьютерной грамотности

1.	Информация и ее многообразие. Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию. Способы представления и передачи информации.	2
	Всего по теме:	2

Часть 3. Технологии Internet

1.	Что такое Internet? Службы Internet: поиск и копирование информации, электронная почта. Интернет-телефония. Сервисы для школьников.	2
	Всего по теме:	2

Часть 4. Работа со звуком

1.	Музыкальные игры онлайн. Создание музыки с помощью онлайн сервисов.	2
	Всего по теме:	2

Часть 5. Графический редактор Paint

1.	Уроки рисования на компьютере. Обведение рисунков по пунктирным линиям. Использование инструментов: кисть, заливка, линия, овал, прямоугольник, ластик. Копирование рисунков.	6
2.	Запуск программы Paint. Знакомство с композицией. Сохранение работ на диск с помощью преподавателя.	4
3.	Контрольная практическая работа.	1
	Всего по теме	11

Часть 6. Текстовый редактор WordPad

1.	Уроки письма на компьютере. Знакомство с клавиатурой: ввод слов, знаков препинания, исправление ошибок. Игры с буквами и словами. Сохранение работ на диск с помощью преподавателя.	5
	Всего по теме	5

Часть 7. Вычисления с помощью ПК

1.	Калькулятор: выполнение простейших вычислений, используя математические операции: +, -, /, *.	2
	Всего по теме	2

Часть 8. Введение в алгоритмику

1.	Составление словесно плана действий для конкретных исполнителей на пояснительном уровне. Среда Bloclu: игры на построение алгоритмов из отдельных блоков-кирпичиков.	3
----	--	---

	ЛогоМиры: знакомство с исполнителем команд — черепашкой. Вставка черепашек, изменение форм, вставка команд. Создание анимаций. Сохранение работ на диск.	
3.	Контрольная практическая работа.	1
4.	«Мир информатики 1 год обучения» — работа с роботом-исполнителем.	2
	Всего по теме:	6

Часть 9. Заключение.

1.	Обобщение и повторение.	1
2.	Резерв.	2
	Всего по теме:	3

Всего за курс: 36 ч.