


Модуль «Информационные технологии»

ТЕХНОЛОГИЯ

```
graph TD; A[ТЕХНОЛОГИЯ] --- B[МОДУЛЬ «Обработка ткани»]; A --- C[ ]; A --- D[ ]; A --- E[МОДУЛЬ «Информационные технологии»];
```

МОДУЛЬ «Обработка ткани»

МОДУЛЬ «Информационные
технологии»



Информация -это не только сведения, передаваемые одними людьми другим, но и сам процесс передачи или получения этих сведений.

Информационные технологии -это современные виды информационного обслуживания различных сфер человеческой деятельности, организованные на базе компьютерной техники и средств связи.






Учащиеся

знакомятся с

- понятием информации
- источниками информации
- видами информации
- ролью информации в современном мире
- способами получения и передачи информации
- способами хранения и использования информации

приобретают навык

- освоения прикладного программного обеспечения
- набора и редактирования текста, деловой переписки
- работы с графическим редактором

Модули		Количество уроков
I.	Знакомство с компьютером.	2-3
	1. Введение. Информационные технологии.	
	2. Основные устройства компьютера.	
II.	Создание рисунков.	2-3
	1. Компьютерная графика. Основные приемы рисования с использованием инструментов рисования.	
	2. Палитра цветов. Контуры.	
III.	Файлы и папки.	1
	1. Создание документа. Операции над файлами и папками.	
IV.	Создание текстов.	2-3
	1. Компьютерное письмо.	
	2. Операции при создании текстов.	
	3. Вырезание, копирование, вставка текста.	
V.	Информация и ее обработка.	1
	1. Алгоритм	
	Обобщающий урок	1

Развивающие и дидактические игры.

- Игра с мышью «Хвост»
- «Своя игра»
- Домино
- Игровые моменты

Обучающие программы

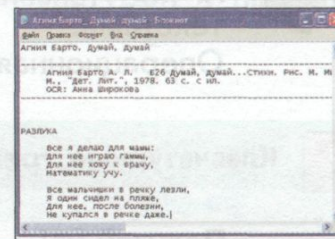
1

Текстовые редакторы



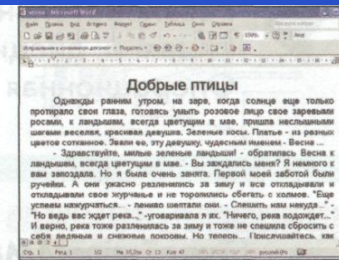
Блокнот

Программа, входящая в комплект стандартных программ операционной системы Windows.



Microsoft Word («ма이크рософт ворд») или Word («ворд»)

Самая распространённая программа для работы с текстами. Входит в пакет программ Microsoft Office («ма이크рософт офис»).
Операционная система Windows, Mac OS.

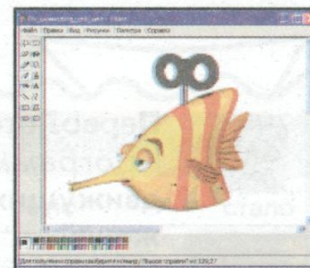


Примеры графических редакторов



Paint («пэ́йнт»)

В переводе с английского – «краска».
Простой графический редактор.
Операционная система Windows.

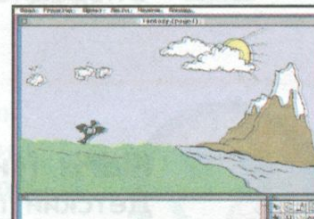
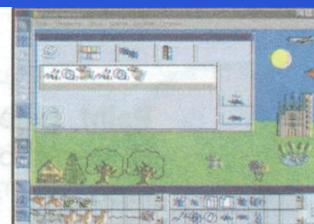


ПервоЛого и ЛогоМиры

Программы для создания рисунков и движущихся (анимированных) изображений.

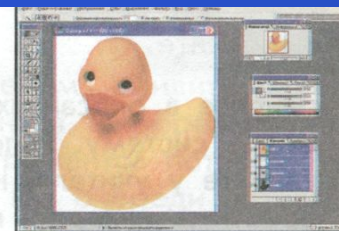


Операционная система, Windows,
Mac OS.



PhotoShop («фотошоп»)

Широко распространённая профессиональная программа для обработки изображений (рисунков и фотографий).
Операционная система Windows,
Mac OS.



Необходимо каждому слову из
первого столбца поставить в
соответствие слово из второго
столбца.

Вариант карточки:

Редактор	информационные
Оперативная	электронное
Периферийные	память
Загрузочный	устройства
Технологии	текстовый
Алгоритм	диск
Сообщение	линейный
	информационные
	линейный
	устройства
	электронное

Анаграммы: запиши
слова, переставив местами
буквы.

рпенрит — принтер	лкавиараут клавиатура
--------------------------	------------------------------

емюн — меню	ышмь — мышь
--------------------	--------------------

ксарен — сканер	обкл — блок
------------------------	--------------------



КРОССВОРД

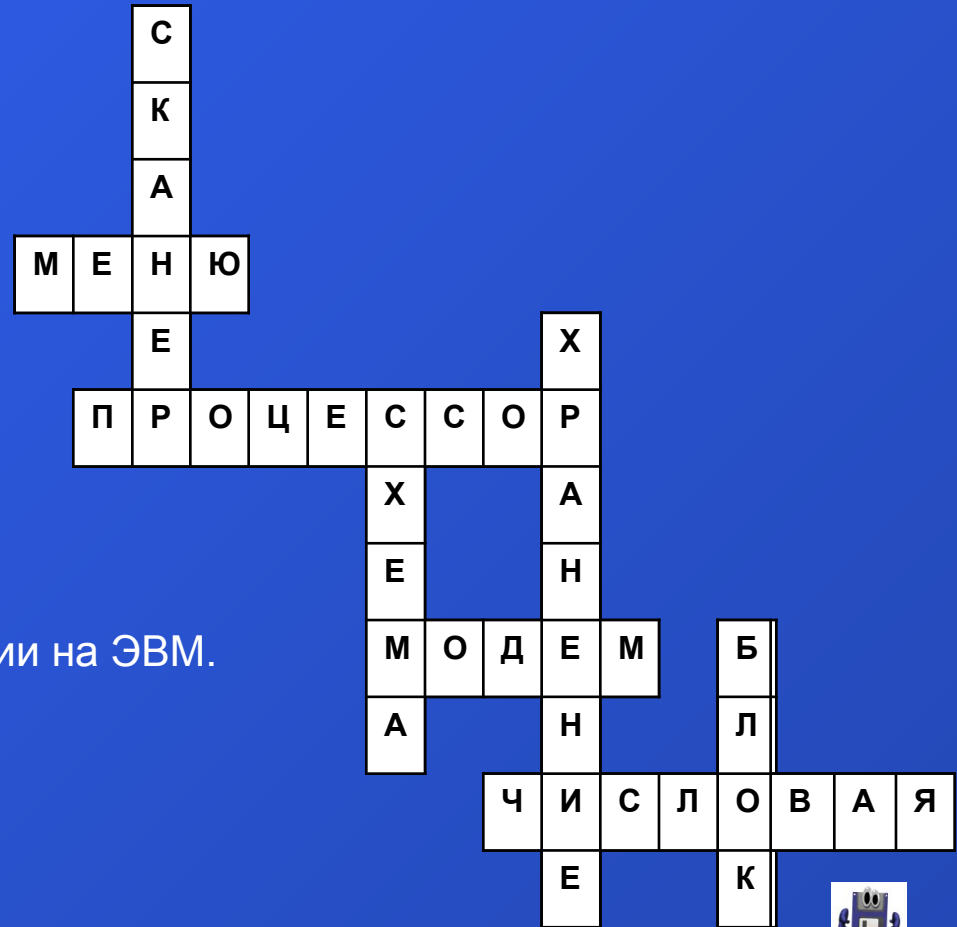
“Устройство персонального компьютера”.

По вертикали:

- 1 Устройство ввода текстовой и графической информации в ЭВМ.
3. Информационный процесс.
5. Графическая информация.
7. Часть текста.

По горизонтали:

2. Список команд или вариантов ответа, из которых пользователь выбирает необходимый вариант.
4. Устройство для обработки информации на ЭВМ.
6. Устройство передачи информации.
8. Вид представления информации.

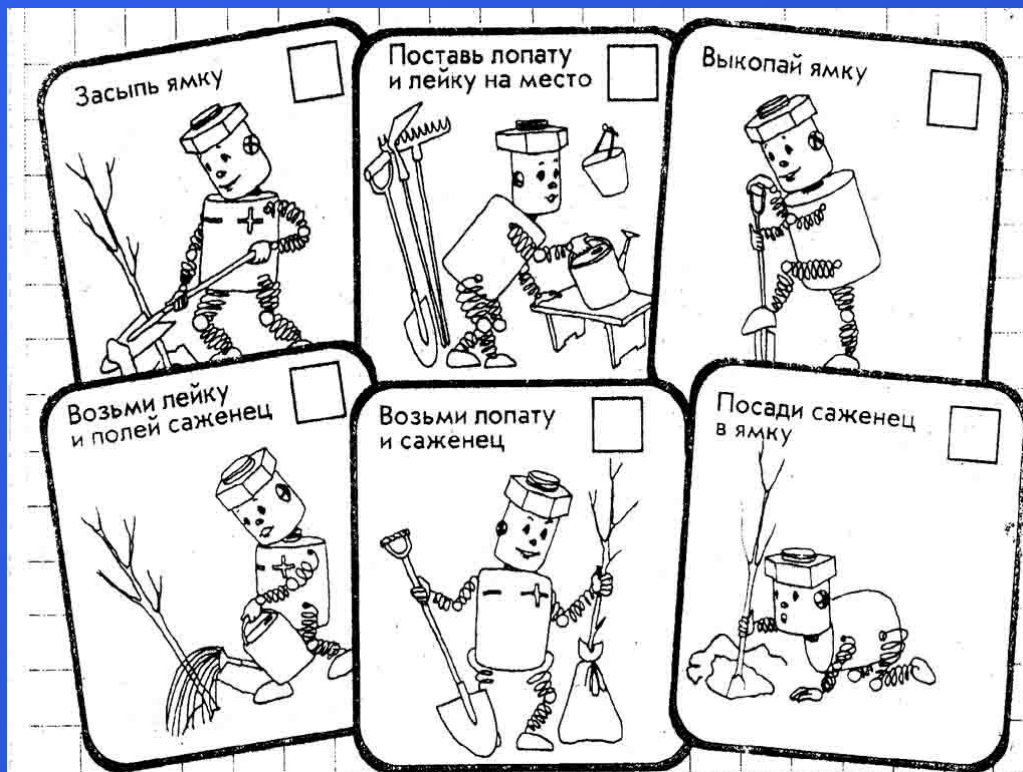


<u>Информатика</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>Технология</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>Устройства</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>Всякая всячина</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>Секрет</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>Колесо истории</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>Загадки</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>

*Напишу и сосчитаю,
И ошибку укажу,
КОМПЬЮТЕР
И картинку покажу...
Я хотя росточком мал,
Но большой универсал!*



Задание: “Сообщите Роботу, в какой последовательности он должен выполнить действия, чтобы получить правильный алгоритм”.



ДИСКОВОД



ВИНЧЕСТЕР

МОНИТОР



КУРСОР



КОМПЬЮТЕР



Память компьютера

(служит для хранения данных)

Внутренняя (основная память)

Оперативная
ОЗУ

Постоянная
ПЗУ



Внешняя память (вспомогательная)

это долговременная
энергонезависимая память

Диски



Дискеты



Магнитные
ленты



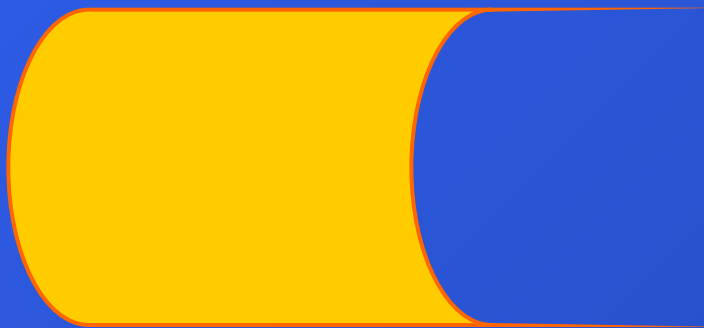
Палитра цветов



Контур

замкнутый

незамкнутый



**Изображение предмета может
состоять из нескольких контурных
областей.**

**Тогда каждую область нужно
закрашивать отдельно.**

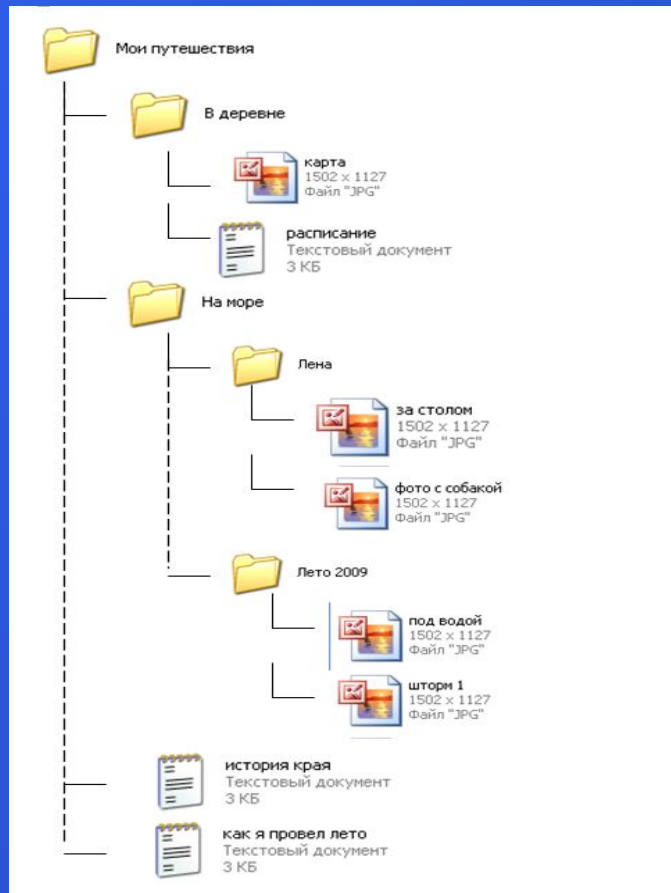



Практическая работа

Рисование цветка на поле,
используя несколько
контуров



Назвать имена файлов и папок, рассказать, что во что вложено.





Вывод: информационные технологии позволяют положительно влиять на процесс обучения, помогают удовлетворять желания детей научиться работать на компьютере.

Список литературы:

- А.В. Горячев «Информатика и ИКТ», 3,4 класс
- А.В. Горячев «Информатика в играх и задачах»
- А.В. Могилев «Мир информатики», 1,2 класс
- А.В. Могилев «Мир информатики», рабочая тетрадь
- Е.А. Лутцева «Технология. Ступеньки к мастерству»
- Е.А. Лутцева «Технология. Учимся мастерству», рабочая тетрадь
- И.Д. Агеева «Занимательные материалы по информатике»
- Б. Кёршан, Дж. Стоун и др. «Основы компьютерной грамотности»