


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

# Развивающие и дидактические игры.

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

# Обучающие программы

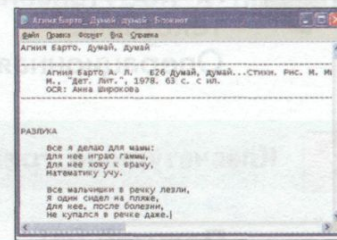
1

## Текстовые редакторы



### Блокнот

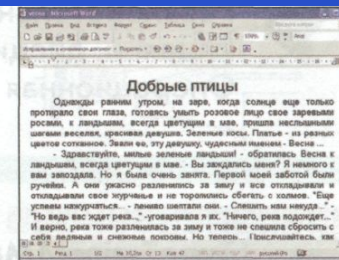
Программа, входящая в комплект стандартных программ операционной системы Windows.



### Microsoft Word («майкрософт ворд») или Word («ворд»)



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

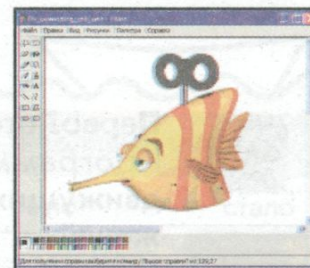


## Примеры графических редакторов



### Paint («пэ́йнт»)

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

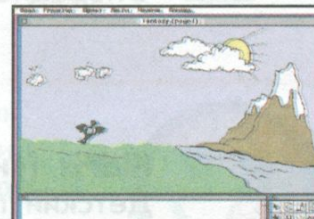


### ПервоЛого и ЛогоМиры

Программы для создания рисунков и движущихся (анимированных) изображений.

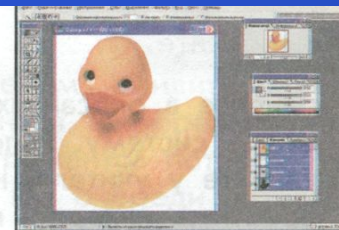


Операционная система, Windows,  
Mac OS.



### 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 — <b>принтер</b>	лкавиараут <b>клавиатура</b>
--------------------------	------------------------------

емюн — <b>меню</b>	ышмь — <b>мышь</b>
--------------------	--------------------

ксарен — <b>сканер</b>	обкл — <b>блок</b>
------------------------	--------------------



# КРОССВОРД

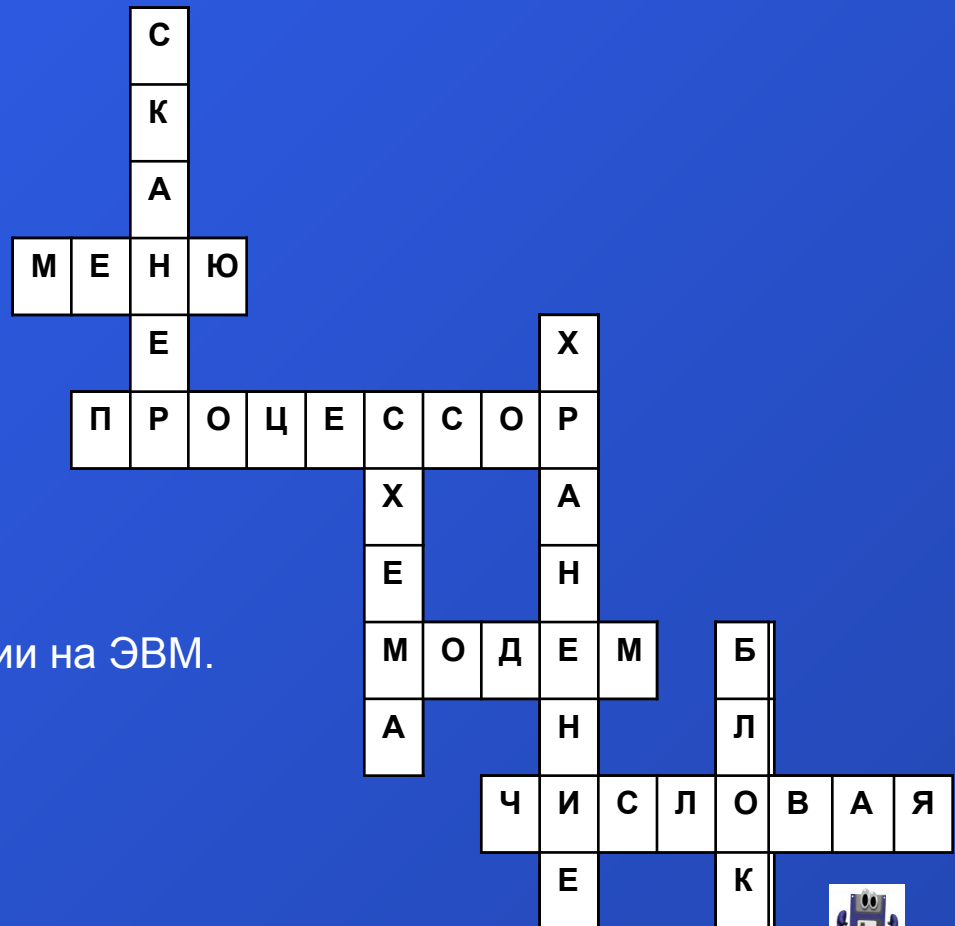
## *“Устройство персонального компьютера”.*

### 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.

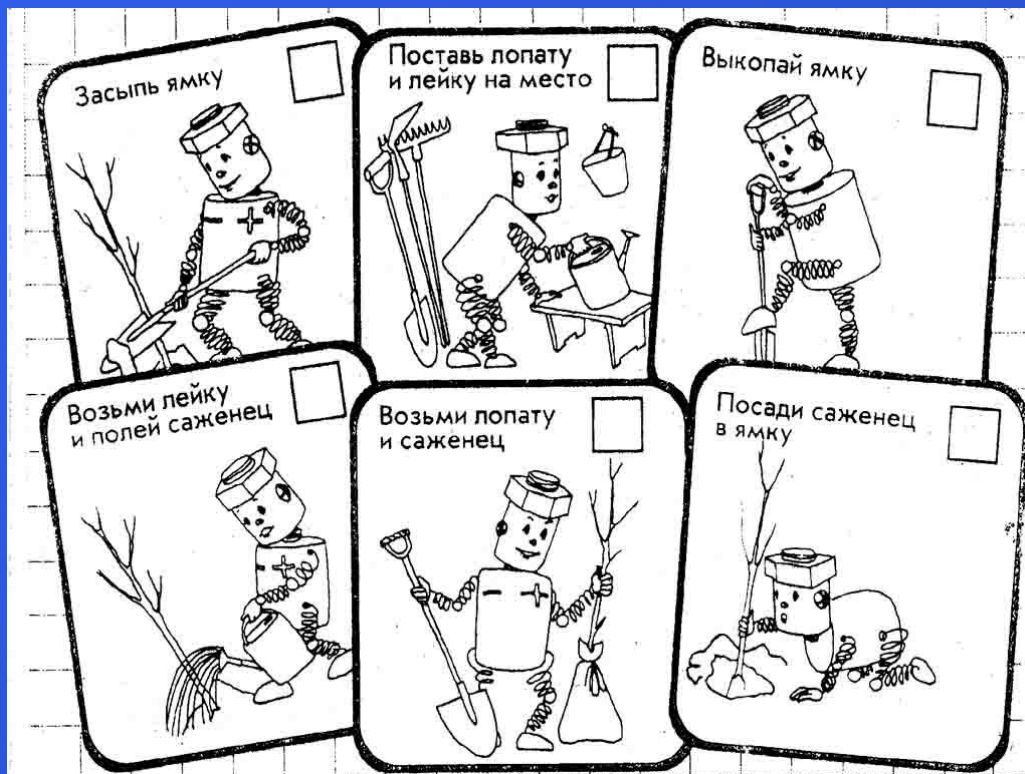


<b><u>Информатика</u></b>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<b><u>Технология</u></b>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<b><u>Устройства</u></b>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<b><u>Всякая всячина</u></b>	<u>1</u>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



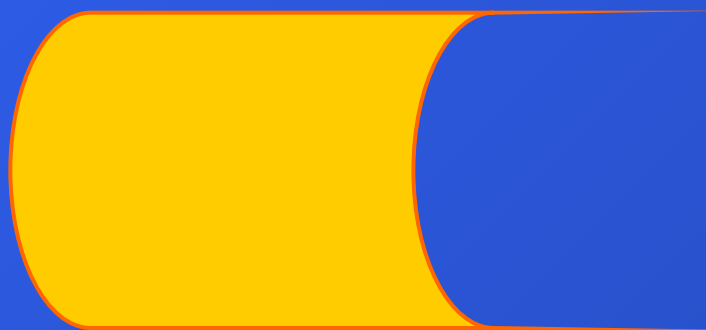
# Палитра цветов



# Контур

замкнутый

незамкнутый



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

**Тогда каждую область нужно  
закрашивать отдельно.**

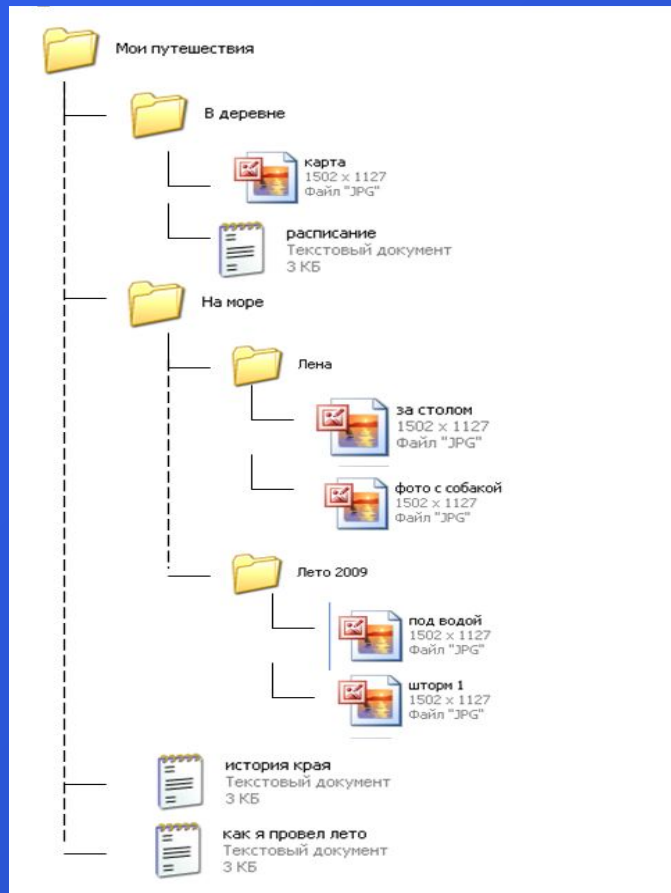



# Практическая работа

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»