



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

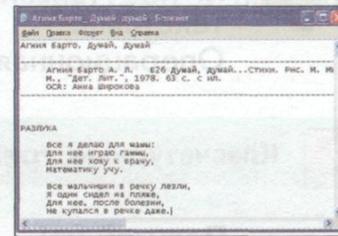
1

Текстовые редакторы



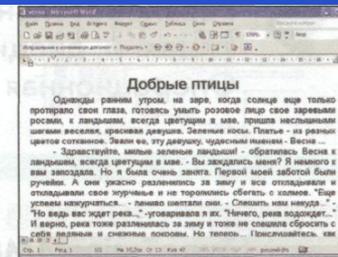
Блокнот

Программа, входящая в комплект стандартных программ операционной системы Windows.



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

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

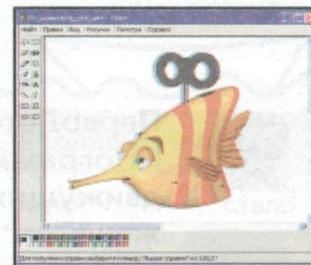


Примеры графических редакторов



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

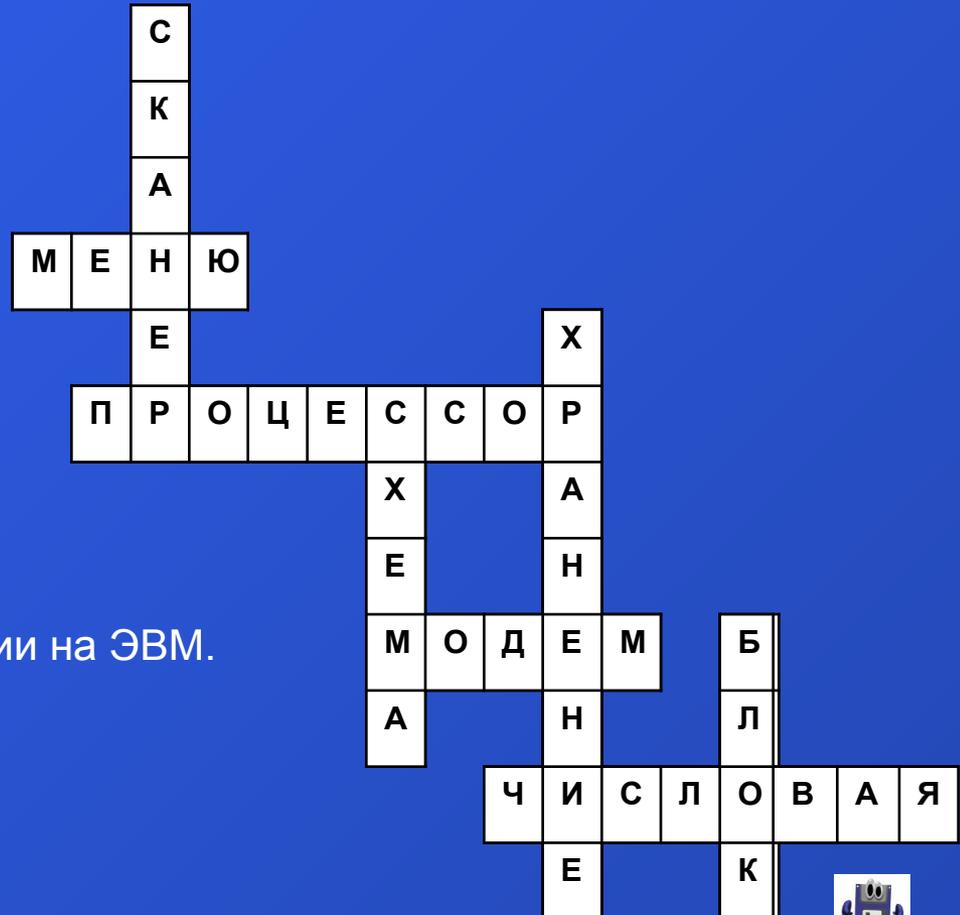
“Устройство персонального компьютера”.

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.

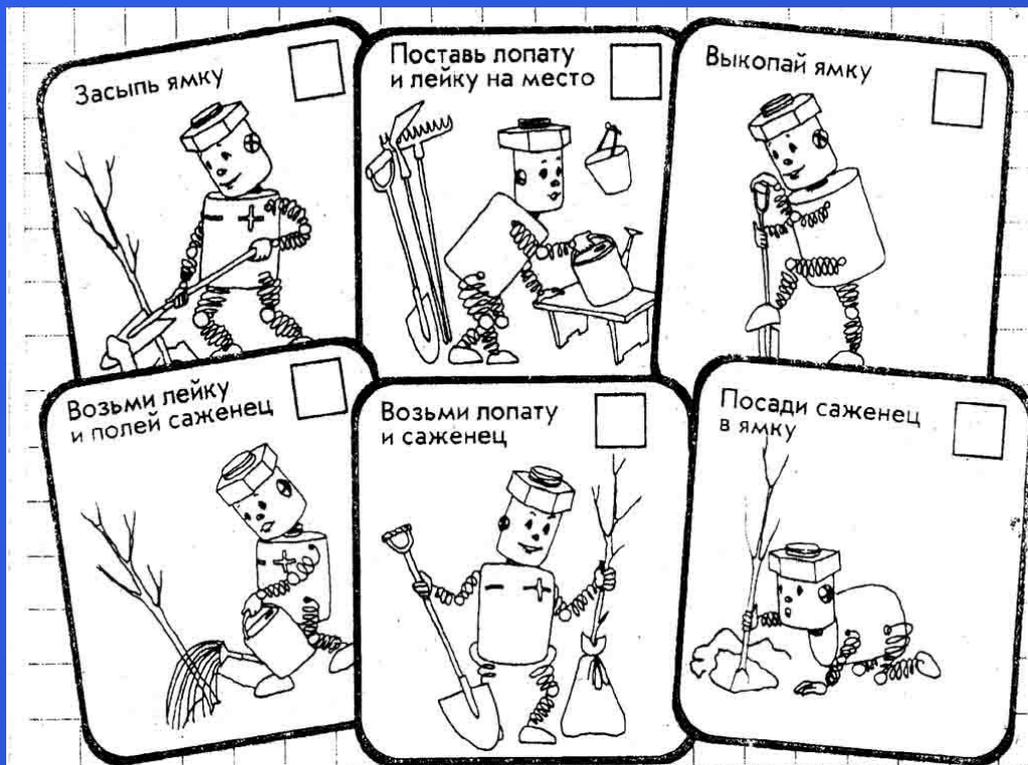


<u>Информатика</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>Технология</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>Устройства</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>Всякая всячина</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>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



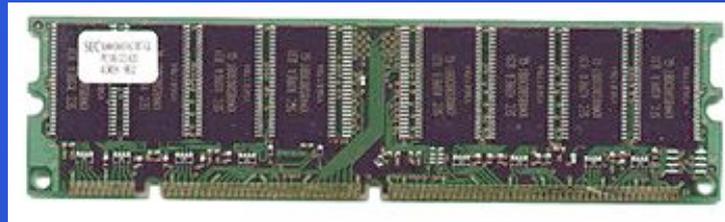
Память компьютера

(служит для хранения данных)

**Внутренняя
(основная память)**

Оперативная
ОЗУ

Постоянная
ПЗУ



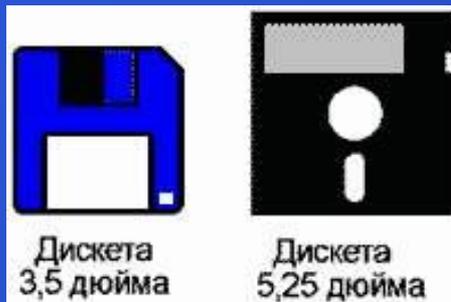
Внешняя память (вспомогательная)

это долговременная
энергонезависимая память

Диски



Дискеты



Магнитные
ленты



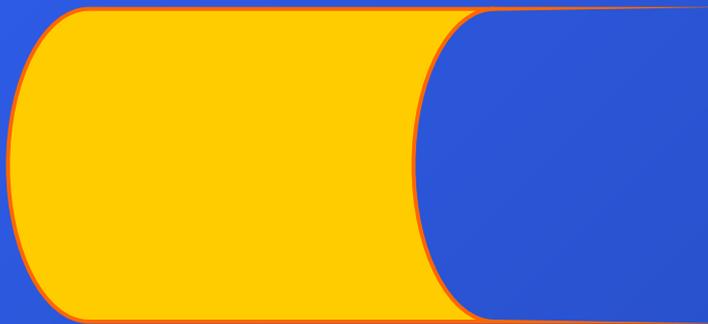
Палитра цветов



Контур

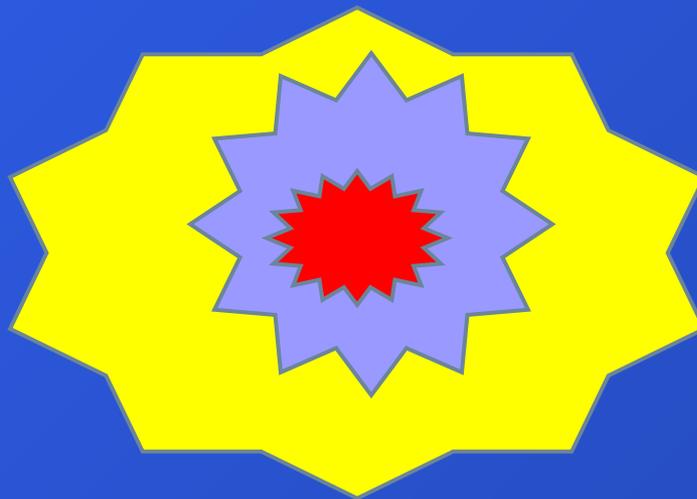
замкнутый

незамкнутый



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

**Тогда каждую область нужно
закрашивать отдельно.**

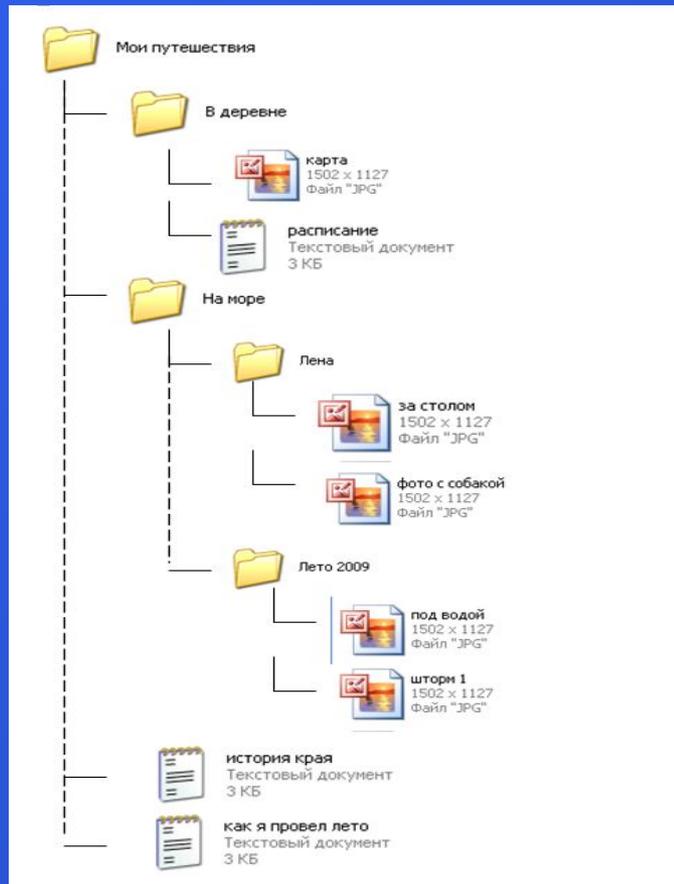


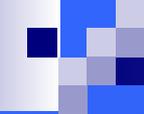
Практическая работа

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»