

Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрлігі
Ы. Алтынсарин атындағы Ұлттық білім академиясы

Министерство образования и науки Республики Казахстан
Национальная академия образования им. И. Алтынсарина



**БАСТАУЫШ МЕКТЕПТЕ КОМПЬЮТЕРЛІК
САУАТТЫЛЫҚ ЖӘНЕ АҚПАРАТТЫҚ-КОММУНИКАЦИЯЛЫҚ
ТЕХНОЛОГИЯЛАР НЕГІЗДЕРІН ОҚЫТУ БОЙЫНША
ӘДІСТЕМЕЛІК ҰСЫНЫСТАР**

Әдістемелік ұсынымдар

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО ОБУЧЕНИЮ ОСНОВАМ КОМПЬЮТЕРНОЙ
ГРАМОТНОСТИ И ИНФОРМАЦИОННЫХ КОММУНИКАТИВНЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

Методические рекомендации

**Астана
2018**

Ы. Алтынсарин атындағы Ұлттық білім академиясының ғылыми кеңесімен баспаға ұсынылды (2018 жылғы 25 мамырдағы № 6 хаттама).

Рекомендовано к изданию ученым советом Национальной академии образования им. И. Алтынсарина (протокол № 6 от 25 мая 2018 года).

Бастауыш мектепте компьютерлік сауаттылық және ақпараттық-коммуникациялық технологиялар негіздерін оқыту бойынша әдістемелік ұсыныстар – Астана: Ы. Алтынсарин атындағы ҰБА, 2018. – 48 б.

Методические рекомендации по обучению основам компьютерной грамотности и информационных коммуникативных технологий в начальной школе – Астана: НАО имени И. Алтынсарина, 2018. – 49 с.

Әдістемелік ұсыныстар 3-сыныпта «Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» пәні бойынша сабақ өткізу барысында мұғалімге көмек көрсету мақсатында әзірленді.

Әдістемелік ұсынымдама бастауыш мектепке арналған «Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» пәнінен оқу бағдарламасының ерекшеліктері туралы ақпаратты, бастауыш мектепте компьютерлік сауаттылық және ақпараттық-коммуникациялық технологиялар негіздерін оқыту бойынша жалпы әдістемелік ұсыныстарды, сондай-ақ 3-сыныпта ақпараттық-коммуникациялық технологиялар пәнін ұзақ мерзімді жоспарлаудың оқу мақсаттары бойынша сабақ өткізуге арналған әдістемелік ұсыныстарды қамтиды.

Методические рекомендации для учителя разработаны в целях оказания помощи при проведении уроков по предмету «Информационно-коммуникационные технологии» в 3 классе.

Рекомендации содержат: информацию об особенностях учебной программы «Информационно-коммуникационные технологии» в начальной школе, общие методические рекомендации по обучению основам компьютерной грамотности и информационно-коммуникационным технологиям в начальной школе, а также методические рекомендации проведения занятий по целям долгосрочного планирования предмета информационно-коммуникационные технологии в 3 классе.

© Ы. Алтынсарин атындағы
Ұлттық білім академиясы, 2018.

© Национальная академия образования
им. И. Алтынсарина, 2018.

Кіріспе

Қазіргі кезеңде қоғамның ақпараттандыру процесін жылдамдатуға байланысты ақпараттық және коммуникативтік технологиялардың қарқынды өсуі байқалады, бұл жаңа есептеу технологиялары мен ақпарат беру құралдары негізінде сақтау және ақпаратты тарату, жинау, өңдеу, алу әдістерін жаппай енгізуді білдіреді.

Ақпараттық-коммуникативтік технологиялар біздің күнделікті өміріміздің ажырамас бөлігі болып табылады және бірте-бірте адам қызметінің барлық салаларына енеді. АКТ құралдарын пайдалану цифрлық формада ұсынылған әртүрлі ақпаратпен жұмыс істеу процесін жылдамдатады және жеңілдетеді.

Бірқатар елдерде білім берудің басым бағыттарының бірі білім алушылар арасында инфокоммуникативтік құзыреттілікті қалыптастыру: білім алушылардың ақпараттың үлкен ағымында бағдарлай білу қабілеттілігін және күнделікті өмірде әртүрлі міндеттерді шешуге жаңа технологияларды тиімді пайдалануға, оқуда және әрі қарай еңбек қызметінде қалыптастыру болып табылады. Сонымен қатар, білім алушылардың ақпаратты пайдаланудың этикалық және құқықтық нормаларын түсінуі мен құрметтеуі маңызды.

Қазақстан Республикасында информатика және ақпараттық технологияларды бастауыш сыныптарда оқыту мәселесіне ғалымдардың: Ж.Сардарова, компьютерлік ойындардың дидактикалық мүмкіндіктері туралы [6]; Н.Д. Шекеткина, бастауыш мектеп білім алушыларының логикалық-алгоритмдік мәдениетін дамыту туралы [7]; Г.А. Абдулкеримова, бастауыш мектепте компьютерлік ғылымды қолдану туралы [8] және т.б. жұмыстары арналды. Қазіргі уақытта осы проблеманы зерттеумен Е.К. Балафанов, Г.С. Кабулова, С.Т. Мұхамбетжанова, Б.А. Айтбақина, Г.Б. Мамырбек (пәндік қолдану, яғни, информатиканы ғылым ретінде оқыту және компьютерді құрылғы сияқты зерттеу) [9], Д. Байғожанов (пәнаралық байланыстар негізінде бастауыш сынып білім алушылары үшін информатика курсы) [10], Э.Вьюшкова (оқу-алгоритмдік екі желі бойынша жүргізіледі (машинасыз, авторы А.В.Горячев) және пайдаланушы (компьютерді қолданумен)) [11] айналысады.

Шынында да, кіші мектеп жасы тұлғаны ең қарқынды дамыту және тәрбиелеу кезеңі болып табылады. Бұл кезеңде баланың қоршаған әлемді танып білуі, оның бастапқы әлеуметтендіру кезеңі. Баланың барлық танымдық процестерінің негізгі сипаттамалары, олардың еріксіздігі, өнімділігі және тұрақтылығы болып табылады. Мектепке баруды бастағанда, бала жаңа, оның ішінде қызмет түрлері мен тұлғааралық қарым-қатынастар жүйесін, олардың барлық саналы процестерін қайта ұйымдастыруға ықпал етеді. Білім алушы өзінің психикалық процестерін біртіндеп меңгереді, қабылдауды басқару, ықылас, есте сақтауды үйренеді.

Бұл кезең туралы көрнекі-бейнеліден ауызша-логикалық ойлауға ауысу кезеңі деп те айтуға болады. Баланың қабылдауы бірте-бірте талдауға және саралау сипатына ие болады, есте сақтау қабілеті жақсарады.

Баланың ақпараттық қоғамдағы өмірге деген психологиялық дайындығы компьютерлік сауаттылықты меңгеруді, білім алушылардың алгоритмдік ойлау дағдыларын қалыптастыруды, логикалық ойлай білуін мектепте оқытудың алғашқы жылдарынан қалыптастырылуы тиіс.

Сондықтан пропедевтикалы информатика курсы зерттеу негізгі мектептің орта сыныптарынан бастауыш сыныптарға ауыстыру орынды болды. Бұл ретте курсты көшіру пәннің мазмұнын тек білім алушылардың жас ерекшеліктеріне бейімдеуді ғана емес, қазіргі заманғы мектептегі білім беру мазмұнын және формаларын түбегейлі қайта қарауды талап етеді.

«Цифрлық Қазақстан» мемлекеттік бағдарламасының «Адами капиталды дамыту» бөлімінде жас ұрпақтың шығармашылық қабілеттерін және сыни ойлауды дамыту мақсатында орта білім беруде «Бағдарламалау негіздері» пәні біртіндеп екінші сыныптан бастап енгізілетін болады деп жазылған. Сондай-ақ, 5-11-сынып білім алушыларының бағдарламалары жаңартылады.

2017-2018 оқу жылында эксперимент аясында республиканың 30 мектебінің 3-сыныбында ақпараттық-коммуникативтік технологиялар пәні енгізілді. 2018 жылдың 1 қыркүйегінен бастап республиканың барлық мектептерінде енгізілуде.

Бастауыш мектептегі ақпараттық-коммуникативтік технологиялар пәнінің кіріспесі, «Информатика» пәнінің бөлігі ретінде білім алушылардың қоршаған әлемнің ақпараттық ағындарына бейімделу қабілетін дамытуға мүмкіндік береді; ақпаратпен жұмыс істеудің негізгі практикалық тәсілдерін игеруге; қазіргі заманғы техникалық құралдардың көмегімен ақпарат алмасуға мүмкіндік беретін іскерліктерін дамытады.

«Ақпараттық-коммуникативтік технологиялар» пәні бастауыш сынып білім алушыларының компьютерлік технологияларды қолданудағы тәжірибелік дағдыларын қалыптастыруға, білім алушылардың логикалық, алгоритмдік, жүйелік, сондай-ақ үлкен көлемдегі ақпаратпен жұмыс істеу жағдайында сыни ойлауын қалыптастыруға және дамытуға бағытталған. Білім алушыларға пәнді зерттеуде: компьютер туралы, қазіргі заманауи технологиялар мен олардың қоғам өміріндегі рөлі туралы бастапқы ақпаратты білуге; ақпараттық-коммуникативтік технологияларды пайдалана отырып, ақпаратты әртүрлі формаларда іздеуге, жинауға, өңдеуге, сақтауға және беруге; өзінің идеясын әртүрлі бағдарламалық қосымшалар арқылы көрсетуге; ақпарат алмасуға және ынтымақтастық, қарым-қатынас үшін АКТ құралдарын пайдалануға; компьютерлерді пайдаланған кезде авторлық құқықты құрметтеуге және қауіпсіздік ережелерін сақтауға мүмкіндік береді. Олар оқудың бастапқы кезеңдерінде, ақпараттық ортада еркін жүріп-тұруға, бастауыш мектеп бағдарламасынан - пайдалы білімді «жинақтау», өздігінен білім алу дағдыларын игеру, негізгі мектептегі білім беруді тиімді жалғастыру үшін қажетті кестелермен, сызбалармен, графиктер және

диаграммалармен жұмыс істеудің қарапайым әдістерін үйренеді. Ақпараттық сауаттылық пен ақпараттық-коммуникативтік технологиялар білімі басқа да оқу пәндерін оқып-үйренудің және әртүрлі білім беру салаларымен біріктірудің жана құралы болады.

1. Бастауыш мектептегі «Ақпараттық-коммуникативтік технологиялар» оқу бағдарламасының ерекшеліктері

«Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» пәнінің оқу бағдарламасы Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2012 жылғы 23 тамыздағы № 1080 қаулысымен бекітілген Орта білім берудің (бастауыш, негізгі орта, жалпы орта білім беру) мемлекеттік жалпыға міндетті стандартына сәйкес әзірленген, білім алушылардың жас ерекшелігіне байланысты танымдық қабілеттеріне сәйкес мазмұны мен білім көлемін, іскерліктері мен дағдыларын анықтайтын және оқу-нормативтік құжаттаманың дәстүрлі функциялары мен заманауи мектепте оқу процесін ұйымдастыруға инновациялық педагогикалық тәсілдерді сипаттайтын оқу-нормативтік құжат болып табылады. Оқу тәсілдері аталған пән бойынша оқу бағдарламасының түбегейлі жаңа құрылымын құрудың негізгі бағдарлары болып табылады.

Оқу бағдарламасы қазіргі кезеңде оқу процесіне қойылатын негізгі талаптардың бірі – білім алушының өз бетінше білім алудағы белсенді қызметін ұйымдастыру, оқу, жобалау, зерттеу қызметтерінің әдістерін игеру арқылы; әлеуметтік-мәдени кеңістікті білу мүмкіндігі және басқа да пәндік салаларды меңгеру үшін алынған білімді пайдалануға бағытталады.

Мұндай тәсіл пәндік білім алуды, әлеуметтік және коммуникативтік дағдыларды игеруге ғана емес, өз мүдделерін, келешегін іске асыруға және сындарлы шешім қабылдауға мүмкіндік беретін жеке қасиеттерге де ықпал етеді.

Тұлғаға бағытталған білім беруді нығайту оқытудың интерактивті әдістерін қолдану арқылы жүзеге асырылады, ол түрлі құрамдардағы білім беру процесіндегі барлық қатысушылардың ынтымақтастығына алғышарт жасайды, қатынастарда авторитаризмге жол бермейді. Диалогтық және рефлексивті технологияларды қолдану білім алушылардың жобалау және зерттеу қызметін ұйымдастыруымен үйлеседі.

Белсенді білім алмасу, идеялар, жұмыс істеу әдістерін болжайтын, оқыту процесін ұйымдастырудағы барлық инновациялық тәсілдер білім алушылардың нақты шығармашылық процесінде қарым-қатынас үлгісін меңгереді.

Тақырып мазмұнын игеру және оқу мақсаттарына қол жеткізу процесінде білім алушылардың дағдыларын ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қолдануды дамыту, оның ішінде іздеу, өңдеу, өндіру, құру және қажетті ақпаратты таныстыру, ақпарат пен идеялармен алмасу бойынша ынтымақтастық, олардың жұмысын бағалау және жетілдіру үшін жабдықтар мен қосымшалардың кең спектрін қолдану арқылы жағдайлар жасау.

Білім алушылардың ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қолданудағы дағдыларын дамытудың алғышарттарын, ақпаратты іздеуді, өңдеуді, шығаруды, қажетті ақпаратты құруды және ұсынуды, ақпарат пен идеялармен алмасу үшін ынтымақтастықты қоса алғанда, бағалау және оның жұмысын кең ауқымды жабдықтар мен қосымшаларды пайдалану арқылы

жетілдіру пәннің мазмұнын меңгеруде және оқу мақсаттарына қол жеткізу процесінде жағдай жасалады.

Тақырып бойынша оқу жоспары белгілі бір академиялық кезең аяқталғаннан кейін (оқу жылы немесе келесі сыныптарда) оқу мақсаттары мен тақырыптарының басым көпшілігін біртіндеп тереңдете отырып, күрделеніп, оларға білім мен дағдылардың көлемін арттыру арқылы қайтадан қарастырылады. Бұл, сондай-ақ пәнаралық интеграция мен оқытуды пәнаралық және тақырыптық байланыстар орнату, білім, дағдылар, құндылық бағдарлары мен көптеген академиялық пәндермен байланыста болатын салалардағы мінез-құлық нормаларын қалыптастыруға ықпал ететін тақырыптар арқылы оқытуға бағытталған. Бұл мынадай ортақ тақырыптар: «Жанды табиғат», «Жақсыдан үйрен, жаманнан жирен. Жарық және қараңғы», «Уақыт», «Сәулет өнері», «Өнер», «Атақты тұлғалар», «Су – тіршілік көзі», «Демалыс мәдениеті. Мерекелер» ұзақ мерзімді жоспарына енгізілген, соған сәйкес құрылған оқу бағдарламасын іске асыру. Сағаттарды бөлу, сондай-ақ тоқсанның тақырыптарын оқыту реттілігі мұғалімнің таңдауы бойынша өзгереді.

Оқу бағдарламасында нақты көрсетілген күтілетін нәтижелер, бұл білім алушының оқу жетістіктерін объективті бағалауға, әрбір білім алушының жеке қабілеттерін ескере отырып, жеке даму траекториясын анықтауға, сондай-ақ оқу процесіндегі біліктілігі мен дағдыларын дамытуға, оқу процесінің сапасын жақсартуға ынталандыратыны анық.

Оқу бағдарламасы білім беру құндылықтарының өзара байланысы мен тәуелділігіне негізделген тәрбие мен оқытудың бірлігі принципін іске асыруды және нәтижелер бастауыш мектептен «шығу» кезінде осы пәнді оқыту мақсаттары жүйесімен қамтамасыз етіледі. Кең ауқымды дағдылармен бірлікте жеке қасиеттердің дамуы «қазақстандық патриотизм мен азаматтық жауапкершілік», «құрмет», «ынтымақтастық», «еңбек пен шығармашылық», «ашықтық», «өмір бойы білім алу» сияқты білім берудің басты құндылықтарды білім алушыларға дарыту негізі болып табылады. Бұл құндылықтарды білім алушының тәртібі мен күнделікті іс-әрекеттерін ынталандыратын тұрақты тұлғалық бағдары болады.

Оқу бағдарламасының айрықша ерекшелігі оның пәндік білім мен дағдыларды қалыптастыруға ғана емес, сондай-ақ кең ауқымды: ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қолдану, коммуникацияның әртүрлі әдістерін қолдану, проблемаларды шешу және шешімдерді қабылдау, олармен бірге білім алушыларға міндеттерді шешу үшін ақпараттарды талдауға және бағалауға мүмкіндік береді, жаңа идеяны синтездеу үшін қолда бар білім мен тәжірибені шығармашылық түрде пайдаланады. Бастамашылдығы, қызығушылығы, өзгеруге дайындығы, қарым-қатынас сияқты жеке тұлғалық қасиеттері өзекті болып табылады.

Оқу бағдарламасында үш тілде білім беруді жүзеге асыру қарастырылған, онда үш тілді меңгертіп қана қоймай, білім алушылардың сыныптан тыс жұмыстарын да үш (қазақ, орыс және ағылшын тілдерінде) тілде ұйымдастыру қарастырылған.

«Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» пәні бойынша оқу жүктемесінің көлемі:

1) 1-сыныпта 2-ші жартыжылдықтан бастап аптасына 1 сағаттан, оқу жылында 17 сағатты;

2) 2-сыныпта аптасына 1 сағаттан, оқу жылында 34 сағатты;

3) 3-сыныпта аптасына 1 сағат, оқу жылында 34 сағатты;

4) 4-сыныпта аптасына 1 сағат, оқу жылында 34 сағатты құрайды.

7. «АКТ» оқу пәнінің 1-сыныпқа арналған базалық мазмұны:

1) «Компьютер»: компьютердің құрылғылары (пернетақта, тінтуір, жүйелік блок, монитор); программалық қамтамасыз ету: компьютерлік программалардың қызметі, программа менюі, программаларды іске қосу және аяқтау, компьютерлік программаларда файлдарды ашу және сақтау; қауіпсіздік: қауіпсіздік техникасының ережелері;

2) «Ақпаратты өңдеу және көрсету»: графика: графикалық редактордың қызметі, суреттерді ашу және сақтау, редактор құралдарын қолдана отырып, сурет салу;

3) «Есептеу машығы»: алгоритмдер: алгоритмдер, атқарушы, атқарушының командалар жүйесі, графикалық редакторде суретті құруда алгоритмдерді құрастыру және қолдану.

«АКТ» оқу пәнінің 2-сыныпқа арналған базалық мазмұны:

1) «Компьютер»: компьютер құрылғылары: енгізу құрылғылары (тінтуір, пернетақта, микрофон) және шығару құрылғылары (монитор, принтер, дыбыс шығарғыш/ құлаққап); программалық қамтамасыз ету: файлдар және бумалар түсінігі, меню командаларын қолдану; қауіпсіздік: цифрлық құрылғылармен жұмыс жасау барысында техника қауіпсіздігінің негізгі ережелерін сақтау, желіде орналасқан ақпараттардың шынайылығы мен пайдасы;

2) «Ақпаратты өңдеу және көрсету»: мәтіндер: мәтіндік редакторда сөйлемдерді теру, қаріпті және абзацты пішімдеу (қаріптің жазылу стилі, түсі, түзету), құжаттағы ерекшеленген мәтінді қиып алу, көшіру, қою; графика: суретті өңдеу; қию, бұру, өлшемін өзгерту, суреттің фрагментін көшіру;

мультимедиа: дыбыс жазу және дыбысты ойнату, дыбыстық эффектілер, дыбысты өңдеу;

3) «Есептеу машығы»: алгоритмдер: сызықтық алгоритм, алгоритмнің сөздік формасы, алгоритмнің графикалық формасы; программалау: атқарушының командалар жүйесі, лабиринт.

«АКТ» оқу пәнінің 3-сыныпқа арналған базалық мазмұны:

1) «Компьютер»: компьютердің құрылғылары: енгізу және шығару құрылғылары; программалық қамтамасыз ету: компьютерлік программалардың қызметі (сілтеуіш, суреттерді көруге арналған программалар), программа менюі, меню командаларын қолдану, файлдар мен бумалар, компьютерде файлдарды ашу және сақтау; қауіпсіздік техникасы: қауіпсіздік техникасының ережелері;

2) «Ақпаратты өңдеу және көрсету»: мәтіндер: мәтіндік редактордың

қызметі, программа менюі, мәтінді теру және өңдеу, символдар мен абзацтарды пішімдеу, мәтінмен болатын операциялар, символдарды қосу; графика: графикалық редактордың қызметі, суреттерді ашу және сақтау, редактор құралдарын қолдана отырып, сурет салу, түстер палитрасы, суреттерді өңдеу, суретті кесу, айналдыру және өлшемін өзгерту, сурет бөліктерінің көшірмесін жасау; презентация: презентация құру программаларының қызметі, программа менюі, презентацияларды ашу және сақтау, слайдта мәтін мен суреттерді орналастыру, слайд арасында ауысу, презентация дизайны, дыбысты қосу; мультимедиа: дыбыстық ақпаратты енгізу және шығару құрылғылары, дыбыс редакторының қызметі, дыбысты жазу, дыбыстарды өңдеу және ойнату, дыбыстық эффектілерді қолдану;

3) «Интернет желісінде жұмыс»: ақпаратты іздеу: веб-парақшаларды көруге арналған программалардың қызметі, іздеу жүйелері, түйінді сөздер бойынша іздеу; ақпарат алмасу: ақпарат алмасу тәсілдері, белгіленген мәтінді және суретті құжатқа көшіру; Интернет желісіндегі қауіпсіздік: Интернеттегі қауіпсіздік ережелері.

«АКТ» оқу пәнінің 4-сыныпқа арналған базалық мазмұны:

1) «Компьютер»: компьютердің құрылғылары: компьютердің сыртқы құрылғылары; программалық қамтамасыз ету: файлдармен және бумалармен жұмыс жасау, файлдармен және бумалармен операция жасау (құру, көшіру, орнын ауыстыру және жою), файлдармен және бумалармен жұмыс жасау кезінде мәнмәтіндік менюді қолдану, компьютерде ақпаратты іздеу (бума, файл, мәтіннің үзіндісі); қауіпсіздік техникасы: экранмен жабдықталған құрылғылармен жұмыс атқару барысында қауіпсіздік техникасының ережелерін сақтау;

2) «Ақпаратты өңдеу және көрсету»: мәтіндер: мәтіндік құжаттағы иллюстрациялар, суреттер мен сәндік мәтінді кірістіру, маркерленген және нөмірленген тізімдер, мәтіннің үзіндісін құжат ішінен іздеу; графика: графикалық редакторлар, фотосуреттерді өңдеу (жарық, контраст, рамка), коллаж жасау; презентациялар: слайд макеті, презентациядағы нысандарға анимацияны баптау, суретті, сәндік мәтінді, видео мен дыбысты презентацияға қою; мультимедиа: дыбыспен жұмыс жасауға арналған программалар, дыбыспен жұмыс жасауға арналған компьютердің сыртқы құрылғылары, дыбыс редакторында әуен жазу, видеоны жазу және оны көруге арналған компьютердің сыртқы құрылғылары, видеоредакторлардың көмегімен видеоны жазу және оны өңдеу, видео үзінділерін көшіру, орнын ауыстыру және жою;

3) «Интернетте жұмыс жасау»: ақпаратты іздеу: браузер құралдары (бетбелгілер орнату, жүктеулерді және тарихын қарау); ақпарат алмасу: Интернет арқылы мәліметтер жіберу, электронды пошта арқылы тіркелген файлдары бар хабарламаларды жіберу және алу; Интернет желісіндегі қауіпсіздік: құпиясөздер, сенімді құпиясөздің критерийлері.

2. Бастауыш мектепте компьютерлік сауаттылық және ақпараттық коммуникациялық технологиялар негіздерін оқыту бойынша әдістемелік ұсыныстар

«Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» пәнінен алғашқы сабаққа келгенде, білім алушылардың бар пәнге қызығушылығы, сондай-ақ, компьютер және компьютерлік бағдарламалар туралы белгілі бір хабарлары-түсініктері болады. Білім алушылардың көпшілігі компьютерлік ойындармен, жұмыс жасаған, сондай-ақ кейбірі компьютерлік технологиялар жаңалықтарымен таныс болған. Олардың кейбіреулері қазірдің өзінде компьютермен жұмысты жақсы меңгерген, біреулердің, бәлкім, олармен жұмыс жасау тәжірибесі болған жоқ, оларға, бірақ барлығына да компьютерді тезірек қосқысы және оны іс жүзінде байқап көргісі келеді.

3-сынып білім алушылары «ақпарат» деген сөзді әлдеқашан естігені, ақпарат туралы қандайда бір түсінігі бар. Мұғалімнің міндеті ең алдымен, білім алушыларда қалыптасқан түсініктерін жүйелеу үшін және оларды информатиканың негізгі ұғымдарымен байланыстырудан тұрады.

«Ақпарат» ұғымының мәні ашу және ақпараттық процестердің ерекшеліктерін көрсету қажет. Мұны диалог формасында, адам күнделікті қызмет контексінде болады. Білім алушыларға олар жауап беруге шамасы келетін сұрақтар қоя отырып, өмірден және табиғат процестерінен алынған мысалдарға жасалынады. Мысалы, оқи білу не үшін қажет? (білім алушылардың жауабы: кітаптар, газеттер, журналдар оқу үшін), ал кітапты не үшін оқу керек? (білім алушылардың жауабы: оларда не жазылғанын білу, жаңалықтар, мәліметтер). Кітаптарда не туралы жазғанын білу не үшін керек? (білім алушылардың жауабы: бізді қоршаған орта туралы білу). Сонымен кітап – бұл ақпарат көзі.

Одан біз хабарлар, мәліметтер, жаңа білім аламыз. Ал «ақпарат» сөзін кім естіді? (білім алушылардың: иә, жоқ). Ал сіз бұл сөзді естідіңіз бе? (радио, теледидар, ата-аналар, әдеби оқу, математика, дүниетану, жаратылыстану сабақтарында және т. б.). Бұрын сіздер дүниені ертегілерден білген едіңіздер, мысалы «Шалқан туралы ертегі»: сіз одан не үйрендіңіз? (білім алушылардың жауабы: ол барлық істі бірлесіп жасау керек, бір-біріне көмектесу керек). Әрбір ертегі бізге әр адам әртүрлі түсінетін өз ақпаратын берді. Адам көбірек мәліметтер алған сайын, ол қоршаған дүниені-айналамыздағы әлемді неғұрлым жарқын түрде көреді. Енді сіздер әр түрлі пәндерді оқып-үйренесіздер, және әр сабақта сіздер қандайда бір жаңа нәрсені танып білесіздер. Сіздер жаңа білімдер аласыздар, күн сайын сіздер үшін көп құпиялар ашылады, өйткені, үнемі өз білімдеріңізді толықтыра отырып, сіздер неғұрлым күрделі міндеттерді шешу мүмкіндігін аласыздар.

Осылайша, білім алушыларды, адам үшін ақпарат – бұл білім, ол оны әртүрлі дерек-көздерден алады деген қорытындыға келеміз. Содан кейін білім алушыларға таныс көптеген мысалдар арқылы бұл қорытындыны бекіту керек.

Бұдан әрі білім алушыларға ақпаратпен кез-келген жұмыс адамнан іздеуді, оны сақтауды, беруді және өңдеуді талап ететінін жеткізу керек. Осы сұрақтарды түсіндіруді бәрінен дұрысы білім алушының өмірлік тәжірибесінен, бұрын алған білімі және практикадан ала отырып, диалог түрінде немесе ойын түрінде өткізуге болады.

Балалар, қәне ойланайық, ақпаратты сақтау не үшін қажет? Мүмкін ақпаратты әр жолы қайтадан және қайтара алған жақсы шығар? (білім алушылардың жауаптары: адам барлығын есте сақтауы мүмкін емес, сондықтан ақпаратты сақтау қажет, ақпаратты сақтау уақытты үнемдейді және бізді пайдасыз жұмыстан босатады, сақталған ақпаратты кез келген уақытта пайдалануға болады). Ақпаратты қалайша сақтауға болады? Күнделікті өмірде біз сақтау орнымен қай жерде кездесеміз? (білім алушылар жауаптары: біз кез келген кітапшаны ала алатын кітапханада, сондай-ақ видео кассеталарда, аудио кассеталарда, компакт дискілерде, фото-суреттер түрінде бізге қажетті ақпараттар бар).

Сонымен, ақпаратты жинақтауға болады, ал оны бір-біріне беруге бола ма?

Ақпаратты беруді ойындар ұйымдастыру арқылы көрсетуге болады. «Пантомима» ойыны – 2 адам қатысады, бірі жасырады, екіншісі – табады. Ақпаратты символмен, дыбыспен, тұрған тұрысы-кейпімен, мәтінмен, музыкамен, түспен, көзқараспен, бейнемен, қозғалыспен, жай-күйі түрінде беруге болады. «Соқыр – көретін» ойыны. Екі адамға: біреуі тақтада, басқасы терезе алдында тұрады, біреуі айтады, ал екіншісі өзіне айтқанды бейнелейді, мысалы – қар жауып тұр ❄, күн ☀, шөп. «Бұзылған телефон» ойыны - сынып 5 адамнан командаға бөлінеді. Команда капитаны сөз жасырады, басқа ойыншыға бұл сөзді айтпай түсіндіреді, одан әрі қарай тізбек бойынша жалғасады. Қалғандары бақылайды және түсінікті немесе жоқ деп сипаттайды, ақпарат хабарланады (беріледі) және оны тапсырудың қандай формасын таңдағанын айтады. Ойындар аяқталғанда қорытынды жасалады, яғни ақпаратты беру үшін көптеген формалар бар екені, бұл ретте қандай ақпарат түрін қалай беру ыңғайлы болатынына назар аудару керек.

Сонымен, ақпарат – бұл біздің көргеніміздің мазмұны, сонымен қатар, біздің ойларымыздың, әңгіме, кітаптардың мазмұны. Ақпаратпен алмасуға (жіберуге және алуға) және қажеттілерді, ол қажет емес болған сәтке дейін сақтауға болады. Ескі ақпаратты өңдеу арқылы да жаңа ақпарат алуға болады. Бұл ретте әлдеқашан белгілі ақпаратты бөліп алуды және осы ақпаратпен байланысты табуды және жаңа ақпаратты алуды білу керек. Бұл процесс ақпаратты өңдеу деп аталады.

Содан кейін білім алушыларды біздің айналамызда өте көп ақпараттың барлығына және адам сақтау командасын, ақпаратты беру және өңдеуді онша дәл және тез емес орындай алады және операцияларды орындау кезінде қателер жіберуі мүмкін екені туралы ойға жетелеу қажет. Сондықтан да ақпаратпен жұмыс үшін компьютер - ақпаратпен жұмысқа арналған аспаптық құрал. Тағы компьютерді құрайтын басқасы да бар – бұл аспаптық модельдеу құралы, ол кейінірек қаралады және зерттеледі. «Ақпарат» және

«Ақпараттық процестер» ұғымдарын мұғалім әртүрлі бөлімдерді зерделеу кезінде еске түсіруі керек.

Сонымен, 3-сыныпта, ұзақ мерзімді жоспардың бірінші бөлімі «Компьютер және программа/бағдарлама» (ортақ тақырыбы: «Тірі табиғат»). Бөлімнің бірінші тақырыбы - Компьютердің құрылғысы деп аталады.

Осы тақырыпты зерделеу үшін, ұзақ мерзімді жоспарға сәйкес үш мақсат қойылады: 3.1.1.1 енгізу (тінтуір мен пернетақта) және шығару құрылғыларын (монитор мен принтер) ажырату; 3.1.2.1 компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін шешу үшін қажет екенін түсіндіру; 3.1.3.1 цифрлық құрылғылармен жұмыс жасауда қауіпсіздік техникасының негізгі ережелерін сақтау.

Сабақты компьютермен қауіпсіз жұмыс дағдыларын қалыптастырудан бастау қажет. Оқулық материалдарына және компьютерлік сыныптағы барлық сабақтарында жеке кәсіби тәжірибесіне сүйене отырып, осы мақсатқа назар аудару керек. Мына диалогтан бастауға болады: Балалар, сіздердің әрқайсыңыздың үйіңізде компьютер бар шығар. Айтыңыздаршы, ата-аналарыңыз сіздерге қандай кеңестер мен нұсқаулар береді, сізге қашан компьютерге жақындауға рұқсат береді? (білім алушылардың жауаптары). Ал неге ата-аналар сіздің сыртыңыздан қарап тұрады, сізден компьютермен жұмыс кезінде абай болуды сұрайды? (білім алушылардың жауаптары).

Диалог қорытындысын шығару. Дұрыс, себебі компьютер мен оған қосылған барлық құрылғылар – бұл күрделі техника. Сонымен қатар, бұл электроприбор, ал сіз бірнеше рет электр құралдарымен жұмыс жасау ережелерімен кездесіп қаласыз. Біз бүгін сіздермен не туралы айтатын боламыз, бәлкім, сіздер түсінген шығарсыздар? Әрине дұрыс, компьютерлік сыныптағы қауіпсіздік ережелері туралы.

Кәнеки, біздің досымыз компьютерді тыңдайықшы, ол білім алушылардың информатика сабағындағы дұрыс мінез-қылығы туралы аздап баяндайды. Компьютерде өлеңдер немесе тыйым салынатын суреттерімен слайдтар немесе қауіпсіздік ережелерін көрсететін жай ғана слайдтар көрсету керек. («Ұсынылатын оқу ресурстары үшін сабақтарда қолдану» тармағындағы 1, 2 - сілтемелер).

Ереже - қағидаларды бекіту үшін «Реттеуші» ойынын ойнауға болады. Реттеушілер – бұл сыныптағы білім алушылар, мұғалім есік жақта тұрады және сол немесе өзге кіргендер өзін қалай ұстайтынын айтып тұрады, ал реттеуші (білім алушылар) кіруге рұқсат етеді, немесе онын жанынан өтуді сұрайды, және компьютер сыныбындағы қауіпсіздік тәртібі ережесін қайта оқуды айтады, (білім алушыларға жезлдардың макеттері таратылады, егер дұрыс жағдай аталса, балалар рұқсат беретін қимылмен, егер жоқ болса, тыйым салатын қимылмен орындайды. Ойын түрегеліп тұрып орындалады және сергету сәтімен ауыстыру). Сипаттама төмендегідей жеткізілуі мүмкін:

1. Арман кабинетке мұғалімнің рұқсатынсыз кірді. (Жоқ)
2. Айлин үстел үстіне киімі мен сөмкесін қойды (Жоқ)
3. Аңсар сыныпқа тыныш кірді және өз жұмыс орнына отырды (Иә)
4. Жадыра компьютерді мұғалімнің нұсқауынсыз қосты (Жоқ)

5. Айман пернелерді, олардың үстінен ұрғыламай-ақ жұмсақ басады (Иә)

6. Нұрсұлу куат көзі сымдарын ұстайды және қозғайды (Жоқ)

7. Ғалым дымқыл қолмен компьютерде жұмыс істейді (Жоқ)

Ойын шарттарының дұрыс орындалуын атап өту керек. Біз жиі сіздермен бұл ережелерді қайталайтын және жаңа нәрселерді білетін боламыз. Ал енді мен сізден естігім келеді, мектептің қандай бөлмелерінде, ғимараттарында арнайы тәртіп және қауіпсіздік техникасы ережесін сақтау керек? (білім алушылардың жауаптары). Қауіпсіздік техникасы ережесін қорытындылау.

Бұдан әрі компьютермен танысуға көшеді. Мүмкін, білім алушыларды компьютердің пайда болуы тарихымен қысқаша таныстыра кетуге болады, мысалы, «ескі заманнан бері адамдар өз еңбегін жеңілдетуге тырысты. Осы мақсатта адамның дене мүмкіндіктерін күшейтетін әр түрлі машиналар мен механизмдер құрылды. Компьютер адамның интеллектуалдық жұмысын, яғни ақпаратпен жұмыс істеу мүмкіндіктерін күшейту үшін XX ғасырдың ортасында ойлап табылған. Ғылым мен техника тарихынан белгілі, өзінің ойлап тапқандарының көптеген идеяларын адам табиғатта байқап таниды. Оны «Тірі табиғат» ортақ тақырыбымен байланыстырамыз.

Өлең оқу: Ал адам кімнен компьютерді көшіріп алды?

Кәне, қазір адам қалай ойлап табады екен, талқылайық.

Сонда барлығына түсінікті болады. ЭЕМ қалай құрылды.

Аспанда тікұшақ ұшады. Ол бізге нені еске салады?

Ол, әрине, ешкіге ұқсас емес. Ал секіргіш инелікке ұқсайды.

Ұшақ жерге қонады – үлкен болат құс.

Ал, теңіздерде жүретін қайық, аздап китке келеді.

Осылайша, табиғатты бақылай отырып, оның заңдарын аша отырып,

Барлығын адам ойлап тапты, идеяларды табиғаттан алды.

Адам көру мүмкін емес нәрсені жасай алмайды.

Ол ойлап табуға болатынның бәрін істей алды.

Онда да табиғатқа білдірмей көз тастады.

Сөйтіп бізге қорытынды жасау қалды, ЭЕМ –ды ойлағанда,

Өзіне-өзі қарады.

Білім алушыларға түсіндіру керек, ЭЕМ – бұл электронды-есептеу машиналары, соның ішінде компьютер де.

Келесі мақсаттарға көшу үшін білім алушыларға өздеріне белгілі компьютер құрылғысын атауды сұрайды. Экранға үстел компьютері мен ноутбуктің бейнесін бейнелеуге болады. Көптеген білім алушылар бұны оңай жасайды, тіпті әрбір құрылғылардың қызметтерін сипаттай алады, мұғалімге білім алушылардың көріп-естігендерін қорыту және бекіту керек болады.

Сонымен, компьютер өзінің міндеті бойынша – ақпаратпен жұмыс жасайтын әмбебап техникалық құрал.

Компьютер құрылғы принциптері бойынша – бұл ақпаратпен жұмыс жасайтын адам моделі.

Компьютер – бұл сигналдарды өңдеу үшін қызмет ететін электронды машиналардың бір түрі.

Компьютер құрылғыларын талқылау кезінде, оның жұмысын оркестрмен салыстыруға болады. Білім алушылар, сіздер барлықтарыңыз үлкен оркестрдің өнер көрсетуін көрдіңіздер және оның ойнағанын естідіңіздер. Онда түрлі аспаптар көп: скрипка, виолончель, үрмелі аспаптар және әрине, рояль де бар. Әрбір құрал өзінің музыкалық партиясын ойнайды. Әрбір құралдың дыбысы бір музыкалық шығармаға қосылады. Компьютер де оркестрге ұқсайды. Онда да әр түрлі құралдар көп, әркім өз ісін атқарады. Біз енді білеміз, мұндай төрт істің болуы мүмкін: қабылдау, өңдеу, сақтау және ақпарат беру.

Егер компьютердегі әрбір іс үшін бір құрылғыдан болса, онда оған барлығы төрт құрылғы жетер еді. Бірақ, шын мәнінде, компьютер ақпараттың көптеген түрлерімен жұмыс істейді, әрбір түрді қолдана, сақтай, өңдей және бере білу керек. Сондықтан компьютердің құрылғыларды төрт емес, одан да көбірек болу керек.

Білім алушылардан олар көретін және қолымен ұстап көруі мүмкін, яғни, олар компьютер сыртында орналасқан, сыртқы құрылғылар деп атайтын компьютер құрылғысын атап беруді сұраймыз. Компьютердің ішінде орналасқан құрылғылар, ішкі деп аталады. Әр түрлі компьютерлерде әр түрлі сыртқы құрылғылар болуы мүмкін, бірақ әрбір компьютерде төрт түрлі құрылғылары бар. Компьютердің құрылымдары туралы айтылатын видеоны көрсетуге болады, (мысалы, «Ұсынылатын оқу ресурстары үшін сабақтарда қолдану» тармақтағы 3-сілтеме). Мұғалім білім алушыларға еске түсіретін, оның ішінен таңдап алатын және *компьютер құрылымының негізгі түрлерін атай алатын* бірнеше төрт жолды өлең шумағын оқуы беруі мүмкін.

Бірінші құрылғы:

Жоғарыда машиналар бүкіл

Орналастырылады ... (дисплей) –

Тура батыл капитан сияқты!

Ал онда экран жанып тұрады.

Сонымен, дисплей (немесе оны монитор деп атайды) көбінесе теледидарға ұқсас, ол экранға мәтіндер, сандар, суреттер және фото, видео шығарады. Біз ойнаған кезде, монитормда кейіпкерді көреміз. Бұл құрылғы (**құрылғы ақпаратты шығару**) деп аталады. Сіздер ақпаратты шығаруға арналған тағы қандай құрылғыларды білесіз? (**білім алушылар ақпаратты шығару құрылғысы деп атайды**).

Мұғалім жалғастырады.

Бұл міне – ... (пернетақта)

– Міне қай жерде саусақтарды шынықтыруға болады,

Және гимнастика керек!

Саусақтар мұнда секіру керек!

Пернетақта. Онда әріптер, сандар мен басқа да белгілермен белгіленген көп пернелер бар. Пернетақта әріптерді, цифрларды және тыныс белгілерді енгізу үшін қызмет етеді. Пернетақтада басқа бар пернелер арасында

көрсеткіш пернелері де бар, олар компьютерлік ойындарда кейіпкерлерді басқару үшін жиі пайдаланылады. Пернетақта көмегімен компьютерге мәтіндік ақпарат енгізуге болады, демек, пернетақта енгізу құрылғыларына жатады. Сіз ақпаратты енгізуге арналған қандай құрылғыларды білесіз? (білім алушылар ақпаратты енгізу құрылғысын атайды.)

Барлық құпияларды оң жақтағы «жәшік» сақтайды,

Аяқтың жанында, және бұл ретте аздап шуылдайды.

Бұл қандай «аң?» (Жүйелік блок)

Жүйелік блок компьютерлік жүйелердің негізгі блогы. Онда ішкі болып табылатын құрылғылар орналасады.

Бұдан әрі білім алушыларға енгізу-шығарудың басқа құрылғыларының суретін көрсету керек, және құрылғыларды екі санатқа: енгізу және шығару бөлу ұсынылсын. Олар әрбір құрылғы бойынша өз таңдауын негіздесін.

Білім алушылар жұмысын түсіндіре алмаған және көптеген даулар тудырған құрылғылардың міндетін ұғындыру керек. Бұл үшін кейіпкерлер құрылғыны қалай қолдануға болатынын айтатын видео фрагменттерін пайдалануға болады.

Білім алушыларға қазіргі заманғы компьютерлер құрылғыларының қадір-қасиетін бағалауға мүмкіндік беру керек. Соңында білім алушылардың ақпаратты енгізу-шығарудың қолда бар, ескірген және болашақ құрылғыларына қатысы бар идеяларын бағалау керек.

«3.1.2.1 - компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін шешу үшін қажет екенін түсіндіру» мақсатын орындау үшін адам және компьютердің ұқсастығына қайта оралайық. Күнделікті өмірден ақпараттық міндеттер шешімі жайлы білім алушыларға таныс қандайда бір мысал келтіре кету қажет. Адамға не қажет екенін (бастапқы деректер) және бұл мәселені шешу үшін адам нені білуі тиіс болатын анықтау керек. Осындай жағдайды компьютермен көрсету керек, компьютерге нені хабарлау (деректерді енгізу), және нәтиже алу үшін (шығару) компьютер не істеу керек (программасы болу керек). Қажет деген қорытындыға келіп, кез келген жұмыс, ол математикалық тапсырмаларды шешу болсын, мәтінді теру немесе аудару, экранда сурет немесе компьютерлік ойын алу болсын, компьютер бағдарламасы бойынша орындалады.

Бірінші бөлімінің Келесі тақырыбы: Файлдар және папкалар.

Оқу мақсаттары: 3.1.2.2 - компьютерлік программаларда файлдарды ашу және сақтау командаларын пайдалану; 3.1.2.3 - файл және папкалар түсінігін түсіндіру; 3.2.4.2 - арнайы тақырыпқа сай фотосуреттерді қолдану.

Білім алушыларға, кез-келген компьютер жұмыс істейтін бас объект – бұл ақпарат екенін еске салу керек. Адам сияқты, компьютер де әр түрлі ақпаратты өңдейді: мәтін, кесте, дыбыс, бейне және т. б.

Білім алушылар файл және папка деген не екенін түсінуі үшін, келесі ұқсастықты өткізуге болады: кез келген оқу құралдарын алайық, білім алушы әр пәнді жеке дәптерге жазады – бұл, ақпараттың белгілі бір түрі сақталатын әрбір жеке файл. Пәндер бойынша оқулықтар, бұлар да ақпараттары бар

файлдар. Мәтіндік файлдар, графикалық файлдар, дыбыстық файлдар, видео файлдар, файл-программалар және т. б. файлдар бар.

Білім алушыға дәл бүгін қажетті оқулықтар мен дәптерлер портфельге салынады, яғни, білім алушы ақпаратты бүгін сабақ кестесіне сәйкес реттейді. Осылайша, портфель білім алушы үшін папка бола алады. Файлдар сияқты, папкалардың өз атауы мен көлемі болады.

Сонымен, портфель – «Портфель» деп аталатын папка, онда оқулықтар, дәптерлер, күнделік бар – бұл файлдар әр түрлі көлемде. Математика бойынша дәптер – «математика пәні бойынша дәптер» деп аталатын файл, математика оқулығы – бұл да «математика оқулығы» аталатын файл, күнделік, «күнделік» аталатын файл. Балалар қалай ойлайсыздар, бұл файлдар бірдей өлшемге ие ме? (білім алушылардың жауаптар: иә, жоқ). Әрине жоқ, себебі, дәптерлер, оқулықтар мен күнделік әр түрлі ақпараттар санын қамтиды. Дәптер 12 беттік, оқулықтар әр түрлі беттер/парақтар санынан тұрады, сондықтан да файлдар көлемі әртүрлі.

Сонымен, компьютерде бар барлық ақпаратты файлдар деп атау қабылданған. Яғни, ән – бұл файл, фотосурет – ол да файл, құжат та және фильм де – ол файл.

Папкалар - бұл жәшіктер сияқты бір нәрсе немесе жоғарыда айтылғандай – файлдарға арналған портфель. Папка - бұл бізге бір нәрсе салуға болатын (музыка, сурет, құжат, бейнежазба, яғни файлдар) бос жәшік.



Мәселен, бізде компьютерде 10 фильм, 30 фотосурет және 160 құжаттар бар. Олардың барлығы бір папкаға салынған. Демек біз, компьютер тілінде файл деп аталатын 200 белгіге ие болып шығамыз. Оларды жеке жәшіктер, яғни, папкалар бойынша орналастыру ыңғайлы, сондай-ақ түсінікті болу үшін оларға атау беру керек. Мәселен, фильмдер папкасын «Фильмдер», фотосуреттер папкасын «Фото», құжаттар папкасын «Құжаттар» деп қою керек. Нәтижесінде бізде тек 3 белгі болады. Олардың ерқайсысының ішінде белгілі бір ақпарат болады.

Бұдан кейін білім алушыларға папкаларды, файлдарды ашуға арналған командаларды пайдалану бойынша практикалық жұмысты орындауға арналған және екі-үш санатқа жататын аздаған файлдар мен папкалары бар «Сілтеуші» программасы терезесінің скриншотын ұсынуға болады.

Бірінші тараудың соңғы тақырыбы – Программалар терезесі.

Оқу мақсаттары: 3.1.1.1 - енгізу (тінтуір және пернетақта) және шығару (монитор және принтер) құрылғыларын ажырату; 3.1.2.1 - компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін шешу үшін қажет екенін түсіндіру; 3.1.2.4 - компьютерлік программаларда меню командаларын қолдану;

Сабақты сұхбат және сұрақтар арқылы алдыңғы тақырыптарды оқыту барысында қарастырылғандарды, кәне балалар, кіру және шығу құрылғыларын тағы бір рет атап өтейік деп, 3.1.1.1 - «енгізу (тінтуір және пернетақта) және шығару (монитор және принтер) құрылғыларын ажырату» және 3.1.2.1 - «компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін

шешу үшін қажет екенін түсіндіру» мақсатын өзектендіруден бастау керек. Пайдаланушы міндеттерін орындау үшін қандай компьютерлік программалар жасалады? Қандай міндет? (білім алушылардың жауаптары). Білім алушыларда қиындық тудыратын сұрақтар нақтылануы және түсіндірілуі керек.

Терезе – программалардың негізгі, ең маңызды элементтерінің бірі. Олардың құрметіне компьютердің ең басты программасы Windows аталды. Терезе – экранның тікбұрышты саласы (экзотикалық формадағы терезелер де кездеседі: дөңгелек және фигуралы, негізінен, бұлар сериялық кілттер мен мультимедиялық ойнатқыштардың генераторлары). Терезеде папкалар, дискілер, іске қосылған программалар, жасалған құжаттардың мазмұнын, сондай-ақ сұраныстар мен программалар хабарламалары жарыққа шығарады. Терезе ашық объектілерді басқаруға мүмкіндік береді.

Компьютерлік программаларда меню командасын пайдалануды Windows ОЖ-нің Бейнелеу папкасында бар фотосуреттердің көрсетілімінен (суреттерді «Жануарлар әлемі» сериясынан алу қажет – жануарлар, жәндіктер, гүлдер, ағаштар және т.б.) немесе компьютерде алдын-ала орналастырылған фотосуреттерді көрсетуден бастауға болады. Жұмысты топтарда ұйымдастыруға болады. Оларды жаңа атаудағы суреттерді қарау программасында суреттерді ашуды, үлкейтуді, бұруды, сақтауды сұраңыз.

Бұл фотосуреттерді бір мезгілде түрлі терезелерде суреттер қарау программаларында ашу. Бір терезеден екіншісіне ауысу үшін білім алушылардан көмек сұраңыз. Бір мезгілде барлық терезелерді көрсету үшін немесе біреуінен екіншісіне кезекпен өту үшін қандай әрекеттер жасау керектігін талқылау керек.

Бұл іс-әрекеттер туралы хабардар екендігін көрсеткен білім алушыларды тәжірибелік жұмыста консультант ретінде қою керек. Компьютердің қандай құрылғылары терезенің көлемін басқаруға мүмкіндік беретіні туралы әңгіме ұйымдастыруға болады. Ынта білдіргендер терезелердің шашып тастауын басқару түймелерін және басқаларды терезе менюлар арқылы бейнелеу және көрсетуге болатын кейбір жолдарды көрсете алады.

«Терезе», «меню», «терезені басқару кнопкалары», «командалар» ұғымдарын талқылауды ұйымдастыру. Білім алушылар түсіндіре алмаған және көптеген келіспеушіліктер тудырған түсініктерді түсіндіру. Ол үшін кейіпкерлері осы тұжырымдамалар туралы айтатын видео немесе мультфильмдердің үзінділерін пайдалануға болады.

Ұзақ мерзімді жоспардың *екінші тарауы* – «Сөз артында сөз». Ортақ тақырып: «Жақсы деген не, жаман деген не? Жарық және қараңғылық». Тараудың бірінші тақырыбы: Мәтінді теру және редакциялау.

Оқу мақсаттары: 1 - компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін шешу үшін қажет екенін түсіндіру; 3.1.2.2 - компьютерлік программаларда файлдарды ашу және сақтау командаларын пайдалану; 3.2.1.1 - мәтіндік редакторда қарапайым сөйлемдерді теруді жүзеге асыру.

Мәтіндік редактордың тақырыбы «Ақпараттық және коммуникациялық технологиялар» курсы бойынша ерекше орын алады, өйткені оны пайдалана отырып білім алушылар, алғаш рет өз бетімен компьютердің көмегімен кішкентай нақты өнім – тестілік құжат жасайды. Бұл жағдай, әрине, білім алушылардың жұмысқа деген ынтасын арттырады.

Сабақты компьютер программалары пайдаланушылық тапсырмаларды орындау үшін жасалатынын еске салудан бастаған жөн. Соның нәтижесінде компьютер ақпараттың 4 түрін: мәтіндік, графикалық, сандық және аудио түрлерін өңдей алады, бүгін программамен танысу басталады, ол сіздерді мәтіндік ақпаратты құруға, редакциялауға, ашуға, сақтауға және өңдеуге үйретеді, бұл бағдарлама мәтіндік редактор деп аталады.

Мәтіндік редакторда жұмыс істеудің алдында, бұрын мәтін басып шығарған білім алушылардың қолдарын көтеруді сұрауға болады. Олардан мәтінді теріп жазу кезінде қандай әрекеттерді орындағаны жайлы айтуды сұрау керек.

Мынадай сұрақтар қоюға болады:

1. Мәтіндік редактор неге арналғанын кім айта алады ?
2. Пернетақтаның қандай пернелері көмегімен ағылшыншадан орысшаға және керісінше ауыстыруға болатынын кім біледі?
3. Мәтінді жаңа жолдан теруді бастауға көмектесетін қандай перне бар?
4. Егер қателессеңіз, қандай перне дұрыс емес таңбаны жоюға көмектеседі?
5. Сөзді немесе мәтін бөлігін қалай бөліп алуға болады?
6. Бас әріптерді қалай басуға болады? Және т.б.

Бұдан кейін нақты практикалық тапсырма бойынша мәтін редакторымен жұмыс істеу керек. Бірінші тапсырма, мысалы, шағын өлеңді өлеңнің бір бөлігін теру керек:

Бөбек келіп әкеге,

Қойды алдына мәселе.

- Жақсы деген немене?

- Жаман деген немене?

Жұмыс үстелінде «Менің алғашқы мәтінім» деп аталатын файлды сақтауды сұраңыз. Файлды сақтар алдында білім алушылардан кім мұны жасай алатынын сұрау керек, әрине, ондай балалар табылып қалар. Оларға құжатты сақтау біліктілігін көрсетуге мүмкіндік беру қажет.

Содан кейін жеке тапсырма таратуға болады - кез келген мәтінді теруді тапсырасыз. Осыдан кейін, терудің ереже жасау бойынша топтық жұмысты ұйымдастырыңыз. Талқылауды ұйымдастыру. Тақтада ережелер тармақтарын жазу.

Мысалы;

1. Қажет болған жерлерде үлкен әріптерді қолданыңыз.
2. Барлық тыныс белгілері, сызықшалардан басқа, сөздің соңғы әріпінен кейін бірден қойылады, кез келген тыныс белгілерінен кейін Бос орын пернесін басыңыз. Сызықшаны екі жағынан бос орын кеңістігін қалдырып көрсету керек.

3. Мәтін теру кезінде жіберілген қатені былайша түзету керек: дұрыс емес символды, курсордың оң жағында орналасқан Delete пернесімен жойыңыз, ал курсордың сол жағындағыны - Backspace пернесімен жойыңыз.

4. Компьютерге теру кезінде жолдың соңын бақылаудың керегі жоқ: оған қол жеткеннен кейін, курсор автоматты түрде келесі жолдың басына жылжиды.

5. Жаңа абзацты енгізуге (немесе өлең жолына) өту үшін Enter пернесін басыңыз.

Бөлімнің екінші тақырыбы: Мәтінді форматтау

Оқу мақсаттары: 3.1.2.2 компьютерлік программаларда файлдарды ашу және сақтау командаларын пайдалану; 3.1.2.4 компьютерлік программаларда меню командаларын пайдалану; 3.2.1.1 мәтіндік редакторында қарапайым сөйлемдер теруді жүзеге асыру; 3.2.1.3 құжаттағы ерекшеленген мәтінді қиып алу, көшіру, қою; 3.2.1.2 қаріпті пішімдеу (қаріптің жазылу стилі, түсі, түзету).

Білім алушылардан, олар мәтіндік редакторда неге үйренгенін еске алуды сұраңыз. Мәтінді теру (енгізу) кезінде қандай ережелерді сақтау қажет? Мәтінді өңдеу, редакциялау кезеңінде оны қалай түрлендіруге болады?

Білім алушылар өздеріне белгілі барлық ережелерді атап береді, қателерді түзетуді, көшіруді, орын ауыстырып көшіруді, ізденістерді және фрагменттерді ауыстыруды еске алады, мәтін бойынша басқа жерге ауыстыру/қозғалту және оның үзінділерін бөлектеу тәсілдері жайлы әңгімелейді.

Білім алушыларға тағы бір рет, қандай пернелер көмегімен таңбаны жоюға болатынын, бас әріпті қалай басуға болатынын көрсету керек.

Мәтіннің қайталанатын үзінділерімен тапсырма дайындау.

Білім алушылардан ойлануды және топтарда мәтіннің қайталанатын үзінді көшірмелерін мүмкіндігінше қалай тезірек жинауға болады, ол үшін не істеу қажеттігін талқылауды сұраңыз.

Білім алушыларға көшірудің не екендігі жайлы сұрақ қою.

Білім алушылардан мәтінді көшіру әрекеттерінің ретін атауды сұраңыз.

Білім алушыларға бұл мәтінді редакторда теру процесін қалай жылдамдатуға болатынын талқылауға уақыт беріңіз.

Білім алушылармен мәтінді көшірер алдында, қию немесе жоюға дейін, оны бөліп алу қажеттігі туралы талқылайды. Сыныппен мәтінді таңдаудың, белгілеудің тәсілдерін талқылау керек.

Барлық білім алушылар созу түрінде мәтінді бөліп алуды, сондай-ақ олар басқа да әдістерді пайдалануға болатынын ұсынады.

Білім алушыларға қайталанатын сөйлемдерді қосу керек болатын жартылай мәтін бар файл беріңіз.

Білім алушылар «Көшіру», «Қою», «Кесіп алу» командалары арасындағы айырмашылықты сипаттасын. Мәтінді әртүрлі тәсілдермен бөліп алуды ұсыну керек. Білім алушылардың мәтінді бөліп алу және өз әрекетін

түсіндіре білу біліктігін бағалау. Білім алушылар бір-біріне көмек-қолдау көрсете алады.

Білім алушыларға мәтінді көшіру алгоритмін жасауға, ол бойынша тапсырма дайындауға мүмкіндік беру, мысалы, төртжолды өлең, онда қайталанатын мәтіндерді жинақтау және оны қою керек.

Бұл тапсырманы орындау аяқталғаннан кейін білім алушыларға өзара бағалау кестесін толтырып, бірін-бірін бағалау қажет.

Білім алушылардан жұптасып «Қиып алу» және «Көшіру» іс-қимылдары арасында эксперимент өткізу және ерекшелігін талқылауды сұрау. Білім алушыларға көшірмесін жасау және мәтінді көшіру арасындағы айырмашылық неде деген сұрақтар қою.

Мұғалім мәтінде ақпарат, ойлар, анықтамалар бар деп айту керек. Жазу кезінде біз хабарламаның ең маңызды, негізгі үзінділерін бергіміз және оларға назар аударғымыз келеді. Сіз жазу кезінде қандай әдістерді қолданасыз? Білім алушылардың жауаптары міндетті түрде мынадай мәлімдемелерден тұрады: сөзді немесе сөйлемді біз түсті қаламмен, маркермен бөліп көрсетеміз, атауын әдемі ерекше жазумен жазамыз, мәтінді үлкен немесе қалың әріптермен бөліп аламыз. Білім алушыларды, мәтінді өңдеуге арналған программаларда (мәтіндік редакторларда) ұқсас құралдар бар ма, мәтінмен жұмыс істеудің ұқсас әдіс-тәсілдері бар ма деген сұрақтар (мәселеге) әкелу керек. Білім алушылардың осы сұраққа жауаптарын талқыланғаннан кейін қорытынды шығарамыз – ия, жақсы!

Алдын-ала екі мәтіннің үзінділерін дайындау керек, бірінші үзіндіде безендіру жоқ, ал екінші үзіндінің мәтіні әсем безендірілген, негізгі терминдер бөлініп көрсетілген.

Білім алушылардан «Мұқият қараңыздар, мәтінді безендіру үшін қандай тәсілдер қолданылғанын» сұраңыз.

Қаріптің (әріптердің) өзіне ғана емес, сонымен қатар олардың өзара орналасуына, оларды бетке орналастыруға назар аударыңыз.

Білім алушылардың жауаптары: кейбір мәтіндер үлкен әріптермен терілген, кейбір сөздер мен сөз тіркемелері неғұрлым қара түсте және басқа қаріппен басылған. Солға қарай жылжыған сөйлемдер бар, кейбірі беттің шетіне, оң жаққа қарай жылжыған.

Талқылау қорытындысын шығару. Пішімді белгілеу (ресімдеу) кезінде мәтіннің сыртқы көрінісі өзгереді: шрифттің түрі, шрифттің түсі, қаріп мәнері, абзацты теңестіру. Шрифт - олардың кескінінің ортақ стилі бар әліпбидің әріптері жиынтығы. Көптеген мәтіндік редакторлар таңдау үшін түрлі шрифт нұсқаларын ұсынады. Сонымен қатар сол бір қаріптің әр түрлі кескіндегі сызбасы болуы мүмкін. Сондай-ақ қаріпті түсі және мөлшерін өзгертуге болады. Мәтіннің абзацтарын теңестіруге болады.

Көптеген мәтіндік редакторлар автоматты түрде «үлкен мәтіндерді» беттерге бөліп, оларды нөмірлей «біледі». Олар беттің жиегі өлшемдерін бақылай алады, жолдар арасындағы арақашықтықты реттейді және тағы басқалар.

Практикалық дағдыларды бекіту үшін, білім алушыларға дайын мәтінді форматтау немесе мәтінді теру және пішімдеу бойынша жеке практикалық тапсырма беруге болады.

Білім алушыларға мәтінді өңдеу және пішімдеу кезінде бір-біріне көмектесуге рұқсат етіледі. Білім алушыларға бағалау кестесін пайдалана отырып, бір – бірінің жұмысын бағалау, сұрақтар қою арқылы қорытынды жасау. Білім алушыларға қиындық туғызатын сұрақтарды түсіндіру және түсініктеме беру қажет.

Ұзақ мерзімді жоспардың *үшінші бөлімі* - Компьютер және дыбыстар (ортақ тақырып «Уақыт»), бөлімнің бірінші тақырыбы - «Дыбысты жазу және ойнату».

Оқу мақсаттары: 3.1.1.1 Кіріс құрылғыларын енгізу (тінтуір пернетақта) және шығару құрылғыларын (монитор мен принтер) ажырату; 3.1.2.1 компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін шешу үшін қажет екенін түсіндіру; 3.1.3.1 цифрлық құрылғылармен жұмыс жасауда қауіпсіздік техникасының негізгі ережелерін сақтау; 3.2.4.1 арнайы программаны пайдалана отырып дыбысты жазу, өңдеу және шығару.

Сабақты компьютермен қауіпсіз жұмыс жасау дағдыларын қайталаудан бастау қажет, өйткені білім алушылар құлаққапты және басқа да кіріс және шығыс құрылғыларын қолдануы тиіс. Қауіпсіздік ережелері егжей-тегжейлі зерделенгендіктен, білімді өзектендіру үшін жай ғана презентацияны (мысалы, «Сабақтарда қолдану үшін ұсынылған оқыту ресурстары» тармағынан 2- сілтеме) көрсете аласыз.

Содан кейін білім алушылар бұрыннан таныс тінтуір, принтер, пернетақта, дисплей, сканерге микрофон, құлаққап, үндеткіштерді қоса отырып, алдын ала дайындалған бейнелермен әр түрлі кіріс/шығыс құрылғыларының көрсетілімін жүргізіңіз (компьютер экранында немесе қағаз бетінде).

Білім алушылардан бұл құрылғыларды қандай критерийлер бойынша біріктіруге болады (білім алушылар жауабы: құрылғысын енгізу және шығару). Білім алушыларға өз болжамдарын тобында және оларды талқылауға мүмкіндік беру. Видео көруде енгізу/шығару құрылғыларда өз бетінше дұрыс орындау бағалау классификациясы. Құрылғыларға назар аудару және одан әрі қолдану қажет. Музыкалық файлдармен жұмыс істеу кезінде қандай құрылғыларды енгізу және шығару үшін білім алушылар атап өтуі керек. Дыбыс өңдеуге байланысты білім алушылардан мамандықтарды атаулары керек. Олар өз жұмысында компьютерлерін қалай қолданылатынын талқылаңыз.

Білім алушылардан олардың пікірінше дыбыстық ақпарат дегеніміз не? «Ақпарат әуенді дауыспен берілген дыбыс деп аталады» білім алушылардың пікірлерін тыңдап, жауаптарын қорыту.

Бүгінгі күні компьютерді музыка тыңдау немесе фильмдерді көру, дауыстық хабарламасыз елестету мүмкін емес. Балалар, біз 1977 жылға дейін компьютерлерде дыбыстық карта болмағанын, арнайы бағдарламаларсыз компьютер дыбыспен жұмыс істей алмағанын білеміз.

Техникамен қатар, уақыт өте компьютерлерді бағдарламалық қамтамасыз ету де дамуда.

Сол сияқты техника уақыт өте келе дамыды және бағдарламалық компьютерлер қамтамасыз ету.

Дыбыстық ақпарат программа үшін – бұл ойнатқыштар, плеерлер, секвенсер (дыбыс жазуға болады, мысалы, клавишті сентизатор) редакторлары.

Дыбыстық файлды компьютерде әр түрлі (Windows Media, Windows Media Center, Winamp) ойнатқыштар пайдаланылады.

Әр түрлі интерфейсті бірнеше плеерді бастауға болады, мысалы компьютерге, смартфонға, планшетке интерфейс плеера.

Плеерді мүмкіндігіне қарай (дыбыс қаттылығы, дыбыс тоқтату, дыбысты басқа әуенге ауысу) көрсету.

Дыбысты шығару программасында практикалық жұмыстарды ұйымдастыру қажет. Білім алушылардан эксперименттік жолмен анықтау мақсатында программа құралдарын белгілеу. Содан кейін алдын ала дайындалған скриншотта жазылған құралдағы белгісі.

Білім алушылар практикалық жұмысты музыкалық композициялар - микрофон арқылы бір шумақ ән жазу және оны тыңдау. Содан кейін микрофон арқылы мәтін жазудағы ұзақтығы 30 секунд. Құрылған файлдарды сақтауды. Жұмысты жұпта немесе топтарда ұйымдастыру: дыбыс жазуын тыңдау және өзара бағалау. Меню негізгі командаларын атау, олар сабақта қолданылады.

Бөлімнің *екінші* тақырыбы: 3.2 Дыбыстық эффектілер

Оқу мақсаттары: 3.1.1.1 енгізу (тінтуір мен пернетақта) және шығару құрылғыларын (монитор мен принтер) ажырату; 3.1.2.4 компьютерлік программаларда меню командаларын қолдану; 3.2.4.1 программаны пайдалана отырып, дыбысты жазу, өңдеу және шығару.

Кейбір дыбыстық редактор эффектіні өткізу жұмыстарын көрсету. Файл ашу, өткен сабақта сақталған және оған эффектіні қолдану (сілтеме 4-тармағы «Ұсынылатын оқу ресурстары үшін сабақтарда қолдану»). Эффекті файлды сақтау.

Практикалық тапсырмаларды жеке орындау, мысалы: микрофоннан сөзін жазу (әр түрлі), оған кез-келген эффектті қолдану. Файлды сақтау. Кез келген дыбыстық файлды фрагменті таңдау (кез-келген әуен) белгіленген ұзақтығын оны файл түрінде сақтау. Дыбыс қаттылығын өзгерту және файлды сақтау. Бұл бөлімнің соңғы тақырыбы дыбысты редакциялау қызметі.

Оқу мақсаттары: 3.1.2.2 компьютерлік программаларда файлдарды ашу және сақтау командаларын пайдалану; 3.1.3.1 цифрлық құрылғылармен жұмыс жасауда қауіпсіздік техникасының негізгі ережелерін сақтау; 3.2.4.1 программаны пайдалана отырып, дыбысты жазу, өңдеу және шығару;

Егер дыбыс жазылса онда ең алдымен қажеттілігі алынған редакцияған жазбаларды көрсету. Мысалы, қажетсіз фрагменттерді алып тастау және шығармаларды ойнату кезінде дыбыстардың бәсендеуі немесе ұлғаюы.

Дыбысты редакциялау қызметі үшін көптеген арнайы бағдарламалар бар, мысалы, шағын қарапайым функциялары AudaCity, немесе кәсіби күшті ретінде Sound Forge.

Практикалық тапсырма: дайын дыбыстық файлды ашу (мұғалім дайындалған), ұзақтығы 1,5-2 минут. Тыңдау және тандау фрагментінің ұзақтығы 30 секундтан аспауы тиіс. Әуен басында және соңында қажетсіз бөлігін жою. Дыбыс атауымен алынған файлды сақтау. Жою әрекет команданы білім алушылармен талқылау. Файл ашу, өткен сабақта сақталған, оның мазмұнын көшіру, содан кейін файлдың соңына Дыбыс еңгізу. Программада дыбыс салу мүмкіндігі көрсету. Музыкалық композициялармен жұмыс жасау кезінде білім алушыларды ұйымдастыру. Ойланындар, тректерден шыққан дыбыстар қалай жоюға болады. Топтарда программамен жұмыс жасаған кезінде дайын музыкалық композицияны өзгерту. Білім алушылар программа құралдарымен тәжірибе жасау. Уақыт шкаласы, кедергілерді жою мүмкіндігі және трек құрылғылармен бірге редакциялау қызметін көрсету.

Топтарда программамен жұмыс жасауда дайын музыкалық композицияны өзгерту.

Алынған бағалау нәтиже көмегімен өзара бағалауды немесе меню командасы бойынша сауалнама жүргізу. Мысалы: папкада көрсетілген жазбаны қалай сақтау? Қажетті аудио файлды қалай ашу?

Ұзақ мерзімді жоспардың төртінші тараулары Компьютерлік суреттер (ортақ тақырып: «Сәулет өнері») бөлімнің бірінші тақырыбы Құралдар графикалық редактордың қызметі.

Оқу мақсаттары: 3.1.2.1 компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін шешу үшін қажет екенін түсіндіру; 3.1.2.2 компьютерлік программаларда файлдарды ашу және сақтау командаларын пайдалану; 3.1.2.4 компьютерлік программаларда меню командаларын қолдану; 3.1.3.1 цифрлық құрылғылармен жұмыс жасауда қауіпсіздік техникасының негізгі ережелерін сақтау; 3.2.2.1 қарапайым графикалық редактор құралдарын қолдануда.

Сабақта 2-кі кез келген суреттер демонстрациялау бастауға болады (өйткені ортақ тақырыбы «Сәулет өнері» елестетуге сурет ғимараттар, әдемі сарайлар, театрлар мен т.б.), олардың бірі компьютерде құрылған және принтерде шығарылған (мысалы, ғимарат жоспары), ал екінші бояулар көмегімен салынған (мысалы, ғимараттың сыртқы түрі). Білім алушыларға бұл суреттерді салыстыруды ұсыныңыз.

Балалар, қалай ойлайсындар, компьютерлік графикамен жұмыстың кәдімгі суреттен артықшылығы неде? (білім алушылардың жауаптары: қарындаш сынбайды, өшіргіш тозбайды, бояулар бітпейді, саусақтары, мұрын және киім таза қалпында қалады, қағазға салынған сәтсіз суретті лақтырып тастауға тура келеді, компьютерлік суретті өз жұмысыңызға риза болғанша түзетулер болады).

Программада компьютерлік графиканы қолдану кезінде жаңа парақ алу қажет емес, жіберілген кателіктерден жаңадан бастау қажет. Жады

компьютердан дұрыс емес фрагменті ғана шығарады, әрі қарай жұмыс жалғасуда.

Білім алушылармен графикалық суреттер қандай мамандықтарда және қалай қолданылатыны туралы әңгімелесу (білім алушылардың жауабы: сәулетші –ғимаратты жобалау, инженер-конструктор – жаңа техника түрлерін құрастыру, астроном – жұлдызды аспан картасына жаңа объектілерді түсіру, ұшқыш – ұшу жағдайларын ұқсататын арнайы тренажерлерде ұшу шеберлігін жетілдіру, аяқ киім шебері – аяқ киімдердің жаңа үлгілерін жасаушы, мультипликатор – жаңа мультфильмдер құру, жарнама бойынша маман – роликтер құру және т.б.).

Сонымен графикалық редактор дегеніміз не? Ескерту, компьютерлік программа міндеттерді орындау үшін құрылады, соның арқасында компьютер 4 түрлі ақпаратты өңдейді: мәтіндік, графикалық, сандық және дыбыстық программамен таныстыру, құру, редақтырлау, ашу, сақтау және графикалық ақпаратты өңдеу, бұл программа графикалық редактор деп аталады.

Графикалық редактордың қызметі – бұл суреттерді, құттықтау ашық хаттарын, жарнама хабарландыруларын, шақыруларды, баяндамалар үшін суреттерді және басқа да суреттерді жасауға арналған программа.

Суреттерді жасауға арналған компьютерлік программалар туралы әңгіме ұйымдастыру. Білім алушыларға осы программаларды қай кезде қолдану қажеттігін өмірден алынған мысалдарды келтіре отырып, түсіндірулерін ұсынамыз.

Егер біз кез келген суретті қарастыратын болсақ, оның жекелеген объектілерден тұратынын көреміз.



Суретте бейнеленген барлық объектілер графикалық объектілер деп аталады. Арнайы редактордың көмегімен біз қарапайым графикалық объектілерді салуды үйренеміз.

Білім алушыларға олардың жұмыс істеуіне тура келетін графикалық редакторын көрсетіп, қызметімен таныстыру. Бағдарламаны қосуды ұсыну. Сурет салуға болатын енгізу құрылғыларын (тіптіуір, стилус көмегімен) және суреттерді көруге болатын шығару құрылғыларын (монитор, принтер көмегімен) атауды ұсыну.

Графикалық объектілер құралдар панелінен таңдап алуға болатын арнайы құралдардың көмегімен құрылады. Ол әсем және күрделі суреттерді құруда көмектесетін құралдар топтарының тұтас жиынтығынан тұрады. Әр құрал үшін құралдарды баптау панелі бар. Сурет салуды бастау үшін біз графикалық редактордың қызметін бастау үшін құрылғыларымен танысу.

Сурет салу үшін графикалық редактордың құралдарының атауын білуі қажет, олар қалай жұмыс істейді; олардың көмегімен нені жасауға болады.

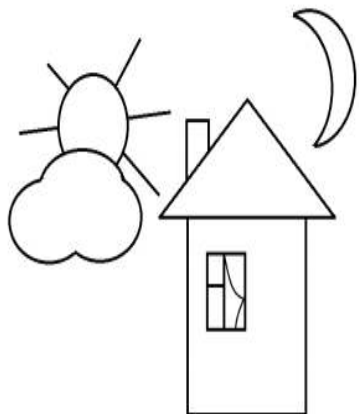
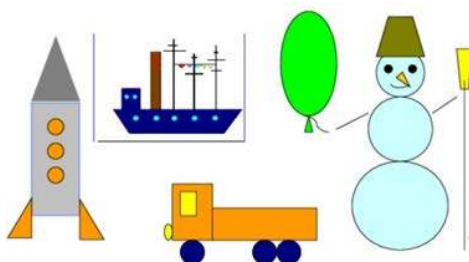
Экранда бейнеленген құралдардың білім алушылармен диалог түрінде әрбір құралды суреттеп көрсету.

Панель инструментов рисования



Әрбір құрал қалай жұмыс істейді және оның көмегімен нені жасауға болады, білім алушыларға тәжірибе жүзінде әрекет құралдардың тексеру.

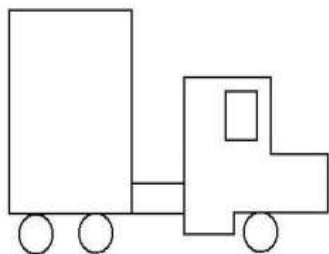
Білім алушы сурет салуда құрал-қарындашты қолдану, содан кейін геометриялық фигуралардың көмегімен әр түрлі сурет салудың оңай жолын қарастырады. Суретте көріп отырған геометриялық фигураларды атау.



Ал қазір геометриялық фигураларды қолдана отырып, суреттегі минималды элементтер жиынтығынан үйді салып көрейік.

Қандай фигуралардан осы суретті жасауға болады? (білім алушылардың жауабы: тік төртбұрыш және үшбұрыш, шеңбер). Дұрыс! ал үшбұрыш және тіктөртбұрыш неден тұрады? (білім алушылардың жауабы: сызықтардан). Ал сызықтар неден тұрады? (білім алушылардың жауабы: нүкте). Білім алушылардан өтініп суретті компьютерде сақтау. Назарларын аудару файл атауын және орнын сақтау.

Қажет болған жағдайда қолдау көрсету.



Көшіру операцияларды қолдана отырып машина бейнесін құру. Файлды сақтау.

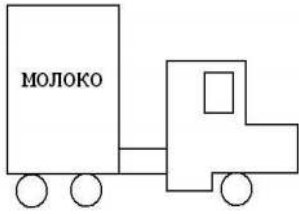
Өз жұмысын аяқтаған соң, «Менің үйім» тақырыбы бойынша өз сурет салу, фантазия және шығармашылық жұмыстарын көрсету. Кез келген құралды қолдануға болады.

Бөлімнің екінші тақырыбы: Суретті өңдеу.

Оқу мақсаттары: 3.1.2.1 компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін шешу үшін қажет екенін түсіндіру; 3.1.2.2 компьютерлік программаларда файлдарды ашу және сақтау командаларын пайдалану; 3.2.2.1 қарапайым графикалық редактор құралдарын қолдану.

Редакциялау сурет (сурет) жүргізілуі мүмкін пайдалана отырып, үш негізгі операциялар: көшіру, орнын ауыстыру және жою. Орындау алдында әрбір операцияны редакциялау облысы бөлу қажет бейнесін редакторында ертіндісімен немесе объект векторлық редакторында.

Компьютерді ашу кезінде бұрын сақталған суреті файлдар.



Мәтіндік редакторда мәтінді пішімдеу арқылы және графикалық редактор құралдарын қолдану арқылы суретке жазба жазу тәсілін көрсету, машинаға «Сүт» деген сөзді жазу.

«Менің үйім» файлы ашып, үйдің маңына өсімдіктер: ағаштар (көп ағаштар), гүл (көп гүлдер)

құру. Файлды сақтау.

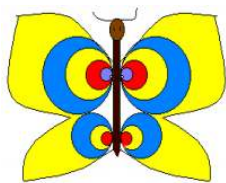
Білім алушылармен бағалау критерийлерін талқылаңыз. Суреттерді өзара бағалау ұйымдастыру.

Ұзақ мерзімді жоспардың *бесінші* тарауы: Шығармашылық және компьютер (ортақ тақырып: «Өнер»), бөлімнің үшінші тақырыбы: Графикалық редактордағы фигуралар.

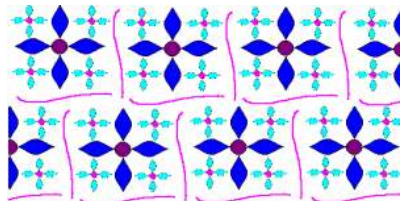
Оқу мақсаттары: 3.1.2.1 компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін шешу үшін қажет екенін түсіндіру; 3.1.2.4 компьютерлік программаларда меню командаларын қолдану; 3.2.2.1 қарапайым графикалық редактор құралдарын қолдану.

Өрнектері бар суреттер дайындау. Өрнектерді кездестіруге болатын табиғаттағы, күнделікті өмірдегі заттардан мысал келтірулерін сұрау. (білім алушылардың жауаптары: көбелектің қанаты, аязды өрнектер, қабырға тұсқағаздары және т. б.).

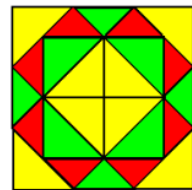
Білім алушылар суреттерді қарау, сөздерді атау және оларды анықтау. Геометриялық фигуралар қандай өрнектерден тұратынын білім алушыларымен талқылау.



көбелек



өрнек



тұсқағазды үлгісі

Білім алушылармен компьютердің көмегімен осыған ұқсас өрнектерді қалай құруға болатынын талқылау. Графикалық редакторда өрнек салу кезінде фигураларды қолдану идеясына келтіру үшін оларға жетелеуші сұрақтар қою.

Білім алушыларға программада бар құралдарды қолдана отырып, графикалық редакторда өрнектер салу және ондағы құралдардың барлығын зерделеу ұсынылады.

Құрылған суреттерді өзара бағалау ұйымдастырған жөн. Олардың алдағы уақытта кері байланыс алу мүмкіндігі болуы керек. Білім алушылар

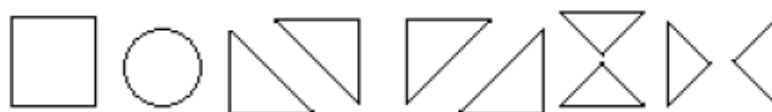
өз жұмыстарын бұрынғыша, бірақ салыстыруға болатындай етіп, файлды жаңа атпен сақтауларын талап ету қажет.

Келесі тақырып: Қайталау фрагменті

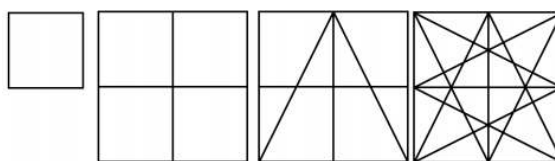
Оқу мақсаттары: 3.1.2.4 компьютерлік программаларда меню командаларын қолдану; 3.2.2.1 қарапайым графикалық редактор құралдарын қолдану; 3.2.2.2 нысанның сыртқы түрін өзгерту (қию, бұру, өлшемін өзгерту).

Сабақты әртүрлі ою-өрнектерді көрсетуден бастауға болады. Білім алушыларға ою-өрнектердің ерекшеліктерін анықтау ұсынылады. Ою-өрнектерде қайталанатын элементтердің кездесетін ескерген жөн.

Білім алушыларға ою-өрнектерді құруда геометриялық фигуралар көрсету.



Графикалық редакторды іске қосып, «Көшіру», «Қою», «Бұру», «Бейнелеу» құралдарымен әр түрлі амалдар жасап көру ұсынылады. Графикалық элементтердің сыртқы түрін өзгертуге, сондай-ақ командаларды қайталауға болады.



Білім алушыларға дайын элементтерден өрнек құру ұсынылады. Білім алушылардың назары командаларды орындаудан бұрын суреттің фрагментін ерекшелеу керек екеніне аударылады.

Өрнектерді құру кезінде қандай фигура қайталанатын. Файлды сақтаңыз.

Бөлімнің соңғы тақырыбы: Түстер палитрасы

Оқу мақсаттары:

3.2.2.1 қарапайым графикалық редактор құралдарын қолдану; 3.2.4.2 арнайы тақырыпқа сай фотосуреттерді қолдану.

Файлды ашу кара-ақ түсте бейнеленген ою-өрнек. Білім алушыларға ою-өрнектерді бояу. Графикалық редактор кара-ақ түсті суретті бояу үшін қандай құрал қолдану. Білім алушыларға негізгі түсті таңдау, фондық түс, палитра түстерінің өзгеруін көрсету. Білім алушылар өрнек өзгерту, бояу, кесу, бұру, өлшемін өзгерту. Содан кейін білім алушыларға таңдалған тақырыбына қолданылған ою-өрнектерді құру. Мысалы, белгі, рамка, тұсқағаздар.

Білім алушыларды топқа бөлу. Оларды ою-өрнектер фотосуреттерінің үлгілерін көру. Білім алушылар жазба белгісі, фотосуреттер қай жерде түсірілгенін көрсету.

Білім алушыларға дайын жұмыстарды бағалау критерийяларын талқылау. Білім алушыларды топқа бөлу.

Білім алушыларға мүмкіндігіне қарай өз жұмыстарын бір-біріне көрсету. Бағалау критерийлерін негізге ала отырып ең үздік жұмыстарын таңдау.

Ұзақ мерзімді жоспардың *алтыншы* тарауы: Әлемнің барлығы Интернетте (ортақ тақырып: «Атақты тұлғалар») бөлімнің бірінші тақырыбы: Ақпаратты іздеу.

Оқу мақсаттары: 3.2.1.3 құжаттағы ерекшеленген мәтінді қиып алу, көшіру, қою; 3.3.1.1 нақты сұрақтарға жауап табу үшін Интернеттің іздеу жүйелерін қолдану.

«Интернетпен танысамыз» сабақты бейнефильмін көрумен бастау керек (5 пункттен сілтеме «Сабақта қолдану үшін ұсынылған оқу ресурстары») және Интернет дегеніміз не? күнделікті өмірде, оқу процесіне қандай көмегі бар?, Интернетте білім алушылар мен оның ата-аналары не істейді деген талқылауды жүргізу қажет.

Білім алушыларға әртүрлі браузерлердің белгілерін көрсетіп, ұсынылған бағдарламалардың не үшін қолданылатынын айтуды сұрау керек. Білім алушыларға сонымен бірге қандай ақпараттармен жұмыс істей алатынын түсіндіріңіз.

Білім алушыларға қандай браузермен жұмыс істейтінін көрсетіңіз.

Өйткені ортақ тақырып – көрнекті тұлғалар, Интернеттен осы тақырыпқа байланысты ақпарат іздеуге болады.

Оны пайдалана отырып ақпаратты іздеу әдістерін көрсету. Ұсынылған тізімнен сілтемелерді қалай таңдауға болатынын талқылау.

Мысалы, бір атақты адам туралы ақпаратты іздеуде тапсырманы орындау реттілігін көрсете отырып, олар қандай тапсырманы орындау керек екендігін түсіндіру. Табылған ақпараттық қалай сақтау керектігін көрсетіңіз.

Білім алушыларға жауабын табуды талап ететін сұрақтар тізімі және атақты адамдардың аты-жөнімен (туған жері мен жылы, несімен атақты, балалық шағының қызықты фактілері және т.б.) алдын ала дайындалған карточкаларды тарату.

Таңдалған мәтінді қиып алу, көшіру, қою үшін команда орындау тұрғысында браузермен және мәтіндік редактормен жұмыс істеу принципін көрсетіңіз. Тапсырманы орындау үшін уақыт беріңіз, алынған мәтіндік құжатты сақтау қажеттілігі туралы ескертіңіз.

Білім алушыларға бір-бірінің жұмыстарын салыстыруды ұсыныңыз.

Білім алушыларға сұраққа жауап беруді өтініңіз: Сіз сияқты болғыңыз келе ме және неге?

Тараудың екінші тақырыбы: Интернеттегі қауіпсіздік

Оқу мақсаттары: 3.3.2.1 желіде ақпарат алмасу жолдарын түсіндіру; 3.3.3.1 Интернет желісіндегі қажетсіз байланыстың қаупін түсіну.

Жаһандық желі біздің әдеттегі өмір салтымызды өзгертуде, біздің біліміміз бен тәжірибемізді кеңейтуде деген әңгімеден сабақты бастау керек.

Енді әлемнің миллиондаған компьютерлерінде сақталатын кез-келген ақпаратқа қол жеткізу мүмкіндігі бар. Екінші жағынан миллиондаған компьютерлер сіздің компьютеріңізге қол жеткізе алады.

Күнделікті өмірде әркім Интернетпен кезігеді. Тағы бір рет анықтайық Интернет дегеніміз не? (білім алушылар анықтама береді). Интернет – ақпаратты тарату мен сақтау үшін жасалған дүниежүзілік жаһандық компьютерлік желі. (білім алушылар жауабы). Дүниежүзілік желі әрқашан қауіпсіз бола ма?

Білім алушыларға сабақ аяқталғанға дейін интернетте қауіпсіз байланыс туралы өздерінің жадынамаларын топтарда жасау қажет хабарлау.

3 бейнероликті қарауды (2 минуттан) ұсыну.

Көру барысында балалар Интернет қауіпсіздігінен жадынамаларына қандай кеңестер ұсынатынын ойлану керек. «Интернеттегі көңіл көтеру және қауіпсіздік» бейнероликті қарау.

<http://www.youtube.com/watch?v=3Ap1rKr0RCE>, «Интернеттегі алаяқтықтан сақтаныңыз»; «Интернетте қалай өтірікті анықтау және шыншыл болып қалу»: <http://www.youtube.com/watch?v=5YhdS7rrxt8> (6 пункттен сілтеме «Сабақта қолдану үшін ұсынылған оқу ресурстары»). Бұдан нені білдіңдер? Не сіздерге жаңа болды? (білім алушылар жауабы.).

Ары қарай «келісемін немесе қарсымын» ойының ұсыну. Слайдта – бірнеше пікірлер айтылған. Қарама-қарсы көзқарасты білдіретін дәлелдерді келтіріңдер. 1. Ғаламторда қашықтан оқытудың шексіз мүмкіндіктері бар. 2. Интернет – бұл жаһандық жарнамалық ресурс. Бұл жақсы! 3. Интернетте сөйлесім – бұл жаман, себебі, нақты қарым-қатынасты виртуалды түрге ауыстырады. 4. Интернет мықты антидепрессант болып табылады. 5. Интернетте адам туралы ақпарат білуге болады (тұрғылықты орны және электрондық пошта мекен-жайы, ұялы телефон нөмірі). Бұл жақсы)

Сіздің Интернетте қауіпсіз қарым-қатынасыңыз туралы жеке жадынама жасайықшы.

Топтық жұмыс. «Интернетті қауіпсіз қолдану жадынамасы» слайдын жасау. Тақырып үйренудің нәтижесі Интернеттегі қауіпсіз тәртібі туралы жадынама болады. Сабақ соңында білім алушылар Интернеттің маңызы және ақпараттық қауіпсіздік мәселелері туралы өз ойларын айтады.

Пәнің тақырыбы: Презентация құру

Оқу мақсаттар: 3.2.3.1 мәтін мен видеолардан тұратын қарапайым презентациялар жасау; 3.2.3.2 слайдтар арасындағы ауысуларды пайдалану;

3.2.3.3 презентацияны безендіру үшін дайын дизайнды пайдалану;

3.3.1.1 нақты сұрақтарға жауап табу үшін Интернеттің іздеу жүйелерін қолдану.

Презентация бүгінгі таңда күнделікті өмірдің бір бөлшегі болды. Слайд көмегі арқылы аудиториямен байланыстың өнері, қарым-қатынастың жаңа жанрын меңгерудеміз.

Презентацияларды пайдаланған өмірдің қандай салаларын (білім алушы жауабы: мұғалім презентацияны көрсетеді, қандай да бір тапсырманы орындау барысында білім алушылар көрсетеді, туындының немесе автомобилдің, телефонның жаңа моделін көрсету) атауға болады. Яғни, презентацияны адамның әртүрлі өмір салаларында қолданылатынын айтуға болады.

Өткен сабақта Интернет желісінде атақты тұлғалар туралы ақпарат жинадыңдар. Бұл ақпаратты презентация түрінде көп адамдар арасында көрсете аласыңдар ма (білім алушылар жауабы: иә, жоқ). Білім алушылар жауаптарын тыңдап, презентацияны құруға мүмкіндік беру.

«Present» – ағылшын сөзі әртүрлі мағынада: сыйлық және білдіру сияқты көптеген мағынасы бар. Бұл жағдайда презентация бірнәрсені көрсету тәсілдері туралы айтылады.

Презентация, компьютер көмегімен жасай алатын слайдтар жиынтығы. Слайд мәтіндік құжатта бетінің аналогы болып табылады. Презентация дегеніміз не, түсіндіріңіз. Қандай да бір презентацияны көрсетіңіз. Презентацияда қандай элементтерді көргенін талқылаңыз (сурет, мәтін, сызба).

Біз тек компьютерлік бағдарламалар компьютерді басқара алатындығымыз туралы айтып едік, арнайы компьютерлік бағдарламалар көмегімен презентациялар жасауға болады, мәселен, PowerPoint. Бағдарлама туралы айту, презентация жасау әдістерін көрсетіңіз. Талқылауды ұйымдастыру. Білім алушыларға өткен сабақтағы компьютерде сақталған мәтіндер мен суреттер мазмұнын қолдана отырып, немесе қалауына қарай сәйкесінше жаңа ақпараттарды тауып «танымал тұлғалар» тақырыбында презентация жасауды ұсыну. Білім алушыларға консультациялық көмек және қолдау білдіру. Команданы қолдану жайлы ескерту. Білім алушылардың жұмысына міндетті түрде ұсыныстар мен кеңестер түрінде түсінік беру. Білім алушыларға ауысым көмегімен слайдтарды қалай өзгерту керектігін көрсету. Ауысым – презентация барысында жаңа слайдты көрсетуде қолданылатын арнайы эффект. Ол экранда слайдтар қалай – бірден немесе біртіндеп шығатынын анықтайды, егер біртіндеп шығатын болса, онда қандай эффектіні қолданатын болады.

Слайдтарда дайын дизайнды қолдануды көрсетіңіз және оларды білім алушылар жасаған презентацияларда пайдалануды өтініңіз. Жұмысты сақтау.

Білім алушыларға өздерінің презентацияларын көрсетуді сұрау және сыныптастарының жұмысын бағалау.

Ұзақ мерзімді жоспардың *жетінші* тарауы: Презентацияны безендіру (ортақ тақырып: «Су – тіршілік көзі») Бөлімнің бірінші тақырыбы: Презентация құрып безендіру.

Оқу мақсаттары: 3.2.3.1 мәтін мен видеолардан тұратын қарапайым презентациялар жасау; 3.2.4.2 арнайы тақырыпқа сай фотосуреттерді қолдану.

Өйткені тараудың «Су – тіршілік көзі» ортақ тақырыбы, су туралы пайымдаулармен сабақты бастауға болады. Күнделікті өмірде табиғатта және үйде бізді қоршаған не (білім алушылар жауабы: су, ауа, газ, топырақ, тастар, үй, машина, жиһаз), балалар айтындаршы. Сіздер атап кеткендердің ішінде адам онсыз өмір сүруі мүмкін емес не (білім алушылар жауабы: су және ауа). Білім алушылар онда су жайлы сөйлесейік. Білім алушылар «Су біздің өміріміздегі ең қалыпты және ең кең таралған зат, бұл өмірді онсыз елестете алмайтын басты сұйықтық, судан тамақ дайындаймыз, жуыну үшін, ыдыс

жуамыз, жуынамыз, сумен көптеген тірліктер жасалады». Білім алушылардан судың әртүрлі күйлерінің мысалдарын беруін сұраңыз, содан кейін олардың су туралы білімін түсінік тәсілдерін атау. Барлық айтқандарыңыз су туралы ақпарат деп айтуға болады ма? (білім алушы жауабы: иә, жоқ). Бұл ақпаратты презентация түрінде көрсете аламыз ба? (білім алушы жауабы: иә, жоқ).

Су туралы білімдері ұсыныстарының нұсқаларын талқылау (мәтін, сурет, фотосурет арқылы). Білім алушылардың фотосуретті қолдануларына ерекше көңіл бөліңіз.

Талқылау барысында білім алушыларға су ресурстарына ұқыпты қарау қажеттілігіне көңіл бөлу.

Интернеттен су туралы жақсы фотолар табу: балалар өзенге шомылуда, сарқырама, көл, теңіз, судың шүмектен ағуы және басқалар. 3-4 слайд жасау. Слайдқа мәтінді теру қабілеті мен дағдысын қолдана отырып фотосуреттерді қою, сипаттау. Презентацияны рәсімдеу үшін дайын дизайнер мен ауысымдарды қолдану. Білім алушыларға консультациялық көмек пен қолдау білдіру. Команданы қолдануды ескерту. Білім алушылар жұмысын міндетті түрде ұсыныстар мен кеңестер түрінде түсінік беру. Жұмысты сақтау.

Білім алушыларға өздерінің жұмыстарын көрсетуді және сыныптастарының жұмысын бағалауды сұрау.

Тараудың екінші тақырыбы: Презентацияға арналған ақпарат.

Оқу мақсаттары: 3.2.3.1 мәтін мен видеолардан тұратын қарапайым презентациялар жасау; 3.2.3.2 слайдтар арасындағы ауысуларды пайдалану; 3.2.3.3 презентацияны безендіру үшін дайын безендіру пайдалану; 3.3.1.1 нақты сұрақтарға жауап табу үшін Интернеттің іздеу жүйелерін қолдану.

Білім алушылар біз сіздермен өткен сабақта су құрамымен таныстық. Табиғатты қорғау мен сақтау, сонын ішінде, су ресурстарын сақтау мен қорғау туралы сөйлестік. Бүгін су ресурстарын қалай қорғау керектігін көрсететін презентация жасайық. Ол үшін, іздеу жүйесін қолдана отырып, осы тақырыпта фотосуреттер мен қажетті ақпараттарды табындар. Табылған материалдар негізінде презентацияны рәсімдеу үшін дизайн мен слайдтар арасында ауысымды қолдана отырып, 3-4 слайдтан тұратын презентация жасандар. Білім алушыларға консультациялық көмек пен қолдау білдіру. Команданы қолдануды ескерту. Білім алушылар жұмысын міндетті түрде ұсыныстар мен кеңестер түрінде түсінік беру. Жұмысты сақтау.

Ұзақ мерзімді жоспардың *сегізінші* тарауы: Мәтін, дыбыс және презентация (ортақ тақырып: «Демалыс мәдениеті. Мерекелер») бөлімнің бірінші тақырыбы Мәтінмен жұмыс.

Оқу мақсаттары: 3.2.1.1 мәтіндік редакторда сөйлемдерді теруді жүзеге асыру; 3.2.1.3 құжаттағы ерекшеленген мәтінді қиып алу, көшіру, қою; 3.3.1.1 нақты сұрақтарға жауап табу үшін Интернеттің іздеу жүйелерін қолдану.

Әр білім алушыға жеке мәтіндермен қағаз түрінде карточкалар дайындау. Мәтінді «Демалыс мәдениеті. Мерекелер» – ортақ тақырыптары бойынша 3-сыныптың кез келген оқулығынан алған орынды. Мәтін білім алушыға таныс болғаны орынды.

Карточкадағы мәтінде арнайы қателер болуы тиіс – яғни, сөздерді тастап кету, қайталанатын сөздер. Білім алушылар мәтінді карточкада көрсетілген түрде теру керек. Содан кейін терілген мәтінмен жұмыс істеу - қиып, көшіріп, қойыңыз.

Білім алушылар жұмысты бастамас бұрын, «Сөзден сөз» тарауын оқу барысында алған білімдерін жандандыру қажет.

Білім алушыларға жауап беру қиын болса, бірқатар сұрақтар қоюға болады, нақты жауаптарды табу үшін оларға іздеу жүйесін қолдануға рұқсат беру керек.

Білім алушыларға мәтінді өңдеу және қалыптастыру кезінде бір-біріне көмектесуге рұқсат ету. Білім алушылар бағалау кестесін қолдана отырып, шешімдер шығаруға, бір-бірінің жұмыстарын бағалауға рұқсат ету. Білім алушыларға қиындық туғызатын сұрақтарды нақтылау мен түсінік беру. Жұмысты сақтау.

Тараудың екінші тақырыбы: Пернетақтада жоқ символдар.

Оқу мақсаттары: 3.2.1.1 мәтіндік редакторда сөйлем жинақтарын жүзеге асыру; 3.2.1.3 Құжатқа таңдалған мәтінді қиып, көшіріп, қойыңыз; 3.2.4.2 белгілі тақырыпқа суреттер қолдану.

Әр білім алушыға жеке мәтіндермен қағаз түрінде карточкалар дайындау. Мәтінді «Демалыс мәдениеті. Мерекелер» – ортақ тақырыптары бойынша 3-сыныптың кез келген оқулығынан алған орынды. Мәтінде пернетақтада жоқ символдар болғаны дұрыс. Білім алушылар мәтінді теру барысында мұндай символға жеткен уақытта, сізге мұндай символ жоқ екендігін міндетті түрде хабарлайды. Қалай болады? – деп сұрайды. Белгілісі, бұл мәселені шешудің бірнеше жолдары бар. Барлық жолдарды көрсетіңіз. Білім алушыларға консультациялық көмек пен қолдау білдіру. Команданы қолдану жайлы ескерту. Білім алушылардың жұмысына міндетті түрде ұсыныстар мен кеңестер түрінде түсінік беру. Жұмысты сақтау

Қорытынды

Көптеген жылдар бойы бастауыш мектептің негізгі мақсаты жазу, оқу, есептеу, қоршаған ортаны тану дағдыларын білім алушыларға меңгерту болып келді. Жаңа ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың пайда болуы білім берудің, атап айтқанда, бастауыш білім берудің мазмұнына жаңа элемент енгізді. Ақпараттық сауаттылық, компьютерді пайдалана білу күннен күнге әрбір адамға қажетті болып келеді, яғни жалпы білім мен білікке айналып келеді. Оқу-тәрбие процесін құрудың қазіргі заманғы тәсілдерінің барлығының негізі – білім алушыны белсенді жеке іс-әрекетінің нәтижесінде оны дамыту, психикалық процестер мен оның жеке басының қасиеттерін жетілдіру болып табылады.

Бастауыш мектепте ақпараттық-коммуникациялық технологияларды оқытудың әдістемесін жүзеге асыруда дамыта оқыту идеясы, зерттеу іс-әрекетіне деген қызығушылықтарын ынталандыру, алған білім мен біліктері негізінде жаңа білім алу дағдыларын дамыту жетекші орында болуы тиіс. Мұндай әдістеменің маңыздылығы мұғалімнің білім алушыға талдауға және өз іс-әрекеттері мен қылықтарына өзіндік талдау жасауға шыдамдылықпен, сақтықпен бағыт беруінде болып табылады, бұл білім алушының логикалық және операциялық ойлау қабілеттерін дамытуға, сондай-ақ білім алушының шығармашылық дамыған тұлғасын қалыптастыруға мүмкіндік береді.

Сонымен, бастауыш мектепте «Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» курсының рөлі өте маңызды деп қорытынды жасауға болады.

Біріншіден, ойлаудың түрлерін қалыптастыру үшін. Оқыту процесі логикалық және бейнелік ойлауды дамытуды қарастырады.

Екіншіден, ақпаратпен практикалық жұмыс орындау үшін, қазіргі заманғы программалық қамтамасыз етумен жұмыс істеу дағдыларын меңгерту үшін. Бастауыш сынып білім алушыларының компьютерді меңгеруі балаларға компьютерді қолдана отырып, сабақтарда өз әрекеттерінің құралы ретінде пайдалануға көмектеседі.

Үшіншіден, компьютерді оқыту, есептеу, сурет салу, редакциялау, ойын-сауық және т. б. құралы ретінде әмбебап пайдалану мүмкіндіктерін ұсыну үшін.

Төртіншіден, білім алушылардың есептеу техникасына деген қызығушылықтарын қалыптастыру және жағымды эмоционалды қарым-қатынасын құру үшін. Компьютер кез келген сабақты қызықты ойынға айналдыруға мүмкіндік береді.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

1. Сардарова Ж. Дидактические возможности развивающих компьютер-ных игр в процессе обучения детей в возрасте 6 до 10 лет: автореф. ... пед.ғылымд. канд.: 13.00.01. – Алматы,1996. – 22-б.
2. Щеткина Н.Д. Методические особенности развития логико-алгоритмической культуры младших школьников в процессе обучения математике: автореф. ... канд.пед.наук: 13.00.02. – Алматы, 2000. – 24-б.
3. Балафанов Е.К., Мухамеджанова С.Т. и др. Основы информационной культуры. – Алматы: Аруна, 2005. –74-б.
4. Байгожанова Г., Абдиев К.С. Информатика пәні бойынша бастауыш сыныптарға арналған тәжірибелік бағдарлама //Үздіксіз педагогикалық білім берудің тенденциялары мен стратегиялары бойынша халықаралық ғылыми-практикалық конференциясының материалдары. – Алматы, 1998. – 53-55-б.
5. Вьюшкова Е.А. Программа по информатике для I-VI классов //Информатика и образование. – 2003, №6. – 97-104-б.
6. Бидайбеков Е.Ы., Ибашова А.Б. К вопросу обучения информатике учащихся первых двух лет начальной школы. // Абай атындағы ҚазҰПУ «Хабаршы» журналы. – 2004. - № 1(9). – 88-94-б.
7. http://www.neumeka.ru/chto_takoe_fayl.html папкалар мен файлдар.
8. «Назарбаев Зияткерлік мектептері» ДББҰ. Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар. Оқу жоспары. 2017-2018 оқу жылы, 3-сынып.

Сабақта пайдалану үшін ұсынылатын оқу ресурстары:

1) Компьютер сыныптарындағы қауіпсіздік техникасы бойынша өлеңдер <https://www.stihi.ru/2015/03/03/6953>

2) Компьютер сыныптарындағы қауіпсіздік техникасы бойынша слайдтар <http://www.myshared.ru/slide/407737>; <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2013/01/26/pravila-tekhniki-bezopasnosti-v-kompyuternom-klasse>

3) Компьютер құрылғылары бойынша видео <https://www.youtube.com/watch?v=fHVhVWhWMBw>

4) Дыбыстық эффектiлер <https://wav-library.net/clock-time>

5) <http://www.youtube.com/watch?v=DOaxn1JB7vE>

6) Интернеттегі қауіпсіздік <http://www.youtube.com/watch?v=AMCsvZXCd9w>; <http://www.youtube.com/watch?v=3Ap1rKr0RCE>; <http://www.youtube.com/watch?v=5YhdS7rrxt8>

7) <https://kk.wikipedia.org/w/index.php?search=%D1%85%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BB%D0%B8%D1%89%D0%B5&title=%D0%90%D1%80%D0%BD%D0%B0%D0%B9%D1%8B:%D0%86%D0%B7%D0%B4%D0%B5%D1%83&go=%D3%A8%D1%82%D1%83&searchToken=7rnn6uuf7f657honhg1zi6qto>

Тексерілді:	Оқу ісі орынбасары
Пән: АКТ Күні: 12.02, 13.02, 14.02, 16.02 Сынып: 3	Қатысқандар саны: Қатыспағандар саны: 3-сынып
Бөлім	Әлемнің барлығы интернетте
Сабақтың тақырыбы:	Ақпаратты іздеу
Осы сабақта қол жеткізетін оқу мақсаттары:	3.1.2.1-компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін шешу үшін қажет екенін түсіндіру; 3.1.2.2-компьютерлік программаларда файлдарды ашу және сақтау командаларын пайдалану 3.2.1.3-құжаттағы ерекшеленген мәтінді қиып алу, көшіру, қою; 3.3.1.1-нақты сұрақтарға жауап табу үшін Интернетті қолдану
Сабақтың мақсаттары:	Барлығы: ақпараттарды кітаптан іздеуді біледі. Көбі: интернет желісіне қосылуды біледі. Кейбірі: интернет желісінде ақпарат іздеуді біледі.
Тілдік мақсаттар	Түйінді сөздер мен тіркестер: Интернет Интернет Internet Пәндік лексика және терминология: Интернет... Ақпарат іздеу... Сыныптағы диалог үшін сай келетін тіл стилі: Ақпарат ұғымын біледі.

	Интернетте ақпарат іздеуді біледі.	
Бағалау критерийлері	Ақпарат ұғымын біледі. Интернетте ақпарат іздеуді біледі.	
Құндылықтарды дарыту	Адам еңбегін мен жасалатын нәрсенің бәрін бағалай білуді бойларына дарыту. Белсенділігін, шығармашылық тұрғыда ойлауын қалыптастырып және де өз бетінше шешім қабылдауға дағдыландыру.	
Пәнаралық байланыс	Дүниетану	
Сабақтың барысы		
Сабақтың жоспарланған кезеңдері	Сабақтағы жоспарланған іс-әрекет	Ресурстар
Ынтымақтастық атмосферасын қалыптастыру 5 минут	«Магнитті қолдар» ойыны арқылы білім алушылардың арасынан бір «дирижер» сайланады. - Балалар, сендер көрдіңдер ме, оркестр дирижеры оркестрді қалай ойнатады? Ол қолы арқылы не істеу керектігін көрсетеді. Бұл қолдардың магниттік күші бар. Ендеше, Мақсаттың да қолы магнитті күшке ие екендігін көрейік. Ол оңға бұрыл, солға бұрыл, отыр, тұр, алға, артқа командаларын қолымен көрсетуі керек. «Дирижер» балаларға жаттығуды дұрыс жасағандары үшін алғыс айтады.	Тренингтер жинағы
Кіріспе «Миға шабуыл» әдісі 5 минут	Сендерге 8-наурыз «Аналар мерекесі» күніне тақпақ қажет. Сен қандай әрекет жасар едің? Мұғалімнің кіріспе сөзі: Компьютерден өзімізге қажетті ақпараттарды іздеуге болады. Қажетті ақпаратты іздеу кітапханадағы кітап іздеумен бірдей. Бірақ кітапхананың орнына компьютерде Интернет желісі қолданылады. Ал осы Интернет жүйесін қалай пайдалануды өздерің топта ақылдаса отырып меңгеретін боласындар.	кітаптар
Жаңа сабақ «Топтық зерттеу» әдісі 20 минут	«Топтық зерттеу» әдісі арқылы әр топ оқулықта берілген жаңа ақпаратпен танысады. Білім алушылар өзіндік жұмыс жасап, жұпта ой бөлісіп, топта талқылап, ұжымға жариялайды.	
	Жаңа тақырып бойынша білім алушылар келесі топқа сұрақтар дайындау керек. Сұрақ-жауап барысында олардың түсінбеген тұстары анықталады, толықтырылады, түсіндіріледі. Қалыптастырушы бағалау жүргізу Әр топ бір-біріне смайликтер ұсынады.	
Сергіту сәті 3 минут	Интернет желісінен әншінің орындауында «Ана» жайлы ән тыңдау немесе видео көру	
Практикалық жұмыс 7 минут	1. Іздеу жүйелерін пайдалану арқылы ЭКСПО туралы ақпараттарды іздеңдер: — ғаламторды іске қосу; — іздеу жүйелерін ашу; — қажетті сөзді енгізу; — қажетті ақпаратты таңдау, көшіру; — WordPad Мәтіндік редакторды ашып, қажетті көшірілген мәтінді қою; Мәтінді сақтау.	ДК
Қорытынды 3 минут «Бес жолды өлең» әдісі	«Интернет» сөзіне бес жолды өлең құрастырады.	

Үйге тапсырма	1. Дәптердегі тапсырмаларды орындау. 2. Ақпаратты іздеу жүйелеріне талдау жасап, бағалаңдар.	
Кері байланыс 2 минут	«Екі жұлдыз, бір тілек» әдісі арқылы білім алушылар сабақ жайлы пікірлерін стикерге жазып, тақтаға іледі.	стикерлер
Дескриптор	- ақпарат ұғымын және ақпарат түрлерін біледі; - ақпаратты сақтауды, өңдеуді, іздеуді және оны таратуды біледі; - ғаламторда ақпаратты іздеуді біледі.	
Рефлексия Сабақ мақсатына жеттім бе? Білім алушылар не үйренді? Ынтымақтастық атмосферасы болды ма? Білім алушылар арасындағы дифференциациялау бойынша іс- әрекеттер ұтымды болды ма? Жоспарланған уақытты ұстандым ба? Білім алушылардың		






Компьютер және программалар (ортақ тақырып: «Жанды табиғат»)




Біздің айналамыздағы ақпарат

Білім алушылар:

- айналадағы қоршаған ортадан түрлі ақпарат көздерін қабылдауды біледі;
- сезім мүшелерінің қызметін түрлі ақпаратты ажырату үшін қолдана алады;
- ақпараттың берілуі бойынша түрлерін ажырата алады.

Тақырып: Біздің айналамыздағы ақпарат		Мектеп:
Күні:		Мұғалімнің аты-жөні:
Сынып:	Қатысқандар саны:	Қатыспағандар саны:
Оқу мақсаттары	Жанды табиғаттан алатын ақпарат түрлеріне ажырату 3.2.4.2 - арнайы тақырыпқа сай фотосуреттерді қолдану.	
Сабақ мақсаттары	<i>Барлық білім алушылар үшін:</i> Сезім мүшелерінің қызметімен қоршаған әлемнен қабылдаған ақпараттарды түрлері бойынша ажыратады.	
	<i>Көптеген білім алушылар үшін:</i> Ақпаратты қабылдауда сезім мүшелерінің қызметін түсіндіреді.	
	<i>Кейбір білім алушылар үшін:</i> Ақпаратты қабылдайтын сезім мүшелерінің қызметінің маңыздылығына дәлелді мысал келтіреді	
Тілдік мақсаттар	<i>Білім алушылар орындай алады:</i> Пәндік лексика және терминология: ақпарат, хабар, ақпарат түрлері, ақпарат көздері, ақпаратты қабылдау, ақпараттың берілуі.	
	<i>Диалог/жазбаша жұмысқа қажетті пайдалы фразалар топтамасы</i> <i>Талқылау:</i> - адамдар үшін ақпаратты қабылдау немесе беру не үшін қажет? - неліктен ақпараттың берілу түрлері әртүрлі? - сезім мүшелері арқылы ақпаратты қабылдау ерекшелігін қалай түсіндірер едіңіздер?	
	<i>Жазу:</i> Жұмыс дәптеріндегі тапсырмаларды орындау.	
Тірек білім, білік, дағдылар	«ақпарат» ұғымы, сезім мүшелерінің қызметі	
Жоспар		
Сабақ кезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	Қосымша ресурстар
Басталуы 3 мин 4 мин	Ой сергіту жаттығуы: «2,3,4» 2 минутта 3 сыныптасыңнан 4 ақпарат алуға тырыс. Жаңа топ құру: «Пазлдар құрастыру» -сезім мүшелерінің қызметіне арналған жұмбақ, өлең, мақал-мәтел (байланысын, жалғасын табу арқылы топтасады). <i>Ширату жаттығуы:</i> - әрбір топ бір сезім	<i>А 4 қағазы, жұмбақ, өлең, мақал-мәтел</i> <i>Оқулық</i>

	<p>мүшесінің қызметі жөнінде түсіндірме береді. Оқу мақсатын таныстыру, білім алушылардың қажеттілігін анықтау.</p>							
<p>Негізгі бөлім 3 мин</p> 	<p>Миға шабуыл сұрақтарымен жұмыс жасау. Ақпарат алмасу не үшін қажет? Сынып, аула, отбасы және басқа да қоршаған ортадан қандай ақпарат алуға болады? Сөйлесуден басқа ақпарат алмасудың қандай түрлерін білесіңдер? Топтық тапсырма: Кесте толтыру.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ақпарат-ты қайдан аламыз?</th> <th>Ақпарат-ты кімнен аламыз?</th> <th>Ақпарат алу көздері</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Ақпарат-ты қайдан аламыз?	Ақпарат-ты кімнен аламыз?	Ақпарат алу көздері				<p>А 3 қағазы, оқулық</p>
Ақпарат-ты қайдан аламыз?	Ақпарат-ты кімнен аламыз?	Ақпарат алу көздері						
<p>8 мин</p> 	<p>Сұрақ: - адамдар үшін ақпаратты қабылдау немесе беру не үшін қажет? Оқулықпен жұмыс: Мұғалім «Жаңа білім» «Есіңде сақта» айдарларына түсіндірме береді. Түйінді сөздерге талдау жүргізу. Топтық жұмыс: «Ақпараттың берілу түрлері» 1-сурет бойынша білім алушылар ақпарат түрлеріне ойдан мысалдар құрастырады. Жұптық жұмыс: Айналаңнан бір затты алып, зертте. «Зат атауы?», «Қандай ақпарат береді?», «Зерттеуде қай сезім мүшесін көбірек пайдалануға болады?» «Неліктен?» сұрақтарына жауап іздеп, пікірінді жұбыңмен бөліс</p>							
<p>5 мин</p> 								
<p>3 мин</p> 								
<p>5 мин</p> 	<p>Топтық жұмыс: Қоршаған ортадан (орманда, тауда, шөл далада, теңіз жағасында, жайлауда) адамға ақпараттың берілуін және қабылдауын қалай түсіндірер едіңдер? Қандай сезім мүшесі бәрінен артық ақпарат қабылдайтынын дәлелде.</p>							




<p>Аяқталуы 7 мин</p>  	<p>Жұмыс дәптеріндегі тапсырмалары орындау</p> <p>Электронды қосымшамен жұмыс</p>	<p>Жұмыс дәптері</p> <p>Компьютер</p>
<p>Рефлексия 2 мин</p>	<p>- сабақтағы көңіл күйім қандай болды? - бүгін қандай ақпарат алдым? - алған ақпаратты кімдермен бөлісер едің?</p>	
<p>Үй тапсыр-масы</p> 	<p>1. Оқулық және жұмыс дәптерімен жұмысты жалғастыру. 2. Үйде қалаған екі затты алып, оларды ақпаратты қабылдаудың 5 тәсілі бойынша салыстырып, нәтижесін дәптерге түсіріңіз. 3. Ойлан! айдарының сұрақтарына ақпарат жинақтау.</p>	







Дыбысты ойнату

Білім алушылар:

- Дыбыс және дыбыстың түрлерін ажырата алады.
- Компьютерде дыбыс тыңдау және жазу құрылғыларымен танысады.

Тақырып: Дыбысты ойнату		Мектеп:	
Күні:	Мұғалімнің аты-жөні:		
Сынып:	Қатысқандар саны:	Қатыспағандар саны:	
Оқыту мақсаттары	<p>3.1.1.1 - енгізу (тінтуір пернетақта) және шығару құрылғыларын (монитор мен принтер) ажырату; 3.1.2.1 - компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін шешу үшін қажет екенін түсіндіру; 3.1.3.1 - цифрлық құрылғылармен жұмыс жасауда қауіпсіздік техникасының негізгі ережелерін сақтау;</p>		
Сабақтың мақсаттары	<p>Барлық білім алушылар үшін: Дыбыстың түрлерін ажыратып, компьютерде дыбыс жазу бағдарламасымен танысады және оны түсіндіреді. Жұмыс ережелерін біледі.</p>		
	<p>Көптеген білім алушылар үшін: Компьютерде дыбыс жазу қадамдарын түсіндіре алады. Жұмыс ережелерін ескереді.</p>		
	<p>Кейбір білім алушылар үшін: Дыбыс түрлеріне қарай компьютерде жазба жасайды және өзінің құрастырған ережесін айтып береді.</p>		
Тілдік мақсаттар	<p>Білім алушылар орындай алады Пәндік лексика және терминология: Дыбыс, табиғи, механикалық дыбыс, қатты, жай дыбыс, дыбыс шығару, енгізу құрылғылары, дыбыс картасы, дыбыс колонкасы, кабель, құлаққап, дыбыс ойнатқыш.</p>		

		<p>Диалог/жазбаша жұмысқа қажетті пайдалы фразалар топтамасы <i>Талқылау:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Компьютер пайда болғанға дейін дыбыстар қалай сақталған? - Адам дыбыстарды қалай тасымалдаған (ертеде / қазір)? - Өзіңе ұнайтын ән немесе күйді жазып алу үшін қандай программа қолданар едің?
		<p><i>Жазу:</i> Жұмыс дәптеріндегі тапсырманы орындау. Компьютерде дыбыс тыңдау ережесін құрастыру.</p>
Тірек білім, білік, дағдылар	Компьютердің енгізу және шығару құрылғыларын біледі. Техника қауіпсіздік ережелерімен танысады.	
Жоспар		
Сабақ кезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	Қосымша ресурстар
<p>Басталуы 3 мин</p> <p>7 мин</p> 	<p>Сергіту жаттығуы. «Австралиялық жауын» ойыны. -балалар бір-бірден кезекпен қосылып және барлығы бірдей орындайды. Бұл әрекеттерді кері орындау. (алақанды ысқылау-жел, жаңбыр тамшысын, нөсер, қатты нөсер, найзағай, ашық күн әрекеттері орындалады).</p> <p><u>Тұжырымдау:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Біз қандай әрекеттерді орындадық; - Жаңбыр, жел, найзағайды қандай ерекшеліктерінен ажыратуға болады? - Бұл қандай құбылыс? <p><u>Алдыңғы білімді еске түсіру, пысықтау (жеке, жұпта, топта, ұжымда)</u> <u>Жаңа топ құру.</u> Табиғи дыбыстар, қатты дыбыс, механикалық дыбыс, жай дыбыстар.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Сабақ мақсатымен таныстыру. ➤ Жаңа тақырып жөнінде не білетінін және нені білгісі келетінін анықтау. 	<p>Алдын ала дайындалған жаңбыр, жел, найзағай дыбыстары жазылған файлдар.</p>
<p>Негізгі бөлім 2 мин</p>  <p>7 мин</p>  <p>7 мин</p>	<p><u>Ой қозғау сұрақтары: (жеке, ұжымда)</u> -Дыбыстың қандай түрлерін білесіңдер? - Табиғаттан қандай дыбыстарды қабылдаймыз? - Компьютердің қандай құрылғылары арқылы біз дыбыстарды тыңдаймыз? - Дыбыстар арқылы ақпарат алған оқиғадан 2-мысал келтіріңдер.</p> <p><u>Оқулықпен жұмыс.</u> 1-суретке қарап, дыбыс түрлерін ажыратыңдар. Бұл суретте білім алушылар жанды және жансыз табиғат мүшелерінің суреттерін, қатты және жай дыбыстарды ажыратулары керек. 2-сурет. Дыбыс шығару және енгізу құрылғыларымен таныстыру. Есіңе сақта! Бөлімін жеке оқып, әр топ 3 сұрақтан құрастырады. Топтар бір-бірінің сұрақтарына жауап береді. 3,4-сурет мазмұнымен жұмыс жүргізіледі. <u>Компьютермен жұмыс.</u></p>	<p>«Табиғи және жасанды дыбыс.mp4» файлы мұғалім интернетті пайдаланып өзі алдын ала дайындайды.</p> <p>Оқулық</p>


 5 мин  4 мин 	Тінтуірдің көмегімен «Дыбыс ойнатқыш» программасын іске қосыңдар. Төмендегі бұйрықтарды орындаңдар: ✓ «Файл=>Ашу» бұйрығын орындап, «Табиғи және жасанды дыбыс.mp4» файлы ашып тыңдаңдар. ✓ Дыбыстарды тыңдай отырып, табиғи дыбыстарды тыңдағанда қандай сезім пайда болады? Әсерлерінді сыныптастарыңмен бөлісіңдер. ✓ «Дыбыс ойнатқыш» программасы жұмыс жасап тұрған кездегі батырмаларының қызметін тексеріп көр. <u>Топтық жұмыс:</u> Күнделікті өмірден пайдалы және зиянды дыбыстарды анықтап, дәлелдер келтіріңдер. <u>Жұптық жұмыс</u> Компьютерде дыбыс тыңдау ережесін құрастыр.	Компьютер А4 парағы А4 парағы
Аяқталуы 6 мин   Рефлексия	Жұмыс дәптеріндегі тапсырма жеке орындалады. Электронды қосымшамен жұмыс Не білдім? Не қызық болды? Үйден жасап көремін.	Оқулық Компьютер
Үй тапсыр-масы 1 мин 	Қоршаған ортадан қабылдайтын дыбыстарды жағымды және жағымсыз түрлерге жіктеп 3 мысалдан келтіріңдер. Дәптерлеріңе жазыңдар.	









Компьютерлік суреттер (ортақ тақырып: «Сәулет»)

Графикалық редактордың құрал-жабдықтары

Білім алушылар: TuxPaint редакторында сурет салу жолдарымен танысады.

Тақырыбы: . Графикалық редактордың құрал-жабдықтары	Мектеп:	
Күні:	Мұғалімнің аты-жөні:	
Сынып:	Қатысқандар саны:	Сынып:

Оқу мақсаттары	3.1.2.1 - компьютерлік программалар қолданушының міндеттерін шешу үшін қажет екенін түсіндіру; 3.1.2.2 - компьютерлік программаларда файлдарды ашу және сақтау командаларын пайдалану; 3.2.2.1 - қарапайым графикалық редактор құралдарын қолдану.	
Сабақ мақсаттары	Барлық білім алушылар үшін: Тух Paint редакторында сурет салу құралдарының қызметін біледі.	
	Көптеген білім алушылар үшін: Құрал-саймандарының қызметін атап бере алады	
	Кейбір білім алушылар үшін: Сурет салу қадамдарын және ретін түсіндіре алады.	
Тілдік мақсаттар	Білім алушылар орындай алады: Пәндік лексика және терминология: Сурет салу, көшіру, Тух Paint редакторы, құрал, ашу – открыть – open қадам – шаг – step	
	Диалог/жазбаша жұмысқа қажетті пайдалы фразалар топтамасы - Өзің оқитын мектептің қандай ерекшеліктерін атайсың? - Мектеп ғимаратының қандай жерлерін өзгерткен болар едің? Неліктен? - Болашақта мектебіңнің қандай болғанын қалайсың ? - Өзің армандаған мектептің суретін компьютер көмегімен қалай сызуға болады?	
	<i>Жазу:</i> Жұмыс дәптеріндегі тапсырмаларды орындау. «Мен армандаған үй» тақырыбында сызба нұсқа дайындаңдар. ТухPaint редакторында жұмыс жасау ережесін жасаңдар. «Болашақтағы менің мектебім» тақырыбында жоба құрастырыңдар.	
Тірек білім, білік, дағдылар	Программа терезелері, ашу, сақтау	
Жоспар		
Сабақ кезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	Қосымша ресурстар
<p>Басталуы 2 мин</p> <p>5 мин</p> 	<p><u>Ой сергіту жаттығуы. «Австралиялық жауын»</u> -жаңбыр жауғанда болатын табиғи құбылыстарды кезекпен жасап, барлығы бірдей әрекет ету арқылы ұжымдық рухты тәрбиелеу. Әрекет барысында тыңдау, бақылау дағдыларын дамыту көзделеді.</p> <p><u>Үй тапсырмасы. «Жәрменке»</u> «Дыбыстың адам ағзасына жағымды және жағымсыз әсерлері» тақырыбында әр білім алушы өзінің орындаған жұмысын ұсынады, ең үздік 1 жұмыс таңдалып, ұжымда жарияланады. Бірін-бірі бағалау жүргізіледі. Жаңа тақырыппен, оқу мақсатымен таныстыру.</p>	






<p>Негізгі бөлім 3 мин</p>  <p>6 мин</p>  <p>8 мин</p>  <p>4 мин</p>  <p>5 мин</p> 	<p><u>Миға шабуыл сұрақтары.</u> Ой қозғау үшін, ұсынылған сұрақтарды пайдаланып, қарастыратын мәселе жөнінде білім алушылардың білімін, пікірін, тәжірибесін анықтап алады.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Өзің оқитын мектептің қандай ерекшеліктерін атап айтасың? ✓ Болашақта мектебіңнің қандай болғанын қалайсың? ✓ Өзің армандаған мектептің суретін компьютер көмегімен қалай сызуға болады? ✓ «Мектеп ғимаратының қандай жерлерін өзгерткен болар едің? Неліктен?» әр топ осы сұраққа дәлелді жауап дайындайды. <p><u>Оқулық пен жұмыс</u> Жаңа ақпаратпен танысу. Әдістемелік берілген сұрақтарға жеке, топта, ұжымда жауап береді.</p> <p><u>Мұғалімнің түсіндірмесі</u> Tux Paint редакторын және құрал-саймандарды таныстырады (2, 3-суреттердің мазмұны).</p> <p><u>Компьютермен жұмыс</u> <u>Кезеңдерді орындай отырып,</u> TuxPaint редакторында сурет салуды үйрену.</p> <p><u>Топтық жұмыс:</u> TuxPaint редакторында жұмыс жасау ережесін жасаңдар.</p> <p><u>Жұптық жұптық:</u> «Болашақтағы менің мектебім» тақырыбында жоба құрастыру. Бірін-бірі бағалау.</p>	<p>Оқулық</p> <p>Оқулық</p> <p>Компьютер</p>
<p>Аяқталуы 6 мин</p>   <p>Рефлексия</p>	<p>Жұмыс дәптеріндегі тапсырманы орындау.</p> <p>Электронды қосымшамен жұмыс</p> <p>Ойлан! Сұрақтарына жеке, топта, ұжымда жауап беру.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tux Paint-та сурет салу қадамдарын қандай реттілікпен атаған болар едің? ✓ Tux Paint-та құралдардың қызметін өз сөзіңмен қалай сипаттай аласың? ✓ Tux Paint-та жұмыс барысында ақпараттың қандай түрлерін алуға болады? 	<p>Жұмыс дәптері</p> <p>Компьютер</p> <p>Оқулық</p>
<p>Үй тапсырмасы 1 мин</p> 	<p>Болашақтағы менің мектебім» тақырыбында орындалған жобаны TuxPaint редакторында орында.</p>	




Презентация-ны безендіру (ортақ тақырып: «Су – тіршіліктің көзі»)

Презентацияға арналған ақпарат

- ❖ Презентацияға арналған ақпаратты енгізу жолдарын қарастырады.
- ❖ Презентацияны безендіру және слайдтар арасындағы ауысуларды пайдалану жолдарын үйренеді.
- ❖

Тақырып: Презентацияға	Мектеп:	
Күні:	Мұғалімнің аты-жөні:	
Сынып:	Қатысқандар саны:	Қатыспағандар саны:
Оқу мақсаттары	3.1.2.2 - компьютерлік программаларда файлдарды ашу және сақтау командаларын пайдалану 3.1.2.4 - компьютерлік программаларда меню командаларын қолдану; 3.2.3.1 - мәтін мен бейнелерден тұратын қарапайым презентациялар жасау; 3.2.4.2 - арнайы тақырыпқа сай фотосуреттерді қолдану.	
Сабақ мақсаттары	Барлық білім алушылар үшін: PowerPoint программасында қарапайым презентация жасап, сақтай алады.	
	Көптеген білім алушылар үшін: Мәтін мен бейнелерден тұратын презентация слайдтарын өзбетінше рәсімдей алады.	
	Кейбір білім алушылар үшін: PowerPoint программасында презентация жасауда тақырыпқа сай суреттерді мұғалім көмегінсіз кірістіреді.	
Тілдік мақсаттар	Білім алушылар орындай алады: Пәндік лексика және терминология: Кірістіру, слайд, дизайн, дыбыс, презентация. Ауысу- Переходы- Transition	
	Диалог/жазбаша жұмысқа қажетті пайдалы фразалар топтамасы ✓ Судан біз қандай ақпарат алуымыз мүмкін? Су ақпарат көзі бола ала ма? ✓ Судың табиғаттағы және адам өміріндегі маңызы жайлы презентацияны қалай құрып, безендіруге болады? деген сұрақтар төңірегінде диалог ұйымдастыру.	
	<i>Жазу:</i> Жұмыс дәптерінен тапсырмаларды жазу	
Тірек білім, білік, дағдылар	Презентация құру	
Жоспар		
Сабақ кезеңдері	Жоспарланған іс-әрекет	қосымша ресурстар
Басталуы 3мин	<u>Ой сергіту жаттығуы.</u> «Кім тапқыр» ойыны? Мұғалім білім алушыларға бір топ әріптер жиынтығын береді. Білім алушылардың сол әріптерден Қазақстан-дағы немесе өз	Интерактивті тақтада немесе компьютер.

<p>7 мин</p> 	<p>аймақтарында орналасқан ірі су көздерін, өзен, көлдерінің атын құрайды. Ең көп сөз құраған білім алушы «ең тапқыр» болып саналады.</p> <p>Қ А Й І Я Ж Е Б Д С Р Ш Т У Л Ы</p> <p>Сөз құрауда бір әріпті бірнеше рет пайдалануға болады.</p> <p>Мүмкін жауаптар: Шу, Талас, Асса, Балқаш, Сырдария, Ертіс және т.б.</p> <p><u>Үй тапсырмасы.</u></p> <p>Су туралы жоспарлаған презентацияларын білім алушы-лар қорғайды.</p> <p>Сәтті шыққан презентацияларды смайликтер арқылы білім алушылар өздері бағалайды.</p>	<p>Астанамыз жайлы презентация</p> <p>Компьютер немесе А4 қағаз</p> <p>Бағалау смайликтері</p>
<p>Негізгі бөлім</p> <p>2 мин</p>  <p>6 мин</p>  <p>6 мин</p>  <p>7 мин</p> 	<p><u>Миға шабуыл сұрақтары.</u> Ой қозғау үшін ұсынылған сұрақтарды пайдаланып, қарастыратын мәселе жөнінде білім алушылардың білімін, пікірін, тәжірибесін анықтап алады.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Судан біз қандай ақпарат алуымыз мүмкін? Су ақпарат көзі бола ала ма? ✓ Судың табиғаттағы және адам өміріндегі маңызы жайлы презентацияны қалай құрып безендіруге болады? <p><u>Оқулықпен жұмыс.</u></p> <p>Жаңа ақпаратпен танысу. Әдістемелік берілген сұрақтарға жеке, топта, ұжымда жауап береді. Мұғалім жаңа материалға кіріспе жасау үшін ортақ тақырып «Су тіршілік көзі» жайлы 1, 2, 3-суреттермен жұмыс жүргізеді.</p> <p>Жаңа тақырыпты түсіндіру мақсатында 4, 5, 6-суреттер мазмұнымен жұмыс ұйымдастырылады.</p> <p><u>Топтық тапсырма:</u></p> <p>«Су қоймалары» тақырыбында 3 дана А4 парағына өздерің орналасқан аймақтағы су көздерінің (өзен, көл, су қоймасы) бірін таңдап, 3 слайдтан тұратын презентация сұлбасын жасаңдар. Білім алушылар топта өзара жұмыстарды бөліп алады. Біреуі сурет салса, бірі өлең немесе жұмбақтар жазады.</p> <p>1-парақта: Су көзі жайлы жалпы ақпарат.</p> <p>2-парақта: Су туралы мақал-мәтел немесе өлең жолдары, жұмбақтар.</p> <p>3-парақта: Су көзінің суреті (Ғаламтордан алынған, немесе қолмен салынған сурет) болады.</p> <p><u>Компьютермен жұмыс.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Презентацияның бос слайдын ашамыз. 2. Презентация фонын таңдаймыз. 3. Кірістіру (Вставка) –WordArt 	<p>Оқулық,</p> <p>Интерактивтік тақта</p> <p>Оқулық,</p> <p>А4 парағы</p> <p>Компьютер</p>

	<p>командаларымен презентация тақырыбын жазамыз. Су қоймасы жайлы деректерді енгіземіз.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Ғаламтордан немесе алдын ала дайындалған су қоймалары жайлы суреттерді презентацияға кірістіреміз. 5. Слайдтан-слайдқа уақыт бойынша (мысалы, 10 с соң) өздігінен ауысу үшін Ауысу (Переходы) – Смена слайдов командаларын орындаймыз. 6. Презентацияны «Су қоймасы.pptx» атымен сақтаймыз. 7. Дайын слайдты сақтап, көрсетуге дайындаймыз. 	
<p>Аяқталуы 8 мин</p>   <p>Рефлексия</p>	<p>Жұмыс дәптеріндегі тапсырманы орындау.</p> <p>Электронды қосымшамен жұмыс</p> <p><u>Ойлан!</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Презентацияны безендіру дегеніміз не? • Слайдтарды тінтуірмен және уақытпен ауыстырудың қандай ерекшелігі бар? Қайсысын қолданған тиімді? Неге? 	<p>Жұмыс дәптері</p> <p>Компьютер</p>
<p>Үй тапсырмасы 1 мин</p> 	<p>Топтық жұмыста құрастырған сұлба бойынша өзің тұратын аймақтағы ірі су көздері (өзен, көлдер, су қоймалары) 3 слайдтан тұратын презентация дайында.</p> <p>Егер білім алушылардың тапсырманы үйде компьютерде орындау мүмкіндігі болмаған жағдайда А4 қағаздарында орындауға болады.</p>	<p>Компьютер немесе А4 қағаз</p>

Мазмұны

Кіріспе.....	3
1. «Бастауыш мектептегі ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» оқу бағдарламасының ерекшеліктері.....	6
2. Бастауыш мектепте компьютерлік сауаттылық және ақпараттық коммуникациялық технологиялар негіздерін оқыту бойынша әдістемелік ұсыныстар.....	11
Қорытынды.....	34
Пайдаланылған әдебиеттер тізімі.....	35
Қосымша.....	36
Содержание.....	49

Введение

На современном этапе наблюдается стремительный рост информационно-коммуникационных технологий, который вызван ускоряющимся процессом информатизации общества, подразумевающий массовое внедрение методов получения, сбора, обработки, хранения и передачи информации на базе новых вычислительных технологий и средств передачи информации.

Информационно-коммуникационные технологии становятся неотъемлемой частью нашей повседневной жизни и постепенно проникают во все сферы человеческой деятельности. Использование средств ИКТ ускоряет и облегчает процесс работы с различными видами информации, представленными в цифровой форме.

Одним из приоритетных направлений образования в ряде стран выступает формирование у учащихся инфокоммуникационных компетенций: формирование у учащихся умений ориентироваться в огромном потоке информации и эффективно использовать новые технологии при решении разнообразных задач в повседневной жизни, учебе и дальнейшей трудовой деятельности. При этом важно, чтобы учащиеся осознавали и соблюдали этические и правовые нормы использования информации.

В Республике Казахстан проблеме обучения информатике и информационным технологиям в начальных классах посвящены работы ученых: Ж.Сардаровой, о дидактических возможностях компьютерных игр [1]; Н.Д.Щеткиной, о развитии логико-алгоритмической культуры младших школьников [2]; В настоящее время над исследованием этой проблемы занимаются Е.К. Балафанов, Г.С. Кабулова, С.Т. Мухамбетжанова, Б.А. Айтбакина, Г.Б. Мамырбек (предметное применение, т.е. изучение информатики как науки и компьютера как устройства) [3], Д. Байгожанова (курс информатики для учащихся начальных классов на основе межпредметных связей) [4], Е. Вьюшкова (обучение ведется по двум линиям обучения – алгоритмической (безмашинный, автор А.В.Горячев) и пользовательский (с применением компьютера) [5], Бидайбеков Е.Ы., Ибашова А.Б. (обучение информатике учащихся первых двух лет начальной школы) [6].

Действительно, младший школьный возраст является этапом наиболее интенсивного развития и воспитания личности. Это период приобщения ребенка к познанию окружающего мира, период его начальной социализации. Ключевыми характеристиками всех познавательных процессов ребенка является их произвольность, продуктивность и устойчивость. Начав обучение в школе, ребенок включается в новые, для него, виды деятельности и систему межличностных отношений, что способствует перестройке всех их сознательных процессов. Ученик постепенно овладевает своими психическими процессами, учится управлять восприятием, вниманием, памятью.

Об этом периоде можно говорить как об этапе перехода от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению. Восприятие ребенка постепенно принимает анализирующий и дифференцирующий характер, совершенствуется память.

Психологическая готовность ребёнка к жизни в информационном обществе должна формироваться с первых лет обучения в школе, что предполагает овладение компьютерной грамотностью, формирование у учащегося навыков алгоритмического мышления, умение логически мыслить.

Поэтому стал целесообразным перенос изучения пропедевтического курса информатики из средних классов основной школы в начальные классы. Основные цели пропедевтического курса информатики в младшей школе кратко можно сформулировать следующим образом:

- формирование начал компьютерной грамотности;
- развитие логического мышления;
- развитие алгоритмических навыков и системных подходов к решению задач;
- формирование элементарных компьютерных навыков (знакомство с компьютером, с элементарными понятиями из сферы информационных технологий).

При этом перенос курса требует не просто адаптации содержания предмета к возрастным особенностям школьников, а кардинального пересмотра как форм, так содержания современного школьного образования.

В разделе «Развитие человеческого капитала» Государственной программы «Цифровой Казахстан» прописано, что в среднем образовании в целях развития у молодого поколения творческих способностей и критического мышления будет поэтапно введен предмет «Основы программирования», начиная со второго класса. Так же будут актуализированы учебные программы по предмету «Информатика» 5-11 классов.

В 2017-2018 учебном году в 3-х классах 30-ти пилотных школах прошел апробацию предмет «Информационно-коммуникационные технологии». С 1 сентября 2018-2019 учебного года он вводится во всех общеобразовательных школах республики.

Введение предмета информационно-коммуникационные технологии в начальной школе позволит развивать умение учащихся ориентироваться в информационных потоках окружающего мира; овладевать практическими способами работы с информацией; развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

Предмет «Информационно-коммуникационные технологии» направлен на формирование практических навыков использования компьютерных технологий учащимися начальных классов, формированию и развитию у учащихся, логического, алгоритмического, системного, также критического мышления в условиях работы с большими объемами информации. Изучение предмета позволит учащимся: знать первоначальные сведения о

компьютере, современных технологиях и их роли в жизни общества; осуществлять поиск, сбор, обработку, хранение и передачу информации в различных формах с использованием информационно-коммуникационных технологий; представлять свои идеи, используя различные программные приложения; использовать средства ИКТ для общения, обмена информацией и сотрудничества; уважать авторские права и соблюдать правила техники безопасности при использовании компьютеров. Научатся применять простейшие методы работы с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, что позволит им, на ранних этапах обучения, свободно ориентироваться в информационной среде, осуществить переход от программы начальной школы – «накопления» полезных знаний, к овладению навыками самообразования, которые необходимы для эффективного продолжения образования в основной школе. Информационная и компьютерная грамотности, знание информационно-коммуникационных технологий станет новым инструментом при изучении других учебных предметов, и интеграции с различными образовательными областями.

1. Особенности учебной программы «Информационно-коммуникационные технологии» в начальной школе

Учебная программа по предмету «Информационно-коммуникационные технологии» разработана в соответствии с Государственным общеобязательным стандартом среднего образования (начального, основного среднего, общего среднего образования), утвержденным постановлением Правительства Республики Казахстан от 23 августа 2012 года № 1080. Программа является учебно-нормативным документом, определяющим содержание и объем знаний, умений, навыков соответственно возрастным познавательным возможностям обучающихся и отражает традиционные функции учебно-нормативного документа и описание инновационных педагогических подходов к организации образовательного процесса в современной школе. Подходы к обучению являются основными ориентирами в построении принципиально новой структуры учебной программы по данному предмету.

Учебная программа ориентирована на одно из основных требований к процессу обучения на современном этапе – организацию активной деятельности обучающегося по самостоятельному «добыванию» знаний, путем овладения способами учебной, проектной, исследовательской деятельности; умения ориентироваться в социокультурном пространстве и использование полученных знаний для усвоения других предметных областей. Такой подход способствует не только приобретению предметных знаний, социальных и коммуникативных навыков, но и личностных качеств, которые позволяют ему осознавать собственные интересы, перспективы и принимать конструктивные решения.

Усиление личностно-ориентированного образования осуществляется за счет использования интерактивных методов обучения, которые в различных сочетаниях создают предпосылки для сотрудничества всех участников образовательного процесса, не допуская авторитарности во взаимоотношениях. Использование диалоговых и рефлексивных технологий сочетается с организацией проектной и исследовательской деятельности обучающихся.

Все инновационные подходы к организации образовательного процесса превращают обучение в модель общения обучающихся в реальном творческом процессе, предполагающем активный обмен знаниями, идеями, способами деятельности.

В процессе усвоения предметного содержания и достижения целей обучения создаются условия, предпосылки для развития у обучающихся навыков применения информационно-коммуникационных технологий, включая поиск, обработку, извлечение, создание и презентацию необходимой информации, сотрудничество для обмена информацией и идеями, оценивание и совершенствование своей работы через использование широкого спектра оборудования и приложений.

Учебная программа по предмету разработана на основе принципа спиральности, согласно которой большинство целей обучения и тем по истечении определенных академических периодов обучения (в течение учебного года или в следующих классах) рассматриваются вновь с постепенным углублением, усложнением и наращиванием объема знаний и навыков по ним. На это направлена также межпредметная интеграция и обучение через сквозные темы, способствующие установлению внутрипредметных и межпредметных связей, формированию знаний, умений, ценностных ориентаций и норм поведения в сферах, имеющих точки соприкосновения со многими учебными предметами. Это следующие сквозные темы: «Живая природа», «Что такое хорошо, что такое плохо, Свет и темнота», «Время», «Архитектура», «Искусство», «Выдающиеся личности», «Вода-источник жизни», «Культура отдыха. Праздники», включенные в долгосрочный план, в соответствии с которым выстроена реализация учебной программы.

Распределение часов, а также последовательность изучения тем в четверти варьируется по усмотрению учителя.

В учебной программе четко сформулированы ожидаемые результаты, что позволит объективно оценить учебные достижения учащихся, определить индивидуальную траекторию развития каждого школьника с учетом его индивидуальных способностей, а также повысит их мотивацию на развитие умений и навыков в обучении, улучшит качество образовательного процесса.

Учебная программа обеспечивает реализацию принципа единства воспитания и обучения. Развитие личностных качеств в органическом единстве с навыками широкого спектра являются основой для привития обучающимся базовых ценностей образования: «казахстанский патриотизм и гражданская ответственность», «уважение», «сотрудничество», «труд и творчество», «открытость», «образование в течение всей жизни». Эти ценности призваны стать устойчивыми личностными ориентирами обучающегося, мотивирующими его поведение и повседневную деятельность.

Отличительной особенностью учебной программы является ее направленность на формирование не только предметных знаний и умений, но и навыков широкого спектра: функциональное и творческое применение знаний, критическое мышление, проведение исследовательских работ, использование информационно-коммуникационных технологий, применение различных способов коммуникации, решение проблем и принятие решений, которые в совокупности позволят обучающимся анализировать и оценивать информацию для решения задач, творчески использовать имеющиеся знания и опыт для синтеза новой идеи. Актуальными становятся такие личностные качества, как инициативность, любознательность, готовность к изменениям, коммуникабельность.

В учебной программе предусмотрена реализация трехязычного образования, которое предполагает не только обучение на трех языках,

но и организацию внеурочной деятельности обучающихся на трех языках (казахском, русском и английском).

Объем учебной нагрузки по предмету «ИКТ» составляет:

1) в 1 классе 1 час в неделю со 2-го полугодия, 17 часов в учебном году;

2) во 2 классе 1 час в неделю, 34 часа в учебном году;

3) в 3 классе 1 час в неделю, 34 часа в учебном году;

4) в 4 классе 1 час в неделю, 34 часа в учебном году.

Базовое содержание учебного предмета «ИКТ» для 1 класса включает следующие разделы:

1) «Компьютер»: устройства компьютера (клавиатура, мышь, системный блок, монитор); программное обеспечение: назначение компьютерных программ, меню программ, запуск и завершение работы программы, использованные команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах; безопасность: правила техники безопасности;

2) «Представление и обработка информации»: графика: назначение графического редактора, открытие и сохранение рисунков, создание изображений с использованием инструментов редактора;

3) «Вычислительное мышление»: алгоритмы: алгоритмы, исполнитель, составление и использование алгоритмов при создании рисунков в графическом редакторе.

Базовое содержание учебного предмета «ИКТ» для 2 класса включает разделы:

1) «Компьютер»: устройства компьютера: устройства ввода (мышь, клавиатура, микрофон) и вывода (монитор, принтер, колонки/наушники); программное обеспечение: понятие файла и папки, использование команд меню; безопасность: правила техники безопасности при работе с цифровыми устройствами, достоверность и польза информации, размещаемая в сети.

2) «Представление и обработка информации»: тексты: набор предложений в текстовом редакторе, форматирование шрифта и абзаца (начертание, цвет, выравнивание), вырезание, копирование, вставка выделенного текста в документ; графика: редактирование рисунка, обрезка, поворот и изменение размера рисунка, копирование и отражение фрагмента рисунка; мультимедиа: запись и воспроизведение звука, звуковые эффекты, редактирование звуковых файлов;

3) «Вычислительное мышление»: алгоритмы: линейный алгоритм, словесная форма алгоритма, графическая форма алгоритма; программирование: система команд исполнителя, лабиринт.

Базовое содержание учебного предмета «ИКТ» 3 класса реализуются в следующих разделах:

1) Компьютер: устройства компьютера: устройства ввода и вывода; программное обеспечение: назначение компьютерных программ (проводник, программа для просмотра изображений), меню программ, использование команд меню, файлы и папки, открытие и сохранение файлов на компьютере; техника безопасности: правила техники безопасности.

2) Представление и обработка информации: тексты: назначение текстового редактора, меню программы, набор и редактирование текста, форматирование символов и абзацев, операции с фрагментом текста, вставка символов; графика: назначение графического редактора, открытие и сохранение рисунков, создание изображений с использованием инструментов редактора, палитра цветов, редактирование рисунка, копирование фрагмента рисунка; презентации: назначение программы создания презентаций, меню программы, открытие и сохранение презентаций, размещение текста и изображений на слайде, переходы между слайдами, дизайн презентации; мультимедиа: устройства ввода и вывода звуковой информации, назначение звукового редактора, запись, редактирование и воспроизведение звуков.

3) Работа в сети Интернет: поиск информации: назначение программы просмотра веб-страниц, поисковые системы, поиск информации по ключевым словам; обмен информацией: способы обмена информацией, копирование выделенного текста и изображения в документ; безопасность в сети Интернет: правила безопасности при работе в сети Интернет.

Базовое содержание учебного предмета «ИКТ» 4 класса состоит из следующих разделов:

1) Компьютер: устройства компьютера: внутренние и внешние устройства компьютера; программное обеспечение: работа с файлами и папками, операции с файлами, папками (создавать, копировать, перемещать и удалять), использование контекстного меню при работе с файлами и папками, поиск информации (папка, файл, фрагмент текста) на компьютере; техника безопасности: техника безопасности при работе с устройствами, оснащенными экраном;

2) представление и обработка информации: тексты: иллюстрации в текстовом документе, вставка рисунков, декоративного текста, маркированные и нумерованные списки, поиск фрагмента текста в документе; графика: графические редакторы, обработка фотографий (яркость, контрастность, рамки), создание коллажа; презентации: макет слайда, анимация объектов в презентации, вставка изображений и декоративного текста в презентацию; мультимедиа: программы для работы со звуком, внешние и внутренние устройства для работы со звуком;

3) работа в сети Интернет: поиск информации: инструменты браузера (закладки, история и загрузки); обмен информацией: электронная почта, прием и отправка сообщений, сообщения с вложенными файлами; безопасность в сети Интернет: пароли, критерии надежного пароля.

2. Методические рекомендации по обучению основам компьютерной грамотности и информационно-коммуникационных технологий в начальной школе

Приоритетом начального общего образования является формирование общеучебных умений и навыков, уровень освоения которых в значительной мере предопределяет успешность всего последующего обучения.

В то же самое время изучение предмета «Информационно-коммуникационные технологии» в начальной школе должно решать задачи пропедевтики изучения базового курса «Информатика» в основной школе и направлено на достижение цели изучения предмета – обеспечение обучающихся базовыми знаниями, умениями и навыками работы с современными информационными технологиями для их эффективного использования в учебе и повседневной жизни.

Основными задачами предмета являются:

1) предоставление обучающимся первоначальных сведений о компьютере, современных цифровых устройствах и их роли в жизни общества;

2) формирование у обучающихся навыков поиска, сбора, обработки, хранения и передачи информации в различных формах с использованием информационно-коммуникационных технологий;

3) способствовать возможности обучающихся представлять свои идеи, используя различные программные приложения;

4) способствовать использованию информационно-коммуникационных технологий для общения, обмена информацией и сотрудничества;

5) прививать обучающимся правила безопасной работы с компьютером и уважение авторских прав.

Особое значение пропедевтического изучения информатики в начальной школе связано с наличием в курсе информатики основной школы логически сложных разделов, требующих для успешного освоения, развитого логического, алгоритмического, системного мышления. Тем более, что по утверждениям психологов основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5–11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Критерием успеха пропедевтического, подготовительного курса информатики можно считать сравнительную эффективность изучения школьниками основного курса.

Учитывая эти обстоятельства изучения подготовительного курса информатики, в курсе «Информационно-коммуникационные технологии» для начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на освоении ими практической работы на компьютере, это общее учебное умение, применяемое на других уроках.

Накопление опыта в применении компьютера как инструмента информационной деятельности подводит школьников к изучению таких тем

как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики.

При обучении предмета «Информационно-коммуникационные технологии» нужно уделять особое внимание: работе по формированию функциональной грамотности учащихся как необходимого навыка использования знаний и умений для решения широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности; работе по развитию проектной деятельности учащихся, по тому как использование проектных технологий не только повышает качество обучения по предмету, но и реализует межпредметные связи и повышает эффективность изучения учебных предметов. Работая над проектами, учащиеся учатся планировать дальнейшую работу индивидуально или в группе, ставить цели, искать необходимую информацию, представлять и доказывать гипотезу, проводить эксперименты, представлять результаты о проделанной работе, анализировать и оценивать, а также умело защищать свой проект.

Общие методические рекомендации

Информация – стержень всего предмета. При изучении любой темы должен вестись разговор об информации и информационных процессах (компьютер – это универсальное средство для работы с информацией, алгоритм – управляющая информация).

В процессе изучения предмета должны соблюдаться: принцип системности – обучающиеся должны понять необходимость каждого раздела и его место в общей структуре предмета; принцип спиральности, который позволяет наращивать знания и умения учащихся постепенно – по темам и классам, переходя от простого к сложному.

Фундаментальный (общеобразовательный) и прагматический (технологический) компоненты должны изучаться параллельно.

В темах, касающихся приложений компьютера, должна проводиться методическая концепция «компьютер + прикладное ПО = исполнитель (среда, режимы работы, система команд, данные (обрабатываемая информация))».

Информационно-коммуникационные технологии – быстро развивающаяся область, поэтому методическая последовательность изложения материала должна содержать организацию самообразования в этом предмете.

Педагогические подходы к организации учебного процесса

1) дифференцированный подход активно развивает творческое и критическое мышление обучающихся, обеспечивает мотивацию обучения, способствует творческому развитию личности;

2) деятельностный подход позволяет направить обучение на исполнительскую деятельность, формирующую ключевые информационные и коммуникационные компетенции на основе максимальной самостоятельной познавательной деятельности обучающихся;

3) личностно-ориентированный подход предполагает равноправное взаимодействие учителя и ученика в процессе достижения образовательных

целей и позволяет решать следующие образовательные задачи: разрушение барьеров между учеником и преподавателем; установление диалогических отношений; содействие проявлению личностных качеств, творческих способностей, стремления к сотрудничеству и социальной активности;

4) компетентностный подход предполагает усвоение обучающимися знаний и умений в комплексе, а не отдельно друг от друга;

5) интегративный подход позволяет тесно связать предмет «Информационно-коммуникационные технологии» со многими другими дисциплинами;

6) системный подход в обучении предмета «Информационно-коммуникационные технологии» заключается в том, что изучаемые разделы курса рассматриваются не изолированно, а в их взаимосвязи.

Реализация этих подходов осуществляется через:

1) работу в группах, где команды обучающихся выполняют общий проект;

2) стимулирование исследовательской деятельности: изучение конкретных учебных примеров, которые способствуют развитию аналитических, практических, коммуникационных (публичное выступление) навыков;

3) применение критического мышления при сборе, обработке, сохранении и передаче информации;

4) проектную работу: способность планировать дальнейшую работу, ставить цели, получать необходимую информацию из различных источников, представлять и доказывать гипотезу, проводить эксперименты, представлять результаты проделанной работы, анализировать и оценивать, а также умело защищать свой проект;

5) поощрение обучающихся к применению приобретенных навыков в различных жизненных ситуациях;

6) постановку открытых вопросов и задач, которые требуют творческого подхода и интерпретации.

Методические рекомендации по изучению курса «Информационно-коммуникационные технологии» в 3 классе

Приходя в первый раз на урок «Информационно-коммуникационные технологии», ученики имеют интерес к предмету, и, определенные представления о компьютере и компьютерных программах. Большинство обучающихся уже имели дело с компьютерными играми, а также новшествами в области компьютерных технологий. Кто-то из них уже достаточно хорошо владеет компьютером, кто-то, возможно, не имел практики работы с ним, но всем хочется быстрее включить его и испробовать его в деле.

Понятно, что ученики 3 класса слово «информация» уже слышали и какое-то представление об информации имеют. Задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы систематизировать сложившиеся представления у обучающихся и связать их с основными понятиями информатики.

Необходимо раскрыть смысл понятия «информация» и продемонстрировать особенности информационных процессов. Сделать это можно в форме диалога, в контексте повседневной деятельности человека. На примерах из жизни и процессов природы, задавая ученикам вопросы, на которые они в состоянии ответить. Например, для чего необходимо уметь читать? (ответ учеников: чтобы читать книги, газеты, журналы), а зачем читать книги? (ответ учеников: чтобы знать, что в них пишут, новости, сведения). Для чего надо знать, о чем пишут в книгах? (ответ учеников: чтобы узнавать новое об окружающем нас мире). Значит книга – это источник информации. Из нее мы получаем сообщения, сведения, новые знания. А кто слышал слово «информация»? (ответ учеников: да, нет). А где вы слышали это слово? (радио, телевизор, родители, на уроках литературного чтения, математики, познание мира, естествознания и др.). Раньше вы узнавали мир из сказок, например сказка про «Репку»: что вы узнали из нее? (ответ учеников: что все дела надо делать сообща, надо помогать друг другу). Каждая сказка давала нам свою информацию, которую каждый человек понимает по-разному. Чем больше человек получает сведений, тем ярче он видит окружающий мир. Теперь вы изучаете различные предметы, и на каждом уроке вы узнаете что-то новое. Вы получаете новые знания, с каждым днем для вас раскрывается больше тайн так как, постоянно пополняя свои знания, вы получаете возможность решать все более сложные задачи.

Таким образом, подводим учащихся к выводу, что информация для человека – это знания, которые он получает из различных источников. Затем на многочисленных знакомых обучающимся примерах следует закрепить этот вывод.

Далее нужно довести до учащихся то, что любая работа с информацией требует от человека поиска, ее хранения, передачи и обработки. Объяснение этих вопросов лучше всего можно проводить в форме диалога или в игровой форме, отталкиваясь от жизненного опыта учеников, практики и знаний, полученных ранее.

Ребята, давайте подумаем для чего необходимо хранить информацию? Может лучше каждый раз получать информацию снова и снова. (ответы учеников: человек все помнить не может, поэтому нужно хранить информацию, хранение информации экономит наше время и освобождает нас от бесполезной работы, сохраненную информацию можно в любое время использовать). Каким образом можно хранить информацию? Где в повседневной жизни мы встречаемся с хранилищами информации? (ответы учеников: в библиотеке, где мы можем получить любую книжку, в которой и находится нужная нам информация, на видео кассетах, на аудио кассетах, на компакт дисках, в виде фотографий).

Итак, информацию можно накапливать, а передавать друг другу информацию можно)?

Продемонстрировать передачу информации можно через организацию игр. Игра «Пантомима» участвуют 2 человека, один загадывает, – другой отгадывает. Сообщать можно символом, звуком, позой, текстом, музыкой,

цветом, взглядом, образом, движением, состоянием. Игра «Слепой – зрячий». Принимают участие два человека: один у доски, другой у окна один говорит, а другой изображает, что ему говорят - идет снег **, солнце ☀, трава. Игра «Испорченный телефон» - класс разбивается на команды по 5 человек. Капитан команды загадывает слово и объясняет другому игроку, не называя это слово и т.д. по цепочке. Остальные наблюдают и комментируют понятно или нет, сообщается (передается) информация и какую бы форму передачи выбрали они. По окончании игр делается вывод, что для передачи информации существует много форм, при этом обратить внимание на то, какой вид информации как удобнее всего передавать.

Итак, информация – это содержание того, что мы видим, содержание наших мыслей, рассказа, книги. Информацией можно обмениваться (передать и получить) и хранить необходимую, до того момента пока она не понадобится. Новую информацию можно получать, обрабатывая старую. При этом надо уметь выделить то, что уже известно и найти между этой информацией связь и получить новую информацию. Этот процесс называется обработка информации.

Затем необходимо подвести учащихся к мысли о том, что вокруг нас очень много информации и человек может выполнить команды хранения, передачи и обработки информации не совсем точно и быстро, может допустить ошибки при выполнении операций. Поэтому для работы с информацией изобрели компьютер – инструментальное средство для работы с информацией. Есть еще другая составляющая компьютера – это средство инструментального моделирования, которая рассматривается и изучается позже. Понятия «Информация» и «Информационные процессы» учитель должен упоминать при изучении разных разделов.

Итак, 3 класс, *первый* раздел долгосрочного плана «Компьютер и программы» (сквозная тема: «Живая природа»). Первая тема раздела - Устройства компьютера.

Для изучения данной темы, согласно долгосрочного плана ставятся три цели обучения: 3.1.1.1 различать устройства ввода (мышь и клавиатура) и вывода (монитор и принтер); 3.1.2.1 объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач; 3.1.3.1 следовать основным правилам техники безопасности при работе с цифровыми устройствами.

Начать урок необходимо с формирования навыков безопасной работы с компьютером. Этой цели нужно уделять внимание, опираясь на материалы учебника и на собственный профессиональный опыт практически на всех уроках в компьютерном классе. Можно начать с диалога: Ребята, у каждого из вас наверняка есть дома компьютер. Скажите, какие советы и указания дают вам родители, когда допускают вас к компьютеру? (ответы учащихся). А почему родители присматривают за вами и просят быть осторожными при работе за компьютером? (ответы учащихся). Подвести итог диалога. Верно, потому что компьютер, и все устройства, которые к нему подключены – это сложная техника, которая требует к себе внимательного и аккуратного

отношения. Кроме того, это электроприбор, а вы неоднократно сталкивались с правилами поведения с электроприборами. Вы уже, наверное, поняли, о чем мы с вами сегодня будем говорить? Правильно, о правилах безопасности в компьютерном классе. Давайте послушаем нашего друга компьютера, который немного расскажет о правильном поведении ребят на уроках информатики. Продемонстрировать на компьютере стихотворения или слайды с запрещающими картинками или просто слайды, демонстрирующие правила безопасности. (Ссылки 1,2 в пункте «Рекомендуемые учебные ресурсы для использования на уроках»).

Для закрепления правил можно поиграть в игру «Регулировщик». Регулировщики – это ученики в классе, учитель стоит у двери и озвучивает, как ведет себя тот или иной входящий, а регулировщик (ученики) разрешают вход, или просить его пройти мимо и подучить правила безопасного поведения в компьютерном классе (учащимся раздаются макеты жезлов, если называется правильная ситуация, то дети выполняют разрешающий жест, если нет, то запрещающий. Игра выполняется стоя, заменяя физминутку). Описание может звучать следующим образом:

1. Арман вошел в кабинет без разрешения учителя. (Нет)
2. Айлин положила на стол одежду и сумку (Нет)
3. Ансар спокойно вошел в класс и занял свое рабочее место (Да)
4. Жадра включила компьютер без указания учителя (Нет)
5. Айман нажимает на клавиши мягко, не ударяя по ним (Да)
6. Нурсулу прикасается и дергает провода питания (Нет)
7. Галым работает за компьютером с мокрыми руками (Нет)

Отметить правильное выполнение условий игры. Мы будем часто с вами повторять эти правила и узнавать новые. А теперь я хочу от вас услышать, в каких помещениях школы нужно соблюдать специальные правила поведения и технику безопасности? (ответы детей). Обобщить правила техники безопасности.

Далее перейти к знакомству с компьютером. Можно ввести, вкратце, обучающихся в историю появления компьютера, например, «с давних времен люди стремились облегчить свой труд. С этой целью создавались различные машины и механизмы, усиливающие физические возможности человека. Компьютер был изобретен в середине XX века для усиления возможностей интеллектуальной работы человека, то есть работы с информацией». Из истории науки и техники известно, что идеи многих своих изобретений человек подглядел в природе. Связываем со сквозной темой «Живая природа».

Прочитать стихотворение: А с кого человек списал компьютер?

Давай сейчас порассуждаем. Как человек изобретает.

Тогда понятно станет всем. Как создавалась ЭВМ.

По небу вертолет летает. Кого он нам напоминает?

Он схож, конечно, не с козой. А с попрыгуньей стрекозой.

На землю самолет садится – огромная стальная птица.

А лодка, что по морю ходит, немного на кита походит.

Так за природой наблюдая. Ее законы открывая,
Все человек изобретал, идеи у природы брал.
Не может человек создать, что невозможно увидеть.
Все, что придумать он сумел. То у природы подглядел.
И вывод сделать нам осталось, когда задумал ЭВМ,
На самого себя смотрел.

Нужно разъяснить обучающимся, что ЭВМ – это электронно-вычислительные машины, в том числе и компьютер.

Для перехода к следующей цели обучения попросить учащихся назвать известные им устройства компьютера. Можно вывести на экран изображение настольного компьютера и ноутбука. Многие ученики сделают это с легкостью, даже смогут описать функции каждого устройства, учителю нужно будет обобщить и закрепить услышанное.

Итак, по назначению компьютер – это универсальное техническое средство для работы с информацией. По принципам устройства компьютер – это модель человека, работающего с информацией. Компьютер – это один из видов электронных машин, которые служат для обработки сигналов.

При обсуждении устройств компьютера, можно сравнить его работу с оркестром. Ребята вы все видели выступление большого оркестра и слышали его игру. В нем много разных инструментов: скрипки, виолончели, духовые инструменты и, конечно же, рояль. Каждый инструмент играет свою музыкальную партию. Звук от разных инструментов сливается в одно музыкальное произведение. Компьютер тоже похож на оркестр. В нем тоже много разных инструментов, и каждый делает свое дело. Мы уже знаем, что таких дел может быть четыре: прием, обработка, хранение и выдача информации.

Если бы для каждого дела у компьютера было по одному устройству, то ему хватило бы всего четырех устройств. Но на самом деле компьютер работает со многими видами информации, каждый вид надо суметь применять, сохранять, обрабатывать и выдавать. Поэтому устройств у компьютера не четыре, а гораздо больше.

Попросить учащихся назвать устройства компьютера, которые они видят и могут потрогать руками, то есть, которые расположены снаружи компьютера, их называются внешними устройствами. Те устройства, которые находятся у компьютера внутри, называются внутренними. У разных компьютеров могут быть различные внешние устройства, но есть четыре вида устройств, которые есть у каждого компьютера. Можно продемонстрировать видео, в котором рассказывается об устройствах компьютера (например, ссылка 3 в пункте «Рекомендуемые учебные ресурсы для использования на уроках»). Познакомимся с ними. Учитель может прочитать несколько четверостиший, в которых есть подсказка, из которых учащиеся должны выбрать и назвать основные виды устройств компьютера.

Первое устройство:

Наверху машины всей
Размещается ...(*дисплей*) –
Словно смелый капитан!
А на нем горит экран.

Итак, *дисплей* (или еще его называют монитор) во многом похож на телевизор, он может выводить на экран тексты, числа, картинки и видео. Когда мы играем, то видим на мониторе героя. Это устройство называется – (*устройство вывода информации*). Какие вы еще знаете устройства, предназначенные для вывода информации? (*Учащиеся называют устройства вывода информации.*)

Учитель продолжает.
Это вот – ... (*клавиатура*)
Вот где пальцам физкультура
И гимнастика нужны!
Пальцы прыгать там должны!

Клавиатура. На ней много клавиш с буквами, цифрами и другими знаками. Клавиатура служит для ввода букв, цифр и знаков препинания. Среди других клавиш на клавиатуре есть клавиши со стрелками – они часто используются в компьютерных играх для управления персонажами. С помощью клавиатуры можно ввести в компьютер текстовую информацию, значит клавиатура относится к устройствам ввода. Какие вы еще знаете устройства, предназначенные для ввода информации? (*Учащиеся называют устройства ввода информации.*)

Сохраняет все секреты «ящик» справа,
возле ног, и слегка шумит при этом.

Что за «зверь?» (Системный блок)

Системный блок – основной блок компьютерной системы. В нем располагаются устройства, считающиеся внутренними.

Далее предоставить учащимся изображения других устройств ввода-вывода и попросить разделить устройства на две категории: ввода и вывода. Пусть они обоснуют свой выбор по каждому устройству.

Пояснить назначение устройств, работу которых учащиеся не смогли объяснить и вызвали много споров. Для этого можно использовать фрагменты видео, в котором герой рассказывает, как использовать устройство.

Нужно позволить учащимся оценить достоинства современных устройств компьютера. В завершение оценить идеи учащихся, которые касаются существующих, устаревших и будущих устройств ввода-вывода информации.

Для выполнения цели 3.1.2.1 «объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач» вернемся к аналогии человека и компьютера. Следует привести какой-нибудь знакомый ученикам пример решения информационной задачи из повседневной жизни. Выяснить, что нужно человеку (исходные данные) и что должен уметь человек, чтобы решить эту задачу. Показать аналогичную ситуацию с

компьютером, что нужно компьютеру сообщить (ввод данных), и что должен сделать компьютер (иметь программу) для получения результата (вывод данных). Необходимо прийти к выводу, что любая работа выполняется компьютером по программе, будь то решение математической задачи, набор или перевод текста, получение рисунка на экране или компьютерная игра.

Следующая тема первого раздела: Файлы и папки.

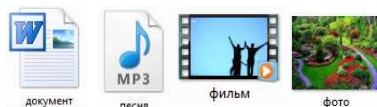
Цели обучения: 3.1.2.2 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах; 3.1.2.3 объяснять понятия файла и папки; 3.2.4.2 использовать фотографии на определенную тему.

Напомнить ученикам, что главный объект, с которым работает любой компьютер – это информация. Как и человек, компьютер обрабатывает разного рода информацию: текст, графику, звук, видео и т.д.

Для того чтобы ученики поняли, что такое файл и папка можно провести следующую аналогию: возьмём любые школьные предметы, ученик записывает каждый предмет в отдельную тетрадь – это каждый отдельный файл, где храниться определённый тип информации. Учебники по предметам это тоже файлы с информацией. Есть текстовые файлы, графические файлы, звуковые файлы, видео файлы, файлы-программы и т.д.

Нужные ученику именно сегодня учебники и тетради он складывает в портфель, т.е. школьник упорядочивает информацию согласно расписания уроков на сегодня. Таким образом, папкой для ученика может служить портфель. У папки, как и у файла, есть название и размер. Итак, есть портфель – это папка с названием «Портфель», в нем есть учебники, тетради, дневник – это файлы разного размера. Тетрадь по математике – файл с именем «тетрадь по математике», учебник по математике – это тоже файл, с именем «учебник по математике», дневник, файл с именем «дневник». Как вы думаете ребята эти файлы имеют одинаковый размер (ответы обучающихся: да, нет). Конечно же нет, ведь тетради, учебники и дневник и содержат разное количество информации. Тетради на 12 страницах, учебники имеют разное количество страниц, поэтому и файлы имеют разный размер.

Всю информацию, которая имеется в компьютере, принято называть файлами. То есть, песня – это файл, фотография – тоже файл, и документ – файл, и фильм.



Папки – это что-то вроде ящиков или как выше говорилось - портфель для файлов. Папка – это пустой ящик, в который мы можем что-нибудь положить (музыку, рисунки, документы, видео, то есть файлы).



Например, у нас в компьютере есть 10 фильмов, 30 фотографий и 160 документов. И лежат они все в одном месте. Получается, мы имеем 200 значков, которые на компьютерном языке называются файлами. Удобнее разложить их по отдельным ящикам, то есть по папкам, и назвать их так, чтобы было понятно. Например, папку с фильмами назвать «фильмы», папку

с фотографиями – «фото», с документами – «документы». В итоге у нас получится всего 3 значка. Внутри каждого из них будет определенная информация.

Далее можно предоставить учащимся скриншот окна программы «Проводник», в которой находится небольшое количество файлов и папок, которые относятся к двум-трем категориям и провести практическую работу по использованию команд открытия папок, файлов и сохранения файлов, например, под новым именем.

Последняя тема первого раздела – Окна программ.

Цели обучения: 3.1.1.1 различать устройства ввода (мышь и клавиатура) и вывода (монитор и принтер); 3.1.2.1 объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач; 3.1.2.4 использовать команды меню в компьютерных программах.

Начать занятие можно с актуализации целей 3.1.1.1 «различать устройства ввода (мышь и клавиатура) и вывода (монитор и принтер)» и 3.1.2.1 «объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач», которые уже рассматривались, при изучении предыдущих тем, посредством диалога и вопросов, например, давайте ребята еще раз назовем устройства ввода, вывода. Какие компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач? Каких задач? (ответы обучающихся). Вопросы, вызывающие затруднение у учеников, должны быть уточнены и прокомментированы.

Окна – один из основных, самых важных элементов программ. В их честь названа самая главная программа компьютера Windows. Окно – прямоугольная область экрана (встречаются и экзотические по форме окна: круглые и фигурные, в основном это генераторы серийных ключей и мультимедиа проигрыватели). В окне выводится содержимое папок, дисков, запущенные программы, создаваемые документы, а также запросы и сообщения программ. Окно позволяет управлять открытым объектом.

Использование команд меню в компьютерных программах можно начать с демонстрации фотографий, имеющихся в папке Изображения ОС Windows (желательно взять фотографии из серии «Живая природа» – животные, насекомые, цветы, деревья и т.д.) либо фотографий, заранее помещенных в компьютер. Работу можно организовать в группах. Попросить их открывать фотографии, увеличивать, поворачивать, сохранять в программе просмотра изображений под новым именем.

Открыть эти фотографии в программе просмотра изображений одновременно в разных окнах. Попросить помощи, учащихся для того, чтобы перейти от одного окна к другому. Обсудить, какие действия предпринять, чтобы отобразить все окна одновременно или переходить к ним по очереди. В практической работе поставить консультантами детей, которые демонстрировали осведомленность в этой деятельности. Организовать беседу о том, какие устройства компьютера позволяют управлять размером окна. Желающие могут продемонстрировать некоторые приемы отображения окна через меню, кнопки управления разметом окна и другое.

Организовать обсуждение понятий «окно», «меню», «кнопки управления окном», «команды». Пояснить понятия, которые учащиеся не смогли объяснить и вызвали много споров. Для этого можно использовать фрагменты видео или мультфильмов, в которых герой рассказывает об этих понятиях.

Второй раздел долгосрочного плана – Слово за словом. Сквозная тема: «Что такое хорошо, что такое плохо? Свет и темнота». Первая тема раздела: Набор и редактирование текста.

Цели обучения: 3.1.2.1 объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач; 3.1.2.2 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах; 3.2.1.1 осуществлять набор предложений в текстовом редакторе.

Тема текстового редактора занимает особое место в курсе «Информационно-коммуникационные технологии», так как, используя ее ученик, впервые самостоятельно, создает с помощью компьютера небольшой реальный продукт – тестовый документ. Это обстоятельство, безусловно, повысит мотивацию учеников к работе.

Начать урок следует с напоминания того, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач, благодаря которым компьютер может обрабатывать 4 вида информации: текстовую, графическую, числовую и звуковую, сегодня начинается знакомство с программой, которая научит вас создавать, редактировать, открывать, сохранять и обрабатывать текстовую информацию, эта программа называется текстовым редактором.

Перед началом работы в текстовом редакторе попросить поднять руки тем учащимся, которые уже печатали текст. Попросить их, рассказать какие действия они выполняли при наборе текста.

Можно задать вопросы:

1. Кто может сказать, для чего предназначен текстовый редактор.
2. Кто знает с помощью, каких клавиш можно переключить клавиатуру с английского языка на русский и наоборот?
3. Какая клавиша помогает нам начать печатать текст с новой строки?
4. Если ты ошибся, какая клавиша поможет удалить неверный символ?
5. Как выделить слово или часть текста?
6. Как напечатать заглавную букву? И т.д.

Далее необходимо на конкретном практическом задании начать работу с текстовым редактором. Первое задание, например, набрать небольшое стихотворение или часть большого стихотворения:

Крошка сын к отцу пришёл,

И спросила кроха:

– Что такое хорошо

И что такое плохо?

Попросить сохранить файл под названием «Мой первый текст» на рабочем столе. Перед сохранением спросить у учеников, кто это умеет

делать, наверняка такие дети найдутся. Дать возможность им продемонстрировать свое умение сохранять документ.

Затем можно раздать индивидуальное задание – набрать произвольный текст. После чего, организовать групповую работу по созданию правила набора текста. Организовать обсуждение. Записать пункты правила на доске.

Например,

1. Там, где это нужно, использовать прописные буквы.
2. Все знаки препинания, кроме тире, ставить сразу же за последней буквой слова, после любого знака препинания нажимать клавишу Пробел. Тире выделять пробелами с двух сторон.
3. Ошибку, допущенную при вводе текста, исправлять так: ошибочный символ, расположенный справа от курсора, удалять клавишей Delete, а слева от курсора – клавишей Backspace.
4. При наборе текста на компьютере не следить за концом строки: как только он будет достигнут, курсор автоматически перейдет на начало следующей строки.
5. Для перехода к вводу нового абзаца (или строки стихотворения), нажимать клавишу Enter.

Вторая тема раздела: Форматирование текста

Цели обучения: 3.1.2.2 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах; 3.1.2.4 использовать команды меню в компьютерных программах; 3.2.1.1 осуществлять набор предложений в текстовом редакторе; 3.2.1.3 вырезать, копировать, вставлять выделенный текст в документ; 3.2.1.2 форматировать шрифт (начертание, цвет, выравнивание).

Попросить учеников напомнить, чему они уже научились в текстовом редакторе. Какие правила нужно соблюдать при наборе (вводе) текста? Как можно преобразовывать текст на этапе его редактирования?

Ученики перечисляют все известные им правила, вспоминают исправление ошибок, копирование, перемещение, поиск и замену фрагментов, говорят о способах перемещения по тексту и выделение его фрагментов.

Еще раз продемонстрировать учащимся с помощью, каких клавиш можно удалить символ, как можно напечатать заглавную букву.

Подготовить задание с повторяющимися фрагментами текста.

Попросить учащихся подумать и в группах обсудить, как можно быстро набрать повторяющиеся фрагменты текста, что для этого необходимо сделать.

Задать учащимся вопрос о том, что такое копирование.

Попросить учащихся назвать последовательность действий для копирования текста.

Предоставить учащимся время обсудить, как ускорить процесс набора данного текста в редакторе.

Обсудить с учащимися то, что перед тем как скопировать, вырезать или удалить текст, необходимо его выделить. Обсудить с классом способы выделения текста.

Все учащиеся должны научиться выделять текст протягиванием, также они могут предложить и использовать другие способы.

Предоставьте учащимся файл с неполным текстом, где необходимо добавить повторяющиеся предложения.

Пусть учащиеся опишут разницу между командами «Копировать», «Вставить», «Вырезать». Попросить выделить текст различными способами. Оценить умение учащихся выделять текст и объяснять свои действия. Учащиеся могут оказывать поддержку друг другу.

Предоставить учащимся возможность составления алгоритма копирования текста, по нему подготовить задание, например, четверостишие в котором нужно скопировать повторяющийся текст и вставить его. По завершению выполнения данного задания учащимся необходимо оценить друг друга, заполнив таблицу взаимооценивания. Попросить учащихся в парах провести эксперимент между действиями «Вырезать» и «Копировать» и обсудить отличия. Задать учащимся вопрос, в чем отличие между копированием и переносом текста.

Учителю надо сказать о том, что текст содержит информацию, мысли, определения. При письме мы хотим передать наиболее важные, основные фрагменты сообщения как-то выделить, привлечь к ним внимание. Какие способы вы используете для этого при письме? Ответы учеников наверняка будут содержать такие высказывания: выделяем слово или предложение цветной ручкой, маркером, заголовок пишем красивым необычным почерком, выделяем текст более крупными или жирными буквами. Подвести учащихся к вопросу (проблеме), а существуют ли в программах для редактирования текста (текстовых редакторах) похожие инструменты, аналогичные приемы работы с текстом? Обсудив, ответы учеников на этот вопрос делаем вывод - да, есть!

Заранее подготовить два текстовых фрагмента, в первом фрагменте нет оформления, а во втором фрагменте текст красочно оформлен, выделены основные термины.

Спросить у учащихся «Посмотрите внимательно, какие способы были использованы для оформления текста?»

Обратите внимание не только на сам шрифт (буквы), но и на их взаимное расположение, их размещение на странице.

Ответы учеников: некоторый текст набран более крупными буквами, некоторые слова и фразы напечатаны более темным цветом и другим шрифтом. Есть предложения, смещенные влево, некоторые смещены вправо к краю страницы.

Подвести итоги обсуждения. При форматировании (оформлении) изменяется внешний вид текста за счет выбора: типа шрифта, цвета шрифта, начертания шрифта, выравнивания абзацев. Шрифт – это полный набор букв алфавита с общим стилем их изображения. Многие текстовые редакторы

предлагают на выбор различные варианты шрифтов. Кроме того возможны различные начертания одного и того же шрифта. Ещё у шрифта можно менять цвет и размер. Абзацы текста можно выравнивать.

Многие текстовые редакторы «умеют» автоматически разбивать большие тексты на страницы и нумеровать их. Они могут следить за размером полей, регулировать расстояние между строками и многое другое.

Для закрепления практических навыков, предложить учащимся выполнения индивидуально практического задания по форматированию готового текста или набору и форматированию текста.

Позволить учащимся помогать друг другу в редактировании и форматировании текста. Предложить учащимся оценить работу другу друга, используя таблицу для оценивания и сделать выводы, например, задав вопросы. Вопросы, вызывающие затруднение у учеников, должны быть уточнены и прокомментированы.

Третий раздел долгосрочного плана – Компьютер и звуки (сквозная тема «Время»), первая тема раздела «Запись и воспроизведение звука».

Цели обучения: 3.1.1.1 различать устройства ввода (мышь и клавиатура) и вывода (монитор и принтер); 3.1.2.1 объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач; 3.1.3.1 следовать основным правилам техники безопасности при работе с цифровыми устройствами; 3.2.4.1 использовать программы для записи, редактирования и воспроизведения звуков.

Начать урок необходимо с повторения навыков безопасной работы с компьютером, так как учащимся предстоит использование на уроке наушниками и других устройств ввода и вывода. Так как подробно правила безопасности уже изучались, то можно просто продемонстрировать презентацию, для актуализации знаний (например, ссылка 2 из пункта «Рекомендуемые учебные ресурсы для использования на уроках»).

Далее провести демонстрацию различных устройств ввода/вывода с заранее подготовленными изображениями (на экране компьютера или на бумажном носителе), с которыми учащиеся уже знакомы - мышь, принтер, клавиатура, дисплей, сканер, добавив изображения микрофона, наушников, колонок.

Спросить учеников, по каким критериям можно объединить эти устройства (ответ обучающихся: устройства ввода и вывода). Дать возможность высказать учащимся свои предположения в группе и обсудить их. Предложить просмотреть видео об устройствах ввода/вывода и самостоятельно оценить правильность выполнения классификации. Далее сконцентрировать внимание на устройствах, которые будут использоваться в дальнейшем. Попросить учеников перечислить, какие устройства ввода и вывода нужны для работы с музыкальными файлами.

Попросить учащихся назвать профессии, связанные с обработкой звука. Обсудите, как они используют компьютер в своей работе.

Спросить учеников, что же такое звуковая информация по их мнению? Выслушать мнения учеников и обобщить ответ, «информация, переданная голосом или мелодией, называется звуковой».

Сегодня невозможно представить компьютер без возможности прослушать музыку или просмотреть фильм, записать голосовое сообщение, хотя до 1977 года компьютеры не имели звуковой карты, так, как нам известно, ребята, что и без специальных программ компьютер не сможет работать со звуком. Так же как и техника со временем развивалась и программное обеспечение компьютеров.

Программы для работы со звуковой информацией – это проигрыватели, плееры, секвенсеры (могут записать звук, например с клавишного синтезатора), редакторы. Чтобы проиграть звуковой файл в компьютере используются различные проигрыватели (Windows Media, Windows Media Center, Winamp).

Можно запустить несколько плееров с различным интерфейсом, например интерфейс плеера на планшете, смартфоне, компьютере.

Продемонстрировать возможности плеера (громкость звука, остановка звука, переход на другую мелодию).

Далее нужно организовать практическую работу воспроизведения звука в программе. Попросить учащихся экспериментальным путем определить назначение инструментов программы. Затем на заранее подготовленных скриншотах написать назначение инструментов.

Предложить учащимся практическую работу с музыкальными композициями – записать с помощью микрофона один куплет песни и прослушать его. Затем предложить записать текст с помощью микрофона длительностью 30 секунд. Предложить сохранить созданные файлы. Работу организовать в парах или группах: прослушать звукозаписи и оценить друг друга. Назвать основные команды меню, которые они использовали на уроке.

Вторая тема раздела 3.2 Звуковые эффекты.

Цели обучения: 3.1.1.1 различать устройства ввода (мышь и клавиатура) и вывода (монитор и принтер); 3.1.2.4 использовать команды меню в компьютерных программах; 3.2.4.1 использовать программы для записи, редактирования и воспроизведения звуков.

Провести демонстрацию работы некоторых эффектов в звуковом редакторе. Открыть файл, сохранённый на прошлом занятии и применить к нему эффекты (ссылка 4 из пункта «Рекомендуемые учебные ресурсы для использования на уроках»). Сохранить файл с эффектом. Предложить выполнение индивидуальных практических заданий, например: записать с микрофона фразу (каждому разную), применить к ней любой эффект. Сохранить файл. Выбрать фрагмент из любого звукового файл (любая мелодия), определенной продолжительности, сохранить его в виде файла. Изменить громкость и сохранить файл.

Последняя тема этого раздела редактирование звука.

Цели обучения: 3.1.2.2 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах; 3.1.3.1 следовать основным правилам

техники безопасности при работе с цифровыми устройствами; 3.2.4.1 использовать программы для записи, редактирования и воспроизведения звуков.

Продемонстрировать на примере, то, что если записывается звук, то, скорее всего, возникает необходимость редактирования полученных записей. Например, вырезать ненужные фрагменты или завершить воспроизведение с плавным уменьшением или увеличением громкости. Для редактирования звука существует множество специальных программ, например, небольшие с простыми функциями AudaCity, или мощные профессиональные как Sound Forge.

Практическое задание: открыть готовый звуковой файл (заготовленный учителем), длительностью 1,5-2 минуты. Прослушать и выбрать фрагмент продолжительностью не более 30 секунд. Удалить ненужные части мелодии в начале и конце. Сохранить полученный файл под именем Звуки. Обсудить с учениками действия команды Отменить. Открыть файл, сохраненный на прошлом уроке, скопировать его содержимое, а затем вставить в конец файла Звуки. Продемонстрировать программу, которая дает возможность наложения звуков. Организовать учащихся для работы с музыкальными композициями. Попросить подумать о том, как можно удалить звуки из треков. Предложить в группах продолжить работу с программой, изменяя уже готовые музыкальные композиции. Позволить учащимся поэкспериментировать с инструментами программы.

Продемонстрировать редактирование записи на шкале времени, возможность удаления помех и соединения треков вместе.

Предложить в группах продолжить работу с программой, изменяя уже готовые музыкальные композиции. Оценить полученный результат можно с помощью взаимооценивания или провести опрос по командам меню, например, как сохранить запись в указанной папке? Как открыть нужный аудио файл?

Четвертый раздел долгосрочного плана – Компьютерные рисунки, (сквозная тема: «Архитектура»), первая тема раздела: Инструменты графического редактора.

Цели обучения: 3.1.2.1 объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач; 3.1.2.2 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах; 3.1.2.4 использовать команды меню в компьютерных программах; 3.1.3.1 следовать основным правилам техники безопасности при работе с цифровыми устройствами; 3.2.2.1 использовать инструменты простого графического редактора.

Начать урок можно с демонстрации 2-х любых изображений (так как сквозная тема «Архитектура» можно представить изображения зданий красивых дворцов, театров и т.д.) одно из которых создано на компьютере и распечатано на принтере (например, план здания), а второе нарисовано с помощью красок (например, внешний вид здания). Предложить учащимся сравнить эти рисунки.

Ребята, как вы думаете, в чем преимущество работы с компьютерной графикой от работы с обычным рисунком? (ответы учащихся: карандаш не ломается, резинки не стирается, краски не заканчиваются, пальцы, нос и одежда остаются чистыми, неудачный рисунок на бумаге придется выбросить, а компьютерный рисунок можно исправлять до тех пор, пока вы не будете довольны своей работой).

Важно отметить, что при использовании программ компьютерной графики не нужно брать новый лист бумаги, чтобы из-за допущенной ошибки начинать всё сначала. Неправильный фрагмент просто удаляется из памяти компьютера, и работа продолжается дальше.

Поговорить с учениками, в каких профессиях и как применяются графические рисунки? (ответы учеников: архитектор – проектирование зданий, инженер-конструктор-создание новых видов техники, астроном-нанесение новых объектов на карту звёздного неба, пилот-совершенствование лётного мастерства на специальных тренажёрах, имитирующих условия полёта, обувщик-конструирование новых моделей обуви, мультипликатор-создание новых мультфильмов, специалист по рекламе-создание роликов и другое).

Итак, что же такое графический редактор? Напомнить, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач, благодаря которым компьютер может обрабатывать 4 вида информации: текстовую, графическую, числовую и звуковую, сегодня начинается знакомство с программой, которая научит вас создавать, редактировать, открывать, сохранять и обрабатывать графическую информацию, эта программа называется графическим редактором.

Графический редактор – это программа, предназначенная для создания картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений.

Организовать беседу о компьютерных программах для создания изображений. Предложить учащимся привести примеры из жизни, когда необходимо использовать эти программы.

Если мы рассмотрим любой рисунок, то увидим, что он состоит из отдельных объектов.



Все объекты, изображенные на рисунках, называются графическими объектами. С помощью специального редактора мы научимся рисовать простые графические объекты.

Продемонстрировать учащимся графический редактор, с которым им предстоит работать. Предложить запустить программу. Попросить назвать устройства ввода, с помощью которых можно рисовать (мышь, стилус) и устройства вывода, с помощью которых можно видеть рисунки (монитор, принтер).

Графические объекты создаются при помощи специальных инструментов, которые можно выбрать на панели инструментов. Она состоит из целого набора групп инструментов, которые помогают при создании красивых и сложных рисунков. Для каждого инструмента существует панель настройки инструментов. Для того, чтобы начать рисовать, нам нужно познакомиться с инструментами этого графического редактора. Необходимо узнать: как называются инструменты для рисования в графическом редакторе; как они работают; что с их помощью можно делать.

Демонстрируем на экране изображение инструментов, и в форме диалога с учащимися описываем каждый инструмент, большинству учащихся это не представит труда.

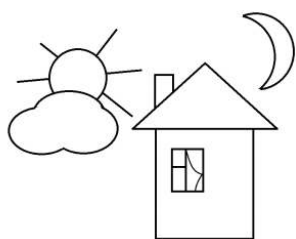
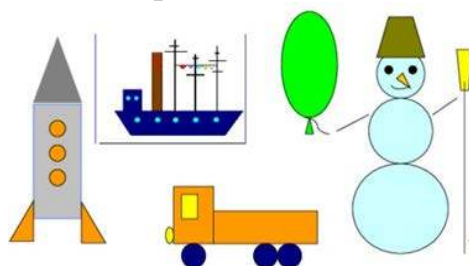
Панель инструментов рисования



Озвучивая, как работает каждый инструмент и что с его помощью можно делать, предложить учащимся на практике проверить действие инструмента.

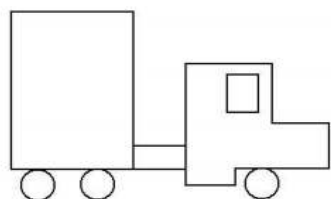
Предложить ученикам, используя инструмент-карандаш порисовать, затем нужно перейти к тому, что легче рисовать с помощью геометрических фигур - можно

создавать разные рисунки. Попросить учеников перечислить геометрические фигуры, которые они видят на картинке.



А сейчас давайте попробуем нарисовать дом, минимальный набор элементов – на рисунке, используя геометрические фигуры. Из каких фигур можно составить этот рисунок? (ответы учеников: из прямоугольника и треугольника, круга). Верно! а из чего состоят треугольник и прямоугольник? (ответы учеников: из линий). А из чего тогда состоят линии?

(ответы учеников: из точек). Попросите учащихся сохранить рисунок на компьютере. Обращайте внимание на именование файлов и место сохранения. При необходимости окажите поддержку.



С использованием операций копирования создайте изображение автомобиля. Сохраните файл.

Для тех, кто закончил работу, можно предложить, проявив фантазию и творчество, создать свой рисунок на тему: «Мой дом». Можно использовать любые инструменты.

Вторая тема раздела: Редактирование рисунка.

Цели обучения: 3.1.2.1 объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач; 3.1.2.2 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах; 3.2.2.1 использовать инструменты простого графического редактора.

Редактирование изображения (рисунка) может производиться с использованием трех основных операций: копирования, перемещения и удаления. Перед выполнением каждой операции редактирования необходимо выделить область изображения в растровом редакторе или объект в векторном редакторе.

Открыть на компьютере, файлы с рисунком, которые были сохранены ранее.



Продемонстрировать способ создания надписи к рисунку, используя уже имеющийся опыт форматирования текста в текстовом редакторе и использования инструментов графического редактора, сделать надпись на машине «Молоко».

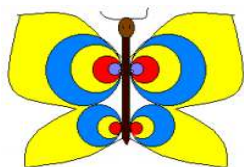
Откройте файл «Мой дом» и создайте возле дома растения: дерево (много деревьев), цветок (много цветов). Сохранить файл.

Обсудить с учащимися критерии оценивания. Организовать взаимооценивание рисунков.

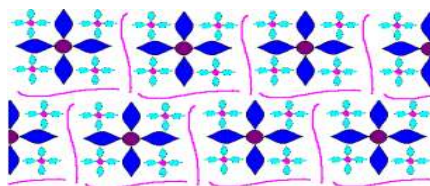
Пятый раздел долгосрочного плана: Творчество и компьютер (Сквозная тема: «Искусство»), третья тема раздела: Фигуры в графическом редакторе.

Цель: 3.1.2.1 объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач; 3.1.2.4 использовать команды меню в компьютерных программах; 3.2.2.1 использовать инструменты простого графического редактора.

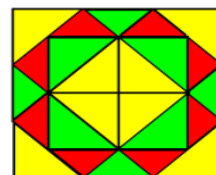
Подготовить изображения с узорами. Попросить привести примеры предметов из природы, повседневной жизни, в которых присутствует узоры (ответы учащихся: крылья бабочки, морозные узоры, настенные обои и др.) Предложите учащимся рассмотреть рисунки и назвать слова, которые их определяют. Обсудить, из каких геометрических фигур состоит узор.



Бабочка



Образец обоев



Орнамент

Обсудить с учащимися, как они могут создавать подобные узоры с использованием компьютера. Задать им наводящие вопросы, чтобы подвести к идее использования фигур для рисования узоров в графическом редакторе.

Предложить учащимся нарисовать узоры в графическом редакторе, используя инструменты, доступные в программе. Попросить их, чтобы они исследовали весь спектр доступных инструментов.

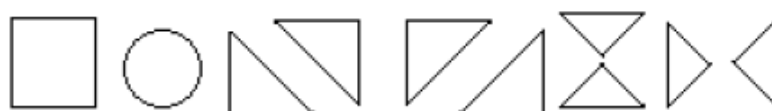
Организовать взаимооценивание созданных рисунков. Они должны иметь дальнейшую возможность обеспечивать обратную связь. Попросить учащихся сохранить свою работу, как и раньше, но с использованием нового имени файла, чтобы можно было их сравнивать.

Следующая тема: Повторяющиеся фрагменты

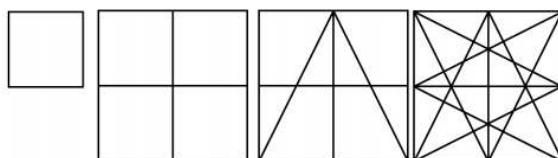
Цели обучения: 3.1.2.4 использовать команды меню в компьютерных программах; 3.2.2.1 использовать инструменты простого графического редактора; 3.2.2.2 изменять внешний вид объекта (обрезка, поворот, изменение размера).

Начать урок можно с демонстрации разных орнаментов. Попросить учащихся определить особенности орнамента. Акцентируйте внимание на особенностях, что орнамент имеет повторяющиеся элементы (узоры).

Предложить учащимся геометрические фигуры и попросите создать орнамент.



Попросить запустить графический редактор и поэкспериментировать с инструментами: «Копировать», «Вставить», «Повернуть», «Отразить» позволить изменить внешний вид графических элементов, также можно повторить команды.



Предложить учащимся создать из готовых элементов, из которых нужно создать орнамент.

Обратите внимание учащихся, что прежде чем выполнить команды необходимо выделить фрагмент рисунка.

Какие повторяющиеся фигуры были использованы при создании данного орнамента? Сохраните файлы.

Последняя тема этого раздела: Цветовая палитра

Цели обучения: 3.2.2.1 использовать инструменты простого графического редактора; 3.2.4.2 использовать фотографии на определенную тему.

Открыть файл с изображением орнамента в черно-белом цвете. Попросить учащихся разукрасить орнамент. Обсудить, какой инструмент будет использоваться для того, чтобы разукрасить черно-белый рисунок в графическом редакторе.

Продемонстрировать учащимся, как осуществить выбор основного цвета, выбор фонового цвета, изменение цветов в палитре.

Предложить учащимся изменить узор, путем закрашивания, обрезки, поворота, изменения размера. Затем учащимся предложить использовать узоры для создания орнамента на выбранную тему. Например, закладка, рамка для рисунка, обои.

Разделить учащихся на группы. Попросить их просмотреть образцы фотоснимков орнаментов и узоров. Попросить учащихся написать заметки, чтобы показать, где были сделаны фотографии.

Предложить учащимся обсудить критерии оценивания готовых работ. Разделить учащихся на группы. Предоставить возможность учащимся показать свои работы друг другу. Предложить выбрать лучшие работы, исходя из критериев оценивания.

Шестой раздел долгосрочного плана: В Интернете обо всем на свете. (Сквозная тема: «Выдающиеся личности») первая тема раздела: Поиск информации

Цели обучения: 3.2.1.3 вырезать, копировать, вставлять выделенный текст в документ; 3.3.1.1 использовать поисковые системы Интернет для нахождения ответов на конкретные вопросы.

Урок начать с просмотра видеofilmа «Знакомимся с Интернетом» (ссылка 5 из пункта «Рекомендуемые учебные ресурсы для использования на уроках») и продолжить обсуждением, что такое Интернет, чем он может помочь учебном процессе и повседневной жизни, что делают в Интернете сами ребята и их родители.

Продемонстрировать учащимся значки различных браузеров и попросить сказать, для чего используются предложенные программы. Предложить учащимся пояснить, с какой информацией они при этом могут работать. Продемонстрировать учащимся, с каким браузером им предстоит работать.

Так как сквозная тема – Выдающиеся личности, связать поиск информации в Интернете с этой темой. Показать приемы поиска информации с его использованием. Обсудить, каким образом можно выбирать ссылки из предложенного списка.

Пояснить, какое задание им необходимо будет выполнить, продемонстрировав последовательность выполнения задания на примере поиска информации об одном известном человеке. Покажите, каким образом можно сохранить найденную информацию.

Раздать учащимся заранее подготовленные карточки с именем и фамилией известного человека и перечнем вопросов (дата и место рождения, чем знаменит, интересные факты из жизни в детские годы и др.), на которые им требуется найти ответ. Предоставить время для выполнения задания.

Попросить учащихся рассказать, что нового они узнали при поиске информации, каким образом они могут использовать эту информацию.

Далее предложить учащимся разработать алгоритм выполнения этого задания. Выслушать предложения учащихся и выбрать совместно вариант действий.

Продемонстрировать принцип работы с браузером и текстовым редактором в плане выполнения команд вырезать, копировать, вставлять выделенный текст. Предоставить время для выполнения задания, напомнить о необходимости сохранения полученного текстового документа. Предложить учащимся сравнить работу друг друга. Попросить учащихся ответить на вопрос: Хотел бы ты быть похожим на... и почему?

Вторая тема раздела: Безопасность в сети Интернет

Цели обучения: 3.3.2.1 объяснять способы обмена информацией в сети; 3.3.3.1 показывать элементарное понимание рисков нежелательных контактов в сети.

Начать урок можно с рассказа о том, что глобальные сети изменили наш привычный образ жизни, расширили границы наших знаний и опыта. Теперь появилась возможность доступа практически к любой информации, хранящейся на миллионах компьютерах во всём мире. Но с другой стороны, миллионы компьютеров получили доступ к вашему компьютеру.

В повседневной жизни каждый из вас сталкивался с Интернетом. А давайте еще раз выясним, что же такое Интернет? (ученики дают определение). Интернет – всемирная глобальная компьютерная сеть для хранения и передачи информации. Для чего вы используете Интернет? (ответы учащихся) Всегда ли безопасно использовать всемирную сеть?

Сообщить ученикам, что до конца урока надо будет в группах составить собственную памятку по безопасному общению в Интернете.

Предлагается к просмотру 3 видеоролика (по 2 мин.). Во время просмотра ребята должны подумать, какие советы они включили бы в свою памятку по безопасности в Интернете. Просмотр видеоролика «Развлечения и безопасность в Интернете»: <http://www.youtube.com/watch?v=3Ap1rKr0RCE>, «Остерегайся мошенничества в Интернете»: <http://www.youtube.com/watch?v=5YhdS7rrxt8> (ссылка 6 из пункта «Рекомендуемые учебные ресурсы для использования на уроках»). Что из этого вы уже знали? Что было новым для вас? (ответы учащихся).

Далее можно предложить игру «За или против». На слайде - несколько высказываний. Попробуйте привести аргументы, отражающие противоположную точку зрения. 1. Интернет имеет неограниченные возможности дистанционного образования. 2. Интернет - это глобальный рекламный ресурс. И это хорошо! 3. Общение в Интернете - это плохо, потому что очень часто подменяет реальное общение виртуальному. 4. Интернет является мощным антидепрессантом. 5. В Интернете можно узнать сведения о человеке (место проживания и адрес электронной почты, номер мобильного телефона). И это хорошо!

Давайте составим вашу собственную памятку по безопасному общению в Интернете. Работа в группе. Составление слайда «Памятка безопасного пользования интернетом». Итогом изучения темы станет памятка по безопасному поведению в сети интернет. В конце урока учащиеся высказывают свои мнения о значении Интернета и вопросов

информационной безопасности.

Темы предмета: Создание презентации

Цели обучения: 3.2.3.1 создавать простые презентации, содержащие текст и изображение; 3.2.3.2 использовать переходы между слайдами; 3.2.3.3 использовать готовый дизайн для оформления презентации; 3.3.1.1 использовать поисковые системы Интернет для нахождения ответов на конкретные вопросы.

Презентации сегодня стали частью повседневной жизни. Мы осваиваем новый жанр общения, искусство обращения к аудитории при помощи слайдов.

Какие сферы жизни можно назвать, где используются презентации (ответы учащихся: на уроках презентации показывает учитель, ученики показывают ученики при выполнении какого-либо задания, презентации новой модели телефона, автомобиля или произведения и т.д.), то есть ребята можно сказать, что презентации используются в самых различных сферах жизни человека.

На прошлом занятии вы собирали информацию выдающихся личностей из сети Интернет. Можете ли вы представить эту информацию в виде презентации более широкому кругу людей (ответы учащихся: да, нет). Выслушайте ответы учащихся и подведите к возможности создания презентации.

Английское слово *present*, от которого и происходит слово презентация, имеет множество значений – это и подарок, и представлять, и т. д. В нашем случае речь пойдёт о презентации как о способе представления чего-либо.

Презентация, которую мы можем создать с помощью компьютера, – это набор слайдов. Слайд – это аналог страницы в текстовом документе.

Объясните, что такое презентация. Проявите какую-нибудь презентацию. Обсудите с учащимися, какие элементы они увидели на презентации (фото, текст, схемы).

Мы говорили о том, что только компьютерные программы могут управлять компьютером, вот и презентации можно создавать с помощью специальных компьютерных программ, например PowerPoint. Рассказать о программе, продемонстрировать приемы по созданию презентации. Организовать обсуждение.

Предложить учащимся, составить презентацию на тему «Выдающаяся личность», используя в содержании текст и изображения, сохраненные на компьютере на предыдущих уроках, либо найти новую в соответствии с их замыслом. Оказывать поддержку и консультативную помощь учащимся. Напоминать об использовании команд. Обязательно комментировать работу учащихся в виде предложений или советов. Показать учащимся как менять слайды с помощью переходов. Переход – это специальный эффект, который используется при отображении нового слайда в ходе демонстрации. Он определяет, как будет появляться на экране слайд – сразу или постепенно, и если постепенно, то какой эффект при этом будет использоваться.

Продемонстрировать использование готового дизайна в слайдах и попросить использовать его в создаваемой учениками презентации. Сохранить работу. Попросить учеников продемонстрировать свои презентации и оценить работы одноклассников.

Седьмой раздел долгосрочного плана: Дизайн презентации (сквозная тема: «Вода – источник жизни»). Первая тема раздела: Создание и оформление презентаций.

Цели обучения: 3.2.3.1 создавать простые презентации, содержащие текст и изображение; 3.2.4.2 использовать фотографии на определенную тему.

Так как сквозная тема раздела «Вода – источник жизни», урок можно начать с рассуждений о воде. Скажите ребятам, что нас окружает в повседневной жизни в природе и дома (ответы учеников: вода, воздух, газ, почва, камни, дома, машины, мебель, горячий в кухонной плите и в автомобильном двигателе). Есть среди перечисленного вами, без чего человеку трудно обойтись в жизни, практически вообще не возможно прожить (ответы учеников: вода и воздух), давайте ребята поговорим о воде. Ученики «Вода в нашей жизни – самое обычное и самое распространенное вещество; это главная жидкость, без которой трудно представить жизнь, из воды готовят еду, вода нужна, чтобы мыться, водой моем посуду и стираем и многое другое). Попросить учащихся привести примеры различных состояний воды и затем назвать способы представления своих знаний о воде. Можно ли все что вы сейчас сказали назвать информацией о воде? (ответы учеников: да, нет). Можем ли мы эту информацию представить в виде презентации? (ответы учеников: да, нет).

Обсудить варианты представления знаний о воде (через текст, через рисунок, через фотографии). Обратите особое внимание учащихся на использование фотографий.

Во время обсуждения обратить внимание учащихся на необходимость бережного отношения к водным ресурсам.

Найти в Интернете хорошие фотографии о воде: дети купаются в реке, водопад, озеро, море, вода бежит из крана и другое. Создать 3-4 слайда. В слайды вставлять фотографии и описать фотографии, используя навыки и знания набора текста. Использовать переходы и готовый дизайн для оформления презентации. Оказывать поддержку и консультативную помощь учащимся. Напоминать об использовании команд. Обязательно комментировать работу учащихся в виде предложений или советов. Сохранить работу.

Попросить учеников продемонстрировать свои презентации и оценить работы одноклассников.

Вторая тема раздела: Информация для презентации.

Цели обучения: 3.2.3.1 создавать простые презентации, содержащие текст и изображение; 3.2.3.2 использовать переходы между слайдами; 3.2.3.3 использовать готовый дизайн для оформления презентации; 3.3.1.1

использовать поисковые системы Интернет для нахождения ответов на конкретные вопросы.

Ребята, мы с вами на прошлом занятии познакомились со свойствами воды. Мы говорили о том, что надо беречь природу и охранять ее, в том числе беречь и охранять водные ресурсы. Давайте сегодня создадим презентацию, которая продемонстрирует нам, как надо беречь водные ресурсы. Для этого, ребята используя поисковые системы найдите нужную информацию и фотографии по данной теме. На основе найденных материалов создайте презентацию из 3-4 слайдов, используя переходы между слайдами и готовый дизайн для оформления презентации. Во время выполнения работы оказывать поддержку и консультативную помощь учащимся. Напоминать об использовании команд. Обязательно комментировать работу учащихся в виде предложений или советов. Сохранить работу.

Восьмой раздел долгосрочного планирования: Текст (сквозная тема: Культура отдыха. Праздники). Первая тема раздела: Работа с текстом.

Цели обучения: 3.2.1.1 осуществлять набор предложений в текстовом редакторе; 3.2.1.3 вырезать, копировать, вставлять выделенный текст в документ; 3.3.1.1 использовать поисковые системы Интернет для нахождения ответов на конкретные вопросы.

Подготовить карточки, на бумажном носителе, с текстом индивидуально для каждого ученика. Взять текст желательно из любого учебника 3 класса, по сквозной теме - Культура отдыха. Праздники. Желательно чтобы текст был уже знаком ученику. На карточке текст должен содержать умышленные ошибки - повторяющиеся слова, пропущенные слова. Ученики должны набрать текст в том виде, в которой он представлен на карточке. Затем работать с набранным текстом – вырезать, копировать, вставлять.

Перед тем как ученики начнут работать нужно, актуализировать знания, полученные ранее при изучении раздела «Слово за словом». Можно задать ряд вопросов, если ученики затрудняются ответить на них, нужно разрешить им воспользоваться поисковыми системами для нахождения конкретного ответа.

Позволить учащимся помогать друг другу в редактировании и форматировании текста. Предложить учащимся оценить работу друг друга, используя таблицу для оценивания и сделать выводы, например, задав вопросы. Вопросы, вызывающие затруднение у учеников, должны быть уточнены и прокомментированы. Сохранить работу.

Вторая тема раздела: Символы, которых нет на клавиатуре.

Цели обучения: 3.2.1.1 осуществлять набор предложений в текстовом редакторе; 3.2.1.3 вырезать, копировать, вставлять выделенный текст в документ; 3.2.4.2 использовать фотографии на определенную тему.

Подготовить карточки, на бумажном носителе, с текстом индивидуально для каждого ученика. Взять текст желательно из любого учебника 3 класса, по сквозной теме – Культура отдыха. Праздники. Взять текст, в котором встречаются символы, которых нет на клавиатуре. Ученики

при наборе текста, когда доберутся до такого символа обязательно сообщать вам, что такого символа нет на клавиатуре. Они спросят: Как же быть? Известно, что есть несколько способов решения вопроса. Продемонстрировать все способы. Оказывать поддержку и консультативную помощь учащимся. Напоминать об использовании команд. Обязательно комментировать работу учащихся в виде предложений или советов и сохранить работу.

Заключение

Многие годы основное назначение начальной школы состояло в том, чтобы дать детям навыки письма, чтения, счета, познания окружающего мира. Появление новых информационно-коммуникационных технологий вносит новый элемент в содержание образования, начального образования в частности. Информационная грамотность, умение использовать компьютер становятся необходимыми каждому человеку, то есть становятся общеобразовательными знаниями. Основой всех современных подходов к построению учебно-воспитательного процесса является то, что развитие учащегося - совершенствование психических процессов и свойств его личности - происходит в результате его активной личной деятельности.

Ведущей идеей, которая должна быть реализована в методике преподавания информационно-коммуникационных технологий в начальной школе – является идея развивающего обучения, стимулирование интереса к исследовательской деятельности, выработка навыков приобретения нового знания на основе приобретенных ранее знаний и умений. Важнейшим моментом такой методики является терпеливое, осторожное направление учащегося учителем на стезю анализа и самоанализа своих действий и поступков, что должно способствовать не только развитию логического и операционного мышления, но и формированию развитой творческой личности учащегося.

Подводя итог вышесказанному, можно сделать вывод, что очень важна роль курса «Информационно-коммуникационные технологии» в начальной школе.

Во-первых, для формирования различных видов мышления. Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера учащимися начальной школы поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить любой урок в интересную игру.

Список использованной литературы

1. Сардарова Ж. Дидактические возможности развивающих компьютерных игр в процессе обучения детей в возрасте 6 до 10 лет: автореф. ... канд. пед. наук: 13.00.01. – Алматы, 1996. – С. 22.
2. Щеткина Н.Д. Методические особенности развития логико-алгоритмической культуры младших школьников в процессе обучения математике: автореф. ... канд. пед. наук: 13.00.02. – Алматы, 2000. – С. 24.
3. Балафанов Е.К., Мухамеджанова С.Т. и др. Основы информационной культуры. – Алматы: Аруна, 2005. – С. 74.
4. Байгожанова Г., Абдиев К.С. Информатика пәні бойынша бастауыш сыныптарға арналған тәжірибелік бағдарлама //Материалы международной научно-практической конференции по тенденции и стратегии непрерывного педагогического образования. – Алматы, 1998. – С. 53-55.
5. Вьюшкова Е.А. Программа по информатике для I-VI классов //Информатика и образование. – 2003, № 6. – С. 97-104.
6. Бидайбеков Е.Ы., Ибашова А.Б. К вопросу обучения информатике учащихся первых двух лет начальной школы. //Вестник КазНПУ им. Абая. – 2004. - № 1(9). – С. 88-94.
7. http://www.neumeka.ru/chto_takoe_fayl.html папки и файлы.
8. АОО «Назарбаев Интеллектуальные школы». Информационно-коммуникационные технологии. Учебный план, 2017-2018 учебный год, 3 класс.

Рекомендуемые учебные ресурсы для использования на уроках:

8) Стихотворения по технике безопасности в компьютерном классе
<https://www.stihi.ru/2015/03/03/6953>

9) Слайды по технике безопасности в компьютерном классе
<http://www.myshared.ru/slide/407737>; <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2013/01/26/pravila-tekhniki-bezopasnosti-v-kompyuternom-klasse>

10) Видео по устройствам компьютера <https://www.youtube.com/watch?v=fHVhVWhWMBw>

11) Звуковые эффекты <https://wav-library.net/clock-time>

12) <http://www.youtube.com/watch?v=DOaxn1JB7vE>

13) безопасность в Интернете <http://www.youtube.com/watch?v=AMCsvZXCd9w>;
<http://www.youtube.com/watch?v=3Ap1rKr0RCE>;
<http://www.youtube.com/watch?v=5YhdS7rrxt8>


Образцы краткосрочных планов учителей пилотных школ
 для 3 классов

Тема: Мир цифровых технологий		Школа:	
Дата:		Ф.И.О. педагога:	
Класс:		Количество присутствующих:	Количество отсутствующих:
Цель обучения	3.1.1.1 различать устройства ввода (мышь и клавиатура) и вывода (монитор и принтер). 3.1.3.1 следовать основным правилам техники безопасности при работе с цифровыми устройствами.		
Предполагаемый результат	Для всех учеников: знают о современных цифровых устройствах. Для большинства учеников: понимают пользу и вред мобильных устройств для человеческой жизни. Для некоторых учеников: объясняют работу устройства ввода информации на компьютер.		
Языковая цель	Предметная лексика и терминология: Цифровая технология, цифровые устройства.		
	Набор полезных фраз, необходимых для составления диалога и письменной работы. <i>Обсуждение:</i> – Какие вы знаете цифровые устройства? Опишите их. – Расскажите о преимуществах и недостатках цифровых устройств.		
	<i>Письмо:</i> Выполнения задания из рабочей тетради.		

Опорные знания, умения и навыки		Устройства компьютера.		
План				
Этапы	Время	Запланированные действия	Предложения относительно используемых методов	Используемые ресурсы
Начало	5	<p>Физкультминутка.</p> <p>Самолет Руки ставим мы вразлет, (Руки в стороны.) Появился самолет. (Полетели как самолеты.) Мах крылом туда-сюда, (Наклоны влево-вправо.) Делай «раз» и делай «два». (Повороты влево-вправо.) Раз и два, раз и два! (Хлопаем в ладоши.) Руки в стороны держите, (Руки в стороны.) Друг на друга посмотрите. (Повороты влево-вправо.) Раз и два, раз и два! (Прыжки на месте.) Опустили руки вниз, (Опустили руки.) И на место все садись! (Сели на места.)</p> <p><i>Дети выполняют движения по тексту стихотворения.</i></p>	Каждый ученик записывает свои мысли на отдельной бумаге и делится с остальными.	Стикеры, маркеры, лист А4, загадки, стихи, пословица, поговорка.
	5	<p>Проверка домашнего задания.</p> <p>У доски пишет особенности и недостатки мобильной технологии в две колонки. Ученики каждой группы заполняют их словами. Какая группа больше напишет, та станет победителем.</p>		
Основная часть	5	Работа с учебником. Знакомятся с современными цифровыми устройствами.	Индивидуальное, групповое, коллективное обсуждение. Прийти к общему заключению.	
	5	Объяснение педагога. Рассказывает о преимуществах пользования цифровыми устройствами.		
	8	Практическая работа. Научимся сохранять информацию пошаговым действием по учебнику. Групповая работа на тему: Преимущества и недостатки		


		современных цифровых устройств.	информации.	
Конец	5	Работа с рабочей тетрадью. Предлагает выполнить задания в рабочей тетради индивидуально. Написать ответ на вопросы раздела «Подумай!».	Анализ работ.	Тетрадь. Учебник.
Рефлексия	5	– Какую информацию вы извлекли из урока? – Чего еще хотелось бы узнать?	Проводится устная или письменная рефлексия.	Лист с вопросами.
Домашнее задание	5	Составьте свои правила техники безопасности при работе с цифровыми устройствами. Проведите исследовательскую работу «Старинные электронные устройства и их использование». Поделитесь мнением на эту тему с родителями, братьями, сестрами.		

Тема: Интернет – хорошо или плохо?		Школа:	
Дата:		Ф.И.О. педагога:	
Класс:		Количество присутствующих:	Количество отсутствующих:
Цель обучения	3.1.2.1 объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач. 3.1.2.2 использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах.		
Предполагаемый результат	Для всех учеников: знают о пользе и вреде сети Интернет. Для большинства учеников: объясняют правила работы с сетью Интернет. Для некоторых учеников: находят нужную информацию из сети Интернет.		
Языковая цель	Предметная лексика и терминология: Интернет, Всемирная паутина, сервер, браузер, сеть.		
	Набор полезных фраз, необходимых для составления диалога и письменной работы. <i>Обсуждение:</i> Расскажите о сети Интернет. Расскажите о пользе и вреде сети Интернет.		
	<i>Письмо:</i> Выполнения задания из рабочей тетради. Напишите эссе о пользе и вреде сети Интернет.		
Опорные знания, умения и навыки	Окна программы, файлы и папки.		
План			

Этапы	Время	Запланированные действия	Предложения относительно используемых методов	Используемые ресурсы
Начало	10	<p>Физкультминутка. Игра «Плохо и хорошо».</p>  <p>Предлагает определить сюжет картинки. Вопрос: – Что такое плохо? – Что такое хорошо? – Что можно еще рассказать о сюжете картинки? Предлагает прочитать стихи на тему «Что такое хорошо и плохо?». Предлагает повторить предыдущие знания, закрепление (индивидуальная, парная, групповая работа). Определите ожидаемые результаты. – Что вы знаете о сегодняшней теме? – Что вы хотели бы знать еще? Ознакомление с целью урока.</p>	Каждый ученик записывает свои мысли на отдельной бумаге и делится с остальными.	Стикеры, маркеры, лист А4, загадки, стихи, пословица, поговорка.
Основная часть	5 15	<p>Мозговой штурм. Вопрос: – Что такое Интернет? – Расскажите о пользе и вреде сети Интернет?</p> <p>Работа с учебником. Новые знания Приводят примеры по картинке, на которой показаны возможности Всемирной паутины. Составляют рассказы о сети Интернет по рисункам.</p> <p>Групповая работа: «Исследуй сеть Интернет». – Какая польза от сети Интернет? – Какой вред приносит Интернет? Отвечая на вопросы, поделитесь ответами с одноклассниками.</p>	<p>Индивидуально е, групповое, коллективное обсуждение. Прийти к общему заключению.</p> <p>Обратная связь, оценивание</p>	

	10	<p>Практическая работа.</p> <p>Предлагает запустить сеть Интернет на компьютере. Для этого следует выполнить следующую последовательность действий:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выполнив команду «Пуск => Internet Explorer», войди в сеть Интернет. 2. В раскрывшемся окне в адресной строке набери с клавиатуры www.google.kz. 3. В окне запущенного браузера в строке поиска набери слово «Казахстан», и нажми кнопку Поиск. Ознакомься с информацией про Казахстан, найденной в браузере. <p>Работа с рабочей тетрадью.</p> <p>Предлагает выполнить задания в рабочей тетради индивидуально.</p>	Взаимообучения и понимания новой информации.	
Конец	5	<ul style="list-style-type: none"> – Каково твое мнение об Интернете? – Для какой цели ты используешь Интернет? – Что нужно для входа в Интернет? – Какое дополнительное устройство используется для входа в Интернет? – Какие правила распространяются для пользователей сети Интернет? 	Анализ работ.	Учебник.
Рефлексия	3	– Какую информацию вы извлекли из урока?	Проводится устная или письменная рефлексия.	Лист с вопросами.
Домашнее задание	2	Напишите эссе о пользе и вреде сети Интернет.		

<p>Раздел долгосрочного плана: КОМПЬЮТЕРНЫЕ РИСУНКИ</p> <p>Дата: Класс: 3</p>	<p>Школа: ФИО учителя: Количество присутствующих: Количество отсутствующих:</p>
Тема урока	Инструменты графического редактора
Цели обучения, которые	3.1.2.1 Объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач

достигаются на данном уроке	3.2.2.1 Использовать инструменты простого графического редактора	
Цели урока	<p>К концу урока: Все смогут определять графический редактор с помощью пиктограммы, использовать инструменты простого графического редактора Некоторые смогут создавать фигуры, используя инструмент «прямоугольник», «овал», «линия» Большинство самостоятельно рисуют и редактируют в графическом редакторе</p>	
Критерии оценивания	<p>1. Определяет графический редактор с помощью пиктограммы 2. Определяет названия инструментов графического редактора 3. Создает с помощью инструментов графического редактора простые рисунки</p>	
Языковые цели	<p><u>Специальная предметная лексика и терминология:</u> графический редактор, пиксель, заливка, палитра, инструменты, ластик, текст, масштаб, архитектура <u>Полезные устойчивые выражения для диалогов</u> Рисунки лучше создавать на компьютере, потому что ... Изображение состоит из</p>	
Привитие ценностей	<p>Мәңгілік Ел СВЕТСКОЕ ОБЩЕСТВО И ВЫСОКАЯ ДУХОВНОСТЬ (Обучение всю жизнь уважение, солидарность, прозрачность) Развитие ответственности и самостоятельности в обучении <i>через организацию групповой, парной форм работы и использование активных методов работы</i></p>	
Межпредметные связи	Художественный труд	
Предварительные знания	Учащиеся имеют практические навыки использования команд меню для открытия и сохранения файлов.	
План		
Предварительные знания	Учащиеся имеют практические навыки использования команд меню для открытия и сохранения файлов.	
Начало урока	<p>Активити «Рисунки на спине». Что вы делали? Какой рисунок получится, если мы соединим 2 фигуры. Определение сквозной темы Просмотр мультфильма «Архитектор» О какой профессии идет речь? Посмотрите на изображение и скажите человек, какой профессии здесь изображен. Перечислите, какие инструменты использовал каждый из архитекторов.</p> <p><i>Знакомство с критериями оценивания КО</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Определяю графический редактор с помощью пиктограммы 2. Определяю инструменты, использованные при создании изображения 3. Рисую фигуры, используя графический редактор 	  

Основная часть

Работа в парах

Распознайте в тексте учебника, на стр 40, что такое графический редактор и заполните пропуски

1 группа

Для ___ и ___ изображений используют специальные программы _____

Распознайте в тексте учебника, на стр 41, что такое графический редактор и заполните пропуски

2 группа


Для создания изображений в графическом редакторе необходимо выбрать ____.

Это могут быть различные ____, ____, ____.

Повторить хором с использованием слайдов

Индивидуальная работа

Задание ФО

Тема	Инструменты графического редактора	
Цель обучения	3.1.2.1. Объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач	
Уровень мыслительных навыков	Знание и понимание	
Критерии оценивания	Определяет графический редактор с помощью пиктограммы	
Задание		
		✓
Дескрипторы	Определяет пиктограмму графического редактора	
	Записывает название графического редактора	

Самооценка

Работа в группах

Ребята, нужно помочь нашему герою Робису, он перепутал инструменты.

Соотнесите, инструменты графического редактора и их названия



КАРАНДАШ	ЗАЛИВКА
РАСПЫЛИТЕЛЬ	КИСТЬ
ЛИНИЯ	ПРЯМОУГОЛЬНИК
ОВАЛ	ЛАСТИК

ФО Взаимооценивание групп

1. Правильно указали 1 инструмент
2. Правильно указали 2 инструмент
3. Правильно указали 3 инструмент
4. Правильно указали 4 инструмент



Постер,
клей,
инструмент
ы и
названия к
ним



Физ. минутка
 «Матросы, палуба, обедают» (для дальнейшего деления на пары)
 Задание ФО

Тема	Инструменты графического редактора	
Цель обучения	3.1.2.1. Объяснять, что компьютерные программы создаются для выполнения пользовательских задач	
Уровень мыслительных навыков	Применение	
Критерии оценивания	Определяет названия инструментов графического редактора	
Задание	Применение	
	Распознайте, какими инструментами необходимо воспользоваться, чтобы нарисовать рисунок «Домик»	
Дескрипторы	Определяет инструмент «Заливка»	
	Определяет инструмент «Карандаш»	
	Определяет инструмент «Прямоугольник»	
	Определяет инструмент «Овал»	

Работа в парах практическая работа

Тема	Инструменты графического редактора	
Цель обучения	3.2.2.1. Использовать инструменты простого графического редактора	
Уровень мыслительных навыков	Применение	
Критерии оценивания	Создает с помощью инструментов графического редактора простые рисунки	
Задание		
Дескрипторы	A	Рисует квадрат, используя инструмент «прямоугольник»
	B	К рисунку добавляет окружность и линию, используя инструмент «овал», «линия»
	C	Рисует дом, используя инструменты графического редактора

компьютер,
приложение
ГР Paint

Конец урока

Своей работой на уроке я:
 «Веселые карандаши»
 Красный – Я доволен своей работой на уроке
 Желтый - Я хорошо работал, но умею еще лучше
 Синий - Работа не получилась, не доволен собой



Дополнительная информация


Дифференциация – как Вы планируете оказать


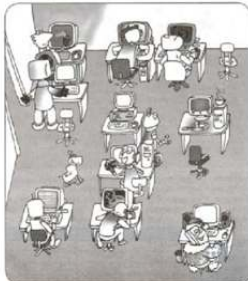

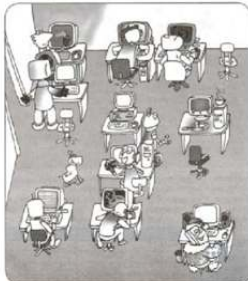

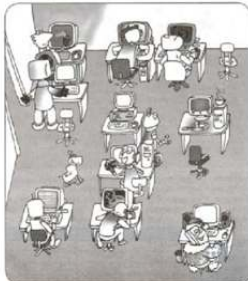
Оценивание – как Вы планируете проверить уровень усвоения материала

Междисциплинарные связи. Проверка

<p>больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися?</p>	<p>учащимися?</p>	<p>здоровья и безопасности. Связи с ИКТ. Связи с ценностями.</p>
<p>Рефлексия Были ли цели урока/учебные цели реалистичными? Чему ученики научились сегодня? Какая была атмосфера на уроке? Хорошо сработал ли мой дифференцированный подход к работе? Уложились ли в график? Какие изменения я хотел бы внести в свой план и почему?</p>	<p>Раздел для рефлексии</p>	
<p>Общая оценка Какие два аспекта урока прошли хорошо? 1. 2. Какие две вещи могли бы улучшить урок? 1. 2. Что я узнал(а) о классе или отдельных учениках такого, что поможет мне подготовиться к следующему уроку?</p>		

<p>Раздел долгосрочного плана: КОМПЬЮТЕРНЫЕ РИСУНКИ Дата: Класс: 3</p>	<p>Школа: ФИО учителя: Количество присутствующих: Количество отсутствующих:</p>
<p>Тема урока</p>	<p>Инструменты графического редактора</p>
<p>Цели обучения, которые достигаются на данном уроке</p>	<p>3.1.2.2 Использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах 3.1.3.1 Следовать основным правилам техники безопасности при работе с цифровыми устройствами</p>
<p>Цели урока</p>	<p>К концу урока: Все смогут использовать команды открытия и сохранения файлов в компьютерных программах, соблюдать правила техники безопасности Некоторые сохраняют отредактированные файлы в различных</p>

	форматах графического редактора Большинство оценивают качество рисунка и делают вывод	
Критерии оценивания	1) Использует команду «Сохранить» 2) Использует команду «Открыть» 3) Определяет нарушение правил работы в компьютерном кабинете	
Языковые цели	<u>Специальная предметная лексика и терминология:</u> графический редактор, пиксель, заливка, палитра, инструменты, ластик, текст, формат <u>Полезные устойчивые выражения для диалогов</u> Рисунки лучше сохранять на компьютере в форматепотому что ...	
Привитие ценностей	Мәңгілік Ел СВЕТСКОЕ ОБЩЕСТВО И ВЫСОКАЯ ДУХОВНОСТЬ (Обучение всю жизнь уважение, солидарность, прозрачность) Развитие ответственности и самостоятельности в обучении <i>через организацию групповой, парной форм работы и использование активных методов работы</i>	
Межпредметные связи	Художественный труд	
Предварительные знания	Учащиеся имеют практические навыки использования инструментов графического редактора.	
План		
Этапы урока	Запланированная деятельность	Ресурсы
Начало урока	Активити «Печатаем деньги» Индивидуальная работа Дерево знаний (каждый вопрос – это инструмент), на доске появляются инструменты, висящие на дереве. 1. Как переводится слово «Paint» английского языка? (рисунок, рисование) 2. Из чего состоят все растровые изображения? (точек) 3. Как запустить программу Paint? 4. Сколько цветов содержится в палитре? 5. Чтобы изменить цвет переднего плана, нужно (на вкладке Главная в группе Цвета нажать Цвет 1, выбрать цвет) 6. Какие три основных цвета используются в Палитре для создания новых? (зеленый, красный, синий). Посмотрите на дерево, определите тему и цель урока Знакомство с критериями оценивания КО 1) Использует команду «Сохранить» 2) Использует команду «Открыть» 3) Определяет нарушение правил работы в	

<p>Основная часть</p>	<p>компьютерном кабинете</p> <p>Работа в группах 1 группа Прочитайте информацию о сохранении рисунка и преобразуйте с помощью ментальной карты 2 группа Прочитайте информацию об открытии рисунка и преобразуйте с помощью ментальной карты Взаимооценивание групп</p> <p>Демонстрация презентации</p> <p>Практическая работа Откройте рисунок с помощью графического редактора, добавьте к рисунку цифры и сохраните отредактированный файл в различных форматах. Оцените качество рисунка и сделайте вывод.</p> <table border="1" data-bbox="359 757 1145 1191"> <tr> <td data-bbox="359 757 651 996"> <p>Задание</p> <p>Открой рисунок с помощью графического редактора, добавь к рисунку цифры и сохрани отредактированный файл в различных форматах. Оцени качество рисунка и сделай вывод.</p> </td> <td data-bbox="651 757 1145 996">  </td> <td data-bbox="1082 952 1145 996"> <input checked="" type="checkbox"/> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 996 651 1191"> <p>Дескрипторы</p> </td> <td data-bbox="651 996 1082 1191"> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="651 996 678 1019">A</td> <td data-bbox="678 996 1082 1019">Открывает созданный файл</td> <td data-bbox="1082 996 1109 1019"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1019 1082 1041">Редактирует открытый файл</td> <td data-bbox="1082 1019 1109 1041"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1041 1082 1064">Сохраняет отредактированный файл в формате BMP</td> <td data-bbox="1082 1041 1109 1064"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1064 1082 1086">Закрывает программу</td> <td data-bbox="1082 1064 1109 1086"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="651 1086 678 1108">B</td> <td data-bbox="678 1086 1082 1108">Сохраняет отредактированный файл в формате JPEG</td> <td data-bbox="1082 1086 1109 1108"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1108 1082 1131">Сохраняет отредактированный файл в формате BMP</td> <td data-bbox="1082 1108 1109 1131"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1131 1082 1153">Сохраняет отредактированный файл в формате GIF</td> <td data-bbox="1082 1131 1109 1153"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="651 1153 678 1176">C</td> <td data-bbox="678 1153 1082 1176">Оценивает качество рисунка и делает вывод</td> <td data-bbox="1082 1153 1109 1176"></td> </tr> </table> </td> <td data-bbox="1082 952 1145 1191"> <input checked="" type="checkbox"/> </td> </tr> </table> <p>Физминутка для глаз</p> <p>Задание ФО Индивидуальная работа</p> <table border="1" data-bbox="379 1444 1189 1998"> <tr> <td data-bbox="379 1444 683 1467">Тема</td> <td colspan="2" data-bbox="683 1444 1189 1467">Инструменты графического редактора</td> </tr> <tr> <td data-bbox="379 1467 683 1500">Цель обучения</td> <td colspan="2" data-bbox="683 1467 1189 1500">3.1.3.1. следовать основным правилам техники безопасности при работе с цифровыми устройствами</td> </tr> <tr> <td data-bbox="379 1500 683 1534">Уровень мыслительных навыков</td> <td colspan="2" data-bbox="683 1500 1189 1534">Знание и применение</td> </tr> <tr> <td data-bbox="379 1534 683 1568">Критерии оценивания</td> <td colspan="2" data-bbox="683 1534 1189 1568">Определяет нарушение правил работы в компьютерном кабинете</td> </tr> <tr> <td data-bbox="379 1568 683 1937">Задание</td> <td data-bbox="683 1568 1133 1937"> <p>На данном рисунке обведите красным карандашом роботов, нарушающих правила работы в компьютерном кабинете.</p>  </td> <td data-bbox="1133 1892 1189 1937"> <input checked="" type="checkbox"/> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="379 1937 683 1998">Дескрипторы</td> <td data-bbox="683 1937 1133 1998">выделяет роботов, нарушающих правила техники безопасности</td> <td data-bbox="1133 1937 1189 1998"></td> </tr> </table>	<p>Задание</p> <p>Открой рисунок с помощью графического редактора, добавь к рисунку цифры и сохрани отредактированный файл в различных форматах. Оцени качество рисунка и сделай вывод.</p>		<input checked="" type="checkbox"/>	<p>Дескрипторы</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="651 996 678 1019">A</td> <td data-bbox="678 996 1082 1019">Открывает созданный файл</td> <td data-bbox="1082 996 1109 1019"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1019 1082 1041">Редактирует открытый файл</td> <td data-bbox="1082 1019 1109 1041"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1041 1082 1064">Сохраняет отредактированный файл в формате BMP</td> <td data-bbox="1082 1041 1109 1064"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1064 1082 1086">Закрывает программу</td> <td data-bbox="1082 1064 1109 1086"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="651 1086 678 1108">B</td> <td data-bbox="678 1086 1082 1108">Сохраняет отредактированный файл в формате JPEG</td> <td data-bbox="1082 1086 1109 1108"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1108 1082 1131">Сохраняет отредактированный файл в формате BMP</td> <td data-bbox="1082 1108 1109 1131"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1131 1082 1153">Сохраняет отредактированный файл в формате GIF</td> <td data-bbox="1082 1131 1109 1153"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="651 1153 678 1176">C</td> <td data-bbox="678 1153 1082 1176">Оценивает качество рисунка и делает вывод</td> <td data-bbox="1082 1153 1109 1176"></td> </tr> </table>	A	Открывает созданный файл			Редактирует открытый файл			Сохраняет отредактированный файл в формате BMP			Закрывает программу		B	Сохраняет отредактированный файл в формате JPEG			Сохраняет отредактированный файл в формате BMP			Сохраняет отредактированный файл в формате GIF		C	Оценивает качество рисунка и делает вывод		<input checked="" type="checkbox"/>	Тема	Инструменты графического редактора		Цель обучения	3.1.3.1. следовать основным правилам техники безопасности при работе с цифровыми устройствами		Уровень мыслительных навыков	Знание и применение		Критерии оценивания	Определяет нарушение правил работы в компьютерном кабинете		Задание	<p>На данном рисунке обведите красным карандашом роботов, нарушающих правила работы в компьютерном кабинете.</p> 	<input checked="" type="checkbox"/>	Дескрипторы	выделяет роботов, нарушающих правила техники безопасности		<p>Маркеры, постеры, стикеры</p> <p>Презентация</p> <p>Компьютер, приложение ГР Paint</p>
<p>Задание</p> <p>Открой рисунок с помощью графического редактора, добавь к рисунку цифры и сохрани отредактированный файл в различных форматах. Оцени качество рисунка и сделай вывод.</p>		<input checked="" type="checkbox"/>																																																
<p>Дескрипторы</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="651 996 678 1019">A</td> <td data-bbox="678 996 1082 1019">Открывает созданный файл</td> <td data-bbox="1082 996 1109 1019"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1019 1082 1041">Редактирует открытый файл</td> <td data-bbox="1082 1019 1109 1041"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1041 1082 1064">Сохраняет отредактированный файл в формате BMP</td> <td data-bbox="1082 1041 1109 1064"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1064 1082 1086">Закрывает программу</td> <td data-bbox="1082 1064 1109 1086"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="651 1086 678 1108">B</td> <td data-bbox="678 1086 1082 1108">Сохраняет отредактированный файл в формате JPEG</td> <td data-bbox="1082 1086 1109 1108"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1108 1082 1131">Сохраняет отредактированный файл в формате BMP</td> <td data-bbox="1082 1108 1109 1131"></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="678 1131 1082 1153">Сохраняет отредактированный файл в формате GIF</td> <td data-bbox="1082 1131 1109 1153"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="651 1153 678 1176">C</td> <td data-bbox="678 1153 1082 1176">Оценивает качество рисунка и делает вывод</td> <td data-bbox="1082 1153 1109 1176"></td> </tr> </table>	A	Открывает созданный файл			Редактирует открытый файл			Сохраняет отредактированный файл в формате BMP			Закрывает программу		B	Сохраняет отредактированный файл в формате JPEG			Сохраняет отредактированный файл в формате BMP			Сохраняет отредактированный файл в формате GIF		C	Оценивает качество рисунка и делает вывод		<input checked="" type="checkbox"/>																								
A	Открывает созданный файл																																																	
	Редактирует открытый файл																																																	
	Сохраняет отредактированный файл в формате BMP																																																	
	Закрывает программу																																																	
B	Сохраняет отредактированный файл в формате JPEG																																																	
	Сохраняет отредактированный файл в формате BMP																																																	
	Сохраняет отредактированный файл в формате GIF																																																	
C	Оценивает качество рисунка и делает вывод																																																	
Тема	Инструменты графического редактора																																																	
Цель обучения	3.1.3.1. следовать основным правилам техники безопасности при работе с цифровыми устройствами																																																	
Уровень мыслительных навыков	Знание и применение																																																	
Критерии оценивания	Определяет нарушение правил работы в компьютерном кабинете																																																	
Задание	<p>На данном рисунке обведите красным карандашом роботов, нарушающих правила работы в компьютерном кабинете.</p> 	<input checked="" type="checkbox"/>																																																
Дескрипторы	выделяет роботов, нарушающих правила техники безопасности																																																	
Конец урока	Рефлексия. Чемодан. Корзина. Мясорубка																																																	

Домашнее задание	Стр 42-43		
Дополнительная информация			
Дифференциация – как Вы планируете оказать больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися?	Оценивание – как Вы планируете проверить уровень усвоения материала учащимися?	Междисциплинарные связи. Проверка здоровья и безопасности. Связи с ИКТ. Связи с ценностями.	
<p>Рефлексия</p> <p>Были ли цели урока/учебные цели реалистичными?</p> <p>Чему ученики научились сегодня?</p> <p>Какая была атмосфера на уроке?</p> <p>Хорошо сработал ли мой дифференцированный подход к работе?</p> <p>Уложились ли в график?</p> <p>Какие изменения я хотел бы внести в свой план и почему?</p>	Раздел для рефлексии		
<p>Общая оценка</p> <p>Какие два аспекта урока прошли хорошо?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. <p>Какие две вещи могли бы улучшить урок?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. <p>Что я узнал(а) о классе или отдельных учениках такого, что поможет мне подготовиться к следующему уроку?</p>			

Содержание

Введение.....	50
1. Особенности учебной программы «Информационно-коммуникационные технологии» в начальной школе.....	53
2. Методические рекомендации по обучению основам компьютерной грамотности и информационно-коммуникационных технологий в начальной школе.....	57
Заключение.....	83
Список использованной литературы.....	84
Приложения.....	85
Содержание.....	97

**БАСТАУЫШ МЕКТЕПТЕ КОМПЬЮТЕРЛІК
САУАТТЫЛЫҚ ЖӘНЕ АҚПАРАТТЫҚ-КОММУНИКАЦИЯЛЫҚ
ТЕХНОЛОГИЯЛАР НЕГІЗДЕРІН ОҚЫТУ БОЙЫНША
ӘДІСТЕМЕЛІК ҰСЫНЫСТАР**

Әдістемелік ұсынымдар

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО ОБУЧЕНИЮ ОСНОВАМ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ
И ИНФОРМАЦИОННЫХ КОММУНИКАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

Методические рекомендации

Басуға 25.05. 2018 ж. қол қойылды. Пішімі 60×84 1/16.
Қағазы офсеттік. Офсеттік басылыс.
Қаріп түрі «Times New Roman». Шартты баспа табағы 6.

Подписано в печать 25.05. 2018 г. Формат 60×84 1/16.
Бумага офсетная. Печать офсетная.
Шрифт Times New Roman. Усл. п.л. 6.