



Молодежный центр информационных технологий 601120, Владимирская область, г. Покров, ул. III Интернационала, 54. ИНН – 3321016921 тел/факс: + 49243 61624, E-mail: osb_07@mail.ru

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ МЦИТ
«Интеллект»
В.П.Захарова

ПРОГРАММА КРУЖКА
для дистанционного изучения курса

«Основы компьютерной грамотности»

для детей

Возраст слушателей – дети младшего школьного возраста

Срок реализации – 72 часа

Автор-составитель:

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Компьютеры прочно вошли в повседневную жизнь практически каждого человека. Умение работать с компьютером необходимо для получения образования и, в дальнейшем, престижной работы.

Программа «**Основы компьютерной грамотности**» даёт такой шанс каждому ребёнку, предлагая ему в интересной и увлекательной форме окунуться в загадочный мир информатики. При обучении детей мы будем руководствоваться девизом:

«Компьютер – помощник в учебе, товарищ по играм!»

Программа ориентирована: на детей, не имеющих навыка работы на ПК. Для наиболее лучшего усвоения программы рекомендовано проводить занятия два раза в неделю по 1 академическому часу.

Основная цель нашей программы – научить детей грамотно общаться с компьютером.

Для достижения поставленной цели мы будем

использовать возможности компьютера для решения конкретных практических задач из различных областей знаний: графическое моделирование, написание деловых бумаг, поиск нужной информации в Интернете...

Реализация программы рассчитана на 72 часа и позволяет:

- познакомить детей с ПК,
- приобрести основные навыки работы с ним,
- сформировать навык работы с компьютерными программами,
- воспитать интерес к учебной деятельности,
- оценивать игровую ситуацию,
- принимать самостоятельные решения.

2. ПЕРЕЧЕНЬ ЗНАНИЙ И УМЕНИЙ, ФОРМИРУЕМЫХ У ДЕТЕЙ

По окончании изучения программы ребёнок должен знать:

- ключевые понятия: монитор, клавиатура, мышь, рабочий стол, текстовый редактор;
- технику безопасности при работе на ПК;
- внешнюю архитектуру ПК;
- основные элементы рабочего стола;
- программу «Paint»;
- программу «Word»;
- программу «PowerPoint».

По окончании изучения программы ребёнок должен уметь:

- включать и выключать ПК;
- уверенно работать с манипулятором типа мышь;
- пользоваться клавиатурой;
- активировать и завершать работу приложений и компьютерных игр;
- набирать и редактировать текстовый, графический документ;
- создавать и редактировать презентации в программе «PowerPoint».

Тематический план

№ п/п	тема	часов		
		всего	теория	практика
1	Введение. Техника безопасности.	1	0,5	0,5

2	Тема 1. Клавиатура. Манипулятор типа мышь. Основные приемы работы.	2	0,5	1,5
3	Тема 2. Графический редактор Paint.	18	2	16
4	Тема 3. Текстовый редактор Microsoft Word.	23	4	18
5	Тема 4. Программа «PowerPoint»	13	3	10
6	Тема 5. Компьютерные игры.	12	2	11
7	Интернет – легко и просто	2	1	1
8	Итоговое занятие	1		1
Итого:		72	13	59

Содержание программы:

Введение. Техника безопасности.

ИКТ. Техника безопасности. Рабочее место ученика. Внешняя архитектура ПК. Назначение основных частей компьютера. Рабочий стол. Основные элементы рабочего стола. Настройка рабочего стола.

Основные понятия: компьютер, электричество, техника безопасности, клавиатура, мышь, рабочий стол.

Практическая работа: изучение правил техники безопасности, упражнения на предупреждение утомляемости, настройка рабочего стола, тренинги на основе обучающих компьютерных программ.

Тема 1. Клавиатура. Манипулятор типа мышь. Основные приемы работы.

Буквенно-цифровая клавиатура: основные приемы работы. Манипулятора типа мышь: основные приемы работы.

Основные понятия: компьютер, клавиатура, мышь, рабочий стол, курсор

Практическая работа: работа с клавиатурным тренажером, упражнения на закрепление навыков управления манипулятором типа мышь.

Тема 2. Графический редактор Paint.

Окно программы и его активация. Панель инструментов, палитра. Инструменты: линия, надпись. Использование графических примитивов (многоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс, кривая). Создание и сохранение рисунка.

Основные понятия: графика, раскраска, графический редактор, окно программы, панель инструментов, палитра цветов, курсор.

Практическая работа: Освоение режимов работы графического редактора: раскрашивание картинок, воспроизведение графических изображений. Построение и сохранение изображений.

Тема 3. Текстовый редактор Microsoft Word.

Клавиатура. Текстовый редактор Microsoft Word. Окно программы. Основные приемы создания, редактирования и сохранения текстового документа.

Основные понятия: текстовый редактор, окно программы, основные элементы окна, клавиатура, мышь, курсор.

Практическая работа: «Обучающие и игровые программы», клавиатурный тренажер «Baby type»). Работа в текстовом редакторе. Освоение элементарных приемов создания, редактирования и сохранения текстовых документов.

Тема 4. Программа «PowerPoint».

Презентация. Окно программы «PowerPoint». Основные приемы создания, редактирования презентации в программе «PowerPoint». Добавление слайдов. Настройка времени показа слайдов. Настройка переходов между слайдами. Просмотр готовой презентации.

Сохранение. Сохранение в виде ролика.

Основные понятия: слайд, окно программы, показ слайдов, переходы, анимация.

Практическая работа: Создание презентации «Геометрические фигуры». Создание презентации «Моя семья».

Тема 5. Компьютерные игры.

Элементы логики. Отношения между множествами. Модель. Алгоритм. Правила, приемы игры.

Основные понятия: логика, множества, модель, алгоритм, компьютерная игра.

Практическая работа: Компьютерные игры: «Маленький гений», «Нямстеры», «Чарма», «Последняя загадка да Винчи», «Удивительные пирамиды», «Алиса в стране Маджонг», «Сприлл – тайна Бермудского треугольника», «Приключения Элизы», «Федот-стрелец», «Fresco Wizard», «Радужная паутинка».

Тема 5. Интернет – легко и просто.

Роль Интернета в современном мире.

Основные понятия: Интернет, модем, провайдер, электронная почта, браузер, компьютерная обучающая игра.

Практическая работа: «Интернет – легко и просто»

Итоговое занятие.

Повторение и обобщение основных моментов курса.

Основные понятия: компьютер, электричество, графический редактор, текстовый редактор, окно программы, текстовое меню, панель инструментов, палитра цветов, курсор, компьютерная игра, Интернет.

Методические рекомендации по работе с детьми.

- Знакомство детей с компьютером, приобретение детьми навыков общения с современным компьютером.
- Закрепление навыков работы с компьютером при помощи развивающих игр («Маленький гений», «Baby type»).
- С программой «Paint» и «Word» знакомить детей нужно, когда они уже имеют небольшой опыт работы с программным обеспечением. Понимают, что такое пиктограмма, меню, умеют запускать и закрывать нужную программу, имеют устойчивый навык пользования мышью.
- Первые шаги в изучении программы «Paint». Для этого учащихся нужно научить открывать программу «Paint», рассказать о назначении инструментов работы с графикой. Изучив панель инструментов, можно переходить к созданию картинок.
- Картинки можно полностью создавать с помощью карандаша. Задания по созданию картин должны сопровождаться подробной инструкцией — алгоритмом необходимых действий ребёнка и образцом с указанием используемой палитры.

Картинки могут создаваться не одно занятие, поэтому учащимся следует показать как сохранять рисунки и как их открывать для дальнейшей работы.

- Знакомство с текстовым редактором может происходить одновременно со знакомством с графическим редактором: подпиши картинку, сочини историю по данному рисунку и т.д. Кроме этого можно проводить диктанты с последующей проверкой (встроенная проверка орфографии). Такого вида работа, во - первых, интересна ученикам, а, во - вторых, приучает учеников к самоконтролю и знакомит с сервисом текстового редактора.
- Знакомство с программой «PowerPoint» можно начать с демонстрации готовой презентации «Геометрические фигуры». Во время просмотра презентации следует акцентировать внимание детей на отдельные детали: выбор слайдов, переходы, анимацию, время показа слайдов. После этого можно приступить к самостоятельному созданию презентации.

Лекционный материал

Введение. Техника безопасности.

Цели:

изучение правил техники безопасности и правил работы за компьютером

Основные понятия: компьютер, электричество, техника безопасности, клавиатура, мышь, рабочий стол.

Рекомендовано на первом занятии: знакомство с техникой безопасности, архитектурой ПК.

Ход занятия:

Актуализация опорных знаний

Что такое компьютер? Внешняя архитектура ЭВМ.

Что такое рабочий стол? Основные элементы рабочего стола.

Порядок включения и выключения компьютера.

Примерное содержание:

Техника безопасности.

Назначение основных составных частей ПК

Внешняя

архитектура

компьютера



Рабочий стол:

На втором занятии рекомендуется организовать практическую работу: повторение - правил техники безопасности; упражнения на предупреждение утомляемости

(физминутки на основе СанПин); развивающие компьютерные игры (ЦОР “Мир информатики. Раздел “Компьютер”. Компьютер и его основные устройства).

Тема 1. Манипулятор типа мышь. Основные приемы работы.

Цели: знакомство с устройством мыши и основные приемы работы с ней.

Основные понятия: компьютер, монитор, клавиатура, мышь, левая, правая кнопка, мышь

Рекомендовано на первом занятии: познакомить с устройством мыши и основными приемами работы с ним и выполнить упражнения на закрепление первичных знаний данного и предыдущего урока.

Ход занятия:

Актуализация опорных знаний

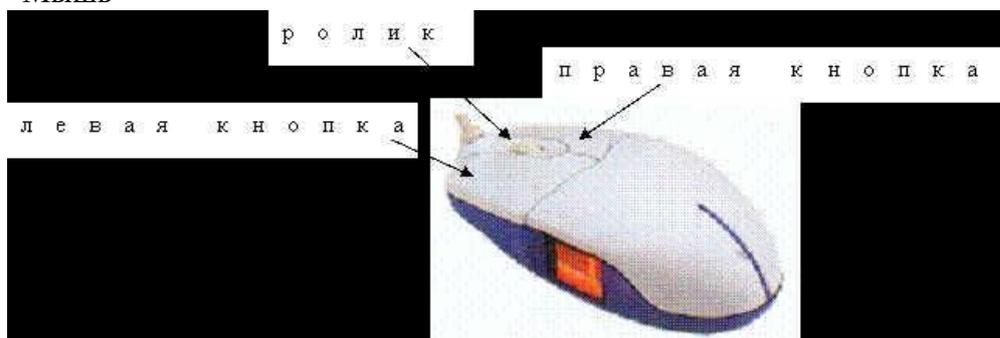
Правила поведения и техника безопасности.

Что такое мышь? Зачем ей две кнопки-глазки?

Примерное содержание:

“Мышь”

(Mouse)



– устройство, позволяющее упростить работу с компьютерными программами. Благодаря своей конструкции мышь стала незаменимым инструментом при работе с компьютерными программами.

На следующих занятиях рекомендуется: работа с компьютером в индивидуальном режиме. Темы: Компьютер и его основные устройства. Мышь. Пиктограммы. Гимнастика для рук. Работа с мышью.

Примеры заданий.

Задание:

Разберитесь поскорее,

Где же все же чья же шея?

Где же чья же голова?

Начинайте с цифры 2.

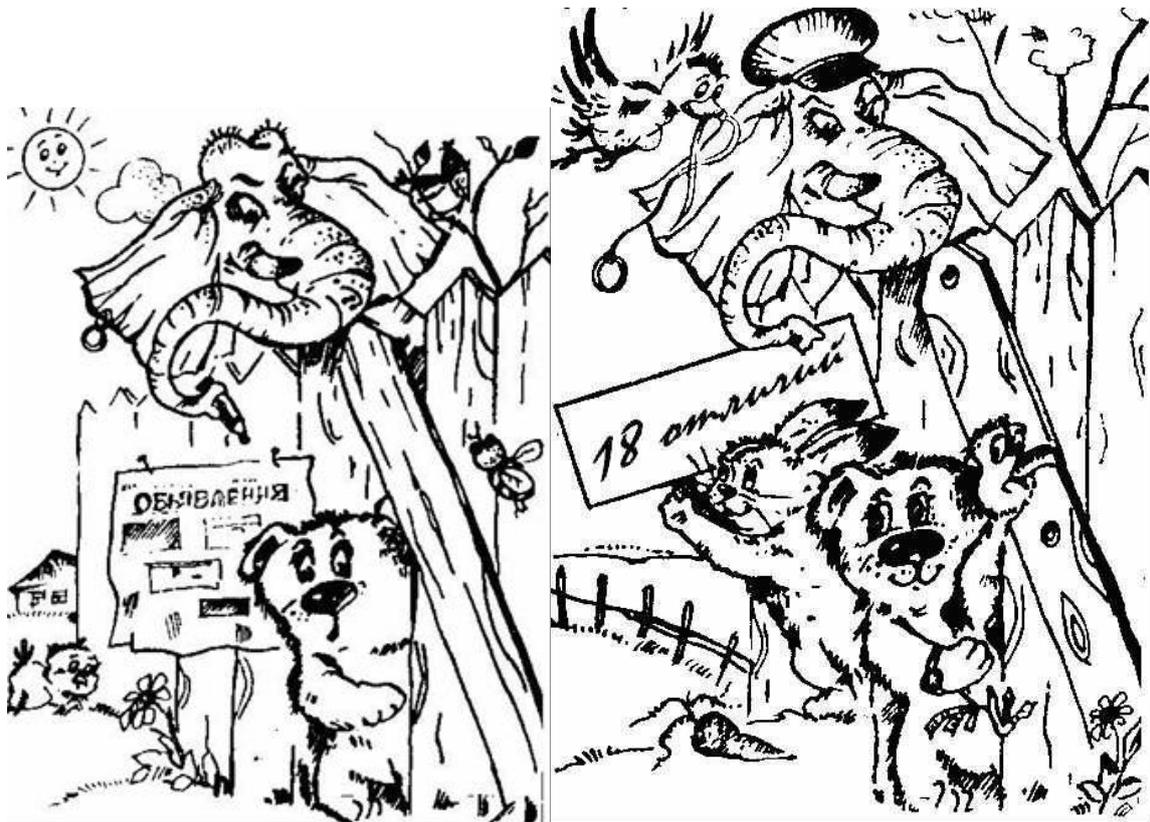


Задание: Нахождение всех отличий свидетельствует о произвольном восприятии и наблюдательности. Рассмотрите парные картинки и найдите, чем они отличаются друг от друга.



выполнить задания

Задание: найди отличия



Физминутка (1-2 мин). Упражнение на снятие напряжения для глаз, спины



Тема 2. Графический редактор Paint

Цели:

- изучение методов и приемов работы с графическим редактором
- закрепление и развитие приемов работы с мышью
- развитие памяти, логического, творческого мышления

Основные понятия: графика, раскраска, графический редактор, окно программы, панель инструментов, палитра цветов, курсор.

Ход занятия:

Актуализация опорных знаний

Правила поведения и техника безопасности.

Что такое графика, графический редактор?

Окно программы. Основные элементы рабочего окна.

Графические примитивы, приемы их использования.

Примерное содержание:

Рекомендовано теоретическое занятие, на котором необходимо познакомить детей с понятиями графического редактора, графикой, палитрой цветов, курсора.

В течение следующих занятий организовать индивидуальную практическую работу целью создания и сбора картинок, раскрашивания рисунков, что в конечном результате поможет ребенку освоить режимы работы графического редактора Paint, а также закрепить ранее приобретенные навыки работы на компьютере.

Графический редактор - это программа создания, редактирования и просмотра графических изображений.

«Paint» – один из самых простейших графических редакторов. Он есть практически на любом компьютере.



Окно графического редактора (

Работа с компьютером:

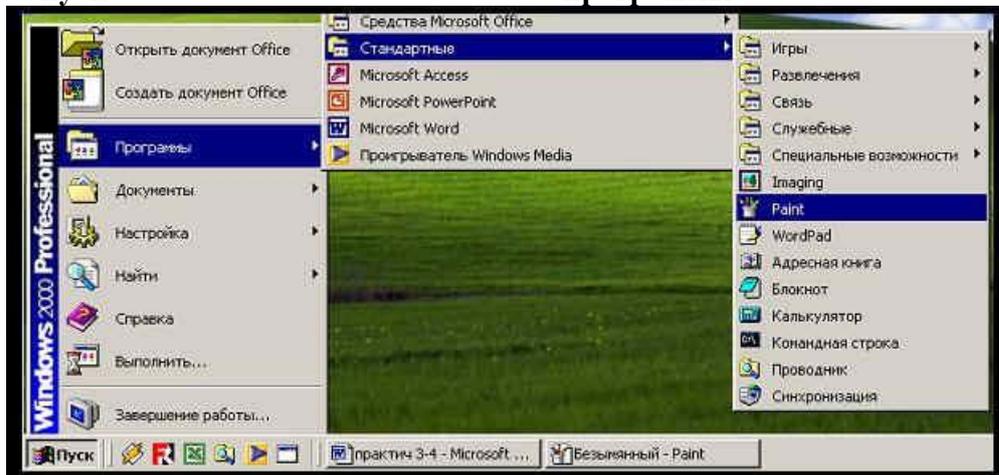
Мир информатики. Знакомство с графикой слушатели начинают, работая в программе “Paint” ”.

Дети последовательно просматривают и выполняют задания: “Графика”, “Раскрашивание компьютерных рисунков”, “Конструирование”, “Гимнастика для рук”.

Запуск

программы

Paint



для этого выполним следующие действия:

Установим указатель мыши на кнопку “Пуск” и щелкнем по левой клавише мыши 1 раз.

Переместим указатель мыши на строку “Программы” и дождемся появления справа ещё одного меню (Щёлкать мышкой не надо!).

Снова перемещаем указатель мыши без щелчка! На этот раз - на строку “Стандартные”.

Находим строчку с надписью “Paint”, перемещаем на неё указатель и щёлкнем 1 раз по левой клавише мыши.

Панель **Инструменты**: если ты будешь подводить указатель мыши к кнопкам, то увидишь всплывающие подсказки с названиями инструментов.



Например:

Для того чтобы выбрать инструмент для рисования достаточно подвести указатель мыши к кнопке и щёлкнуть по нему левой кнопкой мыши.

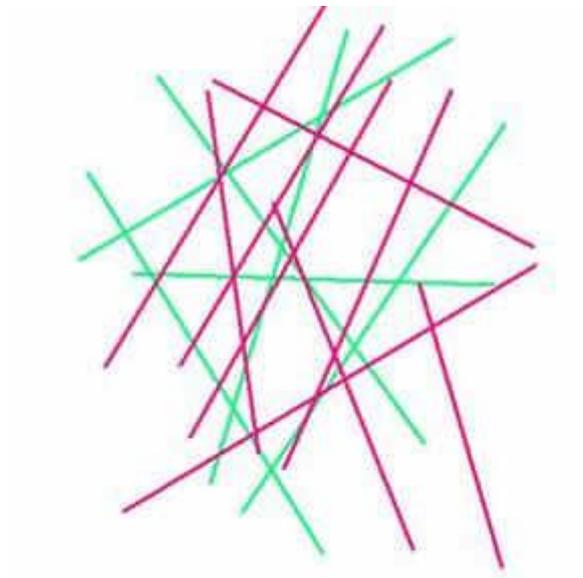
Графические примитивы (Прямоугольник, Эллипс, Линия, Многоугольник).

Для создания простейших геометрических фигур применяют инструменты *Прямоугольник, Эллипс, Линия, Многоугольник*. С помощью компьютера вы научитесь

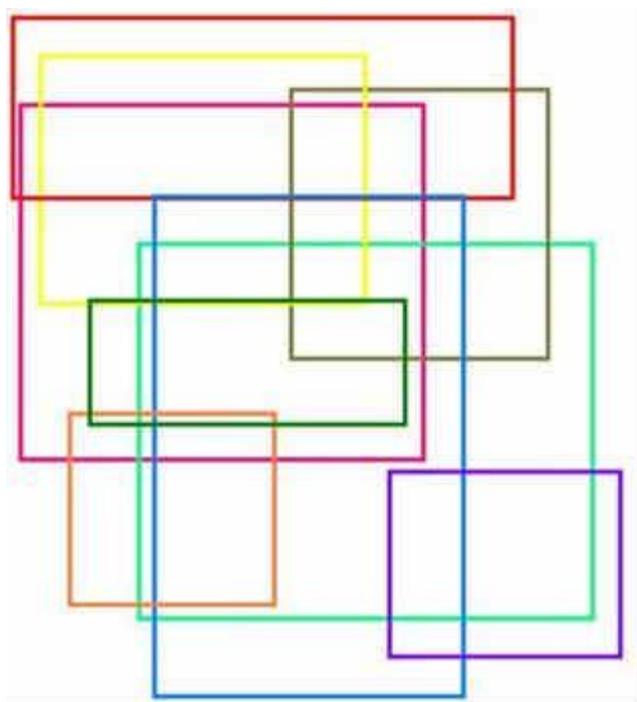
быстро и без особого труда рисовать ровные линии, круги, прямоугольники и другие фигуры.

Примеры заданий.

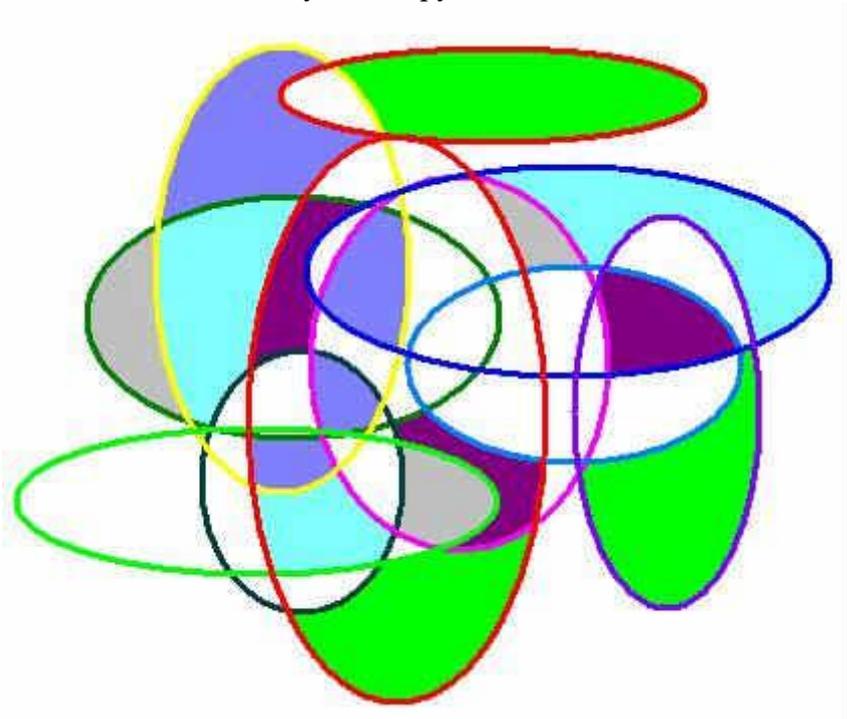
Задание 1: используя инструмент линия создать рисунок по представленному образцу.



Задание 2: используя инструмент прямоугольник создать рисунок по представленному образцу.



Задание 3: используя инструменты овал и заливка создать рисунок по образцу.



Задание 4: дорисовать МОРСКУЮ ЗВЕЗДУ, используя инструмент карандаш и раскрасить, используя инструмент распылитель и палитру.

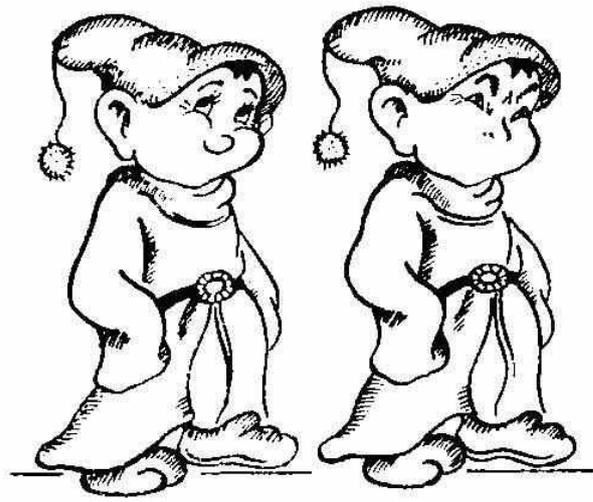


Задание 5: используя инструмент заливка и палитра, раскрасить рисунок.

Задание 6: используя любые инструменты и палитру, создать и раскрасить рисунок.
(Рисунок является домашним заданием и должен быть выполнен в РАБОЧЕЙ ТЕТРАДИ)

Задание 7,8: используя любые инструменты и палитру, создать и раскрасить рисунок.
(Рисунки: АКВАРИУМ и ПОРТРЕТ в РАБОЧЕЙ ТЕТРАДИ)

Задание 9: *используется для развития эмоций и воображения.* Дорисуй гномиков, превратив одного в доброго, а другого в злого, третьего в веселого, четвертого в грустного



Нарисуй своих добрых и злых гномов.

Физминутка (1-2 мин) Упражнение на снятие напряжения для глаз, спины

Тема 3. Текстовый редактор Microsoft Word

Цели:

знакомство с текстовым редактором **Microsoft Word**

овладение элементарными приемами набора и редактирования текстового документа

Основные понятия: текстовый редактор, окно программы, основные элементы окна, клавиатура, мышь, курсор.

Рекомендовано первое занятие посвятить теоретическому изучению темы.

В течение следующих занятий организовать индивидуальную практическую работу с целью выполнения заданий клавиатурного тренажера, работы в текстовом редакторе **Microsoft Word**, освоении элементарных приемов создания и редактирования текстовых документов.

Ход занятий:

Актуализация опорных знаний

Буквенно-цифровая клавиатура.

Текстовый редактор **Microsoft Word**. Окно программы. Запуск программы. Установка шрифта.

Основные приемы набора и редактирования текстового документа.

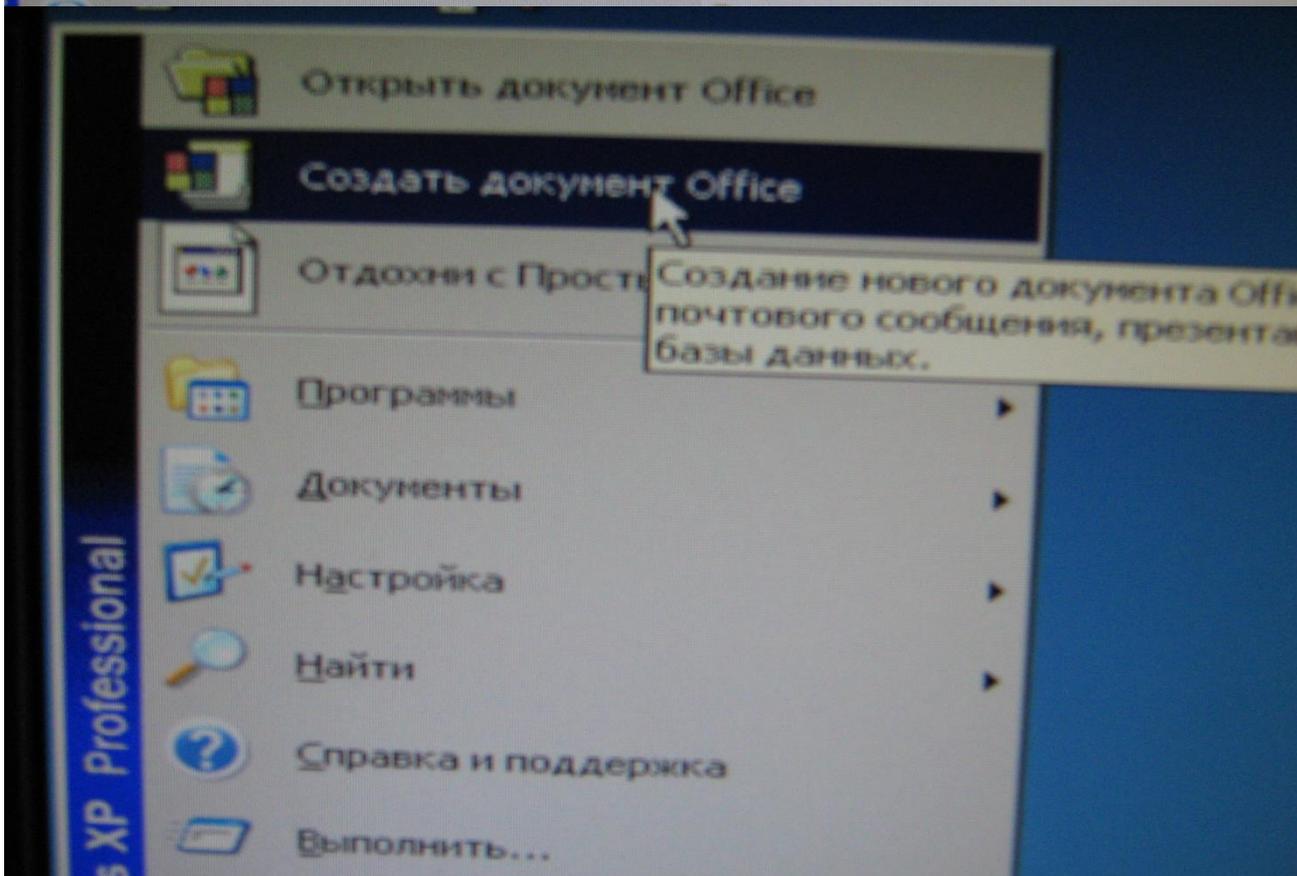
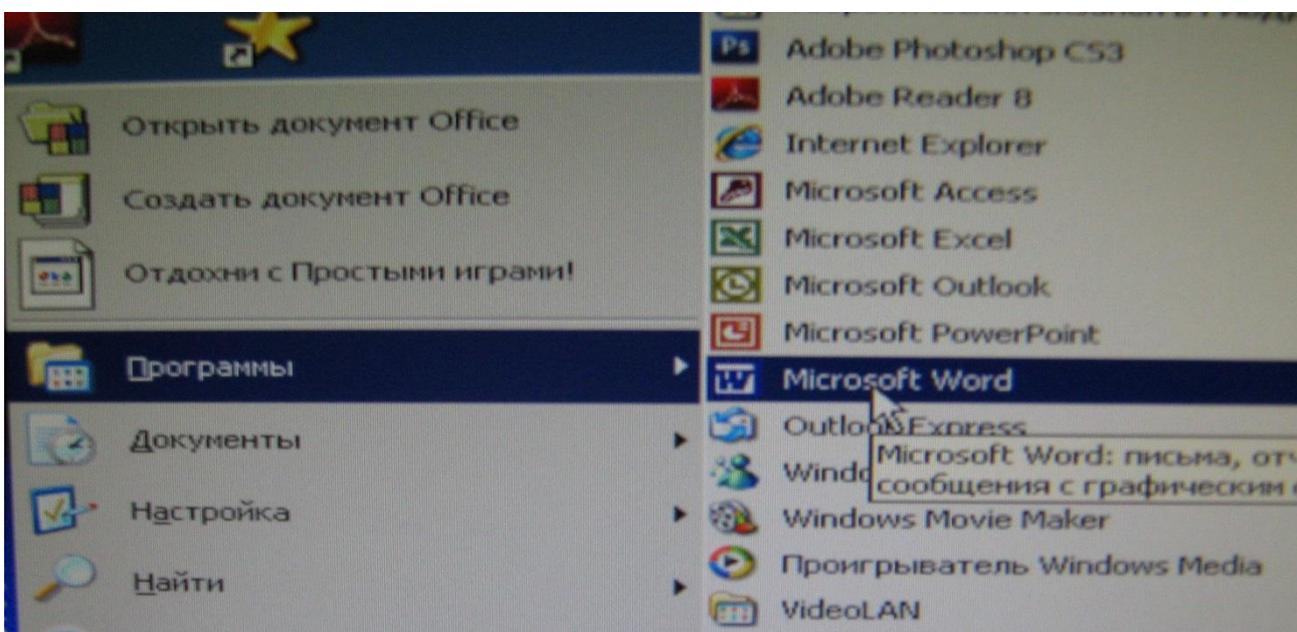
Примерное содержание:

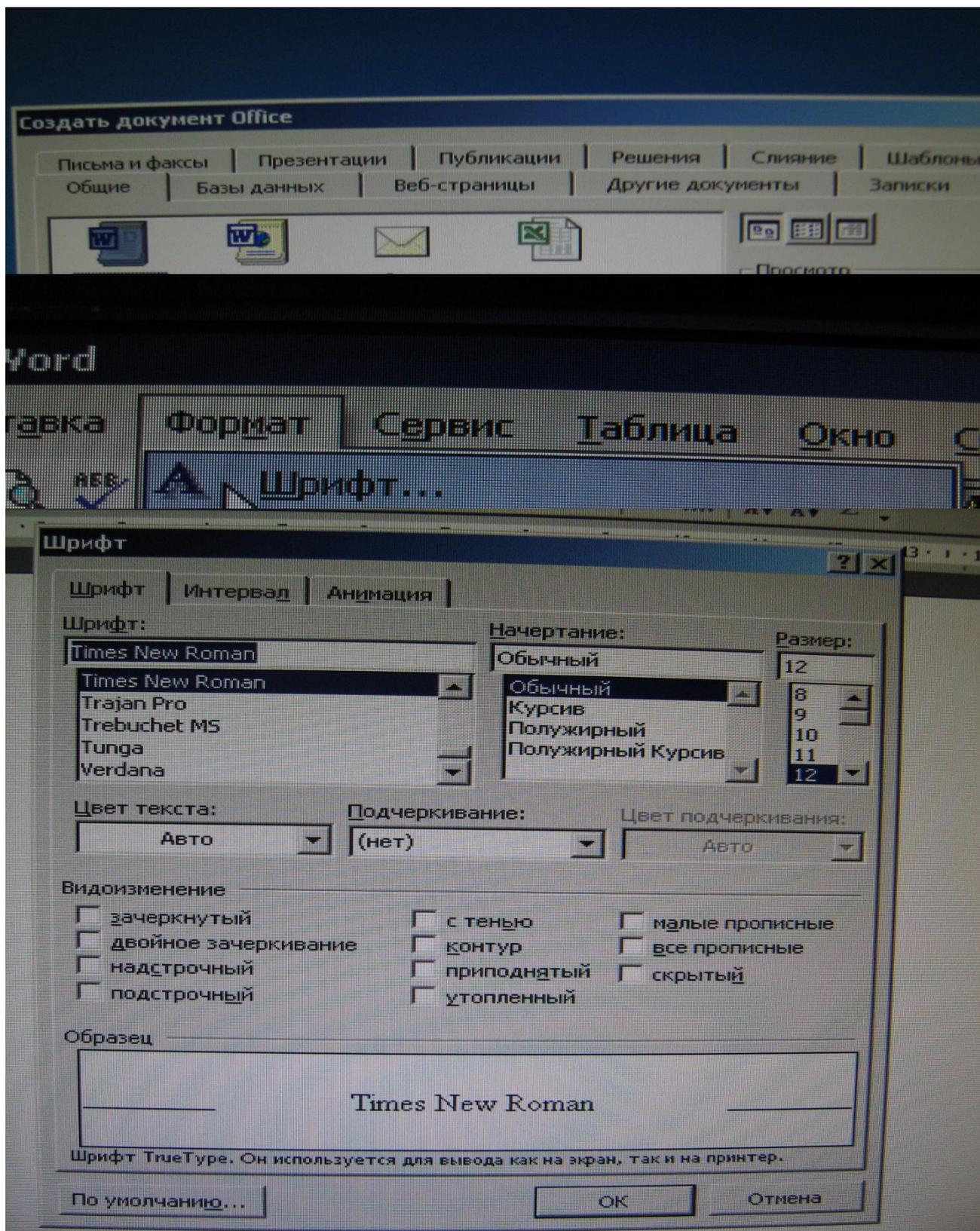
Работа на клавиатуре. Пришло время познакомиться с устройством ввода информации – клавиатурой. Красным цветом на клавиатуре выделены буквы русского алфавита. На клавиатуре выделяются отдельные группы клавиш



Запуск программы: чтобы запустить программу выполни последовательно:

1 способ:





презентацию «Моя семья», освоив при этом добавление слайдов, настройку времени показа слайдов, настройку переходов между слайдами, просмотр готовой презентации, сохранение, сохранение в виде ролика.

Тема 5. Компьютерные игры

Цели: развитие памяти, внимания, логического, творческого мышления

Основные понятия: конструирование, сопоставление, множества, компьютерная игра.

Рекомендовано один учебный час использовать для изучения теоретических вопросов данной темы. Три занятия использовать для практической работы

Ход занятия:

Актуализация опорных знаний

Компьютерная игра. Развивающие компьютерные игры.

Примерное содержание:

Компьютерные игры:

«Маленький гений»

Цель программы:Игра «Маленький гений» направлена на то, чтобы ребенок учился самостоятельно думать. В ней собраны интересные, доступные игры, которые обучают детей и одновременно развлекают.

“Нямстеры”

Цель программы: Игра “Нямстеры” направлена на то, чтобы ребенок учился самостоятельно думать и принимать решения. Игра развивает логику, тренирует внимание и память.

«Baby type»

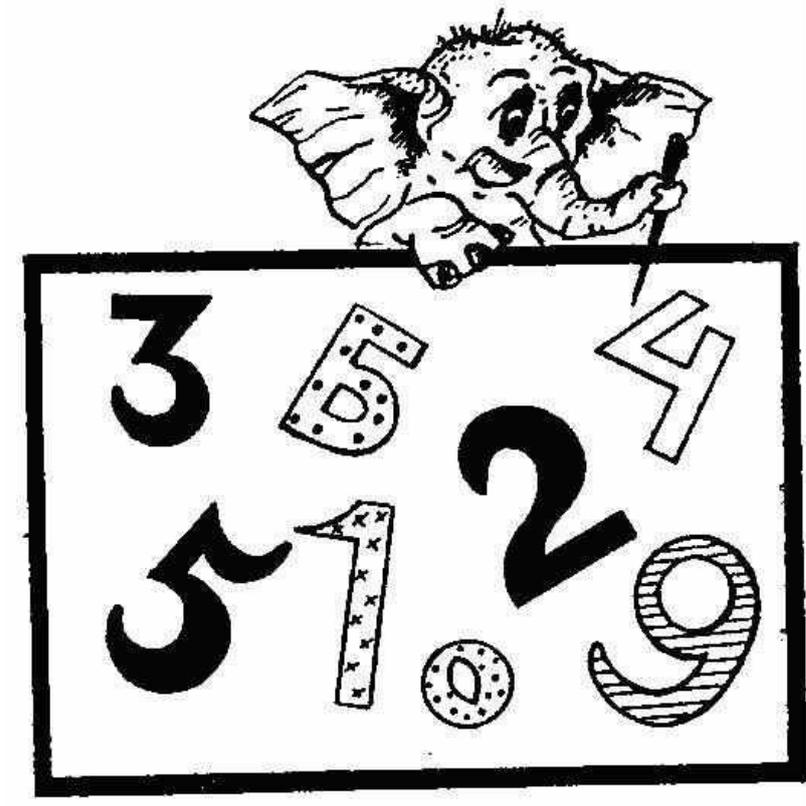
Цель программы: Игра «Baby type» помогает ребёнку в увлекательной форме учиться работать на клавиатуре, набирать текст методом «вслепую» (не глядя на клавиатуру).

«Чарма», «Последняя загадка да Винчи», «Удивительные пирамиды», «Алиса в стране Маджонг», «Сприлл – тайна Бермудского треугольника», «Приключения Элизы», «Федот-стрелец», «Fresco Wizard», «Радужная паутинка».

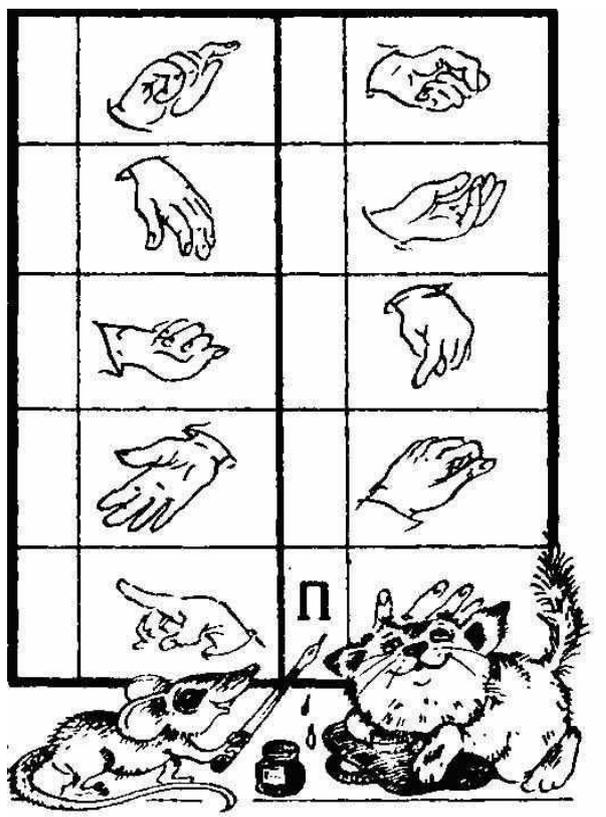
Цель данных программ: Эти игры помогают детям в увлекательной форме развивать геометрическое воображение, выстраивать тактику ведения игры, вырабатывают стратегическое мышление. Игры развивают логику, тренирует внимание и память.

Задание: Данное задание развивает умение анализировать, сравнивать, обобщать, тренируется произвольное внимание. Среди предметов один лишний. Найди сначала его

на рисунке, затем на и объясни свой выбор. Раскрась рисунок .



Задание: С помощью подобных заданий развивается пространственные представления, сообразительность. Рассмотрите рисунки и укажите, какая рука изображена на каждом из них. Ребенок ставит буквы “Л” и “П” в клеточках. Если у тебя возникают затруднения, можно повторить изображенные на картинках движения кисти



Физминутка (1-2 мин). Упражнение на снятие напряжения для глаз, спины

Интернет – легко и просто.

Цели: знакомство с интернетом, безопасная работа в интернете.

Основные понятия: Роль интернета в современном мире. Интернет, модем, провайдер, электронная почта, браузер, безопасность в интернете.

Практическая работа: Поиск необходимой информации в интернете. Копирование информации из интернета и сохранение в свою папку.

Для дистанционного самостоятельного изучения программы «Компьютерная грамотность» рекомендуем следующие сайты и источники информации:

Компьютер для детей – обучающий курс

https://www.youtube.com/playlist?list=PLs-yJ9DOsIMTd-jLf2U_9Fpx2yTSwbGEr

Все уроки сайта Неумека

https://neumeka.ru/arhiv_urokov.html

Список использованной литературы:

1. Абрамов С.А., Зима Е.В. Начала информатики — М., Наука, 1989.
2. Бабаева Т. И. У школьного порога. - М.: Просвещение, 2000.
3. Бугулавская З. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста, М. 2002.
4. Венгер А. А., Дьяченко О М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста., М. 2001.
4. . Горячев А.В., Лесневский А.С. Информатика. Пропедевтический курс — М, Изд. дом «Дрофа», 2001.
5. Зарецкий А., Труханов А., Зарецкая Л. Энциклопедия профессора Фортрана.,М.2004.
6. Волина В. В. Праздник чисел. Занимательная математика для детей. - М.: Знание, 2000.
7. Ерофеева Т. И., Л.Н. Павлова, В.П. Новикова. Математика для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 2001.

8. Клименко В. В. Как воспитать вундеркинда. - Харьков: Фолио, Санкт-Петербург: Кристалл, 1996.
9. Коган И. Д., Леонас В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. М., Педагогика, 1999.
10. Жутикова Н. В. Психологические уроки обыденной жизни. Беседы психолога. Книга для учителей и родителей. - М.: Просвещение, 2000.
11. Ключева Н. В., Касаткина Ю. В. Учим детей общению. Характер, коммуникабельность. Популярное пособие для родителей и педагогов. - Ярославль: Академия развития, 2001.
12. Урунтаева Г. А., Афонькина Ю. А. Помоги принцу найти Золушку. - М.: Просвещение, 2004.
13. Урунтаева Г. А., Афонькина Ю. А. Практикум по детской психологии. - М.: Просвещение: Владос, 2005.
14. Никашин А. И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. М.: Просвещение, 2004.
15. Новицкая Н., Науменко Г. Раз, два, три, четыре, пять, мы идем с тобой играть. - М.: Просвещение, 1995.
16. Новоторцева Н. В. Развитие речи детей. Дидактический материал по развитию речи у дошкольников и младших школьников. - Ярославль: Академия развития, 2001.
17. Никитин Б. П. Развивающие игры. - 5-е изд. доп. - М.: Знание, 1994.
18. Павлов Д. Методические разработки по использованию компьютера в образовании. - Челябинск: Челябинский областной институт усовершенствования учителей, 2000, с. 36.
19. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 1999.
20. Матвеева Л., Выбойщик И., Мякушкин Д. Что я могу узнать о своем ребенке? Психологические тесты. - Челябинск: Юж.-Урал. кн. изд-во, 1996
21. Русакова О.Л. Информатика: уроки развития. Материалы для занятий с дошкольниками— Информатика, # 31, 2004.
22. Релин Г. С. Информатизация образования. - М., 2005
22. Тетчел Дж., Беннет Б., Фрейзер К., Смит Б. Осваиваем микрокомпьютер — М, Мир, 2000.
23. Пакет прикладного программного обеспечения «Малыш», «Роботландия», «Конструктор», «Кубики», - М, 2005
24. Фесюкова Л. Б. От трех до семи. - Харьков: Фолио, 2009.

Приложение 1

Задание:

- ✓ запусти программу **Microsoft Word**, установи **Шрифт – Начертание – Размер** шрифта
- ✓ вставь пропущенные буквы и слова
- ✓ набери текст

Морская звезда

Звезды в небе высоко,
Звезды в море глу_____о.
Украшают дно морское,
А достать их нелегко!
Научусь скорей нырять,
Буду звезды собирать.

Рыба-ёж

Как колючий мячик,
Раздулась рыба-ёж.
Кто тронет — тот заплачет,
Так просто не возьмешь.
Лучше с нею не играть:
Будешь целый день рыдать!

Морская корова

Не мычит она «му-му»,
А весь день жует тр_____у,
На слона похожая
Корова толстокожая.
Под зеркальной гладью вод
Очень вкусный ог_____д!

Рыба-бабочка

Перламутровые струйки,
Разноцветные чеш_____и,
Рыбки-бабочки порхают,
Словно звездочки сверкают.
Загляни в подводный сад —
У каждой рыбки свой н_____яд.

Рыба-попугай

Ярче попугая
Рыба-попугай.
Какого она цвета —
Попробуй угадай!
Точно радуга сверкает,
Если мимо проплывает

Скат

Чудовищные скаты

Как дьяволы крылаты:
Парят в воде, взлетают
И в волнах исч _____ ют.
Боятся даже моряки
Увидеть эти плав _____ ки!

Нарвал

Удивительный нарвал
Дно морское раскопал.
Длинный рог нарвалу нужен,
Чтоб моллюсков съесть на _____.
А моллюски в ил зарылись
И ракушками за _____.

Осьминог

Восемь ног у ось _____ га,
Рот посередине.
Я боюсь его н _____ о
Даже на картине.
Щупальца как змеи.
Уплывай скорее!

Приложение 2

Зачетное занятие

Цели:

- Самостоятельное обобщение и закрепление полученных знаний
- Выполнение зачетной работы
- _____

Ход занятия:

Примерное содержание:

Обучающимся предложить 3-4 темы (одна на выбор), при выполнении которых необходимо показать все приобретенные за время обучения знания и умения.

По ходу выполнения работы преподаватель контролирует и направляет деятельность обучающихся.

Итоговое занятие

Цели:

- Повторение основных моментов обучения
- _____

Основные понятия: компьютер, электричество, клавиатура, мышь, графический редактор, текстовый редактор, окно программы, текстовое меню, панель инструментов, палитра цветов, курсор, компьютерная игра.

Ход занятия:

Актуализация

опорных

знаний

Примерное содержание:

Вариант 1: детям (по желанию) предлагается защитить свой проект. При защите объяснить ход работы над проектом и использование полученных за время обучения умений. Для оценки уровня освоения содержания преподаватель использует лист оценивания.

Вариант 2: рекомендовать преподавателю распечатать почетные грамоты и вручить детям по окончании занятия.

ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ЗАЧЕТА

**Назови три правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе:
Внешняя архитектура ЭВМ**

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

б	л	о	к
---	---	---	---

В нем расположены самые важные части компьютера

--	--	--	--	--	--	--	--

Устройство отображения информации

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Устройство ввода информации

--	--	--	--

Устройство, с помощью которого подаются команды компьютеру

Основные элементы Рабочего стола

Мышь

Назови основные элементы окна графического редактора

Назови основные элементы окна текстового редактора:

Запиши алгоритм запуска программы Paint или Microsoft Word:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Призовой кон:

1. Нарисовать и распечатать СЕБЕ ЛЮБИМОМУ, КРАСИВОМУ, УМНОМУ, ТАЛАНТЛИВОМУ поздравительную открытку.
2. Набрать и распечатать СЕБЕ ЛЮБИМОМУ, КРАСИВОМУ, УМНОМУ, ТАЛАНТЛИВОМУ поздравительное письмо.
3. Наградить СЕБЯ ЛЮБИМОГО, КРАСИВОГО, УМНОГО, ТАЛАНТЛИВОГО компьютерной игрой.

Физминутка (1-2 мин) Упражнение на снятие напряжения для глаз, спины.