**Информатика.**

**Пояснительная записка.**

Рабочая программа поинформатике для 4 класса составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом начального образования, основной образовательной программой МБОУ «Селекционная средняя общеобразовательная школа» Льговского района Курской области и ориентирована на работу по информатике «Мой инструмент компьютер» для начальной школы (автор А.В.Горячев).

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики.

**Изучение раздела «Практика работы на компьютере» в рамках предмета «Технология» направлено на достижение следующих целей**:

* овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
* развитие мелкой моторики рук;
* развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
* освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
* формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
* воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
* воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;
* практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
* воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

В качестве **основных задач** на уроках информационных технологий ставится:

* усвоение правил техники безопасности и санитарно-гигиенических требований при работе в компьютерном классе;
* знакомство с назначением и основными устройствами компьютера;
* ознакомление с правилами включения компьютера и завершения работы;
* начальное знакомство с операционной системой, элементами графического интерфейса, стандартными программами;
* освоение навыков работы с мышью и клавиатурой при работе с графическим интерфейсом, клавиатурным тренажёром и в процессе создания текстов и графических изображений;
* освоение основных операций при создании графических и анимированных изображений;
* формирование навыков работы с файлами и папками (создание, переименование, удаление, копирование), принтером;
* начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
* создание проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
* ознакомление со способами организации и поиска информации;
* создание проектов, предполагающих организацию (в том числе каталогизацию) значительного объёма неупорядоченной информации;
* создание проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

**Общая характеристика учебного предмета**

Информатика – это наука о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, о методах, средствах и технологиях автоматизации информационных процессов. Она способствует формированию современного научного мировоззрения, развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников; освоение базирующихся на этой науке информационных технологий необходимых школьникам, как в самом образовательном процессе, так и в их повседневной и будущей жизни.

**Место предмета в учебном плане**

В соответствии с учебным планом  школы рабочая программа информатике в 4 классе составлена из расчета **1 *час в неделю, 17 часов в год (является модулем урока «Технологии»)***

**Ценностные ориентиры**

**Обучение проводится по учебно-методическому комплекту «Мой инструмент компьютер» (автор А.В. Горячев).**

Поскольку учебные темы не привязаны к конкретному программному обеспечению, выбор компьютерной программы осуществляет учитель. Такой подход не только дает свободу выбора учителя в выборе инструментальной программы, но и позволяет создавать у учеников определенный кругозор. Поэтому для реализации программы используется программное обеспечение школьного компьютерного класса.

**Основная форма:** урок.

**Типы уроков:**

* урок изучение нового материала;
* урок совершенствования знаний, умений и навыков;
* урок обобщения и систематизации знаний, умений и навыков;
* комбинированный урок;
* урок контроля умений и навыков.

**Виды уроков:**

* проектные уроки;
* **урок изучения и  закрепления новых знаний;**
* **урок контроля, оценки и коррекции знаний учащихся;**
* **урок обобщения и систематизации знаний.**
* урок – игра

**Методы обучения:**

*Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:*

Словесные, наглядные, практические.

Индуктивные, дедуктивные.

Репродуктивные, проблемно-поисковые.

Самостоятельные, несамостоятельные.

*Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности:*

Стимулирование и мотивация интереса к учению.

Стимулирование долга и ответственности в учении.

*Методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности:*

Устного контроля и самоконтроля.

**Принципы обучения:**

Принцип **деятельности** заключается в том, что ученик, не получая знания в готовом виде, а добывая их сам, осознаёт при этом содержание и формы своей учебной деятельности, понимает и принимает систему её норм, активно участвует в их совершенствовании, что способствует активному успешному формированию его общекультурных и деятельностных способностей, общеучебных умений.

Принцип **непрерывности** означает преемственность между всеми ступенями и этапами обучения на уровне технологии, содержания и методик с учётом возрастных психологических особенностей развития детей.

Принцип **целостности** предполагает формирование у учащихся обобщённого системного представления о мире (природе, обществе, самом себе, социокультурном мире и мире деятельности, о роли и месте каждой науки в системе наук, а также роли ИКТ).

Принцип **психологической комфортности** предполагает снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса, создание в школе и на уроках доброжелательной атмосферы, ориентированной на реализацию идей педагогики сотрудничества, развитие диалоговых форм общения.

Принцип **вариативности** предполагает формирование у учащихся способностей к систематическому перебору вариантов и адекватному принятию решений в ситуациях выбора.

Принцип **творчества** означает максимальную ориентацию на творческое начало в образовательном процессе, создание условий для приобретения учащимися собственного опыта творческой деятельности.

**Результаты освоения учебного предмета**

**В результате изучения данного курса выпускники начальной школы**

**должны *понимать:***

• что в зависимости от органов чувств, с помощью которых че­ловек воспринимает информацию, ее называют звуковой, зрительной, тактильной, обонятельной и вкусовой;

• что в зависимости от способа представления информации на бумаге или других носителях информации, ее называ­ют текстовой, числовой, графической, табличной;

• что информацию можно представлять на носителе инфор­мации с помощью различных знаков (букв, цифр, знаков препинания и других);

• что информацию можно хранить, обрабатывать и передавать на большие расстояния в закодированном виде;

• что человек, природа, книги могут быть источниками ин­формации;

• что человек может быть и источником информации, и при­емником информации;

**должны *знать:***

• что данные — это закодированная информация;

• что тексты и изображения — это информационные объекты;

• что одну и ту же информацию можно представить различ­ными способами: текстом, рисунком, таблицей, числами;

• как описывать объекты реальной действительности, т. е. как представлять информацию о них различными способа­ми (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);

• правила работы с компьютером и технику безопасности;  
**должны *уметь:***

• представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;

• кодировать информацию различными способами и декоди­ровать ее, пользуясь кодовой таблицей соответствия;

• работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;

• осуществлять поиск, простейшие преобразования, хране­ние, использование и передачу информации и данных, ис­пользуя оглавление, указатели, каталоги, справочники, записные книжки, Интернет;

• называть и описывать различные помощники человека при счете и обработке информации (счетные палочки, абак, счеты, калькулятор и компьютер);

• пользоваться средствами информационных технологий: ра­дио, телефоном, магнитофоном, компьютером;

• использовать компьютер для решения учебных и простей­ших практических задач, для этого: иметь начальные на­выки использования компьютерной техники, уметь осуществлять простейшие операции с файлами (создание, сохранение, поиск, запуск программы); запускать про­стейшие, широко используемые прикладные программы: текстовый и графический редактор, тренажеры и тесты;

• пользоваться компьютером для создания и хранения личных текстов, рисунков, аудио и видео записей.

***В ходе изучения учебного предмета могут быть использованы следующие УУД:***

# Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета

## Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

* критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
* уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
* осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
* начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

## Метапредметные результаты

### 1. Технологический компонент

**Регулятивные** универсальные учебные действия:

* освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
* формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
* оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

**Познавательные** универсальные учебные действия:

* поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
* использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

**Коммуникативные** универсальные учебные действия:

* создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
* подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

### Технологический компонент

**Модуль «Знакомство с компьютером».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны*:

*знать*

* как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
* для чего нужны основные устройства компьютера;

*уметь*

* пользоваться мышью и клавиатурой;
* запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

**Модуль «Создание рисунков».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*

* выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
* сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

**Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны*:

*знать*

* что такое полное имя файла;

*уметь*

* создавать папки (каталоги);
* удалять файлы и папки (каталоги);
* копировать файлы и папки (каталоги);
* перемещать файлы и папки (каталоги).

**Модуль «Создание текстов».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

* набирать текст на клавиатуре;
* сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их;
* копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
* устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться:

* подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
* составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

**Модуль «Создание печатных публикаций»**.

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

* вставлять изображения в печатную публикацию;
* создавать схемы и включать их в печатную публикацию;
* создавать таблицы и включать их в печатную публикацию.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться:

* красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;
* составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

**Модуль «Создание электронных публикаций».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

* создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок;
* включать в электронную публикацию звуковые, видео- и анимационные элементы.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться создавать электронные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и оформлять их, используя тексты, изображения, звуки, видео и анимацию.

**Модуль «Поиск информации».**

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

* искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
* искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем.

*При выполнении проектных заданий* школьники будут учиться искать и находить нужную информацию и использовать её, например, при создании печатных или электронных публикаций.

Учебные модули, изучаемые в 4 классе

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | Название темы | **Обязательность изучения (по отношению к стандарту)** | **Число уроков** | |
| **Рекомендов.** | Фактически |
| 1 | Файлы и папки (каталоги) | Обязательно | 2-4 | 3  (1 ПР) |
| 2 | Создание текстов | Обязательно | 6-8 | 6  (1 ПР) |
| 3 | Создание печатных публикаций | Желательно | 6-8 | 4  (1 ПР) |
| 4 | Создание электронных публикаций | Желательно | 6-8 |  |
| 5 | Поиск информации | Обязательно | 6-8 | 4  (1 ПР) |
|  | Итого: |  | 34 | 17 |

# Содержание учебного предмета

### 1. Технологический компонент

**Модуль «Создание рисунков».** Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

**Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)».** Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).

**Модуль «Создание текстов».** Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.

**Модуль «Создание печатных публикаций»**. Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.

**Модуль «Создание электронных публикаций».** Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.

**Модуль «Поиск информации».** Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

# Тематическое планирование

### 1. Технологический компонент

Приводится помодульное тематическое планирование с условием использования конкретных компьютерных программ. Перечень операций, осваиваемых школьниками в других компьютерных программах, может отличаться от изложенного в данном планировании.

|  |  |
| --- | --- |
| **Тема** | **Основные виды учебной деятельности учащихся** |
| ***Модуль «Знакомство с компьютером»*** | |
| Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. | Искать сходство и различия в материальных и информационных технологиях. Рассуждать об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. Сводить в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. Выполнять заданные действия с мышью и клавиатурой. Запускать программы, выполнять в них действия и завершать работу программ. |
| ***Модуль «Создание рисунков»*** | |
| Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. | Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою.  Сравнивать панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике.  Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков).  Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции. |
| ***Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»*** | |
| Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами). | Создавать папки (каталоги). Удалять, копировать и перемещать файлы и папки (каталоги). |
| ***Модуль «Создание текстов»*** | |
| Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажёров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев. | Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою.  Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов).  Создавать проект (эскиз или план) итоговой творческой работы.  Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции. |
| ***Модуль «Создание электронных публикаций»*** | |
| Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций. | Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою.  Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, добавление в тексты с иллюстрациями, схемами и таблицами гиперссылок, звуков, музыки, анимации, видео, сохранение и редактирование электронных публикаций).  Создавать проект (эскиз или план) итоговой творческой работы.  Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции. |
| ***Модуль «Поиск информации»*** | |
| Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений. | Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою.  Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выполнение запросов по ключевым словам, выбор подходящей информации из результатов поиска, сохранение найденных и выбранных текстов и изображений).  Создавать проект (эскиз или план) итоговой творческой работы.  Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции. |

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***№ урока*** | ***Тема урока*** | ***Требования к уровню освоения*** | ***Примечания*** |
| **Модуль 1**. **Файлы и папки (каталоги) (3 ч)** | | | |
| 1 | **Папки (каталоги). Полное имя файла.** | **Знать:** что такое полное имя файла.  **Уметь:** создавать папки (каталоги); удалять файлы и папки (каталоги); копировать файлы и папки (каталоги); перемещать файлы и папки (каталоги). |  |
| 2 | **Операции над файлами и папками.** |  |
| 3 | **Проверочная работа по теме «Файлы и папки».** | Проверка умения выполнять различные действия с файлами и каталогами (папками). |  |
| **Модуль 2. Создание текстов (6 ч)** | | | |
| 4 | **Компьютерное письмо.** | **Знать:** правила посадки за компьютером и расположения рук на клавиатуре; составные части текста (символ, слово, абзац).  **Уметь:** набирать текст на клавиатуре; сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые тексты и редактировать их; копировать, вставлять и удалять фрагменты текста; устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв. |  |
| 5 | **Общее представление о правилах клавиатурного письма.** |  |
| 6 | **Операции при создании текстов.** |  |
| 7 | **Оформление текста.** Использование простейших средств текстового редактора. Вывод текста на принтер. |  |
| 8 | **Создание текста.**  Создание небольшого текста по интересной тематике с использованием изображений на экране компьютера. |  |
| 9 | **Проверочная работа по теме** «Создание текстов». | **Проверка умения** набирать текст на клавиатуре; копировать, вставлять и удалять фрагменты текста; открывать, редактировать и сохранять тексты; устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв. |  |
| **Модуль 3. Создание печатных публикаций (4 ч)** | | | |
| 10 | **Печатные публикации.** Программы для создания печатных публикаций. | **Знать:** что такое печатная публикация; в каких ситуациях может потребоваться умение готовить печатные публикации с помощью компьютера.  **Уметь**: вставлять изображения в печатную публикацию; создавать схемы и включать их в печатную публикацию; создавать таблицы и включать их в печатную публикацию. |  |
| 11 | **Работа с изображениями.**  Работа с простыми информационными объектами (текст, рисунок): преобразование, создание, сохранение, удаление. |  |
| 12 | Работа с таблицами и схемами  Работа с простыми информационными объектами (таблица, схема): преобразование, создание, сохранение, удаление. |  |
| 13 | **Проверочная работа по теме «Создание печатных публикаций»** | Проверка умения добавлять иллюстрации в публикацию; создавать схемы и таблицы. |  |
| **Модуль 4. Поиск информации (3 ч)** | | | |
| 14 | **Источники информации для компьютерного поиска.**  *Простейшие приемы поиска информации: по ключевым словам, каталогам.* Поисковые системы. | **Знать:** как составлять запрос на поиск информации по ключевым словам.  **Уметь:** искать, находить и сохранять тексты и изображения, найденные с помощью поисковых систем. |  |
| 15 | **Поисковые запросы.**  **У**точнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска |  |
| 16 | **Поиск изображений.**  Сохранение найденных изображений. |  |
| 17 | **Проверочная работа по теме «Поиск информации».** | Проверка умения находить и сохранять тексты и изображения. |  |

**Материально-техническое обеспечение.**

1. Информатика и ИКТ: Конструктор игр. Графический редактор TuxPaint. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти». – ООО»МедиаХауз», 2007.
2. Информатика и ИКТ: Дизайнер интерьеров «FloorPlan 3D». – ООО»МедиаХауз», 2007.
3. Графический редактор ArtRage 2.

**Программное обеспечение курса**

Операционная система Windows XP, стандартные программы Калькулятор, Блокнот, Paint, программы Microsoft Office Word и PowerPoint, Adobe ImageReady, браузеры Internet Explorer и Opera

Достижение целей и реализация основных задач раздела осуществляются в рамках модулей «Знакомство с компьютером», «Создание рисунков», «Файлы и папки (каталоги)», «Создание текстов», «Создание печатных публикаций», «Поиск информации». Структура программы создает возможность варьирования количества часов, отводимых на освоение информационных технологий в рамках учебного предмета «Технология».

**Приложение.**

**Терминологический словарь[[1]](#footnote-2)**

**Анимация** – движение объектов на экране компьютера; программные средства, представляющие движение объекта на экране компьютера (обычно путём смены кадров); кадры, используемые для представления движения объекта; оживление на экране неживого (рисунков, кукол, предметов).

**Бланк** – это 1) лист бумаги, на котором напечатаны название и эмблема организации; 2) лист бумаги, на котором уже напечатан некоторый текст, чтобы заполнение бумаги проходило правильно.

**Браузер** – программа, позволяющая просматривать на дисплее компьютера информацию из компьютерной сети и перемещаться по страницам Интернета.

**Брошюра** – книжное издание объёмом от 4 до 48 страниц.

**Буклет** – листовое издание в виде одного листа печатного материала, сложенного в два или более сгибов.

**Буфер (обмена, изображения)** – область памяти компьютера, предназначенная для временного хранения данных при их передаче между устройствами с разными скоростями или разными программами; данные, хранящиеся в этой области памяти.

**Вёрстка** – создание макета печатных изданий, размещение на страницах текстов, схем, таблиц и изображений.

**Видеофайл** – файл, в котором хранится видеофильм (видеоданные).

**Гиперссылка** – это выделение слова или части картинки, при выборе которых щелчком клавиши мыши происходит: 1) переход на другое место просматриваемой страницы; 2) переход на другую страницу электронной публикации.

**Гипертекст** – текст, содержащий гиперссылки.

**Графический редактор** – программа для создания рисунков.

**Графический файл** – файл, в котором хранится изображение.

**Декоративный шрифт** – шрифт, в котором при нажатии на клавишу на экране появляются не символы, изображённые на клавиатуре, а простые рисунки.

**Звуковой файл** – файл, в котором хранится звукозапись.

**Иллюстрация** – изображение, сопровождающее и дополняющее текст.

**Интернет** – самая большая компьютерная сеть, соединяющая огромное количество компьютеров, находящихся во многих странах, для обмена информацией друг с другом.

**Интерфейс** – аппаратные или программные средства, обеспечивающие взаимодействие программ и устройств внутри вычислительной системы.

**Исполняемый файл** – файл, в котором хранится программа.

**Клавиатурный тренажёр** – специальная программа, с помощью которой можно научиться набирать текст на клавиатуре всеми десятью пальцами, не глядя на клавиатуру.

**Книжное издание** – издание в виде блока скреплённых в корешке листов печатного материала в обложке или переплёте (например, журналы, книги, календари книжного типа, брошюры).

**Компьютерная графика** – создание изображений на компьютере.

**Компьютерная анимация** – создание с помощью компьютера как мультфильмов, так и любых движущихся изображений.

**Листовка** – бумажный лист, на котором что-то напечатано с одной или обеих сторон.

**Листовое издание** – издание в виде одного или нескольких листов печатного материала без скрепления (например, афиши, буклеты, газетные издания, географические карты, плакаты, календари).

**Меню** – список программ, команд или функций, предоставляемых пользователю на выбор.

**Мультимедиа** – технология, объединяющая компьютерную информацию, имеющую разное физическое представление (видеоданные, звук, анимацию и графические изображения); использующие эту технологию программы и компьютерные средства передачи информации.

**Мультимедийная публикация** – публикация, в которой используются анимация, звуки или видео (от латинского multum – много, medium – средства).

**Настольные издательские системы** – специальные программы для создания печатных публикаций, более удобные, чем текстовые редакторы, для взаимного расположения на страницах элементов печатных публикаций: текстов, заголовков, изображений, схем, таблиц.

**Операционная система** – это набор программ для управления работой компьютера; программные средства, обеспечивающие управление компьютером, взаимодействие прикладных программ между собой, с аппаратурой и пользователем.

**Папка (каталог)** – в операционных системах с графическим пользовательским интерфейсом – каталог, реально существующий на диске или представляемый для удобства пользователя.

**Печатная публикация** – это такое произведение, которое издано на бумаге, напечатано.

**Поисковая система** – программа для быстрого поиска в большом объёме информации.

**Поисковый запрос** – набор слов, по которым система будет искать подходящие страницы в сети Интернет или файлы на компьютере.

**Презентация** – и предъявление публике чего - нибудь нового, и электронная публикация, которую используют при выступлении.

**Прикладные программы** – программы, которые люди используют как инструмент для достижения своих целей.

**Программа** – это упорядоченный набор действий, записанный на языке, понятном компьютеру.

**Публикация** – это изданное произведение.

**Рабочий стол** – изображение, появляющееся на экране компьютера после запуска операционной системы.

**Расширение имени файла** – часть имени файла, следующая за точкой (обычно от одного до трёх, реже четырёх символов), указывающая на тип хранящихся в нём данных.

**Расширение поиска** – изменение запроса таким образом, чтобы ссылок было больше (например, используя общие названия, уменьшая число ключевых слов).

**Редактирование текста** – внесение изменений в созданный текст.

**Сайты (страницы сети Интернет)** – это электронные публикации, размещённые на удалённых компьютерах и доступные в сети Интернет.

**Сеть** – это соединение компьютеров, которое позволяет передавать информацию от одного компьютера к другому.

**Символ** – общее название буквы, цифры и любого знака.

**Слайды** – сменяющие друг друга страницы, из которых состоит презентация.

**Служебные программы** – программы, основное назначение которых – обеспечивать нормальную работу компьютера.

**Справочная система** – это электронная публикация, предназначенная для получения сведений о какой-либо компьютерной программе.

**Сужение поиска** – поиск по уточнённому и дополненному запросу.

**Схема** – это условное изображение чего-либо в общих, основных чертах.

**Текстовый редактор** – компьютерная программа, которую применяют для создания текстов.

**Текстовый файл** – файл, в котором хранится текст.

**Файл** – это часть памяти компьютера, имеющая имя; поименованная область памяти компьютера, содержащая программы и данные, упорядоченный набор записей.

**Файловый менеджер** – программа для выполнения действий с папками и файлами (создание, удаление, копирование, перемещение, переименовывание).

**Электронная публикация** – это такой способ публикации словесных, графических и иллюстративных материалов, при котором их просмотр происходит на экране.

**Ячейка** – отдельная клетка в таблице.

1. [↑](#footnote-ref-2)