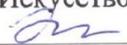


**Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Лутохинская средняя общеобразовательная школа»
муниципального образования
«Муниципальный округ Киясовский район Удмуртской Республики»**

РАССМОТРЕНА
на заседании педсовета
МКОУ «Лутохинская СОШ»
Протокол №10
от 26 августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНА
Руководитель ШМО
«Искусство»

Э.В. Беспалова
Протокол №1
от 26 августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНА
Директор школы



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

Компьютерная азбука

Возраст детей: 8-11 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Анисимова Эльвира Вениаминовна,
педагог дополнительного образования

д. Калашур

2024 год

Пояснительная записка

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Компьютер в обучении младшего школьника должен стать обогащающим и преобразующим элементом развивающей предметной среды. Ведь именно в этом возрасте происходит интенсивное развитие умственных способностей ребенка, закладывается фундамент его дальнейшего интеллектуального развития. Такое понимание использования компьютера имеет гуманитарный развивающий характер.

Именно в этом возрасте возрастает эффективность направленного влияния компьютерных и информационных технологий на мышление, память, внимание, воображение, самооценку учащихся, умение планировать свои действия, мотивационный компонент учебной деятельности.

Сегодня надо дать ребятам не только необходимые знания, но и широкий набор интеллектуальных умений, позволяющих усваивать, перерабатывать и создавать новую информацию. Ознакомление с информацией необходимо начинать как можно раньше, лучше всего в начальной школе. Именно поэтому данная программа является **актуальной и востребованной**.

Новизна данной программы состоит в том, что все понятия вводятся на наглядных визуальных примерах и поэтому больше времени отводится на *описание* объектов окружающей действительности техническими средствами.

Отличительная особенность настоящей программы состоит в том, что обучающиеся получают возможность сформировать навыки работы за компьютером, что поможет им в дальнейшем освоении информационной культуры и изучении языков программирования. Программа предназначена для развития логики, формирования структурированного мышления, применения знаний на практике.

Цель: научить обучающегося азам компьютерной грамотности, самостоятельно мыслить, развивать фантазию и практически воплощать свои творческие идеи с помощью компьютера, научить пользоваться полученными теоретическими знаниями на практике, развивать познавательные процессы, логическое мышление, внимание, память, речь, воображение, поддерживая интерес к обучению, формировать культуру пользователя.

Задачи:

обучающие:

- дать представление о возможности современного компьютера, как об успешной социализации мира;
- познакомить с основами информационной картиной мира, дать представление об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;
- расширить систему общих знаний, установок, стереотипов поведения, позволяющих ребёнку правильно строить своё поведение в информационной области: искать информацию в нужном месте, воспринимать, собирать, представлять и передавать её нужным образом;

- научить азам работы в программах PAINT, MOWORD;
- научить использовать интернет ресурсы в учебном процессе;
- дать представление роли компьютера в современном обществе.

развивающие:

- развивать у обучающихся умения планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели;
- развивать любознательность ребёнка и инициировать склонность к исследованию;
- развивать навыки сохранения физического здоровья;
- выявлять одарённых детей и создавать условия для развития их дарования;

воспитательные:

- познакомить с информационной культурой;
- воспитывать у обучающихся способность к адаптации в быстро изменяющейся информационной среде как одного из важнейших элементов информационной культуры человека;
- развивать творческую активность, инициативу, самостоятельность, взаимопомощь при выполнении заданий на компьютере и в ходе выполнения информационных работ.

Вид программы - общеразвивающий

Уровень – ознакомительный

Направленность – техническая

Обучающиеся в возрасте 8-11 лет активны, любознательны и дружелюбны. Им нравится быть вместе, исследовать все, что незнакомо и участвовать в групповой деятельности. Это дает каждому ребенку чувство уверенности в себе, так как его личные неудачи и недостатки навыков не так заметны на общем фоне.

Возраст учащихся, на которых рассчитана программа 8-11 лет.

Срок реализации программы: сентябрь-май. Программа рассчитана на 34 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю (45 минут), что соответствует Санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам СанПиН 2.4.4.3172-14.

Педагог может вносить изменения в содержание разделов и тем, форм контроля, самостоятельно распределять количество часов по темам, опираясь на собственный опыт и имея в виду подготовленность учащихся и условия работы в данной группе, современные требования времени.

Для успешной реализации программы целесообразно объединение детей в учебные группы численностью не более 8–12 человек

Программа предусматривает использование следующих форм занятий:

фронтальной - подача материала всему коллективу обучающихся;

индивидуальной - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи, обучающимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающегося и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;

групповой - когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия: - словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т. д.); наглядный (показ мультимедийных материалов,

иллюстраций, наблюдение; практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам и др.);

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей: - объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию; - репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности; - частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях: фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися; индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы; групповой – организация работы в группах; индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

На занятиях используются следующие образовательные технологии:

- **Технология** использования в обучении игровых методов
- **Технология** обучение в сотрудничестве
- Информационно-коммуникативные **технологии**

Программа кружка включает интеграцию учебных предметов: русский язык, технология, математика.

Учебный план

№	Раздел, тема	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля
1	Организационное занятие - (2 ч)	2	1	1	Собеседование
2	На пороге компьютерной грамотности	5	2	3	наблюдение
2.1.	Знакомство с устройствами компьютера и их назначением.	1	1		
2.2.	Устройства вывода информации, ввода информации, передачи информации.	1		1	
2.3.	Клавиатура и её основные клавиши.	1		1	
2.4.	Устройство «мышь», рабочий стол и его элементы.	2	1	1	
3	Компьютер – наш помощник в учебе	4	2	2	наблюдение
3.1.	Программа «Несерьезные уроки».	2	1	1	
3.2.	программа Калькулятор, которая обрабатывает числовую информацию.	2	1	1	
4.	Компьютер – универсальное средство обработки изображений	8	2	6	наблюдение
4.1	Основные элементы окна программы Paint.	2	1	1	
4.2	Элементы компьютерной графики и графические возможности редактора Paint.	2	1	1	
4.3	Инструменты редактора Paint (карандаш, кисть, распылитель, заливка, выбор цветов, масштаб, надпись). вычерчивание геометрических фигур в	2		2	

	графическом редакторе Paint.				
4.4	Компьютерная программа «Весёлый художник», инструменты программы «Весёлый художник» и создание рисунков в режимах: «Мольберт», «Галерея изображений (эскиз)», «Галерея изображений (фон)», «Галерея изображений (анимация)», «Фотолаборатория», «Тип бумаги».	2		2	
5.	Информация вокруг нас	5	2	3	наблюдение
5.1	Понятие информации (на примерах);	1	1		
5.2	Источник информации. Приемник информации; Хранение и сбор информации. Алфавит и кодирование информации.	1		1	
5.3	Виды информации по форме представления (числовая, текстовая, графическая, звуковая, видеоинформация).	2	1	1	
5.4	Кодирование числовой информации (путешествие вместе с героями мультика Смешарики).	1		1	
6.	Компьютер и обработка текстов	6	2	4	наблюдение
6.1	Текстовый редактор MS Word и его основные функции.	2	<i>1</i>	<i>1</i>	
6.2	Вставка объектов и рисунков в MS Word.	2	1	1	
6.3	Редактирование предложений и изображений.	1		1	
6.4	Визитки. Составление своей визитки.	1		1	
7	Участие в конкурсах (3ч)	3		3	участие
8	Заключительное занятие – (1 ч)	1		1	тестирование
	Итого:	34	7	27	

Содержание программы

Тема 1. Вводное занятие (2ч)

Теория:

- знакомство с программой обучения, целями, задачами и содержанием кружка;
- водный инструктаж по безопасности при работе с компьютером;
- культура поведения на занятии.

Практика: -составление расписания.

Тема 2. На пороге компьютерной грамотности (5ч)

Теория:

- рассказать о ПК как о средстве работы с информацией;
- знакомство с устройствами компьютера и их назначением;

- рассказать об устройствах вывода информации;
- рассказать об устройствах ввода информации;
- рассказать об устройствах передачи информации.
- знакомство с клавиатурой и её основными клавишами;
- знакомство с основной позицией пальцев на клавиатуре;
- введение понятия «программа», виды и назначение программ;
- знакомство с устройством «мышь»;
- знакомство с рабочим столом и его элементами.

Практика:

- работа с клавиатурным тренажёром;
- работа с тренажёром мыши;
- работа по изменению фона рабочего стола;
- открытие программ с рабочего стола разными способами;
- компьютерные игры;
- выполнение развивающих заданий (соревнования, конкурсы, игры).

Тема 3. Компьютер – наш помощник в учебе (4ч)

Теория:

- знакомство с программой «Несерьезные уроки»;
- знакомство с программой Калькулятор, которая обрабатывает числовую информацию.

Практика:

- работа с программой «Несерьезные уроки»;
- работа с программой Калькулятор, использование программного калькулятора для вычислений;
- дальнейшая работа с клавиатурным тренажёром или тренажёром мыши.

Тема 4. Компьютер - универсальное средство обработки изображений (8 ч)

Теория:

- знакомство с основными элементами окна программы Paint;
- знакомство с элементами компьютерной графики и графическими возможностями редактора Paint;
- инструменты редактора Paint (карандаш, кисть, распылитель, заливка, выбор цветов, масштаб, надпись);
- вычерчивание геометрических фигур в графическом редакторе Paint;
- знакомство с компьютерной программой «Весёлый художник», которая создаёт маленькую изостудию;
- инструменты программы «Весёлый художник» и создание рисунков в режимах: «Мольберт», «Галерея изображений (эскиз)», «Галерея изображений (фон)», «Галерея изображений (анимация)», «Фотолаборатория», «Тип бумаги»;
- понятие «иллюстрация», история создания иллюстраций к тексту.

Практика:

- нахождения и запуск программ с рабочего стола и из меню «Пуск»;

- создание изображений в графическом редакторе;
- конкурс рисунков;
- создание иллюстраций к тексту;
- конкурс «Иллюстрация к тексту»;
- выполнение развивающих заданий;
- дальнейшая работа с клавиатурным тренажёром и тренажёром мыши.

Тема 5. Информация вокруг нас (5ч)

Теория:

- понятие информации (на примерах);
- источник информации;
- приемник информации;
- хранение и сбор информации;
- алфавит и кодирование информации;
- виды информации по способу восприятия (звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная - осязательная, обонятельная информация);
- виды информации по форме представления (числовая, текстовая, графическая, звуковая, видеоинформация);
- кодирование числовой информации (путешествие вместе с героями мультика Смешарики);
- итоговое тестирование.

Практика:

- работа с использованием электронного пособия;
- закрепление материала через развивающие игры;
- дальнейшая работа с программой Paint;
- создание изображений в графическом редакторе.

Тема 6. Компьютер и обработка текстов (6ч)

Теория:

- текст и его смысл;
- передача текстов;
- знакомство с текстовым редактором MS Word;
- вставка объектов в MS Word;
- вставка рисунков в MS Word;
- рассказ что такое визитки и рассмотрение примеров.

Практика:

- дальнейшая работа с клавиатурным тренажёром;
- знакомство с основными функциями текстового редактора MS Word;
- редактирование предложений;
- вставка и редактирование изображений;
- создание своей визитки;
- закрепление материала через развивающие игры.

Тема 7. Участие в конкурсах, конференциях (3)

Тема 8. Заключительное занятие

Практика: итоговое тестирование

Ожидаемые результаты

В результате обучения по данной программе учащиеся:
будут иметь представление:

- что такое информация, виды информации;
- что компьютер - это помощник человека при работе с информацией и в учебе;
- что такое Рабочий стол, главное меню, кнопка Пуск и какие программы есть в нашем компьютере;
- что человек, природа, книги могут быть источниками информации.

узнают:

- правила техники безопасности при работе на компьютере;
- назначение основных компонентов компьютера;
- назначение графического редактора.
- понятие информации, многообразие её форм;
- что человек может быть и источником информации, и приемником информации;
- информационные процессы (сбор и хранение информации);
- назначение и возможности компьютерного Калькулятора;
- назначение и возможности текстового редактора MO Word.

научатся:

- применять для рисования: «краски», «кисти», «заливку», «распылитель», «геометрические фигуры»;
- пользоваться клавиатурой компьютера (вводить с клавиатуры русские, строчные, заглавные буквы, цифры);
- менять фоновый рисунок рабочего стола;
- открывать разными способами программы с рабочего стола;
- выполнять простые действия с числами с помощью программы «Калькулятор»;
- создавать иллюстрации к тексту с помощью программы «Весёлый художник»;
- создавать собственную визитку с помощью программы Word.
- работать с меню, понимать инструкцию и выполнять задание;
- пользоваться клавиатурой, мышью и различными клавишами ({Backspace}, {CapsLock}, {Shift}, {Enter} и другие) и это закрепить в прочный навык;
- набирать своё имя и фамилию на клавиатуре;
- масштабировать (изменять размеры) рисунка.

Рабочая программа воспитания, календарный план воспитательной работы

Цель воспитания обучающихся в школе: создание условий для личностного развития, самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного

уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачами воспитания обучающихся в школе являются:

- усвоение ими знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие позитивных личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний и сформированных отношений на практике (опыта нравственных поступков, социально значимых дел).

Основные направления воспитания обучающихся

- **гражданско-патриотическое воспитание**, формирование российской гражданской идентичности, принадлежности к общности граждан Российской Федерации, к народу России как источнику власти в российском государстве и субъекту тысячелетней Российской государственности, знание и уважение прав, свобод и обязанностей гражданина Российской Федерации;

- **духовно-нравственное развитие и воспитание обучающихся** на основе духовно-нравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, формирование традиционных российских семейных ценностей;

- **эстетическое воспитание**: формирование эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства;

- **экологическое воспитание**: формирование экологической культуры, ответственного, бережного отношения к природе, окружающей среде на основе российских традиционных духовных ценностей;

- **воспитание культуры здорового образа жизни и безопасности**;

- **трудовое воспитание**: воспитание уважения к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей), ориентации на трудовую деятельность, получение профессии, личностное самовыражение в продуктивном, нравственно достойном труде в российском обществе, на достижение выдающихся результатов в труде, профессиональной деятельности;

- **физическое воспитание**: развитие физических способностей с учетом возможностей и состояния здоровья, формирование культуры здорового образа жизни, личной и общественной безопасности;

- **познавательное направление воспитания**: стремление к познанию себя и других людей, природы и общества, к знаниям, образованию.

Воспитательная работа кружков включает, в том числе мероприятия, которые проводятся в рамках Программы воспитательной работы школы.

п/п	Форма и название мероприятия	Сроки проведения
Направление 1. Гражданско-патриотическое воспитание		
1	18 марта День воссоединения Крыма с Россией	март
2	<ul style="list-style-type: none">– 5 декабря Битва за Москву, Международный день добровольцев;– 6 декабря День Александра Невского;– 9 декабря День Героев Отечества;– 10 декабря День прав человека;– 12 декабря День Конституции Российской Федерации	декабрь

	Федерации; – 27 декабря День спасателя	
3	– 9 мая День Победы;	май
4	– 12 апреля День космонавтики.	апрель
Направление 2. Духовно-нравственное развитие		
1	Участие в акции «Окна победы».	май
2	Экскурсии в музей.	январь
Направление 3. Эстетическое воспитание		
1	Женский день 8 марта!	март
2	Фестиваль «Я люблю тебя, Россия!»	апрель
Направление 4. Трудовое воспитание		
1	Трудовой десант.	сентябрь, апрель
Направление 5. Физическое воспитание		
1	День здоровья.	сентябрь декабрь март май
2	Осенний кросс.	сентябрь
3	Весенний кросс.	май

Методическое обеспечение программы

Программа «Компьютерная азбука» составлена таким образом, что с каждым занятием уровень сложности возрастает, теоретический материал сводится к минимуму, а практический наоборот увеличивается, т.к. необходимо подрастающее поколение учить компьютерной грамотности на основе простых стандартных программ, которые в дальнейшем на старшей ступени обучения им понадобятся. Все задания в данной программе подобраны для мотивация учащихся. Наиболее естественным, доступным и интересным практически всем детям на начальном этапе обучения является процесс рисования. Мнение современных ученых: работа пальцами развивает речь. В рисунке повествовать значительно проще. Рисуя, ребенок отражает и упорядочивает свои знания о мире. Осознает себя в нем. Предварительно изобразив событие, ему легче рассказать о нем. Вот почему, по мнению специалистов, рисовать так же необходимо, как и разговаривать. Общее знакомство с компьютерами, одной из первой самостоятельной творческой работы для детей является рисование на экране дисплея. Поэтому ребят необходимо познакомить с такими программами как Paint и Веселый художник. Сначала обучающиеся знакомятся с MOWord. Программа MOWord на сегодняшний день имеет множество различных функций и возможностей. Необходимо ребят начать знакомить с азами работы данной программы как можно раньше.

Изучение каждой темы должно подаваться в проблемной постановке. Завершение изучения темы должно формулировать вопросы для следующей.

Изучение каждой темы сопровождается дифференцированными заданиями по уровню сложности, что позволяет учащимся выполнять задание по возможно высокому для себя уровню. Особую роль в развитии навыков в выполнении практических заданий играет индивидуальная помощь преподавателя каждому обучающемуся в обнаружении и устранении индивидуальных ошибок, а также в анализе ошибок характерных для учащихся.

Дальнейшее развитие предполагают игру и моделирование различных процессов и ситуаций.

Условия реализации программы

1. Учебно-методическое обеспечение:

- нормативно-правовые документы;
- образовательная программа;
- специальная литература (книги, пособия, журналы).

2. Материально-техническое обеспечение:

Теоретические и практические занятия проводятся в хорошо освещенном, проветриваем и отапливаемом просторном помещении. В кабинете имеются стандартные рабочие столы и стулья, отвечающие эргономическим требованиям, в наличии шкафы для хранения инструментов и приспособлений, материалов, наглядных пособий и работ обучающихся.

Аппаратное и техническое обеспечение:

Рабочее место обучающегося:

- компьютер
- мышь

Рабочее место учителя:

- ноутбук;
- презентационное оборудование с возможностью подключения к компьютеру — 1 комплект;
- маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей — 1 шт.

Программное обеспечение:

- офисное программное обеспечение.

3. Организационное обеспечение:

- необходимый контингент обучающихся;
- утвержденное расписание занятий;
- родительская помощь;
- связь с общественностью.

4. Кадровое обеспечение: данная программа может реализовываться педагогом дополнительного образования, учителем начальных классов, воспитателем ГПД.

Список литературы

Для педагога и родителей:

1. Акулов О.А., Медведев Н.В. Информатика: базовый курс: Учебник для техн. вузов – М.: Омега-Л, 2004.
2. Левин А.Ш. Самоучитель полезных программ. 4-е издание. – СПб.: Питер, 2006.
3. Малев В.В. Общая методика преподавания информатики: учебное пособие.- Воронеж: ВГПУ, 2005.- 271 с.
4. Русинович М., Соломон Д. Внутреннее устройство MicrosoftWindows: WindowsServer 2003, WindowsXP и Windows 2000. Мастер-класс. / Пер. с англ. – 4-е изд. – М.: Издательско-торговый дом «Русская Редакция»; СПб.:Питер, 2005.
5. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г., Windows: Лаборатория мастера: Практическое руководство по эффективным приемам работы с компьютером. – М.: АСТ-ПРЕСС: Инфорком - Пресс, 2001.
6. Симонович, С.В. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей и родителей / С.В. Симонович, Г.А. Евсеев. - М.: АСТ-Пресс; Издание 2-е, перераб. и доп., 2012. - 368 с.
7. Симонович, С.В; Евсеев, Г.А.. Практическая информатика / - М.: АСТ-Пресс Книга, 2011. - 480 с.

Литература для обучающихся

1. Антошин, М.К. Учимся рисовать на компьютере / М.К. Антошин. - М.: Айрис, 2016. - 160 с.
2. Босова А.Ю., Босова Л.Л., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2007.
3. Босова Л.Л., Михайлова Н.И., Угринович Н.Д. Практикум по информатике и информационным технологиям - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2007.
4. «Компьютер для детей», Москва, АСТ-Пресс, 2003 год.
5. Левин А.Ш. Самоучитель работы на компьютере. - 9-е изд.– СПб.: Питер, 2006.
6. Никольская И.Л., ТиграноваЛ.И. «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год.
7. Соловьева Л.Ф. Информатика и ИКТ. – М.: ВHV, 2007.
8. Угринович Н.Д., Информатика и ИКТ. Базовый уровень: Учебник. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2008.

Интернет-ресурсы:

<http://school-collection.edu.ru> (раздел «Информатика»)

<http://www.metod-kopilka.ru> (библиотека методических материалов для учителя)

<http://www.teachvideo.ru> (компьютерные видео уроки)

<http://www.ict.edu.ru/> (информационно-коммуникационные технологии в образовании)

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Начало занятий	Окончание занятий	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во часов	Расписание занятий
сентябрь	май	34	34	34	1 раз в неделю

Промежуточная аттестация обучающихся проводится в марте.

Итоговый тест кружка «Компьютерная азбука»

I вариант

1.) Виды информации по способу представления на носителе.

1. текстовая * 2. обонятельная
3. вкусовая 4. графическая*

2.) Объект, который принимает информацию, называется приёмник информации.

3.) Все части компьютера соединены с

1. клавиатурой
2. монитором

3. системным блоком*

4.) Воспринятая человеком информация хранится

1. в памяти человека*
2. в некоторых органах чувств
3. во всех органах чувств одновременно.

5.) Свойства бывают общие и отличительные.

6.) Отметить объекты, находящиеся в отношении «противоположность»

1. страница, книга
2. узкая лента, широкая лента*
3. компьютер, мышь

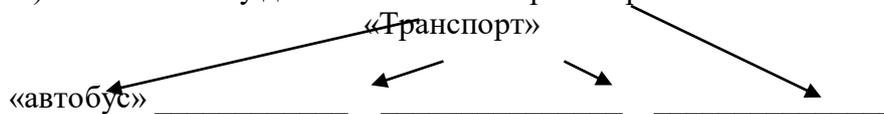
7.) Устройство ввода данных – это ...

1. сканер 2. клавиатура*
3. процессор 4. микрофон*

8.) В памяти человека после встречи с каким-либо предметом остается

1. фотография
2. образ*

9.) Заполни схему деления понятия «транспорт»



10.) Понятие принадлежит к

1. к миру объектов реальной действительности
2. к миру мышления*

11.) Впиши нужный объект

- 1.) собака – животное, береза – дерево
2.) большой – маленький, высокий – низкий

II вариант

1.) Виды информатизации по способу восприятия:

1. зрительная*
2. графическая
3. текстовая
4. слуховая*

2.) Объект, который получает информацию – источник информации.

3.) Компьютер может обрабатывать информацию, потому, что в его состав входят

1. множество устройств
2. множество устройств и программы*
3. множество программ

4.) Объект – это общее название

1. предметов окружающего мира
2. того, на что направлено вниманием (мысль) человека*
3. явлений окружающей действительности

5.) Свойства бывают существенные и несущественные.

6) Отметить объекты, находящиеся в отношении «целое часть» →

1. солнечная система, Земля.*
2. первый, второй
3. верх, низ

7) Отметь объекты, находящиеся в отношении «причина следствие»

1. лист, дерево
2. дождь, лужа*
3. дерево, окно

8.) Устройство выводу данных

1. процессор
2. принтер*
3. монитор*
4. клавиатура

9.) Может ли изменяться представление человека об объекте?

1. да*
2. нет

10. Заполни схему обобщения понятий.



11.) Термин науки информатики

1. «принтер»*
2. «внешняя память компьютера»*
3. «одежда»