

## I. Структура на образователния комплект

Образователният комплект на издателство „Изкуства“ по *Информационни технологии* за втори клас, задължително-избираема подготовка, съдържа:

- ✓ учебно помагало;
- ✓ образователен софтуерен пакет „ИТИ-2“;
- ✓ методически насоки.

### 1. Учебно помагало

Учебното помагало по ИТ за 2. клас на издателство „Изкуства“ е създадено в съответствие с Държавните образователни изисквания за учебно съдържание [Наредба 2 от 18.05.2000 г. на МОН] и в съответствие с Примерната учебната програма по Информационни технологии за задължително-избираема подготовка във втори клас, разработена от МОН. Уроците са обособени в шест тематични групи, които са диференцирани цветово, както следва:

- ✓ запознаване с компютърната система и правилата за безопасна работа в компютърния кабинет – в червено;
- ✓ работа с изображения – в жълто;
- ✓ работа с текст – в синьо;
- ✓ възпроизвеждане на звук – в лилаво;
- ✓ работа с анимирани образи – в розово;
- ✓ създаване на документи, съдържащи комбинация от текст и изображение – в зелено.

Учебното съдържание е структурирано в 29 урока, при хорариум 1 учебен час седмично. За всеки урок, с изключение на първия, е предвидено по едно фолио от учебното помагало, съдържащо поредица от илюстрации. Тяхното предназначение е да подпомогнат учителя при представяне по интересен и забавен начин на новите знания, както и да подготвят учениците за практическите занятия. Количеството текст в учебното помагало за втори клас е съобразено с възрастовите особености на учениците.

### Използвани икони

Продължава използването на въведените в учебното помагало за първи клас икони, с помощта на които се дават насоки, указания и препоръки към учениците. Въведени са две нови икони – за шракване с десен бутон на мишката и за технологично правило. Списъкът на използваните икони и техният смисъл е както следва:



### ***Упражнение на компютър***

Предвижда се практическа работа с компютър. Това може да е упражнение за работа с определен софтуерен продукт или игра. Във втория случай, прозорец от играта е представен в учебното помагало.



### ***Запиши***

В някои от уроците се предвиждат упражнения, които ученикът трябва да изпълни писмено. В такъв случай в учебното помагало има предвидено място, в което той трябва да изпише определен текст.



### ***Позициониране***

Предвижда се работа с компютърната мишка. Иконата подсказва, че операцията се състои в движение на мишката по работната маса, докато показалецът достигне до желаната позиция върху екрана на монитора.



### ***Щракване***

Поставяме тази икона, когато предстои упражнение, изпълнявано чрез щракване с мишката. Иконата подсказва, че левият бутон трябва да бъде натиснат и незабавно отпуснат.



### ***Натискане и задържане***

Предвижда се работа с компютърната мишка. Иконата подсказва, че за да се изпълни операцията трябва да се натисне левият бутон на мишката и да се задържи натиснат до приключване на следващата операция – „влачене“.



### ***Влачене***

Предвижда се работа с компютърната мишка. Иконата подсказва, че операцията се състои в свободно придвижване – „влачене“ – на мишката.



### *Пускане*

Предвижда се работа с компютърната мишка. Иконата подсказва, че операцията се състои в отпускане на задържания до момента ляв бутон на мишката.



### *Хващане и влачене*

„Хващане и влачене“ с мишката е едно от най-трудните действия, които трябва да бъдат овладяни. Затова в началните уроци е добре това действие да бъде разчленено на съставлящите го операции „натискане и задържане (на левия бутон)“, „влачене (на мишката)“ и „отпускане (на левия бутон)“. За всяка от операциите е

предвидена отделна икона (както е показано по-горе), а когато предстои да се изпълни упражнение с „хващане и влачене“ са поставени и трите икони една до друга.



### *Двойно щракване*

Предвижда се работа с компютърната мишка. Тази икона се поставя, когато предстои изпълняване на упражнение чрез двойно щракване с мишката. Двойното щракване е трудно за изпълняване действие.

Иконата трябва да подсказва, че операцията се състои от две последователни натискания и отпускания на левия бутон на мишката. При това, времето между първото отпускане и второто натискане трябва да е много кратко, за да не се приеме действието като две отделни щраквания.



### *Дясна ръка*

Буквите, представени в урока, се въвеждат от клавиатурата, като се работи с дясната ръка.



### *Лява ръка*

Буквите, представени в урока, се въвеждат от клавиатурата, като се работи с лява ръка.



### **Технологично правило**

На учениците се дават препоръки за правилно поведение и рационално действие.



### **Щракване с десен бутон на мишката**

Тази икона показва, че трябва да се извърши действието щракване с десен бутон на мишката. Това е ново действие за работа с мишката, което се въвежда във втори клас.

## **Героите**

Авторският колектив и издателство „Изкуства“ предлагат цялостна система за обучение от първи до четвърти клас, която следва единен стил на работа. Учебното помагало за втори клас по *Информационни технологии* продължава и надгражда разказите в картинки, чието начало е поставено в първи клас. Книгата има своите „герои“, с поставянето на които в един или друг сценарий се постигат образователните и възпитателни цели.

Основните герои са отново Боян и Мила. В първи клас, чрез образите им се представяха типичните първокласници. Боян – небрежно момче, малко по-недисциплинирано и склонно да отделя по-малко от времето си за учене, палав, буен, но много любознателен. Мила, от своя страна, по-старателна, по-изпълнителна и в същото време по-плаха и несигурна в работата си с компютъра. Във втори клас героите търпят развитие. Боян все повече напредва в знанията и уменията си за работа с информационни технологии. Той предпочита създаването на графични проекти и анимирани образи. Мила е натрупала увереност със знанията си от първи клас. Значително по-смело и със самочувствие работи с компютъра. Тя предпочита работата с текст, но също много обича да рисува и създава чудесни графични проекти.

В класа на Боян и Мила учениците, които изучават *Информационни технологии*, са се увеличили. Опитните ученици трябва да помагат на тези, които тепърва започват своята работа в компютърния кабинет, да преодолеят разликата в уменията за работа с технологии.

Възрастните герои са отново г-жа Анева – учителката на Боян и Мила, отговорникът на компютърния кабинет, г-н Бенев, родителите на двете деца, както и бабата на Боян, и дядото на Мила.

При отделните сценарии като поддържащи герои се появяват познатите ни от първи клас – кучето на Боян – Йорки, котето на Мила – Маца, както и малкото мишле Мики.

## **2. Образователен софтуерен пакет ИТИ–2**

Образователният софтуерен пакет включва голямо разнообразие от дидактични игри и упражнения в електронен вид, които следват учебното съдържание и са съобразени с възрастовите особености на учениците. Образователният софтуерен пакет е на дисков носител и са предвидени индивидуални копия за всеки ученик. Подробно описание на пакета е предложено в следващия раздел.

## **3. Методически насоки**

Методическите насоки включват:

- ✓ теоретичен преглед на използваните методи и принципи;
- ✓ разработки на примерни варианти за реализиране на уроците.

Предложени са и мултимедийни презентации, които учителят може да използва за нуждите на учебния процес. Тези презентации се намират на диска с образователния софтуерен пакет ИТИ–2 в папката Presentations като саморазархивиращ се файл.