

I. Структура на образователния комплект

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

- ✓ учебно помагало;
- ✓ образователен софтуерен пакет ИТИ-3;
- ✓ методически насоки.

1. Учебно помагало

Учебното помагало по ИТ за 3. клас на издателство „Изкуства“ е създадено в съответствие с Държавните образователни изисквания за учебно съдържание [Наредба 2 от 18.05.2000г. на МОН] и в съответствие с примерната учебна програма по Информационни технологии за задължително-избираема подготовка в трети клас, разработена от МОН. Уроците са обособени в седем 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 различни типове данни – в зелено;
- ✓ работа в Интернет – в оранжево.

Учебното съдържание е структурирано в 29 урока, при хорариум 1 учебен час седмично. За всеки урок, с изключение на първия и последния, е предвидено по едно фолио от учебното помагало, съдържащо поредица от илюстрации и текстова информация. 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 трети клас е съобразено с възрастовите особености на учениците.

Използвани икони

Продължава използването на въведените в учебните помагала за първи и втори клас икони, с помощта на които се дават насоки, указания и препоръки към учениците. Въведени са няколко нови икони – Алгоритъм, Запомни, Аз знам и Речник. Списъкът на използваните икони и техният смисъл е както следва:



Упражнение на компютър

Предвижда се практическа работа с компютър.



Записи

В някои от уроците са разработени упражнения, които ученикът трябва да изпълни писмено. В такъв случай в учебното помагало има предвидено място за записване на 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 действие, 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 – „влаченето“.



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 действие, което се състои от 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 действие 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 действие чрез двойно щракване с мишката.



Щракване с десен бутон на мишката

Тази икона показва, че трябва да се извърши действието щракване с десен бутон на мишката.



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.



Алгоритъм

Тази икона показва, че следва описанието на алгоритъм за извършване на определено действие с компютъра.



Аз знам

Тази икона показва, че предстои работа за проверка на знанията и уменията на учениците.



Речник

Тази икона показва, че следва списък от използвани английски термини и даденият им превод на български език.



Запомни!

Тази икона показва, че следва важна информация – определение или описание, което ученикът трябва да запомни.

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 трети 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 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 трети клас учениците имат сигурност и самочувствие при работа с компютъра с усвоения сериозен обем от знания за създаване на документи, графични проекти и мултимедийни продукти.

В класа на Боян и Мила учениците, които изучават *Информационни технологии*, са се увеличили. Опитните ученици 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 и котето на Мила – Маца.

2. Образователен софтуерен пакет ИТИ-3

Образователният софтуерен пакет ИТИ-3 включва голямо разнообразие от упражнения в електронен вид и подробни указания за тяхното изпълнение, 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;
- ✓ мултимедийни презентации, които учителят може да използва за нуждите на учебния процес. Тези презентации се намират на диска с образователния софтуерен пакет ИТИ-3 в папката Presentations като саморазархивиращ се файл.