

I. Структура на образователния комплект

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

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

1. Учебно помагало

Учебното помагало по ИТ за 1. клас на издателство „Изкуства“ е създадено в съответствие с учебната програма по *Информационни технологии* за задължително избираема подготовка в I клас, разработена от МОН. Уроците са обособени в пет тематични групи, в съответствие с обобщените теми на примерната Учебна програма. В учебното помагало отделните групи 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*;
- ✓ 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. Поради възрастовите особености на учениците, количеството текст в учебното помагало за първи клас е ограничено до минимум. Подробно описание на задачите, които учениците трябва да решат по време на уроците, е включено в методическите насоки.

Използвани икони

Повечето уроци съдържат елементи на указания за учениците. Тъй като в първи клас става огромяване на учениците, инструкциите към тях са във формата на **икони**. 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.



Записи

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 в първи клас. 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.

Героите

Учебното помагало за първи клас по *Информационни технологии* може да се оприличи на разкази в картинки. Книгата има своите „герои“, с поставянето на които в един или друг сценарий се постигат образователните и възпитателни цели. Основните герои са **двама ученици** – момче и момиче. Момчето се казва Боян (име напомнящо за „буен“), а момичето – Мила (спокойна, ученолюбива и чаровна). Добре известни факти са, че в ранна ученическа възраст момчетата са малко по-небрежни, малко по-недисциплинирани и склонни да отделят по-малко от времето си за учене, докато момичетата са по-старателни, по-изпълнителни и резултатите им в училище (според оценките им) са сравнително по-високи. В същото време статистически факт е, че момчетата малко по-бързо свикват с техническите новости, по-склонни са да експериментират и отрано навлизат в света на компютрите, докато при момичетата това навлизане може да е по-бавно и по-продължително.

Боян е прототип на голяма част от момчетата на тази възраст. Той е палав, буен, но много любознателен. Мила е представителка на повечето момичета на тази възраст – старателна, изпълнителна, прилежна. Поради своя характер, Боян не се страхува да експериментира. Той вече се е докоснал до чудния свят на компютрите, който му се струва много по-забавен от работата с учебника. Мила е плаха и се чувства несигурна да работи с тази сложна машина. Чрез сценариите, реализирани в уроците, се прави опит да се поощрят и двете страни да се развиват в положителна посока – момчетата да обърнат повече внимание на ученето, а момичетата – да не се страхуват от контакта с компютъра.

Нашите герои отразяват тези тенденции и визуално. Боян е малко по-рошав и по-небрежен в облеклото, докато Мила е изрядна във външния си вид и поведение. Стереотипният образ на героите няма да отклонява вниманието на обучаемите от образователната цел.

От възрастните герои на първо място са учителката, г-жа Анева, и отговорникът на компютърния кабинет, г-н Бенев. Г-жа Анева е строга и вискателна, отличен педагог, познаваща и разбираща света на децата. Тя, заедно с учениците си, открива света на компютрите и огромните им възможности за обогатяване на преподавателската ѝ дейност. Г-н Бенев знае всичко за компютрите, но опитът му при работа с деца е малък, не винаги успява да представи сложните неща от компютъра в достъпен за децата вид.

При отделните сценарии са необходими и поддържащи герои. Обичайно е, децата да имат любимо домашно животно – най-често куче или коте. Кучето на Боян се казва Йорки. То е Йоркширски териер, а Мила има коте, което се казва Маца. Малкото мишле се казва Мики. С помощта на този герой учениците правят асоциация с компютърната мишка.

В сценариите са въввлечени и родителите на Боян и Мила. Професиите им са избрани така, че да са от различни сфери на човешката дейност, но всички те, в различна степен, познават и използват компютри в работата си. Бащата на Боян е архитект, а майка му – художник. Майката на Мила е офис-мениджър, а баща ѝ – летец.

При разнообразяването на сценариите се включват и представители на по-старото поколение – бабата на Боян и дядото на Мила. За тях светът на компютрите е поредната чудесия, която нямат сили да проумеят, макар че желание не им липсва.

2. Образователен софтуерен пакет „ИТИ“

Образователният софтуерен пакет включва голямо разнообразие от дидактически 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:

- ✓ обзор на проблемите и актуалното състояние на обучението по ИТ в началното училище;
- ✓ 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“ в папката **Presentations**.