

Управление культуры
Администрации города Екатеринбурга

МБОУ ВПО «Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Конкурсная работа
на тему:

**«Формы и методы формирования информационной
компетентности.
Методы активного обучения»**

(Обобщение опыта непрерывной образовательной программы)

Автор: Запевалова В.А.
старший преподаватель
кафедры прикладной информатики
(преподаватель высшей квалификационной категории)

Екатеринбург 2015 г.

Содержание

1. Введение	3
2. Аналитическая часть. Организация образовательного процесса	5
3. Анализ результатов педагогической деятельности. Мониторинг	11
4. Заключение	12
5. Список использованных источников	15
6. Приложения	16

Введение

Уже много лет мы живем в эпохе информационных технологий. Информационная деятельность и информационные технологии стали неотъемлемыми компонентами практически всех видов профессиональной деятельности.

Поэтому в настоящее время перед школьным и профессиональным образованием стоит проблема – подготовить школьников и студентов к жизни в современном обществе и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде, к возможности получения дальнейшего образования с использованием современных информационных технологий. Чтобы решить эту проблему необходимо помочь обучающемуся сформироваться как личности, способной адаптироваться к современным условиям, умеющей самостоятельно разрешать проблемы, добывать и применять знания.

Важным в своей педагогической деятельности я считаю создание ситуации успеха – обстановки, располагающей обучающегося к деятельности, вызывающей положительные эмоции и направленной на то, чтобы он обязательно справился с работой.

Также я считаю, что методы активного обучения, интерактивное обучение – всегда были и остаются неотъемлемой составляющей среднего профессионального образования.

Выпускнику техникума необходимо обладать следующими общими компетенциями и, включающими в себя способность:

1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

2. Гибко адаптироваться в меняющихся жизненных ситуациях, самостоятельно приобретая необходимые знания, умело, применяя их в практической деятельности.

3. Критически и творчески мыслить, четко осознавать, где и каким образом приобретаемые знания могут быть применены в окружающей действительности.

4. Организовывать собственную деятельность, выбирая типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

5. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием.

6. Грамотно работать с информацией (осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач), используя информационно-коммуникационные технологии.

7. Быть коммуникабельным, уметь работать в различных группах.

8. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

Выпускнику высшего профессионального образования, в соответствии с требованиями нового ФГОС 3+, необходимо обладать следующими общекультурными и общепрофессиональными и профессиональными компетенциями, включающими в себя способность:

1. Использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции (ОК-1);
2. Использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности (ОК-4);
3. Работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-6);
4. К самоорганизации и самообразованию (ОК-7);
5. Использовать нормативно-правовые документы, международные и отечественные стандарты в области информационных систем и технологий (ОПК-1);
6. Решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-4).
7. Разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение (ПК-2);
8. Принимать участие в организации ИТ-инфраструктуры и управлении информационной безопасностью (ПК-10) и др.

Тема моей педагогической деятельности: «Формы и методы формирования информационной компетентности. Методы активного обучения»

Целью моей деятельности является помочь студентам сформироваться как личности, способной адаптироваться к современным условиям, умеющей самостоятельно разрешать проблемы, добывать и применять знания, приобретать новые умения.

Задачи :

- а) Способствовать формированию у студентов профессиональных компетенций;
- б) Инсталлировать и работать со специализированным прикладным программным обеспечением;
- в) Создавать условия для развития у студентов креативного мышления;
- г) Научить студентов самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

Таким образом, **объектом** педагогической деятельности является разработка форм и методов реализации практико-ориентированного обучения с использованием методов активного обучения. Разработка содержания и методического обеспечения дисциплин «Информационные технологии для начинающих предпринимателей», « Информационные системы в социально-культурной сфере» и «Интернет-предприятие как информационная система», проведение занятий у студентов с применением игровых, интерактивных технологий и семинаров.

Предметом – система заданий для выполнения практических и контрольных работ, разработка оценочного инструментария, методические рекомендации для самостоятельной работы по созданию творческих проектов (разработка и создание собственной виртуальной фирмы).

1 Аналитическая часть

1.1 Организация образовательного процесса

1.1.1. Курс «Занимательная информатика. Обучение с приключением»

Первым шагом для реализации поставленной задачи было создание курсов для младших школьников «Занимательная информатика», «Обучение с приключением» («Роботландия»). Занятия были оформлены в виде увлекательных игр, уроков. Задания развивали у детей концентрацию внимания, координацию движений, реакцию и логику.

Использование игровых, интерактивных форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины.

Одним из таких методов является метод «малых групп», который очень эффективно применяется на занятиях «Занимательная информатика – обучение с приключением». Во время такого занятия от преподавателя требуется гораздо больше активности и творчества. Метод «малых групп» приносит наибольший эффект, не только обучающий, но и воспитательный, когда преподаватель влияет на обсуждение не только высказыванием научно-аргументированной точки зрения, но и выражением своего личностного отношения к проблеме, своей мировоззренческой и нравственной позиции. Участвуя в обсуждении, преподаватель ни в коем случае не должен навязывать своего мнения. Лучше всего это делать через постановку проблемных вопросов, требующих продуктивного мышления; творческого поиска истины.

Работа в группах способствует:

- формированию активной личности;
- развитию умственных способностей;
- развитию познавательного интереса;
- активизации самостоятельной творческой деятельности.

Основные отличия применения метода «малых групп» от обычного урока, на мой взгляд, весьма существенны и заключаются в следующем:

- обязательным элементом здесь является коллективное (в группах) обсуждение проблемных вопросов;
- значительно более высокая степень самостоятельности и активности во время коллективного обсуждения;
- ведущими становятся поисковые и исследовательские методы обучения;
- изменяется содержание работы преподавателя и студента на уроке: информационная функция преподавателя ослаблена, а регулятивная и организаторская – ярко выражены. В деятельности студентов информационная функция становится ведущей.

Метод «малых групп» обязательно должен содержать в себе цели занятия: обучающую, развивающую, воспитывающую, подготовительный этап, основной этап и заключительный этап.

Такой метод широко мной применяется на занятиях «Занимательная информатика» с детьми дошкольного и младшего школьного возраста (в группах по 7 – 8 человек). Для детей характерно качественное своеобразие общего психического разви-

тия, которое выражается в сильной познавательной активности. Если не развивать психику ребенка с дошкольного возраста, это приводит к однообразию, шаблонности и стереотипности содержания сюжетно-ролевых игр, сюжетных рисунков, к скудости речевых средств, используемых ребенком, как в быту, так и на занятиях.

Именно поэтому, наряду с применением традиционных средств коррекционного воздействия, я веду постоянный поиск наиболее эффективных способов обучения и воспитания детей и подростков.

Использование развивающих компьютерных программ способствует:

1. Выявлению «скрытых» проблем в развитии каждого ребенка.
2. Максимальной индивидуализации процессов коррекции и обучения.
3. Формированию у детей интереса к компьютеру, к играм с использованием компьютерных программ.
4. Развитию у дошкольников и младших школьников знаний об окружающем мире, математических представлений, коррекция психических функций в процессе решения игровых, изобразительных и познавательных компьютерных задач.
5. Повышению значительного интереса и стремление достичь поставленную цель.
6. В процессе компьютерной «деятельности» ребенка у него развиваются положительные эмоциональные реакции.
7. Компьютерные игры помогают детям лучше усваивать знания, стимулируют приобретение новых знаний, способствуют коррекции и развитию психических процессов.

Самое важное, что мы можем сделать для своего ребенка, это заставить его поверить в себя, в свои силы и способности. А уверенность в себе, это, в первую очередь осознание себя, как личности.

Моя специально разработанная программа рассчитана на развитие творческих способностей детей и на приобретение тяги к знаниям.

Программа «Обучение с приключением» («Роботландия») была направлена на то, чтобы ребенок учился самостоятельно думать. В ней были собраны интересные, доступные игры, которые обучали детей и одновременно развлекали. Интерактивное обучение – технология будущего: знания подаются легко, непринужденно и в игровой форме! Занятия оформлены в виде увлекательных игр уроков. Задания развивают у детей концентрацию внимания, координацию движений, реакцию и логику.

Жизненный опыт, основы математики, чтения, логики, а также искусство и творчество – всему этому дети обучаются в процессе игровой деятельности. Мои занятия – эффективно дополняют учебу, способствуя развитию логического мышления, значительно пополняют словарный запас, дают основные математические понятия.

Это так увлекло младших школьников и меня в том числе, что было принято решение продолжить работу по созданию элективных курсов для старших школьников и студентов колледжа.

Была разработана программа «Прикладная информатика» со следующими формами реализации:

1. Элективные курсы;
2. Профильные классы;
3. Факультатив.

Практико-ориентированное обучение происходило по следующей цепочке:

1. Решение ситуационных задач практического характера;
2. Организация и обработка умений и навыков групповой деятельности;
3. Организация проектной деятельности (создание творческих проектов).

1.1.2. Элективные курсы «Прикладная информатика»

Так как информатика и информационные технологии интересны не только младшим классам, было принято решение о создании элективных курсов «Прикладная информатика» для более старших учеников школ № 72,80,138 г.Екатеринбурга.

Для школьников были разработаны элективные курсы «Прикладная информатика». Программа элективных курсов была разбита по трем тематическим модулям.

I модуль:

а) архитектура ЭВМ:

- основные характеристики ЭВМ;
- структура ЭВМ и вычислительных систем.

б) операционная система Windows XP

- структура рабочего стола.

в) текстовый процессор MS- Word:

- работа с таблицами, диаграммами, рисунками;
- выполнение рисунков с помощью Word Art.

г) издательская программа MS- Publisher:

- создание буклетов, визитных карточек, подарочных сертификатов, почетных грамот, приглашений, программ;
- создание собственной открытки.

д) издательская программа MS- Power Point:

- создание собственных презентаций.

е) веб- узлы, электронная почта, создание Web-страниц.

II модуль:

а) сборка ПК.

б) установка и настройка ПО.

- ОС Windows XP;
- Office-2003.

в) вирусы:

- классификация вирусов;
- защита от вирусов;
- антивирусные программы.

г) локальные сети:

- конфигурация сети;
- коммутаторы.

д) глобальная сеть Internet:

- работа с электронной почтой;

- создание почтового ящика;
 - сетевые настройки;
 - поиск информации в Интернете.
- е) поисковые системы Yandex, Google:

III модуль:

а) работа с основными программами- утилитами

- Nero;
- Alcohol 120%.

б) векторный графический редактор Corel Draw:

- создание изображения с использованием художественного носителя, объекты, контур объектов, заливка, работа с текстом.

3) Corel Draw - интерактивные искажения объектов:

- создание рисунков.

г) растровый графический редактор Photoshop.

д) работа с программой ACDSEE 8:

- работа с рисунками(создание, просмотр слайд- шоу);
- работа с фотографиями (создание, редактирование, печать, просмотр).

1.1.3. Факультатив «Прикладная информатика»

Знание информатики и информационных процессов является значительным плюсом не только в обычной жизни, но и в профессиональной сфере. Именно поэтому программа курсов «Прикладная информатика» была предложена, как факультатив студентам 1 курса Екатеринбургского промышленно- экономического колледжа.

Тематический план факультатива «Прикладная информатика», представлен в таблице 1.

Таблица 1- Тематический план факультатива «Прикладная информатика»

№ п/п	Наименование разделов тем	Количество часов
1	2	3
1	Архитектура ЭВМ. Подключение периферийных устройств. Установка и настройка программного обеспечения.	2
2	Операционная система Windows XP. Структура рабочего стола, операции с окном, операции с папками и файлами.	2
3	Текстовый процессор MS-Word. Перемещение документа с помощью мыши клавиатуры. Строка состояния. Форматирование абзаца, текста. Работа с таблицами, рисунками.	2
4	Работа с объектами Word Art. с Word Art. Выполнение рисунков с помощью Word Art. Создание собственной открытки. Самостоятельная зачетная работа «Создание текстового документа с применением различных шриф-	2

	ТОВ».	
5	Изучение и работа с программой MS- Publisher. Создание буклетов, визитных карточек, подарочных сертификатов, почетных грамот, приглашений, программ. Подготовка публикации к печати. Составление резюме.	2
6	Веб- узлы. Электронная почта. Создание WEB- страницы. Создание домашней WEB- страницы. Создание почтового ящика.	2
7	MS-PowerPoint- создание презентаций. Создание презентации с использованием мастера отображения. Создание презентаций с использованием шаблонов.	2
8	Создание собственной презентации : « Я и мои друзья».	2
9	Работа с основными программами – утилитами: Nero, Alcohol 120%.	2
10	Векторный графический редактор Corel Draw. Создание изображения с использованием художественного носителя, объекты, контур объектов, заливка, работа с текстом.	2
11	CorelDraw- интерактивные искажения объектов. Создание рисунков.	2
12	Растровый графический редактор Photoshop.	2
13	Работа с программой ACDSEE 8 - фото менеджер-управление цифровым изображением. Работа с рисунками(создание, просмотр слайд- шоу). ACDSEE 8- работа с фотографиями(создание, редактирование, печать, просмотр).	2
14	Зачетное занятие. Комплексная работа.	2
15	Итоговое занятие (подведение итогов, обобщение результатов).	2
	Итого:	30

1.1.4. Профильные классы

Профильные классы были сформированы на базе школ № 72, 80 и 117

Для эффективности учебного процесса была разработана Интегрированная рабочая программа по дисциплине «Информатика» для слушателей профильных классов.

Организация учебного процесса в профильных классах состояла из курса лекций, блока практических работ и практики по получению первичных профессиональных навыков работы на ПК.

Программа «Прикладная информатика» является непрерывным проектом образования, т.к. сначала школьники проходили факультатив, затем они попали в профильные классы и вскоре стали моими студентами в ГБОУ СПО СО «Екатерин-

бургский промышленно-экономический колледж». Но на этом наша работа не остановилась! Некоторые из них продолжили свое обучение и вместе со мной пришли в МБОУ ВПО «ЕАСИ».

Продолжением образовательной программы стал курс «Информационные технологии для начинающих предпринимателей, а в дальнейшем и курс «Интернет предприятие –как информационная система»

1.1.5. Модуль «Интернет-предприятие как информационная система»

Цель – создание собственного виртуального предприятия(фирмы).

Тематические разделы курса включают в себя:

1. **Истории виртуальных предпринимателей** помогают создать общий контекст обучения и установить взаимосвязь между материалами курса и задачами бизнеса. В данном компоненте преподаватель использует слайды. Истории виртуальных предпринимателей рассматриваются на протяжении всего курса.
2. **Бизнес-сценарии** обсуждаются в составе небольших групп.
3. **Демонстрация технологических решений** осуществляется в процессе подготовки слушателей к самостоятельной работе с технологическими инструментами.
4. **Практические упражнения** выполняются под руководством преподавателя в целях усвоения навыков работы с компьютерным оборудованием и программным обеспечением.
5. **Опрос и общее обсуждение** позволяют определить возможности применения технологий в бизнесе.
6. **Самооценка** помогает закрепить полученные знания и разработать планы их практического применения.
7. **Сборники упражнений** и файлы практикумов используются для выполнения упражнений и могут быть предоставлены слушателям в конце занятия.

Отличительной особенностью каждого тематического раздела учебного курса является его построение по схеме "Бизнес-технология-бизнес".

Задачи, стоящие перед организацией собственной фирмы: каждый тематический раздел начинается с описания задачи, стоящей перед бизнесом. Студенты с самого начала концентрируются на определенном бизнес-сценарии и соотносят собственный опыт с решением конкретной задачи.

Возможности, предлагаемые технологией: затем вводятся технологические решения, и студенты получают практический опыт работы с технологическими средствами.

Бизнес-решения: после практической работы с технологическими средствами студенты размышляют о потенциальных возможностях их применения в своей виртуальной фирме.

Цикл обучения включает следующие этапы: на первом этапе слушателям предъявляется новая информация; на втором этапе они усваивают ее, выполняя практические упражнения; на третьем этапе обобщают полученный опыт; на четвертом этапе — применяют полученные знания. По данным многочисленных исследований, ориентированный на практику подход обеспечивает максимальную эффективность обучения молодежи.

Каждый модуль посвящен комплексу задач, актуальных для большинства предприятий. В курс входят следующие модули:

Модуль 1. Операционный менеджмент. Управление текущей деятельностью предприятия — один из наиболее актуальных и сложных аспектов ведения бизнеса, включающий решение множество задач различной степени важности.

Модуль 2. Финансовый менеджмент. Наличие точной и своевременной финансовой информации является первоочередным условием успеха предприятия. Современные технологические инструменты помогают эффективно организовать и вести учет финансов, осуществлять и оформлять финансовые операции.

Модуль 3. Коммуникации. Для налаживания внутренних связей с партнерами и персоналом и установления внешних контактов с заказчиками, поставщиками и коллегами бизнесу необходимы эффективные методы и инструменты, позволяющие оставаться на связи в любой момент времени вне зависимости от местонахождения.

Модуль 4. Маркетинг. Производство эффективных маркетинговых материалов при ограниченных ресурсах может представлять определенную трудность для малых предприятий. Имеющиеся технологии позволяют мобилизовать творческую энергию для создания материалов, способствующих успешной реализации целей бизнеса.

Модуль 5. Технологический менеджмент. Одной из важных задач, стоящих перед бизнесом, является управление собственными технологическими решениями. Необходимо решить, какие технологии могут быть использованы для обеспечения эффективной работы, и определить их экономическую целесообразность. Усвоив навыки применения отдельных технологий, можно разработать стратегию комплексного применения технологических инструментов для обеспечения продуктивности и эффективности работы.

По окончании курса студенты будут уметь:

1. выполнять деятельность по проекту в пределах зоны ответственности;
2. описывать свою деятельность в рамках проекта;
3. сопоставлять цели своей деятельности с целью проекта;
4. определять ограничения и допущения своей деятельности в рамках проекта;
5. работать в виртуальных проектных средах.

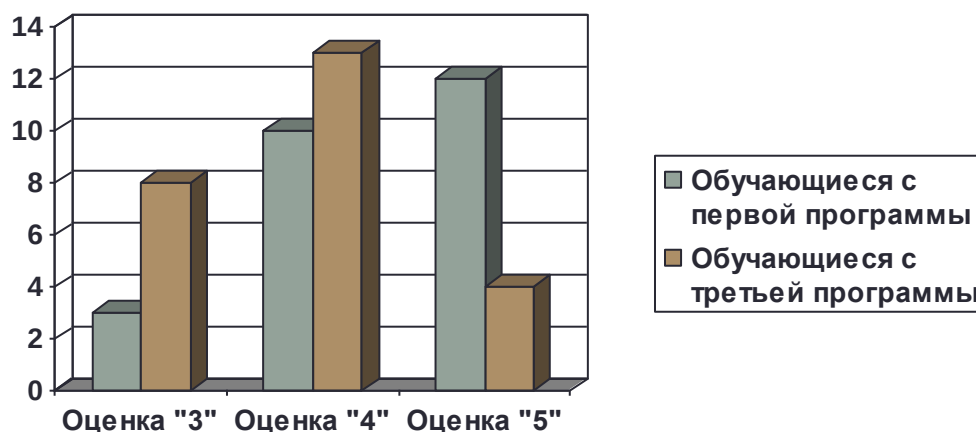
Студенты также получают международный сертификат.

1.2. Анализ результатов педагогической деятельности. Мониторинг

Бывают и трудности в моей педагогической деятельности. В первую очередь трудность состоит в том, что требуется постоянная корректировка - в зависимости от уровня подготовки, как всей группы, так и отдельных обучающихся. Но такая работа всегда направляет меня на творческий поиск. Преподаватель не должен останавливаться на достигнутом. Поэтому первоочередная задача, которую я ставлю перед собой – *обеспечение условий для повышения качества знаний обучающихся по курсу «Интернет-предприятие – как информационная система».*

Для студентов, обучающихся с первой программы, освоение курса «Интернет-предприятие как информационная система» дается намного легче, чем для студентов, обучающихся с третьей программы.

Это показывает сравнение успеваемости студентов.



Заключение

Актуальность информатики и информационных технологий не перестает расти, на практике доказано, что данные направления интересны всем возрастным группам, начиная от младших школьников и заканчивая выпускниками образовательных учреждений.

При изучении информационных дисциплин и использования компьютеров в обучении отмечается развитие у студентов теоретического, творческого мышления, креативности, а также формирование нового типа мышления, так называемого операционного мышления, направленного на выбор оптимальных решений. Можно сделать вывод, что обучение информационным дисциплинам помогает развивать операционное мышление обучающихся. Развитие нестандартного мышления достигается путем практического овладения обучающимися технологией постановки и решения ситуационных задач, выполнения творческих работ, приобретения навыков работы с современным программным обеспечением и работой в различных программах.

При этом школьники и студенты приобретают знания и умения:

- а) составление и решение задач, связанных с другими предметами;
- б) решение задачи разными способами (например, составление нескольких алгоритмов решения одной задачи);
- в) развитие исследовательского умения (выявление проблем, сбор информации, наблюдение, анализ и т.д.), развитие системного мышления;
- г) развитие навыков обработки значительных объемов разнообразной информации в комплексном ее представлении;
- д) развитие глубоких, осознанных базовых знаний, что обеспечивается за счет универсального их использования в разных ситуациях;
- е) умение работать с дополнительной литературой, способность распределять обязанности в группах, кратко излагать проблему, выделять главное, слушать оппонентов;
- ж) формирование организаторских, лидерских умений.

Во время работы элективных курсов и факультатива обучающиеся создавали собственные презентационные, справочные и прочие мультимедийные продукты в рамках внеклассной работы и проектировочной деятельности.

Так же во время обучения у школьников и студентов наблюдалась интенсификация познавательной деятельности, происходила активизация творческой активности у всех участников образовательного процесса.

Прогресс в результатах учебной деятельности студентов и школьников, а так же накопленный опыт позволяет продолжать положительный процесс получения знаний, как учеников общеобразовательных школ, так и студентов колледжа, ВУЗа.

В процессе работы школьники на курсах «Занимательная информатика», элективных курсах, и студенты, занимающиеся на факультативе, осваивали различные программы, такие как MS Word, MS Power Point, MS Publisher, Windows Movie Maker, Sony Vegas 8.0 pro., ACDSEE 8- фото менеджер.

Работая в MS Word, школьники и студенты учились грамотно составлять документы, пользуясь всеми возможностями данной программы.

Работа в программе MS Publisher научила школьников и студентов создавать творческие проекты – календари, буклеты, открытки, сертификаты и т.п.

Работа в программе в MS Power Point стала одним из самых интересных моментов в процессе обучения школьников и студентов. Создавая презентации, они не только осваивали навыки работы с программой, но и раскрывали свой творческий потенциал, обобщали знания и умения в области информационных технологий, других дисциплин, а также показывали свое видение окружающего мира.

Работа в программе ACDSEE 8- фото менеджер, научила школьников и студентов работать с фотографиями: создавать, редактировать, просматривать изображения.

Работа с графическим редактором Adobe Photoshop научила школьников обрабатывать фотографии, делать фотомонтаж, применять различные эффекты, создавать рамки и открытки.

Большее внимание хотелось бы уделить видеомонтажу и программам Windows Movie Maker и Sony Vegas 8.0 pro. Студентами колледжа на факультативных занятиях были созданы уникальные видеоролики и видеофильмы, которые впоследствии использовались в профориентационной работе.

Студенты, занимающиеся на факультативе, в полной мере ознакомились с данными программами, используя разработанную для них памятку, и научились создавать интересные и познавательные творческие работы.

Моя профессиональная педагогическая деятельность не ограничивалась только рамками колледжа. Работа над темой позволила мне принять участие в разработке региональных требований по образовательной программе «Прикладная информатика» в составе рабочей группы ПРЦ РПО. Была проделана большая работа по разработке функциональной карты по профессии «Техник в области информационных технологий», учебных модулей и профессиональных спецификаций по образовательной программе «Прикладная информатика». А именно:

а) разработка функциональной карты по профессии «Техник в области информационных технологий»;

б) разработка учебных модулей и профессиональных спецификаций для образовательной программы «Прикладная информатика»:

- модуль «Адаптация и функционирование программного обеспечения»;
- модуль «Монтаж и настройка компьютерного оборудования»;
- модуль «Разработка, отладка и настройка программного обеспечения»;
- модуль «Создание и сопровождение информационных ресурсов»;
- модуль «Организация работы и обучение пользователей»;
- модуль «Техническое обслуживание, диагностирование и устранение неисправностей средств вычислительной техники».

В настоящее время созданы все условия для реализации образовательной программы «Прикладная информатика» во всех ОУ СПО и ВПО.

Список использованных источников

1. ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ СТАНДАРТ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ Уровень высшего образования БАКАЛАВРИАТ Направление подготовки 09.03.03 ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА, 2015 г.
2. С. Е. Гасумова, Информационные технологии в социальной сфере, учебное пособие, 3 учебное издание, Москва, Издательско-торговая компания «Дашков и К», 2012 г.
3. Учебный курс «Технологические инструменты-T-Tools» Пособие для преподавателя. Разработано Micro-Enterprise Acceleration Institute, 2012г.
4. Учебный курс «Технологические инструменты-T-Tools» Пособие для слушателей. Разработано Micro-Enterprise Acceleration Institute, 2012г.
5. Мухина С.А., Соловьева А.А. Нетрадиционные педагогические технологии в обучении, Ростов, 2014г.
6. Гребенюк Е.И. Технические средства информатизации (5-е изд. стер.) учебник, 2013г.
7. Кальней В.А., Шишов С.Е. Технология мониторинга качества обучения в системе «обучения в системе «учитель-ученик». – М., 2010г.
8. Келим Ю.М. Вычислительная техника (5-е изд. стер.) учеб. пособие, 2009г.
9. Гохберг Г.С. Информационные технологии (4-е изд. стер.) учебник, 2014г
10. Левин В.И. Информационные технологии в машиностроении (2-е изд. стер.) учебник 2008г.
11. Михеева Е.В. Информационные технологии в профессиональной деятельности (7-е изд. стер.) учеб. пособие, 2008г.
12. Михеева Е.В. Практикум по информационным технологиям в профессиональной деятельности (8-е изд. стер.) учеб. пособие, 2008г.
13. Михеева Е.В. Информатика (3-е изд. стер.) учебник, 2009г.
14. Михеева Е.В. Практикум по информатики (7-е изд. стер.) учеб. пособие, 2009г.
15. Рудаков А.В. Технология разработка программных продуктов (4-е изд. стер.) учеб. пособие, 2008г.
16. Семакин И.Г. Основы алгоритмизации и программирования (1-е изд.) учебник, 2008г.
17. Фуфаев Э.В. Базы данных (5-е изд. стер.) учеб. пособие, 2009г.
18. Фуфаев Э.В. Пакеты прикладных программ (4-е изд. стер.) учеб. пособие, 2008г.
19. Фуфаев Э.В. Разработка и эксплуатация удаленных баз данных (2-е изд. стер.) учебник, 2009г.

Примеры методических указаний к практическим работам для слушателей элективных курсов «Прикладная информатика»

Практическая работа № 1

Тема: Начало работы в программе Windows Movie Maker. Импорт файлов в WMM. Создание названий и титров.

Цель:

Формирование следующих общих компетенций:

1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес (ОК 1).
2. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность (ОК 2).
3. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития. (ОК 4).
4. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности (ОК 5).
5. Соблюдать правила техники безопасности, нести ответственность за организацию мероприятий по обеспечению безопасности труда (ОК 10).

Формирование следующих профессиональных компетенций:

1. Разрабатывать операционные планы работ (ПК 1.1).
2. Создавать и поддерживать эффективную систему контроля работ (ПК 2.3).

Методические указания

Создание фильма в WMM состоит из нескольких этапов:

- разработка концепции фильма;
- создание общей папки на диске для создаваемого клипа;
- импорт используемых файлов в программу;
- создание титров в начале фильма;
- добавление файлов в клип (через раскадровку);
- создание видеоэффектов и видеопереходов;
- добавление звуковых дорожек;
- создание титров в конце фильма;
- проверка правильности проекта;
- завершение создания фильма – сохранение на компьютере.

Начало работы в WMM

Знакомство с программой начинается с поиска её на компьютере.

1. Заходим в меню **Пуск - Все программы – Мультимедиа - Windows Movie Maker.**

2. Если по этому пути программу найти не удалось, можно попробовать это сделать через **Мой компьютер - Локальный диск (C:) - Program Files - Windows Movie Maker**. Зайдя в папку, нажмите на файл **moviemk** и ждите, когда программа загрузится.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО РАБОТЫ В WMM – СОХРАНЕНИЕ ПРОЕКТА ПОСЛЕ КАЖДОГО ШАГА!

Подробно интерфейс программы описан в Памятке пользователя.

Создание клипа

Для начала создания фильма необходимо добавить в программу нужные файлы. Алгоритм добавления файлов в программу включает в себя следующие этапы:

1. Необходимо все материалы, которые будут использованы в работе (фото, видео, музыка), собрать в одну папку и назвать её именем проекта. Например, **Моя группа**. В этом случае всегда можно будет быстро найти все необходимые файлы.

2. Перенести файлы в программу можно двумя способами.

а) «Схватить» левой кнопкой мыши нужный файл из папки и перетащить в программу на среднее поле.

б) В функциональном меню **Операции с фильмами** под первым пунктом **Запись фильмов** есть несколько кнопок:

1. **Запись с видеоустройства**. Запись с видеокамеры или веб-камеры на компьютер. Если данные устройства подключены к компьютеру, то файлы можно перенести в программу напрямую через них.

2. **Импорт видео**. Импорт видео с компьютера. В появившемся окне **Обзора** выбираете нужные файлы на компьютере и нажимаете **Импорт**.

3. **Импорт изображений**. Импорт фотографий и рисунков с компьютера. В появившемся окне **Обзора** выбираете нужные файлы на компьютере и нажимаете **Импорт**.

4. **Импорт звука или музыки**. Импорт звуковых файлов с компьютера. В появившемся окне **Обзора** выбираете нужные файлы на компьютере и нажимаете **Импорт**.

Иногда бывает и так, что нужно сделать слайд-шоу из фотографий, но в наличии есть только готовый видеофильм. Извлечь кадры из видеофильма очень просто:

1. Помещаете видеофильм в программу

2. Открываете его в проигрывателе программы.

3. «Фотографируете» нужные кадры в проигрывателе с помощью кнопки **Сфотографировать**.

Создание титров в начале клипа

В поле **Операции с фильмами** под вторым пунктом **Монтаж фильма** есть несколько кнопок. Для создания титров необходимо нажать на кнопку **Создание названий и титров**.

Чтобы создать титры в начале фильма, необходимо нажать на кнопку **Добавить название в начале фильма**. Откроется окно для ввода необходимого текста. Это окно открывается ВСЕГДА, когда необходимо добавить текстовые вставки в фильм – в начало, конец, между кадрами или на сами кадры.

Текстовое окно делится на 2 части, позволяя, таким образом, ввести основной заголовок и дополнительный. Основной будет изначально большего размера, чем дополнительный.

Разумеется, шрифт, размер, цвет текста, цвет фона и способ появления «стоят» по умолчанию. Изменить их можно с помощью нажатия кнопок **Изменить анимацию названия** и **Изменить шрифт и цвет текста**.

В этом поле можно изменить цвет текста, нажав на кнопку , цвет фона, нажав на кнопку , выбрать способ начертания текста, нажав на од1.1 **Организация образовательного процесса**

ну из кнопок **Ж** **К** **Ч**, увеличить или уменьшить размер текста благодаря кнопкам **A** **A**, изменить уровень прозрачности текста с помощью шкалы прозрачности и выбрать положение текста на странице с помощью кнопок .

Как только все параметры текста будут настроены, можете добавить титры в фильм, нажав на кнопку **Готово, добавить название в фильм**, а можете также изменить анимацию названия – каким образом титры будут появляться в клипе. Для этого нажми на кнопку **Изменить анимацию названия**.

Открывается окно с предложенными вариантами анимации для одноуровневого текста, для двухуровневого текста и для титров (появление и исчезание текста, который можно писать ТОЛЬКО на одном уровне, так как появляется в Титрах только первый уровень).

Выбрав нужный эффект, нажимайте на кнопку **Готово, добавить название в фильм**.

Задание

1. Запустить программу Windows Movie Maker.
2. Ознакомиться с интерфейсом и возможностями программы.
3. Добавить в программу файлы (фото, видео, музыку).
4. Из добавленного в работу видеоклипа извлечь несколько кадров.
5. Создать Титры в начале клипа, изменив шрифт, цвет и анимацию текста.
6. Сохранить фильм (обычным способом, в формате *.MSWMM) для дальнейшего создания проекта.
7. Письменно ответить на контрольные вопросы и сдайте работу преподавателю.

Контрольные вопросы

1. С какой целью для каждого проекта создается отдельная папка на диске?
2. Что дает пользователю функция программы Запись с видеоустройства?
3. Что позволяет деление текстового окна на две области?

4. Что произойдет, если в текстовом окне заполнены оба поля, а анимация настроена для одноуровневого текста?

Оценочный лист

Компетенции	Признаки компетенции	Наличие признаков в практической работе
1. ОК 1, ПК 1.1.	1. Изучает интерфейс и функциональные возможности программы Windows Movie Maker.	
2. ОК 4	2. Извлекает и импортирует файлы в программу различными способами.	
3. ОК 5	3. Извлекает кадры из видеофильмов	
4. ОК 5	4. Создает титры к фильму.	
5. ПК 2.3.	5. Отвечает на контрольные вопросы по защите работы	
6. ОК 10	Соблюдает правила безопасности и правила поведения в кабинете	

Практическая работа №2

Тема: Работа с раскадровкой в WMM. Создание видеоэффектов.

Цель:

Формирование следующих общих компетенций:

1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес (ОК 1).
2. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность (ОК 2).
3. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития. (ОК 4).
4. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности (ОК 5).
5. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности (ОК 9).
6. Соблюдать правила техники безопасности, нести ответственность за организацию мероприятий по обеспечению безопасности труда (ОК 10).

Формирование следующих профессиональных компетенций:

1. Разрабатывать операционные планы работ (ПК 1.1).
2. Создавать и поддерживать эффективную систему контроля работ (ПК 2.3).
3. Разрабатывать управленческие предложения по оптимизации работ (ПК 2.4).

Методические указания

Добавление файлов в фильм

Для добавления файлов в фильм необходимо находиться в области **Сборники**, где лежат все необходимые файлы, и «перетащить» их на раскадровку в нужные поля. Аудиофайлы добавляются в режиме «Отображение шкалы времени». Редактировать их месторасположение можно в режиме «Раскадровка» или «Отображение шкалы времени».

Создание надписи между выбранными клипами или на выбранном клипе

Аналогично созданию титров в фильм добавляются и другие текстовые названия. В поле **Операции с фильмами** под вторым пунктом **Монтаж фильма** есть несколько кнопок. Для создания титров необходимо нажать на кнопку **Создание названий и титров**.

Чтобы создать названия между выбранными клипами, необходимо нажать на кнопку **Добавить название перед выбранным клипом (после выбранного клипа)**.

Чтобы создать название на выбранном клипе, необходимо нажать на кнопку **Добавить название на выбранном клипе**.

Алгоритм работы с этими названиями тот же, что и с титрами.

Создание видеоэффектов

Для того чтобы разнообразить фотографии и видеозаписи в составе фильма в программе предусмотрены видеоэффекты.

Чтобы просмотреть нужный эффект необходимо просто нажать на него левой клавишей мыши, а затем нажать на кнопку **Воспроизведение** в проигрывателе.

Когда нужный видеоэффект выбран, можно добавить его в фильм, перетаскив с помощью левой кнопки мыши на нужное фото (видео).

Задание

1. Запустить программу Windows Movie Maker и открыть проект, созданный в практической работе №1.

2. В режиме «Раскадровка» добавить фото-, видеофайлы в нужной последовательности.

3. В режиме «Отображение шкалы времени» поменять несколько фотографий местами, затем вернуть на нужные позиции.

4. Между клипами вставить текстовые надписи, изменить анимацию, шрифт и цвет текста.

5. Вставить текстовые надписи на 2-3 выбранных клипах, изменить анимацию, шрифт и цвет текста.

6. В конце фильма вставить титры (по аналогии с титрами в начале фильма).

7. Добавить по желанию видеоэффекты к каждому второму клипу (можно к каждому).

Контрольные вопросы

1. Каким образом на выбранном клипе появляются текстовые надписи?

2. В каком режиме можно добавить аудиофайлы?

3. Перечислите основные видеоэффекты, которые можно добавить в фильм. Возможно ли перевернуть фото- или видеофайлы сразу в фильме?

Оценочный лист

Компетенции	Признаки компетенции	Наличие признаков в практической работе
1. ОК 1, ПК 1.1.	1. Осознает значимость своей работы 2. Имеет план работы	
2. ОК 4	1. Осуществляет поиск нужной информации (музыка, видеофайлы)	
3. ОК 5	1. Умеет добавлять фото-, видео-, аудиофайлы в фильм. 2. Перемещает файлы в клипе при помощи режима «Отображение шкалы времени». 3. Создает надписи между клипами и на клипах. 4. Работает с видеоэффектами.	
5. ПК 2.3.	Отвечает на контрольные вопросы	
6. ОК 10	Соблюдает правила безопасности и правила поведения в кабинете	

Практическая работа №3

Тема: Работа с аудиофайлами в WMM. Создание видеопереходов. Сохранение фильма на компьютере.

Цель:

Формирование следующих общих компетенций:

1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес (ОК 1).
2. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность (ОК 2).
7. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития. (ОК 4).
8. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности (ОК 5).
9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности (ОК 9).
10. Соблюдать правила техники безопасности, нести ответственность за организацию мероприятий по обеспечению безопасности труда (ОК 10).

Формирование следующих профессиональных компетенций:

1. Разрабатывать операционные планы работ (ПК 1.1).
2. Создавать и поддерживать эффективную систему контроля работ (ПК 2.3).
3. Разрабатывать управленческие предложения по оптимизации работ (ПК 2.4).

Методические указания

Добавление музыки в фильм

Для добавления аудиофайлов в фильм необходимо находиться в режиме «Отображение шкалы времени» и перетащить выбранный звуковой файл на шкалу в строку **Звук и музыка**.

Чтобы длина аудиодорожки соответствовала длине фильма, необходимо перетащить конец дорожки назад до нужного места.

Чтобы музыка неожиданно не заиграла очень громко в самом начале фильма и не оборвалась резко в самом конце, можно установить постепенное появление и исчезание звука. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на аудиодорожке и поставить галочки напротив строк **Появление** и **Исчезание**. Там же можно отрегулировать громкость музыки (строка **Громкость**).

Создание видеопереходов

Для того чтобы клип был не просто набором фото и видео, в программе предусмотрены **Видеопереходы**.

Чтобы просмотреть нужный эффект необходимо нажать на него левой клавишей мыши, а затем нажать на кнопку **Воспроизведение** в проигрывателе.

Когда нужный видеопереход выбран, можно добавить его в фильм, перетаскив с помощью левой кнопки мыши в пустое белое поле между фотографиями (видео).

Завершение создания фильма. Сохранение на компьютере

Когда фильм готов, необходимо просмотреть его в проигрывателе и убедиться в том, что все работает правильно. Затем нужно сохранить фильм в формате, который будут читать все видеопроигрыватели, так как на данный момент фильм находится в формате *.MSWMM, с которым работает только WMM.

Для этого необходимо обратиться к третьему пункту функционального меню **Операции с фильмами – Завершение создания фильма – Сохранение на компьютере**. Сохранение фильма происходит с помощью **Мастера сохранения фильмов**.

Задание

1. Запустить программу Windows Movie Maker и открыть проект, созданный в практических работах №1 и 2.
2. Добавить аудиофайл в фильм и выровнять длину аудиодорожки.
3. Создать видеопереходы между всеми фото- и видеофайлами.
4. Проверить правильность воспроизведения фильма в проигрывателе.
5. Сохранить фильм в формате .wmv с помощью Мастера сохранения фильмов.

Контрольные вопросы

1. Каким образом можно установить постепенное появление и исчезание звука?
2. Что дает добавление видеопереходов?
3. Перечислите основные видеопереходы, которые можно добавить в фильм.

Оценочный лист

Компетенции	Признаки компетенции	Наличие признаков в практической работе
1. ОК 1, ПК 1.1.	1. Проявляют интерес к своему проекту 2. Имеет план работы	
2. ОК 4	1. Умеет найти нужные видеопереходы, музыку для фильма, разместить ее на дорожке	
3. ОК 5, ОК 9	1. Работает с аудиодорожками в WMM. 2. Работает с видеопереходами. 3. Сохраняет фильм на компьютере	
4. ПК 2.3., ПК 2.4.	1. Отвечает на контрольные вопросы 2. Предлагает оптимальный режим работы по созданию фильма	
5. ОК 10	Соблюдает правила безопасности и правила поведения в кабинете	

Практическая работа №

Тема: «Создание публикаций для печати с помощью программы MS Publisher».

Цель:

- 1) научиться создавать с помощью программы MS Publisher различные публикации для печати (бланки, бюллетени, визитные карточки, деловые бланки, календари, конверты, приглашения и пр.)
- 2) научиться создавать с помощью программы MS Publisher веб-узлы и электронную почту.

Методические указания:

Программа MS Publisher предназначена для создания публикаций для печати, веб-узлов и электронной почты:

В программе MS Publisher существует

4 вида публикаций:

- Публикации для печати
- Веб-узлы и электронная почта
- Наборы макетов
- Пустые публикации

Для каждого вида публикации можно настраивать следующие свойства:

- Параметры
- Макеты
- Цветовые схемы
- Шрифтовые схемы

Задание:

- а) в своей папке создайте папку с именем MS Publisher и сохраняйте работу в эту папку с именами создаваемых публикаций;
- б) запустите программу MS Publisher (так же как и любую другую офисную программу);
- в) создайте следующие публикации для печати (использовать разные параметры, макеты, цветовые и шрифтовые схемы):
 - буклеты (любые 3);
 - визитные карточки (любые 2);
 - календари (на месяц, на год);
 - объявления (2 на любую тему);
 - открытки (С новым годом, С днем Рождения).
- г) самостоятельно создайте любые три элемента по своему выбору из **Публикаций для печати** не использованных ранее, например, бюллетени, информационные таблички, каталоги, почетные грамоты и пр. (заполните все доступные надписи собственным содержанием, с помощью панели инструментов **Объекты** добавьте на создаваемые публикации различные элементы: собственные надписи, WordArt, Автофигуры и пр., сохраните работу в свою папку с именами создаваемых публикаций);
- д) письменно ответьте на контрольные вопросы и сдайте работу преподавателю.

Контрольные вопросы

1. Для чего предназначена программа MS Publisher?
2. Какие преимущества этой программы по сравнению, например, с программой MS Word при создании документов для печати Вы можете выделить?

Практическая работа №

Тема: Работа с электронной почтой в сети Интернет

Цели:

1. Получить бесплатный адрес электронной почты, научиться работа с электронной почтой в Интернет, MS Outlook, The Bat

Методические указания

Электронная почта - это глобальная система, позволяющая передавать письма в любую точку мира за считанные минуты, независимо от времени суток.

в Internet, это система почтовых серверов, также организованная на всех узлах Internet и позволяющая передавать от одного пользователя другому электронное письмо, в которое может быть включен текст, рисунки и вообще любая информация.

У электронной почты есть много преимуществ по сравнению с обычными способами передачи сообщений, такими как традиционная почта или факсимильная связь.

Кроме этого, электронная почта очень экономична. Переслать электронное сообщение стоит значительно дешевле, чем отправить обычное письмо или сделать междугородный, а тем более международный телефонный звонок.

Для электронного письма не нужно бумаги и его легко уничтожить.

Таким образом, электронная почта является великолепным средством общения, которое решает множество проблем и при этом не порождает новых.

До недавнего времени системы электронной почты не были действительно глобальными. Они работали как локальные системы, которые использовались для передачи сообщений внутри одного офиса или между офисами одной фирмы, но не более того.

Сейчас электронная почта используется не только для простого обмена сообщениями. Для многих фирм она служит основой всего процесса делопроизводства. Электронная почта помогает узнавать новости, собирать необходимые данные и составлять расписания. Многие приложения, выпускаемые сегодня, имеют встроенную поддержку электронной почты.

Все письма, поступающие на некоторый почтовый адрес, записываются в выделенную для него область памяти сетевого компьютера. Сетевой компьютер, содержащий почтовые ящики абонентов носит название хост компьютера (от host - хозяин).

Один компьютер может обслуживать нескольких абонентов. В случае использования on-line сети, каждый абонент осуществляет связь с компьютерной сетью и выполняет необходимые манипуляции для получения или отправки информации в соответствии со своими задачами во время сеанса связи.

Для абонентов сети off-line существует возможность иметь отдельный почтовый ящик на одном компьютере. Каждый абонент пользуется только своим почтовым ящиком, а рассылка и получение писем, связь с телеконференциями и обращения к базам данных для всех абонентов, пользующихся данным компьютером, осу-

ществляются автоматически в момент сеанса связи с компьютерной сетью. Такая сложная организация обмена информацией с использованием одного компьютера приводит к необходимости выделения специального администратора для координации всего обмена информацией, осуществления сеансов, связи и обнаружения заблудившихся писем.

Адресация

Адрес электронной почты, так же как и обычный почтовый адрес должен содержать всю необходимую информацию для того, чтобы письмо дошло до адресата из любой части земного шара. Точно так же, как и почтовый, электронный адрес состоит из двух частей:

раздел "Куда" - содержит указание на хост компьютер;

раздел "Кому" - содержит учетное имя абонента.

В разных системах используются различные способы представления адреса. Например, в системе INTERNET и совместимых с ней разделы "Кому" и "Куда" разделены знаком "@", причем слева указывается "Кому". Например,

user@mail.ru,

где user - учетное имя абонента, а mail.ru - имя хост компьютера (mail) и указание, как его найти. Раздел "Куда" имеет иерархическую структуру. Уровни иерархии называются доменами (domain - владение, сфера деятельности) и разделены точками. Количество доменов в адресе, вообще говоря, не ограничено. Самый правый домен представляет собой домен верхнего уровня. В данном случае, ru - код России.

Задание 2

1. В обозревателе Microsoft Internet Explorer войти на сайт бесплатной электронной почты по личному выбору (www.mail.ru; www.newmail.ru; www.rambler.ru; www.yandex.ru; www.land.ru; www.ukr.net – если регистрация запрещена на одном сайте, нужно попробовать на другом). Внимание! для более быстрой загрузки страниц настоятельно рекомендуется отключить автоматическую загрузку изображений (Сервис – Свойства обозревателя – Дополнительно – Мультимедиа – Отображать рисунки).
2. Перейти к регистрации, нажав на ссылку для начала регистрации (приблизительно так: регистрация, новый пользователь, получить адрес, начать регистрацию и др). Обычно такие ссылки расположены около форм для ввода имени и пароля.
3. Следуя инструкции выбранной почтовой службы ввести данные для идентификации пользователя. Внимательно вводите ваш ЛОГИН, и ПАРОЛЬ – не забывайте его, а лучше запишите. Если уже кто-то зарегистрировался под таким же логином, как и тот, что вы ввели – вам придется выбрать новый уникальный логин.
4. Когда вы дойдете до вопроса о том, что изображено на рисунке, а вы выключили их загрузку – загрузите этот рисунок и выполните что от вас требуют. В качестве дополнительного адреса e-mail можете указать заведомо неправильный адрес, например nbxcbdwwdns@mail.ru или адрес преподавателя.
5. После успешного окончания регистрации вы должны попасть в свой электронный ящик.

6. В качестве подтверждения успешной работы создайте новое письмо. В поле тема впишите вашу фамилию, имя, отчество. В тексте письма вставьте любой абзац из методических указаний этой практической работы. Отправьте письмо на указанный преподавателем.
7. После того, как вы закончили работать с электронной почтой – не забудьте сделать выход из почтовой службы, нажав ссылку «Выход» или «Завершить сеанс».

Внимание!

Результатом для защиты данного задания является высланное письмо на электронный ящик преподавателя с указанием вашего имени, фамилии и группы
Ответьте на контрольные вопросы и сдайте работу преподавателю

Контрольные вопросы:

1. Для чего нужна поисковая служба?
2. Что относится к параметрам поисковых систем?
3. С какими российскими поисковыми системами вы познакомились?
4. Как оформить запрос чтобы найти информацию о героине сказки "Красная Шапочка"?
5. Как оформить запрос, чтобы найти информацию о холодной воде, но не технической?
6. Перечислите преимущества электронной почты перед другими способами передачи сообщений.
7. Что означает знак "@"?

Практическая работа №

Тема: «Поисковые системы в сети Интернет».

Цели:

1. Формировать умение подбирать, отбирать, представлять информацию при описании реальной ситуации.
2. Формировать умения организовывать свою деятельность, включающую элементы обобщения и структуризации информации, соотносить свою деятельность с реальными познаваемыми объектами.

Задачи:

1. Закрепить знание этапов поиска информации в Интернет
2. Развивать умение создавать отчет о проделанной работе.

Методические указания

Проблема поиска информации в Internet является одной из острейших для современного сетевого сообщества. Одной из главных отличительных особенностей виртуального информационного массива является высокая степень его динамики. Каждую секунду в Сети появляются новые материалы, какая-то их часть по разным причинам удаляется с серверов, другая же меняет адресацию.

Важность проблемы информационного поиска в Internet породила целую отрасль, задача которой заключается именно в том, чтобы помочь пользователю в его навигации в киберпространстве. Составляют эту отрасль специальные поисковые инструменты.

Условно их можно разделить на **поисковые средства справочного типа** или просто справочники (*directories*) и **поисковые системы** в чистом виде (*search engines*). Крайне важно уметь точно определять вид конкретного поискового средства и не путать их, поскольку от выбора "оружия" во многом зависит стратегия поисковой деятельности и, в конечном итоге, результат.

Поисковые средства данной группы, называемые еще каталогами или рубрикаторами представляют собой электронные справочники, имеющие привычную для информационных работников иерархическую систематическую или логико-тематическую структуру, несколько напоминающую структуру систематического каталога библиотеки. Работа со справочниками позволяет ориентироваться в ресурсах Internet в пределах отдельных отраслей знания, углубляясь от общего к частному, менять иерархические ветви и т.д.

К наиболее значительным справочникам всемирного масштаба относятся:

[Yahoo!](http://www.yahoo.com) (<http://www.yahoo.com>),
[LookSmart](http://www.looksmart.com) (<http://www.looksmart.com>),
[Magellan](http://www.mckinley.com) (<http://www.mckinley.com>),
[Galaxy](http://galaxy.einet.net) (<http://galaxy.einet.net>).

Среди российских разработок в этой области значатся:

[АУ](http://www.au.ru) (<http://www.au.ru>),
[Созвездие Internet](http://www.stars.ru) (<http://www.stars.ru>),
[weblist](http://weblist.ru) (<http://weblist.ru>),
[Улитка](http://ulitka.ru) (<http://ulitka.ru>).
[Omen](http://www.omen.ru) (<http://www.omen.ru>)

В основу работы поисковых средств в чистом виде (поисковых машин) заложены совершенно иные технологические принципы. Задача поисковых машин - вести поиск по ключевым словам из полных текстов web-документов, то есть проводить максимальное детальное разыскание информации в электронной вселенной. В отличие от справочников, все они функционируют полностью в автоматизированном режиме, имеют одинаковый принцип деятельности и состоят из двух основных блоков.

Первый блок

Первый блок представляет собой программу-робот, задача которого путешествовать с сервера на сервер, находить там новые или изменившиеся документы и передавать их на свой базовый компьютер.

Второй блок

Выявленные документы обрабатываются вторым блоком поисковых машин. При этом учитывается все содержание страниц, зачастую даже не только полный текст, но и наличие иллюстраций, аудио и видео файлов, Java-приложений. Индексации подвергаются все слова в документе, что как раз и дает возможность использовать поисковые системы для детального поиска по самой узкой тематике. Образующие гигантские индексные файлы, хранящие информацию о том, какое слово, сколько раз, в каком документе и на каком сервере употребляется, и составляют базу данных, к которой происходит обращение пользователей, вводящих в поисковую строку сочетания ключевых слов. Выдача результатов осуществляется с помощью специальной подсистемы, которая производит интеллектуальное ранжирование результатов, опираясь в своих расчетах на местоположение термина, частоту его повторения в тексте, процентное соотношение данного термина с остальным текстом на данной странице.

К основным параметрам поисковых систем относятся:

- объем индексных файлов (число проиндексированных серверов и отдельных документов);
- степень оперативности обновления базы данных за счет включения сведений о новых материалах и удаления устаревших;
- возможности для составления запроса;
- интеллектуальность системы ранжирования результатов поиска;
- наличие дополнительных сервисных функций, облегчающих работу пользователя.

Среди внушительного числа поисковых систем выделяются несколько наиболее признанных, позволяющих выявлять информацию с высокой степенью полноты и надежности.

К наиболее авторитетным поисковым системам всемирного масштаба относятся:

[Alta Vista](http://www.altavista.com) (<http://www.altavista.com>),
[HotBot](http://www.hotbot.com) (<http://www.hotbot.com>),
[Northern Light](http://www.northernlight.com) (<http://www.northernlight.com>),
[Excite](http://www.excite.com) (<http://www.excite.com>),
[InfoSeek](http://www.infoseek.com) (<http://www.infoseek.com>),
[Lycos](http://www.lycos.com) (<http://www.lycos.com>).

Российские системы этого класса представляют:

[rambler](http://www.rambler.ru) (<http://www.rambler.ru>),
[Апорт](http://www.aport.ru) (<http://www.aport.ru>),
[Yandex](http://www.yandex.ru) (<http://www.yandex.ru>).

Общие требования к информационному поиску

Приступая к информационному поиску в Internet, следует всегда помнить несколько основных моментов.

Прежде всего, никакие средства навигации - справочники или поисковые машины не охватывают всего текущего информационного массива Internet. По некоторым оценкам даже такие признанные лидеры сетевого поиска как *AltaVista*, *Northern Light* или *HotBot* отражают не более 10 - 15 процентов содержания Сети и цифра эта продолжает снижаться. Причина - колоссальный прирост объемов информации в Internet, который, несмотря на все усилия навигационных служб, все более и более превращается в кибернетические джунгли.

Для достижения наиболее полных результатов следует применять справочники и поисковые системы в сочетании друг с другом.

Синтаксис языка запросов (строгий поиск)

Син-таксис	Что означает оператор	Пример запроса
пробел или &	логическое И (в пределах предложения)	лечебная физкультура
&&	логическое И (в пределах документа)	рецепты && (плавленый сыр)
	логическое ИЛИ	фото фотография снимок фотоизображение
+	обязательное наличие слова в найденном документе (работает также в применении к стоп-словам)	+быть или +не быть
()	группирование слов	(технология изготовление) (сыра творога)
~	бинарный оператор И НЕ (в пределах предложения)	банки ~ закон
~~ или -	бинарный оператор И НЕ (в пределах документа)	путеводитель по парижу ~ (агентство тур)
/(n m)	расстояние в словах (-назад +вперед)	поставщики /2 кофе музыкальное /(-2 4) образование вакансии ~ /+1 студентов
" "	поиск фразы	"красная шапочка" (эквивалентно красная /+1 шапочка)
&&/(n m)	расстояние в предложениях (-назад +вперед)	банк && /1 налоги

Задание

1. Познакомьтесь с интерфейсом отечественных поисковых машин и каталогов ссылок, выбрав любые две системы по вашему выбору.
2. Запустите поисковую машину Rambler. Ознакомьтесь с ее возможностями и интерфейсом. Полученную информацию оформите в тетради для самостоятельных работ
3. Выполните поиск информации на любые две темы из списка и на основе найденных данных создайте путем копирования информации и сохранения web-страниц доклад в текстовом редакторе MS Word (имена докладов должны совпадать с названием темы поиска и сохраняться в свои папки):
"Компьютерные сети"

"Технология построения локальных сетей"

"Аппаратное обеспечение мультимедиа"

"Язык html"

"Стандарты и протоколы сети Internet"

любая тема, связанная с информатикой и техническими средствами управления в офисе

www.informika.ru - сайт, посвященный преподаванию информатики

www.exponenta.ru- сайт, посвященный использованию информационных технологий в преподавании математики

www.rsl.ru- Российская Государственная библиотека

ixbt.com - сайт, посвященный аппаратным компонентам компьютера

www.citforum.ru - сайт, посвященный программному обеспечению

www.km.ru - мультимедиа энциклопедия

Практическая работа № Электронная почта. Создание почтового ящика

Методические указания к созданию почтового ящика и посылке почты

При создании собственного почтового ящика и его дальнейшего использования нужно выполнять действия в следующем порядке:

1. Запустить приложение Internet Explorer.
2. В строчке «адрес» вписать: mail.ru.
3. Нажать на кнопку «Регистрация в почте».

The screenshot shows the mail.ru homepage. At the top left is the logo and navigation links. A red circle with the number 1 points to the 'Регистрация в почте' button in the 'почта агент' section. Below this is a registration form with fields for 'Имя' and 'Пароль'. To the right is a search bar and navigation tabs. The main content area includes 'Новости' with a headline about Putin's greeting, a 'Каталог' section with various categories, and a 'Знакомства' section with search filters. The left sidebar contains weather, TV program, and travel information.

4. Заполнить все необходимые регистрационные поля.

Регистрация почтового ящика

[Помощь по регистрации почтового ящика](#)

Символом * отмечены поля, обязательные для заполнения.

E-mail	*		@mail.ru	— Вы можете выбрать любое имя, длиной не более 16 символов и состоящее из латинских букв, цифр, знаков подчеркивания ("_"), точки (".") или минуса ("-") в любом из четырех доменов: Mail.Ru, Inbox.Ru, List.Ru или BK.Ru. Имя не может начинаться с символов минуса ("-"), точка (".") или знака подчеркивания ("_").
Пароль	*			— в пароле нельзя использовать кириллицу. Длина пароля должна быть не менее четырех символов. Не выбирайте слишком простой пароль, его могут легко подобрать и воспользоваться вашим почтовым ящиком.
Повторите пароль	*			

Если Вы забудете пароль

Выберите вопрос	*	- Выберите вопрос -	— если Вы забудете пароль, для его восстановления Вам нужно будет ответить на этот секретный вопрос. Выберите вопрос, ответ на который Вам легко запомнить, а другим - трудно подобрать.
или укажите свой			
Ответ на вопрос	*		
Доп. e-mail			— альтернативный почтовый адрес используется при восстановлении пароля

Дополнительная информация о пользователе

Имя	*		
Фамилия	*		
День рождения	*		месяц год
Ваш пол	*	☐ Мужской ☐ Женский	— день в формате ДД, месяц выберите из списка, год в формате ГГГГ
Ваша страна		Не указана	
Регион		Не указан	

2

Мгновенное уведомление о приходе почты

☒ Установить программу Mail.Ru Агент

— Выбирая этот пункт, Вы подтверждаете согласие с условиями [Пользовательского соглашения М-Агента](#)

Защита от автоматических регистраций

529968

Число на картинке * [Не вижу число](#)

5. Если E-Mail с таким названием уже существует, вам предложат выбор из предложенного списка или ввести новый e-mail.

Посылка писем

6. Зайти в свой почтовый ящик и нажать на указатель «написать письмо», затем заполнить графы: «адрес», «копия», «тема»

1 Мб 5120 Мб неограниченный

Проверить почту Написать письмо Найти письмо

настройки помощь

Новости



Таблица Менделеева против ненастья. Чем разгоняют облака

- В Москве разрушен памятник нацистским генералам и офицерам-белоземцам

Авто



Короля Швеции оштрафовали за неправильную парковку

- В Нижнем пройдет слет владельцев микроавтомобилей

Путешествия



В Петербурге самолет столкнулся со стаей птиц

- Консульство Испании меняет требования к пакету документов

Hi-tech



Трёхмерные мониторы - уже в этом году!

- Microsoft представила концепцию рабочего стола 21 века

Игры



Женская грудь в роли геймпада

- Женщина "натравила" своего мужа на соперника по World of Warcraft

Афиша



"Блестящих" покинет еще одна солистка

- Владимир Жириновский завел Интернет-блог

Удобный поиск на Фото@Mail.Ru

У нас ищут: красивые люди, дорогие машины, ежики

Папки

	новых	всего
Входящие	1	1
Сомнительные очистить		0
Отправленные		0
Черновики		0
Корзина очистить		0



Детское домашнее кресло Bambo

Детские домашние кресла - широкий выбор, ...www.romul-mebel.ru - Екатеринбург



офисная мебель

офисная мебель promuniver.ru

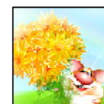
Рассылки «СМИ»:

- | | |
|---|---|
| ☒ Обзор прессы | ☒ Новости@Mail.ru |
| ☒ Глобальные изменения | ☒ Календарь предстоящих мероприятий от LADNO.ru |
| ☒ Научпоп новости | ☒ Политика. Обзор прессы |
| ☒ Политические новости, комментарии, экспертиза | ☐ Newsland - новости нового поколения |
| ☒ Ежедневная е-газета "Утро" | ☒ GAZETA.GZT.RU: Происшествия |

Подписаться

[Все рассылки »](#)

Открытки@Mail.Ru



[От всего сердца!](#)



[Я твой зайчик!](#)

[Прости меня!](#)

[Целую!](#)



[Благодарю!](#)

[Жду встречи!](#)

[Поздравить друзей »](#)

Новости по делу



Названы виновники беспредела на дорогах столицы

- Каковы шансы Лужкова остаться на посту мэра?

Котировки:

USD ЦБ	09.05	25.7334	-0.0017
EUR ЦБ	09.05	35.0180	0.0002

Погода в Москве (другие города)

Среда	09.05	+13°
Четверг	10.05	+16°

[Настройки](#)

- Вставка файла. Делается командой «Обзор». Далее указывается размещение файла на компьютере и нажатием клавиши «ок». Далее следует действие «Прикрепить»
- После того, как текст набран, нажимаем кнопку «отправить». Сообщение отправлено.

От кого: Сергей Сергеев <nick00_07@mail.ru> [изменить](#)

Кому: pyrka@mail.ru [Адресная книга](#)

Копия: pyrka@mail.ru [Адресная книга](#)

Скрытая: [Адресная книга](#)

Тема:

Файлы: Вы можете присоединить еще 10 файлов общим объемом 10000 Кб. [Подробнее](#)

1.

Простой текст [Расширенный формат](#)

Важность: обычная

☒ Сохранить копию письма в папке «Отправленные»

☐ Сообщить о прочтении письма [Что это?](#)

5

Задание

Создайте почтовые ящики на «Mail.ru», «Rambler.ru», «The bat!», «Yandex» и выполните задания, используя следующие указания:

1. Написать и выполнить отправку письма на nick00_07@mail.ru

Пример:

Уважаемая Калистратова Эльвира Альбертовна!

Примите наши поздравления с Международным женским днём 8 марта! Желаем Вам и Вашим близким крепкого здоровья, счастья и благополучия.

Мы понимаем, что праздничные житейские заботы, видимо, не позволили Вам вовремя оформить подписку на клубный журнал на 2007 год. Обидно было бы из-за этого покидать дружные ряды членов Книжного клуба «Терра». Ведь в новом году Вас, как всегда, ждёт столько интересных клубных изданий, встреч с авторами популярнейших книг, масса эксклюзивных журнальных публикаций, призов и подарков от Вашего надежного друга – Книжного клуба «Терра». Поэтому мы решили предоставить Вам право оформить подписку на клубный жур-

нал по льготной цене до 15 марта 2007 года, так как первый номер журнала выходит уже в феврале.

Очень надеемся, что наше предложение найдет отклик в Вашей душе, мы любим Вас и не хотим расставаться.

До новых встреч!

2. Создайте открытку, используя World art, картинки, рисунки. Прикрепить их к письму и отправьте на nick00_07@mail.ru.
3. Потренируйтесь в посылке и получении писем между группой (по 1, 2 письма).
4. Ответьте письменно на контрольные вопросы и сдайте работу преподавателю.

Контрольные вопросы

1. Какое максимальное количество вложений может находиться в одном письме?
2. Можно ли удалять устаревшую почту из вашего почтового ящика? Каким образом? Опишите последовательность действий.
3. Чем удобна электронная почта, и каким образом её можно использовать в работе предприятия?