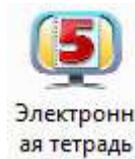


Сегодня появилась **новая возможность - автоматизировать практическую работу.**

Электронная тетрадь содержит 350 проверяемых компьютером заданий. Все упражнения будут соответствовать учебнику и программе Л.Л. Босовой 5 класс. Начать работу с данной программой достаточно легко, для этого надо запустить на выполнение файл: **Электронная тетрадь по информатике – 5 класс.exe**



титульный лист программы.



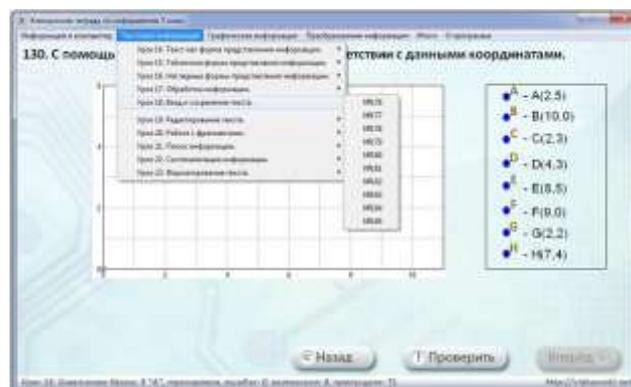
В этом листе ученики вводят свои данные: фамилию, имя, класс и номер задания, с которого начинают работу, и для перехода на задание нажимают кнопку «Начать». Если не указаны фамилия или имя, то переход на задание не состоится, появится надпись: «Вы не указали фамилию, класс».

В строке: номер задания компьютер позволяет печатать только цифры, если номер задания находится вне интервала [1;350], то ученик начнёт работу с упражнения номер один.

По умолчанию отмечен выбор в строке «Использовать подсказки». Это значит, что при ответе на некоторые задания компьютер напротив ответов будет писать «да» или «нет» в зависимости от того, правильно или нет выполнен пункт упражнения. Если эту галочку снять, то всё упражнение будет оцениваться вместе, и соответственно да/нет появляться не будут.

Остановимся на заданиях более подробно

Каждое упражнение состоит из одного или нескольких заданий различного типа и уровня сложности. В программе есть меню, все пункты которого указаны ниже, в таблице 1.

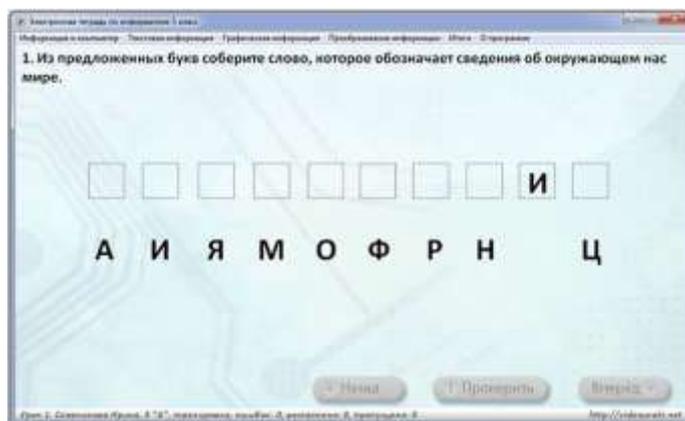


Описание программы и типов заданий

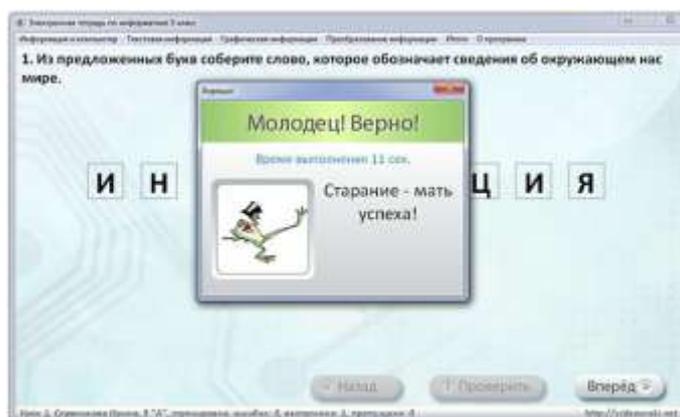
Внизу каждого задания в строке состояния отображаются: фамилия, имя ученика, класс, режим работы – тренировка, контроль («тренировка» – если, «Использовать подсказки» – включено, «контроль» – в противном случае), количество ошибок, количество выполненных и пропущенных заданий.

Чуть выше находятся кнопки «Назад» - для перемещения на страницу назад, «Проверить» - для проверки правильности выполнения задания и «Вперёд» - для перемещения на страницу вперёд.

Кнопка «Вперед» не активна, пока задание не будет выполнено и поэтому, если ученик хочет пропустить задание, то он должен использовать комбинацию клавиш {Ctrl}+стрелка вправо – переход вперёд, {Ctrl}+стрелка влево – переход назад на страницу.

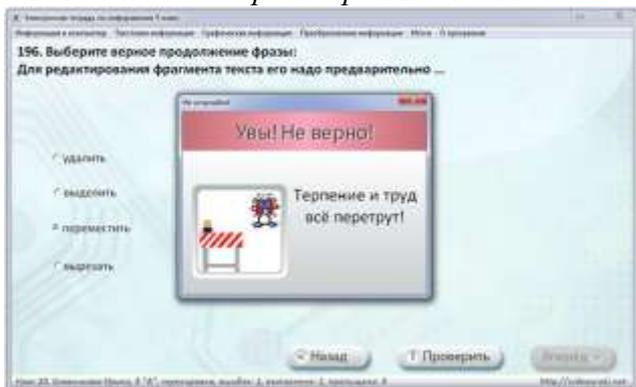


Кнопка «Проверить» не активна, если задание компьютером проверяется автоматически, т. е. например, на этом рисунке, как только слово собрали, то появится надпись «Молодец», увеличится количество выполненных заданий и кнопка «Проверить» станет не активной, а кнопка «Вперёд» позволит перейти на страницу вперёд.



Задания одиночного типа

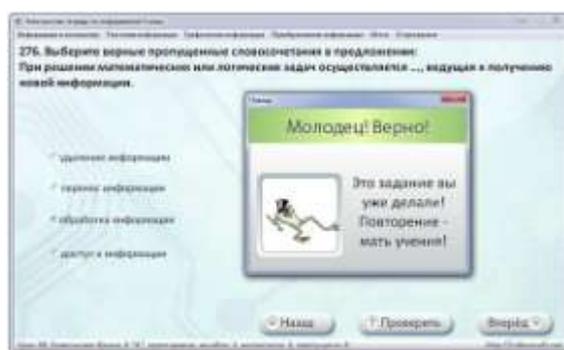
п.2 Текстовая инф. → Урок 20 → №196



Как следует из названия данного типа заданий, ученики должны выбрать в качестве ответа только один верный вариант, щёлкнув на нём левой кнопкой мыши. Напротив, в кружке появится точка, обозначающая, что выбран данный вариант. Для того чтобы поменять вариант ответа надо щёлкнуть левой кнопкой мыши на другом варианте ответа. После выбора верного ответа необходимо нажать кнопку «Проверить». И если задание выполнено не верно, то ученики увидят окно с ободряющей надписью.

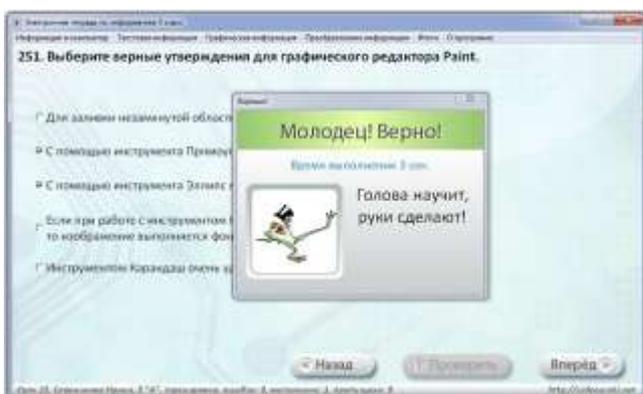
В случае если задание выполнено верно, им высветится окно с надписью «Молодец!».

*** Интересный момент!** В случае если ученик решит повторно выполнить уже сделанное задание, то после выполнения данного задания появится окно, где говорится, что задание выполнено повторно и количество выполненных заданий не увеличится.



В качестве вариантов ответа может быть как текст, так и рисунки.

Задания множественного выбора

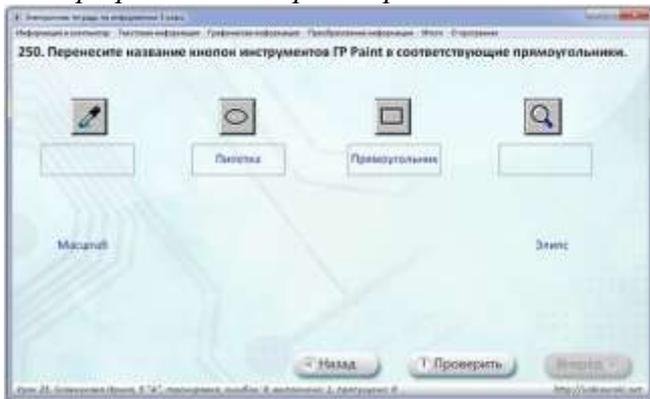


В этих заданиях может быть различное количество верных ответов, как все, так и ни одного. Для того чтобы выбрать верный ответ необходимо щёлкнуть левой кнопкой мыши на нужных вариантах, в прямоугольнике появится галочка – признак того, что вариант выбран. После того, как выбраны все нужные варианты ответов надо нажать кнопку «Проверить».

Внимательно читайте условия задания, обращайтесь внимание на то, когда надо указать верные утверждения, а когда неверные утверждения.

Собери слово, перенеси названия, собери алгоритм

n.3 Графическая инф. → Урок 25 → №250



Выполняя задания этих типов, ученик должен с помощью переноса с нажатой левой кнопкой мыши поставить фрагменты рисунка, текст, рисунки в нужные места. Слова или предложения, которые надо переносить выделены синим цветом.

Причём, если кнопка «Проверить» активна, то можно переносить в любой из прямоугольников и проверка осуществляется по нажатию кнопки «Проверить». Если же кнопка «Проверить» не активна, то перенос можно осуществлять, только в правильное место и проверка осуществляется автоматически по завершению задания.

Собери картинку

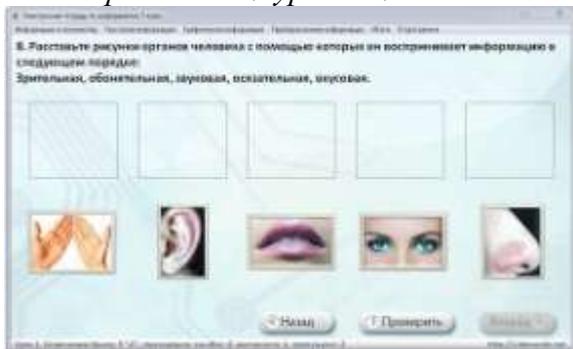
n.1 Инф и комп. → урок 8 → №82



В заданиях собери картинку можно нажав ссылку «Посмотреть картинку» – увидеть картинку, которую надо собрать, но собирать можно будет только, закрыв данный рисунок, одновременно собирать и смотреть на картинку не получится.

Расставь по порядку

n.1 Инф и комп. → урок 1 → №8



В заданиях «Расставь по порядку» надо расставить рисунки, текст, цифры, арифметические выражения в том порядке или по тому правилу, которое указано в задании. В этих задания перенос также осуществляется стандартным способом – подвести указатель мышки на элемент, нажать левую кнопку мыши и, не отпуская её перенести элемент в нужное место.

Найди устройство ПК

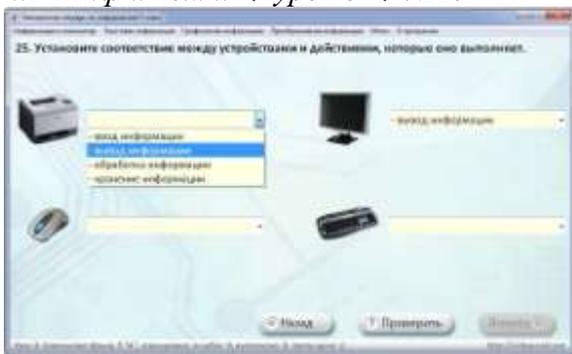
n.1 Инф и комп. → урок 2 → №18



В этих заданиях ученики должны внимательно прочитать условие задания, далее не перепутав щёлкнуть левой или правой кнопкой мыши по изображению нужного устройства. Рисунки устройств в этих заданиях сортируются случайным образом и у каждого ученика появляются в своём порядке. Причём в некоторых заданиях надо щёлкать не по всем появившимся на экране изображениям, а только по тем, которые указаны в условии задания.

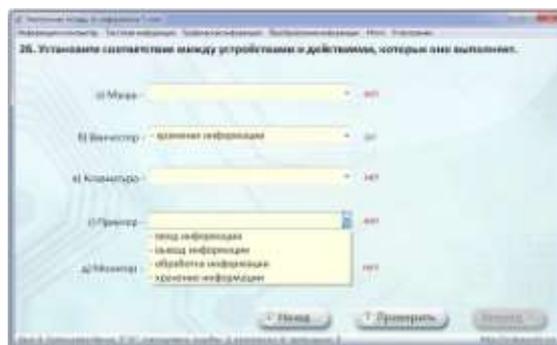
Выбери соответствующее

n.1 Инф и комп. → урок 3 → №25



В заданиях этого типа ученики должны из выпадающего списка выбрать нужный вариант. Для ответа на данное задание надо подвести указатель мыши к треугольнику выпадающего списка и щёлкнуть левой кнопкой мыши, затем в появившемся списке выбрать нужный, щёлкнув на нём левой кнопкой мыши. В большинстве этих заданий порядок вопросов в упражнении сортируется случайным образом.

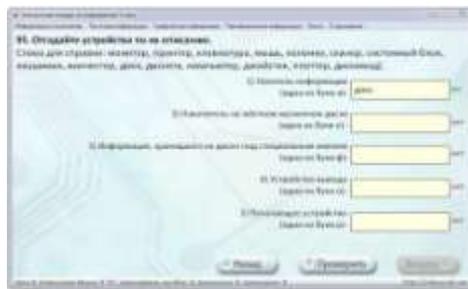
Для проверки также нужно щёлкнуть по кнопке «Проверить», в некоторых заданиях напротив каждого варианта появляется надпись да (зелёного цвета) или нет (красного цвета) в зависимости от того правильно выбран вариант ответа или нет. Эта надпись появляется только в том случае, когда на титульном листе установлен флажок «Использовать подсказки».



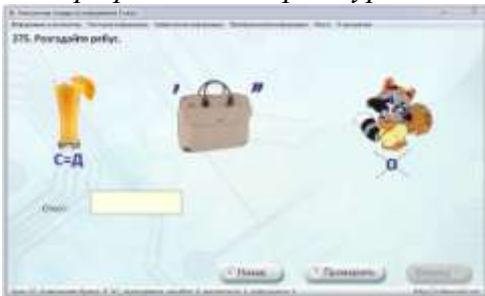
Расшифруй ребус, напечатай ответ, отгадай устройство и напиши его название

n.1 Инф и комп. → урок 9 → №95

Ученики, выполняя задания этих типов должны проанализировать условия задания, почтительно внимательно текст, рассмотреть рисунки и напечатать ответ в прямоугольник или в прямоугольники. Учтите, что ответ должен быть записан грамматически верно и поэтому в некоторых заданиях есть слова для подсказки, чтоб ученик мог проверить свою орфографию.



n.3 Графическая инф. → урок 27 → №275



Ребусы зашифрованы по стандартным правилам и для зашифровки использовались термины, связанные с информатикой. Ответ автоматически выводится прописными буквами даже, если ученик печатает строчными буквами.

Кроссворд

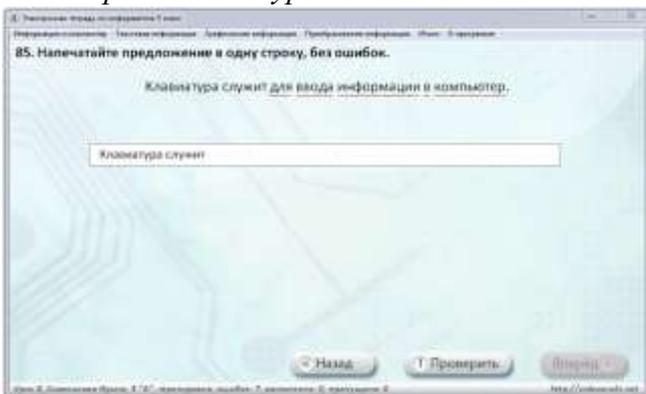
n.1 Инф и комп. → урок 2 → №24



При включённом флажке «Использовать подсказки» напротив вопросов, после нажатия кнопки «Проверить» будут появляться соответствующие надписи «да» или «нет». Для ввода ответа ученик щёлкает один раз левой кнопкой мыши в начальной ячейке и печатает там нужную букву, переход на следующую ячейку происходит автоматически, как только ученик напечатал букву, сразу же перешёл в следующую ячейку. Для удаления неверно напечатанной буквы её надо выделить и удалить, для замены выделить и наверх набрать правильную букву.

Напечатай предложение

n.1 Инф и комп. → урок 8 → №85



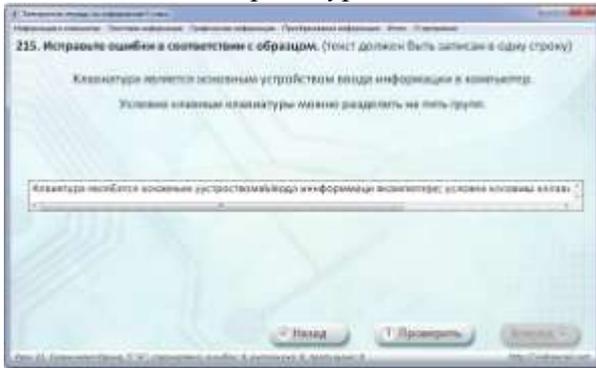
В этих заданиях ученику предлагается по образцу, данному на экране компьютера набрать точную копию, но обязательно в одну строку.

При проверке данного задания, каждое неверно набранное слово будет подчёркнуто красной пунктирной линией. Прописные и строчные буквы учитываются, но если ученик набрал слово не с прописной буквы, как надо, а со строчной буквы, то подчёркиваться при проверке слово не будет, хотя и будет указано, что задание не выполнено.

Лишние пробелы в начале или в конце предложения автоматически удаляются.

Исправь ошибки в предложении

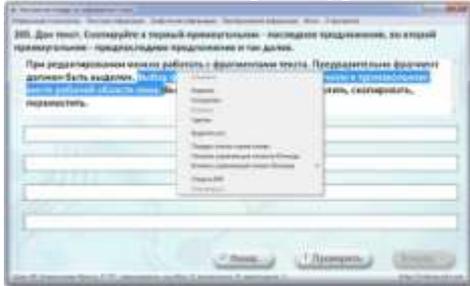
п.2 Текстовая инф. → урок 21 → №215



Похожего плана и задание «Исправь ошибки в предложении». Дано предложение - образец и дано предложение, в котором сделаны ошибки, необходимо исправить все ошибки. Обратите внимание на то, чтобы ученики именно исправляли ошибки, а не набирали текст заново, а также, чтобы в конце предложения не нажимали клавишу Enter.

Скопируй текст

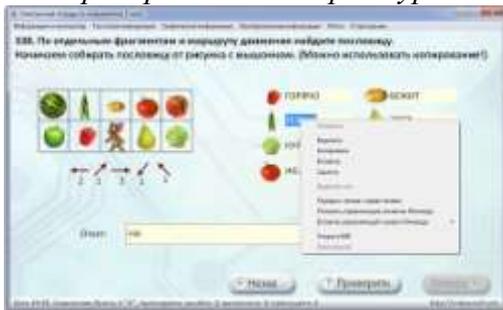
п.2 Текстовая инф. → урок 20 → №205



Ученик, выполняя такие задания должен скопировать фрагменты текста с помощью контекстного меню. Для этого надо выделить нужный фрагмент текста, нажав правую кнопку мыши вызвать контекстное меню, выбрать копировать. Поставить курсор в тот прямоугольник куда надо вставить и нажав правую кнопку мыши выбрать вставить. Что-то стереть или добавить в образец текста у ученика не получится, образец защищен от редактирования.

Собери пословицу

п.4 Преобразование инф. → урок 34-35 → №338

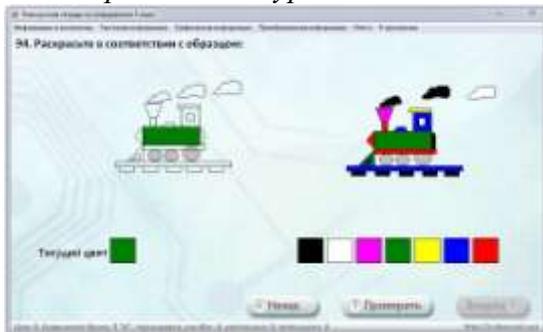


На том же принципе использования копирования построено и задания типа «Собери пословицу».

Ученик, проанализировав путь, который должен пройти мышонок с помощью копирования или набора слов должен получить пословицу. Правильность выполнения задания также проверяется по нажатию кнопки «Проверить»

Раскрась по образцу, раскрась по цифрам

п.1 Инф и комп. → урок 9 → №94



В этих задания необходимо раскрасить предложенный рисунок либо в соответствии с данным образцом, либо в соответствии с теми цифрами, которые указаны на рисунке.

Для того чтобы выбрать цвет для раскрашивания надо щёлкнуть по прямоугольнику с нужным цветом левой кнопкой мыши, и изображение этого цвета появится рядом с надписью «текущий цвет». Затем, щёлкая внутри замкнутой области рисунка мы можем их раскрашивать. Для замены цвета выбираем новый цвет и опять щёлкаем внутри рисунка.

Продолжи ряд

п.4 Преобразование инф. → урок 30 → №300



В этих заданиях ученику надо найти закономерности и записать ещё несколько чисел. Причем в строки для ответа можно печатать только цифры, другие символы набрать компьютер не разрешит.

Логические задачи

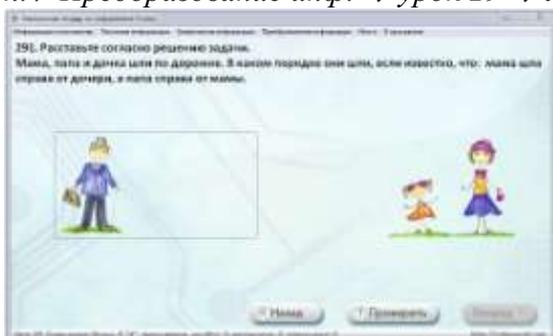
п.4 Преобразование инф. → урок 29 → №293



Задания этого типа предполагают развитие логического мышления у учащихся, ученик должен научиться сопоставлять и анализировать данные, может использовать тетрадь, листочек для составления таблиц.

Например, в этом упражнении ученики решают задачу, а затем выбирают ответы с помощью выпадающего списка и нажимают кнопку «Проверить».

п.4 Преобразование инф. → урок 29 → №291



Есть логические задачи, где надо перенести рисунки согласно решению задачи.

Перенос осуществляется следующим образом: подводим указатель мышки к объекту, нажимаем левую кнопку мыши и, не отпуская её, перемещаем объект к нужному месту, затем отпускаем левую кнопку мыши.

Расшифруй код и запиши ответ

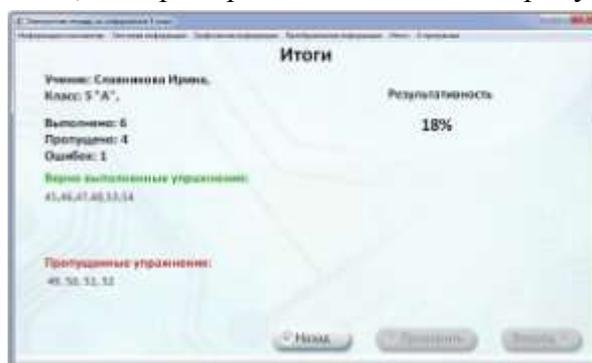


В этих заданиях ученики должны используя кодировочные таблицы, или проанализировав исходные данные расшифровать сообщение и напечатать ответ.

Промежуточные и окончательные итоги работы ученика

В любой момент времени можно перейти на лист «Итоги», выбрав соответствующий пункт меню.

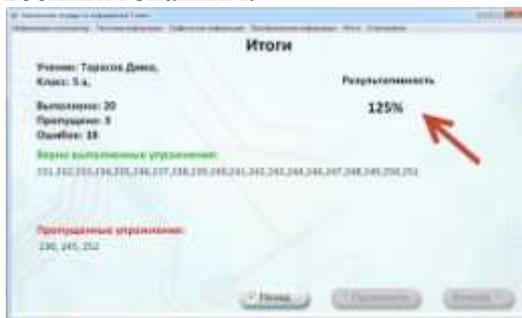
На этом листе отображается: фамилия имя ученика, класс, количество выполненных заданий, пропущенных заданий, ошибок, номера верно выполненных и пропущенных упражнений.



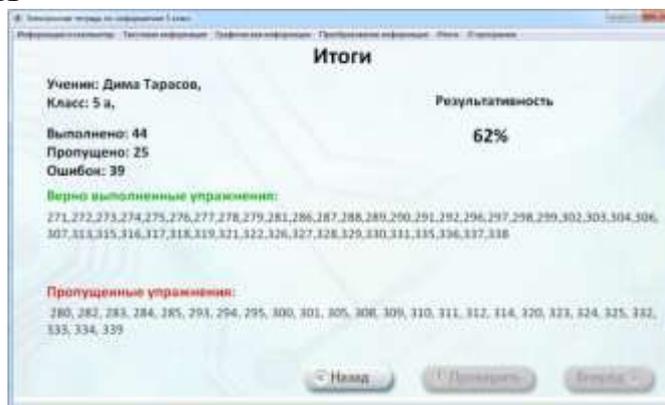
Показана также результативность работы данного ученика, которая высчитывается **по формуле:** $((\text{количество выполненных} - \text{количество пропущенных} - \text{количество неправильных} * 0,25) / \text{количество заданий в уроке}) * 100$.

Ответ округляется до целых, отрицательные числа заменяются нулём.

Если ваши ученики будут мчаться вперед и выполнять лишние упражнения, то ничего страшного. Просто их результативность повысится и может превысить 100%. Это хорошо, значит они отлично успевают. Всё равно, на следующем уроке они начнут с нужных упражнений, и повторят изученный материал, а как мы знаем – повторение это мать учения. Оно пойдет на пользу уже усвоенным знаниям.



Если ученики будут пытаться просмотреть много заданий, то они сразу же получают большой минус в результатах и об этом их нужно предупредить еще на первом уроке. **Все просмотренные, но не выполненные упражнения, уменьшают в значительной степени результативность их работы.** Это видно из формулы выше и сделано специально для того, чтобы ученики не пробегали по всем упражнениям и не выбирали себе легкие задания, пытаясь обмануть учителя. Смотрите, что получится, если выполнить много заданий и при этом почти так же много пропустить



Одним из главных достоинств этой электронной тетради является то, что она позволяет ученику обучаться на практике, не требуя внимания учителя. Сама программа отвечает на его вопросы и показывает, что правильно, а что неправильно. Учитель не может разорваться и помочь каждому, ведь дети, особенно 5-ый класс, соревнуются на уроке и стараются быстро выполнить все задания, постоянно спрашивая учителя о том, чтобы он проверил очередную часть их работы.

Но с этой электронной тетрадью, ваши уроки будут более спокойными для вас и более продуктивными для ваших учащихся. Потому что такой проблемы точно не возникнет.

Около каждого ученика будет стоять виртуальный учитель, который будет отвечать на его вопросы по практической работе, еще до того, как они возникнут у ученика.

Сегодня вы можете скачать эту тетрадь. Только сейчас доступна полная электронная версия этого проекта. Для её скачивания вам не нужно быстрое подключение к Интернет, потому что сам этот проект не занимает много места.