Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности составлена на основе:

- Авторского пособия «Формирование ИКТ-компетентности младших школьников»: пособие для учителей общеобразовательных учреждений/ [Е.И.Булин-Соколова, Т.А.Рудченко, А.Л.Семёнов, Е.Н.Хохлова]. – М.: Просвещение, 2011. – Работаем по новым стандартам.

-Модифицированной рабочей программы курса «Рисуем на компьютере» для 1 класса составлена на основе авторской программы А.В. Горячева

Назначение программы «Рисуем на компьютере» – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни, что способствует их социальной адаптации, впоследствии, более успешно интегрироваться в современное общество. Данный курс предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества

Актуальность программы.

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Диапазон применения компьютерной графики весьма широк – от создания простых рисунков до телевизионной рекламы и спецэффектов в кино, компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований. Работа в графическом редакторе выявляет уровень развития образного мышления и помогает его совершенствованию. Графические редакторы позволяют легко строить сложные геометрические объекты, изучать их преобразования (растяжение, сжатие, сдвиг, поворот, отображение), строить произвольные проекции. Все это способствует развитию у обучаемых пространственного воображения. Универсальность современных графических редакторов делает их вполне уместными для компьютерного проектирования в различных жизненных ситуациях.

Для подготовки каждого, на первый взгляд простого рисунка в среде графического редактора *Paint* учащийся должен овладеть основными навыками работы в

графическом редакторе, разработать алгоритм “вырисовывания” предложенного рисунка. После выполнения задания ведется групповое обсуждение, при котором каждый учащийся сможет дополнить свои знания, будут предотвращены ошибки, оказана помощь слабым ученикам. Завершительным этапом становится защита проекта (оценивание внешнего вида проектной работы, уровня творчества), выделение лучших работ, подведение итогов выполнения проекта.

Планирование внеурочной деятельности в 1 классе составлено в соответствии с ФГОС НОО и предполагает работу учащихся в объединении по направлению общекультурное «Работа в текстовом редакторе Paint».

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе.

Занятия проводятся по 1 часу в неделю в течение года. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Объем курса – в первом классе- 33 часа.

Структура курса предполагает изучение теоретического материала, который осваивается на курсовых занятиях, и проведение практических занятий на ПК с целью применения на практике полученных теоретических знаний.

Предлагаемые задания составляются таким образом, чтобы учащиеся овладели умением создавать собственные рисунки, иллюстрации к произведениям, осуществлять правку изображений. Любой рисунок, созданный «вручную», всегда вызывает большой интерес.

Задания подбираются в соответствии с определенными критериями. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика; они должны способствовать развитию пространственного воображения, активизации творческих способностей.

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией *(формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс).*
2. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
3. Научить учащихся работать с программой PAINT.
4. Познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера.
5. Научить учащихся работать с инструментами графического редактора PAINT.
6. Научить компоновке по всей плоскости экрана, как уравновешивать изображения, согласовывать пропорции предмета и формата.
7. Научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.
8. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
9. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
10. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.

- Правила поведения в компьютерном классе.

- Права и обязанности учащихся кружка.
- Задачи кружка.
- Техника безопасности.
- Организационные вопросы.

Компьютерная грамотность

- Познакомить с объектами Рабочего стола. Освоение приемов работы с мышью.
- Использование меню для выбора элементов.

1. Запуск стандартных программ из Главного меню.
2. Завершение работы с программами.

- Знакомство с алфавитно - цифровыми и служебными клавишами.

Знакомство с графическим редактором Paint

Первоначальные сведения о возможностях графического редактора *Paint*

-Графический редактор

-Назначение и основные возможности графического редактора Paint.

-Алгоритм запуска графического редактора Paint.

-Интерфейс программы Paint (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра).

Практическая работа:

-Запуск графического редактора Paint.

-Работа со справочной системой.

-Создание графических примитивов в Paint.

Основные приемы работы с компьютерной графикой

Изменение размера рисунка

-Диалоговое окно Атрибуты.

-Единицы измерения (пиксель, дюйм).

Практическая работа:

-изменение размеров изображения.

Сохранение рисунка

-Алгоритм сохранения изображения.

-Форматы графических файлов.

Практическая работа:

-Создание графических примитивов в Paint и сохранение.

Операции с цветом

-Палитра.

-Сочетание цветов.

-Фоновый цвет.

-Цвет контура.

-Цвет заполнения.

-Диалоговое окно.

Изменение палитры.

-Инструмент выбор цветов.

-Инструмент Ластик.

Практическая работа:

-Работа в программе Paint.

Основные приемы работы с объектами

Выбор фрагмента изображения

-Фрагмент

-Инструмент Выделение и Выделение произвольной области.
-Режим совмещения объектов.
-Основные операции с фрагментом изображения.

Практическая работа:

-Работа в программе Paint.
Монтаж рисунка из объектов
-Окно программы Paint.
-Команда Правка.
-Основные операции с фрагментом изображения.
Практическая работа:
-Работа в программе Paint.
Работа с выделенными объектами. перемещение, копирование, удаление, изменение размеров Вставка надписи.
Операции с изображением
- Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров, вставка надписи, ставка рисунков, объектов и их редактирование.

- Возможности цветового оформления.
- Использование рисунка в качестве фона рабочего стола.
- Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов.
- Рисование с помощью мозаики.

Использование масштаба, сетки
Рисование с помощью сетки, изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.
Выполнение и защита проектных работ
Выполнение проектной работы
-Проект и основные этапы его разработки
. -Требования по защите проектной работы.

Практическая работа:

-Создание проектной работы в программе Paint.
Защита проектной работы.
-Требования по защите проектной работы.
-Защита проектной работы

***Ожидаемый результат*:**

По окончании обучения учащиеся достигнут первого уровня результатов:

- смогут демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере;
- применять их в практической деятельности и повседневной жизни;
- самостоятельно осуществлять творческие проекты в графическом редакторе PAINT

Требования к уровню освоения содержания дисциплины

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- назначение и возможности графического редактора PAINT

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- работать с инструментами графического редактора PAINT;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT;
- выполнять заливку областей**;**
- исполнять надписи в редакторе PAINT;
- использовать возможности графического редакторов при выполнении мини-проектов;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Результативность курса

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;

уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;

осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;

начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;

формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;

оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;

использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Информационно-методическое обеспечение программы

1.Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование»№ 4- 2007.-М:Образование и Информатика, 2007.-96 с.:ил

2.С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2009 год

3.Горячев А.В. Программа «Информатика и ИКТ (Информационные и коммуникационные технологии» // Официальный сайт ОС «Школа 2100»: http://www.school2100.ru/uroki/elementary/inform.php

4.Дендебер И.А., Извекова Е.В., Васильева Н.И. Фотография и видеосъемка в практике реализации ФГОС на первой и второй ступенях обучения //Школа управления образовательным учреждением. – С.-Пб, 2013.- № 09 (29). – С.51.

5.Лобанов А. Догнать и … опередить стандарты// Управление школой: Методический журнал для школьной администрации. – Издательский дом Первое сентября , 2013.- № 7-8.- С.57-59.

Календарно тематическое планирование

№ занятия	Тема	кол-во часов	дата	примечание
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе.	1		
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	1		
3	Включение и выключение компьютера.	1		
4	Пользование мышью.	1		
5	Клавиатура. Основные клавиши.	1		
6	Управление курсором мышью и клавишами.	1		
7	Клавиатурный тренажер.	1		
8	Понятие компьютерной графики.	1		
9	Графический редактор Paint. Демонстрация возможностей.	1		
10	Рисование карандашом в редакторе.	1		
11	Рисование кистью.	1		
12	Распылитель.	1		
13	Ластик	1		
14	Изменение фонового цвета.	1		
15	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1		
16	Заливка замкнутых областей.	1		
17	Создание простейших рисунков.	1		

18	Раскрашивание готовых рисунков	1		
19	Прорисовка геометрических фигур	1		
20	Рисование узоров и орнаментов.	1		
21	Дорисовка незаконченных рисунков.	1		
22	Составление рисунков.	1		
23	Функция масштабирования.	1		
24	Функция копирования.	1		
25	Создание композиций.	1		
26	Надписи на рисунке различными шрифтами.	1		
27-28	Изготовление открыток.	2		
29	Функция сохранения рисунков.	1		
30-31	Работа над проектом по интересам детей.	2		
32	Создание личных коллекций.	1		
33	Заключительное занятие. Выставка работ.	1		