

Матвеево-Курганский район

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГРИГОРЬЕВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

«Утверждаю»

Директор МБОУ Григорьевской сош

Приказ от _____ № _____

_____ А.В. Могильная

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности «Компьютер и Я»

Уровень общего образования (класс) начальное общее образование, 1,2 класс

Количество часов 33

Руководитель Пустовой Сергей Алексеевич

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Настоящая дополнительная образовательная программа дает возможность учащимся 1-2 классов приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, научиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность программы «Занимательная информатика» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Настоящая программа «Компьютер и Я» построена для учащихся любого начального уровня развития, включая «нулевой» и реализуется за счет внеурочной деятельности. В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Занятия рисованием на компьютере развивают умение видеть красивое в окружающей жизни. Воспитывается художественное чутье и культура.

Что же такое рисунок? Подобный вопрос может показаться очень простым, даже

рисовал и поэтому, нисколько не задумываясь, ответит: рисунок – это изображение какого – либо предмета или события на бумаге или иной поверхности. Другие, возможно, уточнят это определение и добавят, что рисунок – не любое изображение, а такое, которое сделано с помощью линий, штрихов. Можно также сказать, что рисунок есть один из видов изобразительного искусства.

Поскольку рисунок является частью графики как вида искусства, то нельзя вести более или менее подробный разговор о рисунке, предварительно не уяснив, что такое графика. Плакаты на улицах города, рисунки и эстампы на выставках и салонах, книги, журналы, газеты, без которых немислима жизнь современного человека, этикетки на коробках и банках с продуктами, почтовые марки и значки – все это, вместе взятое, представляют графику в широком смысле слова.

Художественно-эстетическому развитию детей, работающих на компьютере, способствуют текстовый редактор Word, графический редактор Paint, а также освоение основ проектно-творческой деятельности в черз приложение Microsoft Office PowerPoint.

Графический редактор – специальная программа, которая позволяет:

- выполнять рисунки на компьютере;
- автоматически строить простейшие изображения (точки, отрезка прямой, окружности, прямоугольника или более сложных графических фигур);
- производить изменение цвета изображения;
- переносить фрагменты изображения из одной части чертежа в другую;
- удалять фрагмента изображения
- выводить рисунки на печать;
- сохранять рисунки на дисках.

Графический редактор Paint является *растровым* редактором, в котором рисунки состоят из отдельных точек – *пикселей*.

Встроенная векторная графика в текстовый редактор Word позволяет создавать рисунки из отдельных графических примитивов (линия, прямоугольник, овал и т.д.).

Офисное приложение Microsoft Office PowerPoint прививает младшим школьникам навыки работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

Основой деятельности программы «Занимательная информатика» является освоение детьми компьютера, изготовление поздравительных открыток, приглашений, плакатов, участие в оформлении различных мероприятий, привитие навыков пользования информационными средствами, умением работать с информацией при создании презентаций.

Дополнительная образовательная программа «Занимательная информатика» имеет научно-техническую направленность.

Цель программы: овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, создание условий для формирования художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint, Word, освоение основ проектно-творческой деятельности в программе Microsoft Office PowerPoint.

Задачи данной образовательной программы:

Обучающая:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- обучить работе с компьютерной программой Paint;
- сформировать художественные навыки на уровне практического применения.
- освоение первоначальных навыков в работе на компьютере в программе Microsoft Office PowerPoint;

Развивающая:

- развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- включить учащихся в творческую деятельность;
- овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, приобщении к проектно-творческой деятельности

Воспитывающая:

- создать комфортную обстановку в творческом коллективе;

Дополнительные задачи программы:

- освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе;
- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.
- развивать коммуникативную компетентность через парную и групповую работу.

Программа рассчитана на обучение детей 1-2 класса

Условия реализации программы.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

Фронтальная - подача учебного материала всему коллективу учеников

Индивидуальная - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

Групповая - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Данная программа рассчитана на три года обучения: 1а и 1б – 1 час в неделю (30 мин), 33 часа в год; 2а – 1 час в неделю, 34 часа в год, 2б – 2 часа в неделю, 68 часов в год

Ожидаемые результаты и способы их проверки.

По окончании обучения учащиеся должны знать и уметь:

Знать:

- ✓ понятие фрагмента рисунка;
- ✓ понятие файла;
- ✓ точные способы построения геометрических фигур;
- ✓ понятие пикселя и пиктограммы;
- ✓ понятие конструирования;
- ✓ понятие слайд,
- ✓ понятие анимация,
- ✓ что такое информация;
- ✓ что такое объект;
- ✓ основные способы работы с информацией в программе Microsoft Office PowerPoint;
- ✓ о значении использовании презентаций у учебной и во внеклассной деятельности учащихся, созданных в программе Microsoft Office PowerPoint.
- ✓

Уметь:

- ✓ учащиеся должны уверенно и легко владеть компьютером;
- ✓ самостоятельно составлять композиции;
- ✓ видеть ошибки и уметь их исправлять;
- ✓ знать терминологию;
- ✓ быстрота исполнения работы
- ✓ самостоятельно составлять слайды презентации
- ✓ применять анимацию, дизайн, музыку

- ✓ создавать собственные презентации «с нуля» или с помощью шаблона Microsoft Office PowerPoint;
- ✓ вставлять в презентации картинки из файлов и автофигуры;
- ✓ делать анимацию объектов, составляющих презентацию;
- ✓ использовать презентацию для сопровождения устного рассказа;
- ✓ создавать простейшие игры в программе Microsoft Office PowerPoint.

Способы определения результативности занятий.

- ✓ Наблюдение
- ✓ Устный контроль
- ✓ Практическая работа
- ✓ Тестирование
- ✓ Контрольная работа

Примерная структура занятия соответствует валеологии:

- ✓ Организационный момент (1 мин.).
- ✓ Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3—4 мин – 1 класс, 8 – 9 мин. – 2 класс.).
- ✓ Объяснение нового материала (8—10 мин – 1 класс; 15 мин – 2 класс).
- ✓ Физкультминутка (2 мин)
- ✓ Работа за компьютером (10 мин – 1 класс, 15 мин – 2 класс).
- ✓ Релаксация (1 мин)
- ✓ Подведение итогов (2 мин.).

Отличительные особенности программы

В содержании курса интегрированы задания из различных областей знаний: русского языка, литературы, математики, окружающего мира. Особое внимание обращено на развитие логического мышления младших школьников

Способами проверки ожидаемых результатов служат: текущий контроль (опрос, проверка заданий на ПК), игры. Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 класс

№ урока	Наименование разделов и тем.	Общее кол-во учебных часов	Дата проведения	
			По плану	По факту
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1	04.09	
2	Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни.	1	11.09 18.09	
3	Знакомство с клавиатурой	1	25.09 02.10 09.10	
4-5	Клавиатурный тренажёр (режим ввода букв)	2	16.10 23.10	
6-7	Клавиатурный тренажёр (режим ввода слов)	2	06.11 13.11	
8	Роль рисунка в жизни современного общества. Векторная графика в текстовом процессоре MS Word: назначение, возможности, интерфейс.	1	20.11	
9	Окно документа; запуск программы. Панель инструментов.	1	27.11	
10-11	Знакомство с примитивами	2	04.12 11.12	
12-13	Создание простейших изображений с помощью графических примитивов	2	18.12 25.11	
14-15	Создание симметричных изображений с помощью графических примитивов	2	15.01 22.01	
16-20	Работа с меню Формат рисунка	5	29.01 05.02 12.01 19.02 26.02	
21-23	Инструмент «Надпись»	3	05.03 12.03 19.03	
24-26	Использование векторного редактора для моделирования.	3	02.04 09.04 16.04	
27-28	Вставка рисунков в объекты	2	23.04 30.04	
29-30	Тематические рисунки: поздравительные открытки,	2	07.05 14.05	

	плакаты, стенгазеты			
31-33	Рисунок на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок	3	21.05	
	ИТОГО:	33		

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2 класс – 1 час

№ урока	Наименование разделов и тем.	Общее кол-во учебных часов	Дата проведения	
			По плану	По факту
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1	04.09	
2	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	1	11.09 18.09	
3-6	Работа с инструментами.	4	25.09 02.10	
7-8	Меню «Палитра»	2	09.10 16.10	
9-11	Инструмент «Надпись»	3	23.10 06.11 13.11	
12-13	Буфер обмена.	2	20.11 27.11	
14-16	Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.	3	04.12 11.12 18.12	
17-19	Использование редактора Paint для моделирования.	3	25.12 15.01 22.01	
20-21	Рисование поздравительного плаката к Дню рождения школы.	2	29.01 05.02	
22-23	Поздравления родным и близким к 23 февраля.	2	12.02 19.02	
24-25	Поздравления родным и близким к 8 Марта.	2	26.02 05.03	
26-27	Приколы к Дню смеха.	2	12.03 19.03	
28-29	Стенгазета, посвященная дню Космонавтики.	2	02.04 09.04	
30-31	Поздравления ветеранам ВОВ.	2	16.04 30.04	
32-34	Рисование на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок.	3	07.05 14.05 21.05	
	ИТОГО:	34		

Содержание программы.

1. Графические возможности компьютера - 101 часов.

Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Типовые действия с объектами. Инструменты графического редактора. Создание растровой и векторной графики. Разработка и создание проекта в приложении Microsoft Office PowerPoint.

На теоретических занятиях:

- ✓ Возможности графического редактора Paint;
- ✓ особенности растровой и векторной графики;
- ✓ основные графические объекты-примитивы, используемые для создания рисунков;
- ✓ технологию создания и редактирования графических объектов.
- ✓ технологию разработки и создания мультимедийной презентации

На практических занятиях:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом;
- создавать мультимедийные презентации

Методическое обеспечение программы.

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении двух лет обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;
 - компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
 - компьютерные мозаики;
 - графический редактор Paint
 - векторный редактор, встроенный в MS Word;
- офисное приложение PowerPoint.

Методы обучения.

- Использование литературы по данным направлениям
- Использование словесных методов – объяснения материала, беседа.
- Использование наглядных методов – демонстрация материала
- Методы практической работы на компьютерах индивидуально.

Материально-техническое обеспечение

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется следующее оборудование:

- мультимедийный проектор,
- принтер,
- сканер,
- акустические колонки,
- персональный компьютер,
- магнитная доска,
- интерактивный комплекс (проектор+доска)
- простой карандаш,
- цветные карандаши,
- ластик,
- цветные маркеры.

Список литературы

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2009.- 352с.: ил.
2. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова, О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2011.
3. Учебные проекты с использованием MS Office/ Учебное пособие. – М.:БИНОМ, Лаборатория знаний, 2009