

ПРОГРАММА ВНЕУЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Компьютер для малышей» (компьютерная грамотность)

срок реализации программы – 1 год
возраст обучающихся – 6-7 лет

Выполнили:
учитель информатики Малова Е.А.
учитель информатики и ИКТ Рамазанова Т.В.

г. Новошахтинск
2010 г.

Пояснительная записка

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.

Педагоги дополнительного образования могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Одной из актуальных проблем современной начальной школы является организация обучения младших школьников с использованием интегративных связей для обеспечения целостного восприятия окружающей действительности.

Знания, приобретаемые детьми на различных учебных предметах, должны пронизываться множеством взаимосвязей и складываться в целостную картину. Одним из путей решения данной проблемы может явиться обучение младших школьников информационным технологиям (и в частности технологии работы в графическом редакторе Paint), особенностями которого является выявление и использование связей информатики с другими изучаемыми учебными предметами, формирование представлений о целостности информационного пространства.

Программа «Компьютер для малышей» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для ребят 1 класса. Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Целью обучения по программе «Компьютер для малышей» является *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.*

Задачи обучения:

- познакомить школьников с основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности, в частности и учебной, при решении поставленных задач;
 - дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
 - научить учащихся работать с программами PAINT, Раскрась-ка!
 - углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
 - развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
 - сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.
- Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку. В качестве базового

стандарта программного обеспечения рассматриваются: графический редактор PAINT; Раскрась-ка!

Программа «Компьютер для малышей» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия в объединении проводятся один раз в неделю по 1 часу, во время занятия обязательно проводятся физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Срок реализации программы - I год, год обучения рассчитан на 33 часа.

Состав групп постоянный, количество учащихся - 10-12 человек, так как каждому для успешной деятельности необходимо работать на отдельной машине, сохраняя на ней все свои работы: пробные и творческие. В группы принимаются дети 6-7 лет без какой-либо специальной подготовки, так как программа предполагает первоначальное знакомство с компьютером.

Содержание курса

Вводные занятия

Организационный сбор. Знакомство с учащимися.

Введение в образовательную программу.

Общие понятия

Техника безопасности. Знакомство с компьютером. Основные устройства ПК.

Компьютерная графика

Назначение, возможности, панель инструментов графического редактора Paint. Разработка и редактирование изображений. Цвет рисунка. Составление рисунка из геометрических фигур, копирование элементов рисунка. Изучение флагов различных государств через рисунок.

Итоговая работа: нарисовать иллюстрацию к любимой сказке.

Учебно-тематический план

№	ТЕМА	ВСЕГО ЧАСОВ
	ЗНАКОМСТВО С КОМПЬЮТЕРОМ	8
1.	Инструктаж по технике безопасности. Введение в предмет. Знакомство с компьютером. Основные устройства ПК.	1
2.	Рабочий стол Значки и ярлыки на Рабочем столе. Панель задач. Главное меню. Мышинные операции. Цвет и форма предметов.	2
3.	Программа и ее окно Структура окна. Заголовок окна и кнопки управления. Операции над окном. Размер и названия предметов.	1
4.	Получение навыков работы с мышью. Признаки и состав предметов. Работа с программой «Раскрась-ка»	2
5.	Использование компьютерных игр для развития логического мышления и получения навыков работы с мышью. Повторение по теме «Предмет»	2

	КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА	25
6.	Графический редактор Paint: назначение, возможности, панель инструментов. Инструменты <i>Карандаш</i> и <i>Ластик</i> . Понятия «равно», «не равно».	1
7.	Палитра цветов. Выбор цвета рисования и цвета фона. Инструмент <i>Кисть</i> . Редактирование рисунка с помощью <i>Ластика</i> . Отношения «больше» и «меньше»	2
8.	Раскрашивание рисунка. Особенности раскрашивания компьютерного рисунка от печатного. Инструмент <i>Заливка</i> . Понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево».	2
9.	Инструмент <i>Распылитель</i> . Типы пятен. Особенности создания рисунков с помощью цветowych пятен. Действия предметов.	2
10.	Инструмент <i>Линия</i> . Типы линий. Создание рисунков с помощью отрезков прямых линий. Создание рисунков по клеточкам из линий.	2
11.	Инструмент <i>Прямоугольник</i> . Типы прямоугольников. Создание рисунка из закрашенных прямоугольников (работа в тетрадях и на компьютере).	2
*12	Инструмент <i>Выделитель</i> . Типы выделения фрагмента рисунка. Перемещение выделенного фрагмента. Редактирование рисунка.	1
13.	Инструмент <i>Эллипс</i> . Типы эллипсов. Конструирование рисунка из отдельных элементов (работа в тетрадях и на компьютере)	3
14.	Инструмент <i>Скругленный прямоугольник</i> . Типы прямоугольников. Конструирование рисунка из отдельных элементов. Шаблоны из картона.	2
15.	Закрепление навыков использования инструментов Paint для создания компьютерных рисунков. Цифры.	2
16.	Контроль знаний назначения инструментов Paint, умений и навыков их использования для создания компьютерных рисунков. Возрастание и убывание.	1
17.	Основы компьютерного творчества: выбор темы, разработка макета рисунка. Индивидуальная (групповая) творческая работа над созданием компьютерного рисунка.	4
18.	Демонстрация творческих работ	1

К концу первого года обучения учащиеся

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- что такое алгоритм, формы записи алгоритмов, основные символы блок-схем алгоритмов, структуры алгоритмов;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (мышь);
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами PAINT, Раскрась-ка!

Первоначальное знакомство школьников с компьютером, как правило, осуществляется в процессе использования учебных игровых программ, простейших компьютерных тренажёрах, обучающих контролирующих программ, поддерживающих традиционное обучение. В процессе работы с такими программными средствами учащийся с одной стороны, отрабатывают основные пользовательские навыки (чтение с экрана, работа с клавиатурой, мышью) и навыки самостоятельной работы, а с другой стороны повышают качество знаний по важнейшим школьным дисциплинам.

Список литературы

1. Горячев В.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах. 1 класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: «Баласс», 2003.
2. Горячев В.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах. 1 класс. Учебник в 2-х частях. – Изд.2-е, испр. - М.: «Баласс», 2008.
3. Информатика: основы компьютерной грамоты. Начальный курс / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2001. – 160 с.
4. Психогимнастика в тренинге / Под ред. Н.Ю. Хрящевой. СПб.: Ювента, Институт тренинга, 1999.
5. Раскина И.И., Федяинова Н.В. Подготовка учителей начальных классов к преподаванию информационных технологий на интегративной основе // Информатика и образование – 2004.
6. Русские пословицы и поговорки / Под ред. В.П. Аникина. М.: Художественная литература, 1982.
7. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики // Информатика в начальном образовании: Приложение к журналу «Информатика и образование». №4–2001. –М.: Образование и Информатика, 2001.