

Пояснительная записка

Данная программа внеурочной деятельности составлена для учащихся 1 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Внеурочная воспитательная работа обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах и имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевою сферы ребенка.

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы

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.

Цель программы: создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

Задачи программы:

- формировать общие представления об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;
- познакомить с базовой системой понятий информатики;
- формировать у учащихся способностей к организации своей учебной деятельности посредством освоения личностных, познавательных, регулятивных и коммуникативных универсальных учебных действий;
- создать здоровье сберегающую информационно-образовательную среду.

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

Программа 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.

Программа рассчитана на обучение детей в возрасте 7 - 10 лет в течение четырех учебных лет.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним.

Однако от учителя требуется хорошее знание возрастных особенностей младших школьников, без учета которых нельзя рассчитывать на успех в работе.

Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает эмоциональное и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу. Для того чтобы занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. Демонстрационная - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.

2. Фронтальная - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.

3. Самостоятельная- выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

4. Творческий проект – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий

5. Работа консультантов – Ученик контролирует работу всей группы кружка.

Содержание программы

1 класс

Tux Paint

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

Учащиеся будут уметь:

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

Мульти-пульти

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Результатом обучения должно явиться **приобретение детьми следующих практических навыков и умений:**

Учащиеся будут уметь:

- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.
- Взаимодействовать с компьютером с помощью мыши, устройств работы со звуком (наушников, микрофона);
- Открывать библиотеки графических и звуковых объектов;
- Осуществлять выбор необходимого объекта;
- Осуществлять компоновку графических изображений на рабочем столе инструментальной среды;
- Задавать анимацию графического объекта;
- Сохранять результаты своей работы.

Будут иметь представление:

- О возможности использования компьютера в качестве инструмента для работы с графикой, звуком текстом;
- О технологии записи звука с помощью микрофона;

- О возможности электронных библиотек (фонотеки, графических объектов) для решения поставленной задачи.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать движущиеся изображения, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

Календарно - тематическое планирование

№	Тема	Содержание деятельности
1.	Вводный урок. Знакомство	
2.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.	Знакомство с ПТБ
3.	Устройство компьютера. Урок-игра «Путешествие с Компьюшей» Включение и выключение компьютера	Основные части компьютера: системный блок, монитор, клавиатура. колонки, мышь.
4.	Устройство компьютера. Включение и выключение компьютера. Закрепление	
Тема 1. Конструктор игр GCompris		
5.	Изучение компьютера. GCompris. Упр. с клавиатурой. «Падающие буквы»	Умение находить на клавиатуре буквы. Русская и английская раскладка клавиатуры
6.	Упражнение с клавиатурой. «Бросьте мяч Туксу»	Клавиша Shift. Умение пользоваться клавишей для смены раскладки клавиатуры.
7.	GCompris. Игры для изучения мыши. «Перемещение мыши»	Работа с мышью. Правая и левая кнопка мыши, их назначение.
8.	GCompris. Игры для изучения мыши. «Щёлкни по мне»	Работа с мышью. Основная кнопка мыши.
9.	GCompris. Игры для изучения мыши. «Управление шлангом»	Работа с мышью. Управление мышью.
10.	GCompris. Игры для изучения мыши. «Щёлкайте и рисуйте»	Работа с мышью. Щелчок мыши.
11.	GCompris. Игры для изучения мыши. «Двойной щелчок мыши»	Работа с мышью. Двойной щелчок мыши.
12.	GCompris. Упражнение на развитие логики и мышления. Головоломка «Танграмм»	Составление из частей квадрата фигур. Управление, перемещение фигур.
13.	GCompris. Упражнение на развитие логики и мышления. «Построй аналогичную модель»	Действия с мышью, выделение, перетаскивание
14.	GCompris. Упражнение на развитие внимания и мышления. «Фотоохотник»	Действия с мышью, выделение, перетаскивание
15.	GCompris. Упражнение на развитие логики и мышления. Игра «Судоку»	Действия с мышью, выделение, перетаскивание
Тема 2. Графический редактор Tux Paint		
16.	Знакомство с графическим редактором	Окно программы, панели

	Tux Paint.	инструментов
17.	Tux Paint. Создание, сохранение изображений.	Умение создать и сохранить изображение
18.	Tux Paint. Инструменты краска, штамп.	Работа с инструментами краска, штамп.
19.	Tux Paint. Инструменты линия, текст.	Работа с инструментами линия. Текст.
20.	Tux Paint. Инструменты форма, ластик.	Работа с инструментами форма, ластик.
21.	Tux Paint. Инструменты откат, возврат.	Работа с инструментами откат, возврат.
22.	Tux Paint. Инструмент магия.	Работа с инструментом магия
23.	Tux Paint. Создание рисунков на свободную тему	Работа в программе. Использование изученных инструментов
24.	Tux Paint. Создание рисунков на свободную тему	
25.	Tux Paint. Создание слайд-шоу.	Работа со слайд-шоу. Создание нескольких изображений
26.	Tux Paint. Создание слайд-шоу.	Работа со слайд-шоу. Создание нескольких изображений
Тема 3. «Мульти-пульти»		
27.	Знакомство с программой «Мульти-пульти»	
28.	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»	
29.	Немного об истории анимации.	
30.	Создаём сюжет мультфильма	
31.	Этапы создания мультфильма.	
32.	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	
33.	Итоговое занятие	

Требования к знаниям и умениям

В соответствии с заявленными целями и задачами обучения предполагается, что к концу первого года обучения у школьника сформируются элементы алгоритмического мышления, он получит основы знаний о компьютере и работе с ним.

Учащийся научится:

формулировать основные правила безопасной работы за компьютером;
называть и указывать основные части компьютера, приводить примеры устройств ввода и вывода;

объяснять программный принцип работы компьютера;
называть и различать основные экранные объекты, необходимые для взаимодействия человека с программным обеспечением компьютера (значки, окна и их элементы, курсоры, меню);

осуществлять навигацию по гипертекстовым документам при помощи гипертекстовых ссылок;

работать с мышью: выполнять щелчки (одинарные и двойные), перетаскивать объекты, изменять размеры экранных объектов;

работать с клавиатурой и мышью для набора, строчного редактирования, открытия и сохранения текста;

понимать, выполнять и создавать простые алгоритмы;

работать с несложными программными исполнителями и создать для них программы.

Учащийся получает возможность научиться:

выполнять задания с помощью интерактивной доски;

управлять различными устройствами ввода и вывода.

использовать Интернет для просмотра результатов выполнения работ по Курсу в своей школе и в других регионах.

использовать социальные сервисы Интернета в качестве среды для получения доступа к иллюстративным учебным материалам (фото, видео, рисунки, обучающие онлайн программы).

Список литературы

1. Электронный гипертекстовый интерактивный *учебник*-лаборатория для ученика: интерактивные тексты, тренажёры, практикумы, зачёты, вопросы, задания.
2. Электронная поддержка для учителя (*методичка*): методические рекомендации, иллюстративные материалы для уроков (презентации), раздаточные материалы.
3. Кукарача
4. А.А.Дуванов. «Информатика» (издательский дом «Первое сентября»), №21/2004.
5. Азы информатики. Книга 4. Рисуем на компьютере
6. А.А.Дуванов. «Информатика» (издательский дом «Первое сентября»), №№ 31/2003, 1, 2, 25, 26/2004.
7. А.А.Дуванов «БХВ-Петербург» 2004
8. Азы информатики. Работаем с информацией (ученик + учитель)
9. А.А.Дуванов «БХВ-Петербург» 2004
10. Азы информатики. Знакомимся с компьютером (ученик + учитель)
11. А.А.Дуванов «БХВ-Петербург» 2004

СОГЛАСОВАНО
Протокол заседания
методического совета
МБОУ СОШ № 36 г. Шахты
от 31.08 2017 года № 1
З.Т. Зуборова
подпись руководителя МС
Ф.И.О.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР
З.Т. Зуборова
подпись Ф.И.О.
31 08 2017 года
дата