ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Интеллектуальное развитие ребенка сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения.

Ребенок не может гармонично развиваться без овладения навыками работы с электронными средствами. Теперь грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером.

Ведущими **целями внеурочной работы** по информатике «Компьютерная грамотность» являются: создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей; расширение знаний об окружающем мире; пропедевтика основных понятий информатики. Данные цели достигаются в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

Для достижения целей программы значение имеют:

* Создание условий развития учащихся в процессе обучения;
* Творческая организация процесса обучения и воспитания;
* Максимальное сочетание разнообразных видов деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного процесса;
* Уважительное отношение к результатам детского творчества;
* Разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал ребенка в соответствии с индивидуальными наклонностями.

**Основными задачами курса являются**:

* Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы;
* Закрепление навыков работы в графическом редакторе Paint;
* Продолжение формирования навыков работы с мультимедийным приложением PowerPoint;
* Развитие логики, комбинаторного мышления, речи, творческих способностей, сенсорных возможностей и эмоционально-волевой сферы.

В результате изучения курса учащиеся должны

**знать**:

* Название и функции основных частей компьютера;
* Правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе;
* Назначение и функциональные возможности графического редактора Paint;
* Назначение и функциональные возможности графического редактора WordPad;
* Назначение и функциональные возможности мультимедийного приложения PowerPoint;

**уметь:**

* Использовать в работе клавиатуру и мышь;
* Воспринимать и анализировать информацию с экрана;
* Осуществлять необходимые операции в графическом редакторе Paint, текстовом редакторе WordPad и мультимедийном приложении PowerPoint;
* Находить закономерности в изображаемых предметах, обобщать категории;
* Осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

**Формы и режимы занятии**

Каждое занятие комплексное и включает в себя 3 этапа:

теоретический – работа с заданиями рабочей тетради, направленные на развитие логики, комбинаторного мышления учащихся;

практический – овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельная работа за компьютером;

заключительный – снятие зрительного и физического напряжения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Видерхольд Д. Компьютер в начальной школе. Информатика и образование. 1993. №2
2. Коцюбинский А.О. Рисунки на компьютере. М. Триумф. 2008
3. Пионтковская Н.А. Компьютер для малышей. Информатика в начальной школе. 2005 №4
4. Симонович С.В. Специальная информатика. М. АСТ-ЭКСПРЕСС: Инфорком-Пресс. 2009
5. Тур С.Н. Первые шаги в мире информатики: пособие для учителей. СПб.: БХВ-Петербург. 2002
6. Холодова О.А. Юным умникам и умницам. Информатика, логика, математика. М. РОСТ. Росткнига. 2010
7. Колесникова Е.В. Я решаю логические задачи. Творческий Центр. М. 2008

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема урока****/основные элементы содержания** | **Характеристика видов деятельности ученика** | **Класса** | **количество часов** | **Дата урока** |
| **Планир.** | **фактич** |
| 1 | Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Логическая игра «Найди отличия». | Учащиеся должны понимать необходимость знания правил техники безопасности и правил поведения в компьютерном классе  для предотвращения негативных ситуаций.выделять группы однородных предметов среди разнородных по разным основаниям и давать названия |  | 1 |  |  |
| 2 | Устройство компьютера. Развивающая игра «Найди пару». | Описывать признаки предметов; сравнивать предметы по их признакам, группировать предметы по разным признакам; находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков. |  | 1 |  |  |
| 3 | Манипулятор «мышь». Развитие навыка работы с «мышью». | Навыки работы с устройством мышь. |  | 1 |  |  |
| 4 | Устройство «монитор». Содержание «Рабочего стола». | знать для каких целей предназначен монитор |  | 1 |  |  |
| 5 | Управление компьютером с помощью меню. Компьютерные окна. | развивать навыки управления компьютером с помощью меню пуск |  | 1 |  |  |
| 6 | Графический редактор «Paint». Графические примитивы. Отработка навыков рисования. | иметь представление о слайдах и механизмах способствующих его созданию. |  | 1 |  |  |
| 7 | Пиксель-арт. Работа с сеткой. |  |  | 1 |  |  |
| 8 | Инструмент «выделение». Команда «копирование».  | Продолжение знакомства с графическим редактором Paint. Операции выделения объектов, копирование объектов. |  | 1 |  |  |
| 9 | Создание перспективы рисунка с использованием команды «уменьшение». | приближать объекты рисунка с помощью инструмента Лупа и раскрашивать с помощью инструмента Заливка |  | 1 |  |  |
| 10 | Инструмент «кривая линия». | с помощью инструмента кривая линия научиться делать очертания рисунка |  | 1 |  |  |
| 11 | Инструмент «кривая линия». |  | 1 |  |  |
| 12 | Команда «Наклонить рисунок». | уметь изменять размер и положение рисунка |  | 1 |  |  |
| 13 | Команда «Растянуть». |  | 1 |  |  |
| 14 | В творческой мастерской. Рисунок по выбору. |  |  | 1 |  |  |
| 15 | Путешествие по клавиатуре. Совершенствование навыка работы с клавиатурой. | уметь набирать текст и знать раположение клавиш |  | 1 |  |  |
| 16 | Путешествие по клавиатуре. Совершенствование навыка работы с клавиатурой. |  | 1 |  |  |
| 17 | Путешествие по клавиатуре. Совершенствование навыка работы с клавиатурой. |  | 1 |  |  |
| 18 | Среда текстового редактора WordPad.  | Развитие навыка набора текста. |  | 1 |  |  |
| 19 | Среда текстового редактора WordPad. Развитие навыка набора текста. | уметь выполнять операции по редактированию и форматированию текста |  | 1 |  |  |
| 20 | Среда текстового редактора WordPad. Развитие навыка набора текста. |  | 1 |  |  |
| 21 | Среда текстового редактора WordPad. Редактирование текста. |  | 1 |  |  |
| 22 | Среда текстового редактора WordPad. Редактирование текста. |  | 1 |  |  |
| 23 | Среда текстового редактора WordPad. Редактирование текста. |  | 1 |  |  |
| 24 | Среда текстового редактора WordPad. Форматирование текста. |  | 1 |  |  |
| 25 | Среда текстового редактора WordPad. Форматирование текста. |  | 1 |  |  |
| 26 | Творческий проект. Создание поздравительной открытки средствами текстового редактора «WordPad». | закрепление приобретенных навыков. Разработка творческого проекта |  | 1 |  |  |
| 27 | Программа создания презентаций РowerPoint. Отработка навыков создания слайдов. | иметь представление о слайдах и механизмах способствующих его созданию. |  | 1 |  |  |
| 28 | Программа создания презентаций РowerPoint. Отработка навыков создания слайдов. |  | 1 |  |  |
| 29 | Создание анимированных объектов. | уметь вставлять изображения и другие графические объекты в презентацию |  | 1 |  |  |
| 30 | Создание анимированных объектов. |  | 1 |  |  |
| 31 |  Создание проекта «В гости к сказке». | закрепление приобретенных навыков. Разработка творческого проекта |  | 1 |  |  |
| 32 | Создание проекта «В гости к сказке». |  | 1 |  |  |
| 33 | Создание проекта «В гости к сказке». |  | 1 |  |  |
| 34 | Демонстрация проекта. |  |  | 1 |  |  |
| 35 | Резерв. |  |  |  |  |  |