ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Сегодня в мире нет ни одной отрасли науки и техники, которая развивалась бы столь стремительно, как информатика. Каждые два года происходит смена аппаратных и программных средств вычислительной техники. Актуальность работы на компьютере несомненна в свете новых требований к содержанию образования по освоению учащимися информационных технологий.

Курс «Компьютер - мой друг» составлен на два года обучения (1 час в неделю). Набор детей свободный, по желанию. Состав групп постоянный. В процессе обучения возможна индивидуальная корректировка программы (индивидуальная работа с ребёнком, частичное изменение времени обучения по отдельным темам программы, ввод изменений в программу для более глубокого и подробного изучения темы или же наоборот).

Занятия позволят учащимся познакомиться ближе с компьютером: компьютер предстаёт перед детьми как некий универсальный инструмент, позволяющий пользователю автоматизировать свою деятельность: писать, рисовать и т.п.. Компьютер является мощным и быстродействующим инструментом, помогающим ребёнку в творчестве.

Освоение графического редактора Paint, текстового редактора Word, является не только средством подготовки учащихся к жизни в информационном обществе, но и развитием творческих способностей, но и даёт возможность детям сознательно и прочно освоить принципы работы на компьютере. Учащимся прививается навык сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной и внеучебной деятельности, любовь к прекрасному. Может полученные знания пригодятся и в дальнейшей профессиональной деятельности.

В наше время изображения, созданные на компьютере, окружают нас повсеместно: мы видим их по телевизору, в кино, на страницах газет и журналов. Компьютерная графика превратилась из узкоспециальной области учёных-программистов в дело, которому стремиться посвятить себя множество людей.

Информационные технологии обладают достаточным потенциалом для того, чтобы дать возможность учащимся приобрести навыки, которые будут необходимы в будущей работе.

В последнее время проектные технологии прочно вошли в учебный процесс и ассоциируются со смелыми и оригинальными начинаниями в области практической деятельности учащегося, с нестандартным и творческим подходом к решению поставленной проблемы или задачи.

Проектная деятельность невозможна без планирования. Существуют стандартные этапы, которых нужно придерживаться при работе над проектом. Работа над проектом способствует развитию самостоятельности ученика, всех сфер его личности, следовательно, происходит активизация познавательной деятельности ребёнка и повышение качества образовательного процесса.

Результатом работы над проектами является интеллектуальная раскрепощённость учащегося на занятиях, как следствие – его успешность. Понимание роли компьютера как средства обработки информации снимает психологическую зависимость от компьютерных игр. Учащиеся овладевают информационной культурой здорового образа жизни, которые дают гарантию сохранения здоровья и в детском возрасте, и в будущем во взрослой жизни.

Гармоничное сочетание теоретического и практического материала, использование проектной деятельности позволит учащимся успешно освоить курс, поможет развивать эстетический вкус, творческое воображение.

ЦЕЛИ:

* формирование представлений об информационной картине мира;
* привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, внеучебной, а затем и профессиональной деятельности;
* стремление к воспитанию гармонически развитой личности, развитие самостоятельности, работоспособности, ответственности за проделанную работу, потребности в труде и учёбе, умение работать в коллективе и индивидуально;
* развитие творческих способностей, активизация потенциала детей через работу над проектами;
* развитие алгоритмического мышления (наблюдательность, умение анализировать, делать логические выводы, находить закономерности).

ЗАДАЧИ:

* познакомить с методами представления графических изображений и форматами графических файлов;
* изучить возможности растрового графического редактора и встроенного векторного графического редактора в Word;
* познакомить с приёмами работы над мультимедийными презентациями;
* дать представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
* формировать навыки работы на ПК.

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

Учащиеся смогут:

* объяснять различие растрового векторного способа представления информации;
* применять растровый графический редактор Paint и встроенный векторный графический редактор Word для создания и редактирования изображений;
* создавать мультимедийные компьютерные презентации;
* создавать проекты, участвовать в конкурсах проектов разной направленности.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема | Количество часов | | |
| Всего | Теория | Практика |
| 1 | Введение. Техника безопасности при работе на компьютере |  |  |  |
| 2 | История развития вычислительной техники |  |  |  |
| 3 | Программное обеспечение |  |  |  |
| 3 | Компьютерная графика. Графический редактор Paint. |  |  |  |
| 4 | Компьютерная графика. Графические возможности текстового редактора Word. |  |  |  |

Итого: 29 часа

Тема: Введение. Техника безопасности при работе на компьютере

Инструктирование учащихся о технике безопасности при работе на компьютере и об организации рабочего места два раза в течение года: вводный инструктаж и повторный.

Тема: История развития вычислительной техники

Предыстория информатики. Поколения ЭВМ. Рассказ об истории возникновения различных счётных устройств. Проведение игры-викторины по теме: «История развития ВТ».

Тема: Программное обеспечение

Рассказ о прикладном программном обеспечении. Демонстрация работ, выполненных в различных программах ППО (рисунки, графики, таблицы и др.)

Тема: Компьютерная графика. Графический редактор Paint

Рассказ о возможностях программы. Запуск программы. Интерфейс программы. Главное меню. Панель инструментов. Палитра цветов. Изменение формы, цвета. Сохранение, загрузка графического файла. Выполнение графических заданий по теме занятия. Выполнение самостоятельных графических работ. Демонстрация работ учащихся, выполненных в графическом редакторе Paint.

Тема: Компьютерная графика. Графические возможности текстового

редактора Word.

Рассказ о возможностях программы. Запуск программы. Интерфейс программы. Главное меню. Панель инструментов. Вставка, трансформация рисунков. Текстовый объект WordArt. Вставка Автофигур. Создание трёхмерных изображений. Форматирование объектов. Выполнение практических работ по теме занятия. Демонстрация работ учащихся, выполненных в текстовом редакторе Word.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (1 год)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема занятия | Количество часов | |
| Теория | Практика |
| Техника безопасности при работе с компьютером | |  |  |
| 1 | Техника безопасности в кабинете информатики и при работе с компьютером. Гимнастика для глаз. |  |  |
| История развития вычислительной техники | |  |  |
|  | Предыстория информатики. |  |  |
|  | Поколения ЭВМ. |  |  |
|  | История возникновения различных счётных устройств. |  |  |
|  | Игра-викторина по теме: «История развития ВТ». |  |  |
| Программное обеспечение | |  |  |
|  | Прикладное программное обеспечение. |  |  |
|  | Демонстрация работ, выполненных в различных программах ППО (рисунки, графики, таблицы и др.) |  |  |
| Компьютерная графика. Графический редактор Paint | |  |  |
|  | Компьютерная графика (векторная, растровая). Особенности, достоинства и недостатки растровой графики. |  |  |
|  | Сравнение растровой и векторной графики. |  |  |
|  | Форматы графических файлов. |  |  |
|  | Графический редактор Paint. Запуск программы. Интерфейс программы. Главное меню. |  |  |
|  | Инструменты рисования: палитра цветов, заливка, масштаб. Параметры инструментов |  |  |
|  | Практическая работа «Раскрашка». Лиса. Сова. Волк. Барсук. Динозавр. Дятел. |  |  |
|  | Практическая работа «Работа с цветом» |  |  |
|  | Задание атрибутов рисунка. |  |  |
|  | Инструменты рисования: кисть, карандаш, аэрозольный баллончик. Параметры инструментов. |  |  |
|  | Виды изобразительного искусства. Графика. Акварель. Масляная живопись. |  |  |
| Техника безопасности при работе с компьютером | |  |  |
|  | Техника безопасности в кабинете информатики и при работе с компьютером. Гимнастика для глаз. |  |  |
| Компьютерная графика. Г.Р. Paint | |  | |
|  | Практическая работа «Мой первый шедевр. Зимняя ночь» |  |  |
|  | Инструменты рисования: линия, ломаная, прямоугольник, овал. Параметры инструментов.  Практическая работа «Рисование изображений с помощью стандартных фигур». Неваляшка. Собака. Улица. Ваза с цветком. Пирамида. |  |  |
|  | Преобразование изображений и его фрагментов: выделение, перемещение, копирование, вставка, трансформация. |  |  |
|  | Практическая работа «Работа с фрагментами». Узор из геометрических фигур. Растительный орнамент: вишенки, рябинка, листочки. Бабочки. Лошарик. Робот. Снеговики. Пьеро. Флот. |  |  |
|  | Творческая работа «Узор» |  |  |
|  | Масштабирование изображения |  |  |
|  | Практическая работа «Масштабирование». Ваза с орнаментом. |  |  |
|  | Практическая работа «Рисование на компьютере. Пиктограмма». Зайчик. Розы. Лошади. |  |  |
|  | Ввод текста |  |  |
|  | Практическая работа «Набор текста» Клоун и лев. Зима. Лесенка-песенка. |  |  |
|  | Творческая работа «Реклама. Визитка» |  |  |
|  | Мозаика: флорентийская, римская |  |  |
|  | Практическое применение графического редактора Paint: конструирование из мозаики. |  |  |
|  | Плоская мозаика. Создание игры-мозаики из геометрических фигур. Лебедь. Бабочка. Светофор. Паук. Паровоз. |  |  |
|  | Объёмная мозаика. Стена. Стул. Крест. Кровать. |  |  |
|  | Графическое решение прикладных задач: чертежи, схемы, карты. |  |  |
|  | Схема класса. Карта местности. Игра «Одежда для куклы» |  |  |
|  | Зачётные работы. Гусеница. Пчела. Лягушка. |  |  |
|  | Демонстрация работ учащихся, выполненных в графическом редакторе Paint. |  |  |
| Компьютерная графика. Графические возможности текстового редактора Word. | |  |  |
|  | Возможности графического редактора Word. Вставка, трансформация рисунков |  |  |
|  | Практическая работа «Вставка, трансформация рисунков» |  |  |
|  | Текстовый объект WordArt. Панель инструментов |  |  |
|  | Практическая работа «Оформление заголовков» |  |  |
|  | Вставка Автофигур. Панель инструментов |  |  |
|  | Практическая работа. Приглашение. Открытка. |  |  |
|  | Вставка Автофигур. Создание трёхмерных изображений. Форматирование объектов |  |  |
|  | Практическая работа. Домик. Дачный участок. |  |  |
|  | Практическая работа «Редактирование готовых картинок из набора MS Office». Поздравительные открытки к различным праздникам. |  |  |
|  | Демонстрация работ учащихся, выполненных в текстовом редакторе Word. |  |  |

КОНТРОЛЬНЫЕ И ПРОВЕРОЧНЫЕ РАБОТЫ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Раздел курса | Аттестация учащихся итоговая |
| 2 | «Графический редактор Paint» на создание и вставку графического объекта в текстовый документ. | Контрольное задание по теме |
| 3 | Вставка, трансформация рисунков | Выставка работ каждого учащегося, создание собственного музея. |

ИТОГОВЫЕ РАБОТЫ

Рисунки, выполненные в Paint.

1. Зимний пейзаж.
2. Геометрический орнамент.
3. Растительный орнамент.
4. Визитка.
5. Мозаика.
6. Приглашение.

МЕХАНИЗМ ОЦЕНКИ ПОЛУЧАЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

1. Словесная оценка преподавателя.
2. Словесная оценка участников кружка.
3. Выявление лучшего художника по итогам выставки работ.
4. Самооценивание своей презентации по предъявленным критериям.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Я изучаю компьютер – энциклопедия + CD
2. Технология создания мультимедийных презентаций, 2006.Чита
3. Информатика, проектная деятельность, 2007. Волгоград
4. CD. Информатика (школьный курс + практика)
5. CD. Интерактивный самоучительMicrosoft Windows XP
6. CD. Золотой софт №3. Графика
7. CD. Информатика репетитор
8. CD. Клавиатурные тренажёры
9. CD. Векторная графика
10. CD. Информатика №1/2010 приложение газета «Первое сентября»
11. CD. Самоучитель. Как изучить компьютер за 6 занятий
12. CD. Учебное проектирование (проекты)
13. CD. Исследовательская деятельность учащихся
14. Презентации PowerPoint графический редактор Paint (демонстрационный авторский материал)