

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования детей  
"Атамановский Дом детского творчества"

Программа рекомендована к  
работе педагогическим советом  
МБОУ ДОД «Атамановский Дом  
детского творчества»  
Протокол № \_\_\_\_\_  
от «\_\_\_\_\_» 2016 г.

«Утверждено»  
Директор МБОУ ДОД  
«Атамановский Дом детского  
творчества»  
Букина М.А.  
Приказ № \_\_\_\_\_  
от «\_\_\_\_\_» 2016 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Юный информатик»  
возраст обучающихся 7-8 лет  
срок реализации - 1 год**

Разработчик:  
Богер Т. В.,  
педагог дополнительного  
образования МБОУ  
«Атамановский Дом  
детского творчества»

Новокузнецкий район  
2016-2017

## Содержание

Пояснительная записка.....	стр. 2
Организация образовательного процесса .....	стр. 5
Ожидаемые результаты и способы их проверки .....	стр. 7
Тематическое планирование .....	стр. 9
Календарно – тематическое планирование .....	стр. 11
Приложение к программе .....	стр. 17
Литература	

## 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 7-8 лет 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 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 «Юный информатик» 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.

Данная программа построена для учащихся любого начального уровня развития, включая «нулевой». 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.

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 через приложение Microsoft Office Power Point.

***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 «Юный информатик» 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 общеразвивающая программа «Юный информатик» имеет научно-техническую направленность.*

***Цель программы:*** овладение детьми 7-8 лет, 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 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.

Учебный материал рассчитан на детей младшего школьного возраста (7-8 лет), которые еще не имели опыта работы на компьютере.

Для проведения занятий планируется свободный набор в группы в начале учебного года. Состав группы – постоянный. Количество детей в группе 8 человек. Программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

## **Организация образовательного процесса**

Организация образовательного процесса ориентирована на развитие у детей способностей, практических умений, воли, коммуникативных качеств. Значительную часть учебного времени составляет практическая работа на компьютере. На начальном этапе усвоения материала используются традиционные методы обучения:

- устное изложение нового материала, разъяснение, беседа, анализ заданий;
- показ, исполнение педагогом фрагментов заданий, работа по образцу;
- индивидуальная работа ребёнка с комплектом заданий различного уровня сложности, требующих предварительного анализа и поиска решений;
- коллективная работа, подразумевающая общение детей друг с другом и с педагогом, который направляет их деятельность.

Для повышения эффективности учебного процесса, учёта возрастных и индивидуальных особенностей используются активные методы обучения:

- беседа;
- игры (метод имитации ситуаций), познавательная, развивающая;
- проектная деятельность;
- практическая работа.

### **Формы проведения занятий:**

- занятие - объяснение,
- занятие по систематизации знаний,
- тестирование,
- занятие - игра,
- конкурс,
- показ творческих работ детей, который фиксируются в рамках накопительной системы в папках на рабочем столе.

В ходе занятий решаются обучающие и воспитательные задачи в комплексе, создаётся благоприятная психологическая атмосфера для включения каждого ребёнка в активную деятельность.

### **Инновационные технологии:**

- здоровье сберегающие технологии;
- создание ситуации успеха;
- технология развивающего обучения;
- технология личностно-ориентированного обучения.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения, оборудован согласно правилам пожарной безопасности. Учебное помещение находится на базе МБОУ ДОД "Атамановский Дом детского творчества".

### **Необходимое оборудование**

- Столы – 7 шт.
- Стулья 7шт.
- Компьютеры (ноутбуки) – 7 шт.
- Сканер – 1 шт.
- Принтер черно-белый – 1 шт.
- Колонки – 7 шт.
- Мультимедиа проектор – 1шт.
- Экран переносной – 1 шт.
- Цифровой фотоаппарат – 1шт.
- CD - диски– 10 шт.
- Флэшка – 1шт.

## **Ожидаемые результаты и способы их проверки**

*По окончании обучения учащиеся должны:*

### **знать:**

- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие конструирования;
- понятие слайд,
- понятие анимация,
- что такое информация;
- что такое объект;

### **уметь:**

- учащиеся должны уверенно и легко владеть компьютером;
- самостоятельно составлять композиции;
- видеть ошибки и уметь их исправлять;
- знать терминологию.

## **Способы определения результативности занятий**

Диагностировать, контролировать, проверять и оценивать знания, умения обучающихся нужно в той логической последовательности, в какой проводится их изучение, т.е. в рамках программы обучения.

- 1 *Предварительное выявление* уровня знаний учащихся осуществляется в начале учебного года (приложение № 1), чтобы определить знание учащимися важнейших (узловых) элементов курса предшествующего учебного года.
- 2 Личные наблюдения педагога
- 3 Задания (Приложение № 2 )
- 4 Мониторинг – по итогам самоанализа детей педагог заполняет таблицу для дальнейшей работы с детьми
- 5 Текущий контроль: наблюдения, беседа.
- 6 Устный контроль
- 7 Творческий практикум (Приложение № 3,4,5,6)

## **Примерная структура занятия соответствует валеологии:**

1. Организационный момент (2 мин.).
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (7 мин).
3. Объяснение нового материала (10 мин)
4. Физкультминутка (2 мин)
5. Работа за компьютером (15 мин).



6. Релаксация (2 мин)
7. Подведение итогов (2 мин.).

### **Особенности организации занятия**

Обучение по данной программе проходит в компьютерном классе с использованием следующего оборудования: мультимедийного проектора и экрана. Занятие происходит один раз в неделю. На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 40 минут.

### **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.

## Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Кол-во часов всего	В том числе	
			Теоретических занятий	Практических занятий
1.	Вводное занятие.	2	2	--
2.	Знакомство с компьютером и его основными устройствами	10	4	6
3.	Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word	12	4	8
4.	Освоение графического редактора Paint.	40	20	20
5.	Освоение первоначальных навыков в работе на компьютере в программе Microsoft Office Power Point	8	4	4
	Итого по предмету :	72	34	38

### Содержание тем учебного курса

#### 1. Вводное занятия – (2 час)

Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах. Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.

#### 2. Знакомство с компьютером и его основными устройствами (10 часов)

Основные устройства компьютера. Включение и выключение компьютера. Компьютерные программы. Рабочий стол. Компьютерная мышь и ее назначение. Действия с компьютерной мышью. Двойной клик. Перетаскивание с помощью мыши. Клавиатура. Группы клавиш и их назначение. Запуск программы и завершение ее выполнения.

### **3. Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word (12 часов)**

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление компьютерных рисунков в программе Word

### **4. Освоение графического редактора Paint (40 часов)**

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы. Выполнение практических заданий.

### **5. Освоение первоначальных навыков в работе на компьютере в программе Microsoft Office Power Point (8 часа)**

Знакомство с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации.

## Календарно - тематический план

№ п/п	Тема	Часы	Основное содержание	Компьютерное обеспечение	Форма занятия
<b>I . Введение</b>					
1.	Игра - беседа «Т/Б и организация рабочего места в кабинете информатики»	2	Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах. Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Презентация по технике безопасности	Игра
<b>II. Знакомство с компьютером и его основными устройствами</b>					
2.	Знакомство с компьютером	2	Основные устройства компьютера. Включение и выключение компьютера. Компьютерные программы. Рабочий стол. Компьютерная мышь и ее назначение. Действия с компьютерной мышью. Двойной клик. Перетаскивание с помощью мыши. Клавиатура. Группы клавиш и их назначение. Запуск программы и завершение ее выполнения.	Презентация «Основные части компьютера»	Беседа с учащимися Практическая работа
3.	Человек и компьютер.	2	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	Презентация «Устройство ПК» Презентация «Компьютер на службе у человека»	Беседа с учащимися
4.	Человек и информация	2	Понятие «информация», «информационный объект», «информационный процесс».	Презентация к занятию. MS Office Word, Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы.	Беседа с учащимися
5.	Игра «Ветряная	2	Виды информации. Классификация видов	Презентация к занятию.	Игра

	мельница»		информации по способам восприятия и представления.	Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы.	
6.	Интеллектуальная игра «Ребусы»	2	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер. Правила ввода букв, удаления символов.	Презентация к занятию. MS Office Word, Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы.	Игра
<b>III. Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word</b>					
7.	Знакомство с программой Word.	2	Работа с клавиатурным тренажером.	Презентация программы Word	Объяснения нового материала. Беседа с учащимися.
8.	Игра «Найди буквы»	2	Знакомство с основными клавишами клавиатуры. Освоение азов слепого метода печати десятью пальцами.	Презентация «Знакомство с клавиатурой». Презентация "Клавиатурный тренажёр"	Игра
9.	Игра «Тренируем пальчики».	2	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "а" "о" "л", "м", "р", "ы" и т.д.	Клавиатурный тренажёр для букв в программе GComprisAdmin	Практическая работа
10.	Рисование средствами Word	2	Используем элементы рисования: автофигуры, заливка, линии, стрелки.	Файлы заготовки для закрепления основных понятий темы.	Беседа с учащимися Практическая работа
11.	Игра «Раскрась рисунок»	2	Развитие творческих способностей	Готовые картинки – раскраски	Практическая работа
12.	Нарисуем Новый год	2	Развитие творческих способностей. Учить детей создавать необычный образ зимы, дополняя его деталями и элементами. Совершенствовать умение и навыки к экспериментированию, используя различные инструменты, фигуры и цвета в программе Word.	Презентация по теме зима	Практическая работа
<b>IV. Освоение графического редактора Paint.</b>					

13.	«Знакомство с программой Paint»	2	Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение масштаба просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операции с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение. Выполнение практических заданий.	Программное приложение Paint Презентация «Инструменты графического редактора Paint», Программное приложение Paint	Практическая работа
14.	«Освоение среды графического редактора Paint»	2	Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.	Программное приложение Paint	Игра «Транспорт»
15.	«Создание рисунков с помощью различных инструментов»	2			Практическая работа
16.	«Зимние мотивы»	2	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.	Программное приложение Paint.	Практическая работа
17.	«Повторяющиеся элементы рисунка»	2	Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение	Программное приложение Paint.	Практическая работа

18.	«Открытка для папы»	2	масштаба просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операции с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение. Выполнение практических заданий.		Практическая работа
19.	«Сохранение и открытие файла с рисунком»	2	Меню и интерфейс графического редактора. Сохранять и открывать файлы. Создавать информационные модели объектов	Программное приложение Paint. Презентация «Как сохранять и открывать рисунки»	Практическая работа
20.	«Построения с помощью клавиши Shift»	2	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Использовать клавиши Shift для создания изображений в среде графического редактора Paint. Использовать специальные клавиш для создания изображений.	Программное приложение Paint.	Практическая работа
21.	«Работа с фрагментами рисунков»	2	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью инструментов Выделение. Использования инструментов графического редактора Paint. Создавать информационные модели объектов.	Программное приложение Paint.	Практическая работа
22.	«Сказочное существо»	2	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью инструментов программы Paint.	Программное приложение Paint.	Практическая работа
23.	«Птицы»	2	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов.	Программное приложение Paint.	Практическая работа
24.	«Моё село»	2	Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.		Практическая работа
25.	«Безопасность на дороге»	2			Практическая работа

26.	«Мой город – Новокузнецк»	2	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе. Функция копирования. Составление рисунков. Осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.	Программное приложение Paint. Презентация «Создание надписей в Paint»	Практическая работа
27.	«Поздравительная открытка для друга»	2			Практическая работа
28.	Фрагменты к сказкам	2			Творческая деятельность
29.	«Моя любимая семья»	2			Практическая работа
30.	Осторожно – дети на дорогах	2		Презентация «Создание рисунков в Paint»	Беседа, практическая работа
31.	Весенние цветы	2		Презентация «Создание рисунков в Paint»	Творческая работа
32.	Итоговая работа на тему «Пейзаж»	2	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	Презентация «Создание рисунков в Paint»	Творческая работа
<b>V. Освоение первоначальных навыков в работе на компьютере в программе Microsoft Office Power Point</b>					
33.	Знакомство с MS Office PowerPoint	2	Знакомство с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации. Сопоставление с ранее изученными программными средствами пакета MS Office. Изучение возможностей, применимых исключительно к данной программе.	MS Office PowerPoint. Презентация к занятию. Файлы образцов презентаций.	Объяснение нового материала. Беседа с учащимися
34.	Основные возможности программы PowerPoint	2	Программные средства для создания презентаций. Структура окна программы Power Point. Этапы и правила создания презентации. Команды для разметки и оформления слайдов. Режимы отображения слайдов. Вставка на слайд мультимедиа файлов (графика, звук, видеофильм и т.	Програма MS Office PowerPoint.	Практическая работа



			д.) Основные интерактивные средства в презентации. Создание презентации по выбранной теме с использованием всего изученного.		
35.	«Вставка готовых фигур и рисунков»	2	Аналогия форматирования текста с Word. Работа с графическими изображениями.	MS Office PowerPoint. Презентация к занятию. Файлы образцов презентаций.	Практическая работа
36.	Обобщение по теме Графический редактор Paint	2	Повторить и обобщить знания по теме: “Графический редактор PAINT”. Выполнить творческий рисунок, используя все возможности графического редактора.	«Графический редактор Paint».	Практическая работа

# Мониторинг

## «Выявление начального уровня ИКТ – компетентности».

1. У тебя есть дома компьютер? \_\_\_\_\_
2. Умеешь ли ты включать компьютер? \_\_\_\_\_
3. Знаешь ли ты из каких устройств состоит компьютер? \_\_\_\_\_
4. Можешь ли ты сохранять информацию на компьютере? \_\_\_\_\_
5. Умеешь ли ты выключать компьютер? \_\_\_\_\_
6. Знаешь ли ты правила обращения с компьютером? \_\_\_\_\_

Таблица №1. «Выявление начального уровня ИКТ – компетентности».

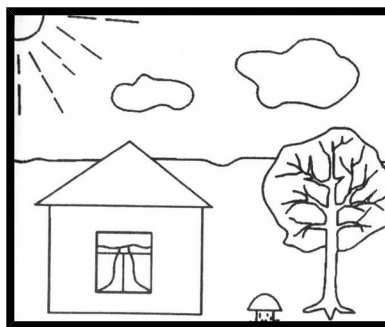
№	Вопросы анкеты	да	%	нет	%	не знаю	%
1	У тебя есть дома компьютер?						
2	Умеешь ли ты включать компьютер?						
3	Знаешь ли ты, из каких устройств состоит компьютер?						
4	Можешь ли ты сохранять информацию на компьютере?						
5	Умеешь ли ты выключать компьютер?						
6	Знаешь ли правила обращения с компьютером?						
	Общее количество						

### Задания

#### «Сформированность навыка обработки графической информации в редакторе Paint».

##### №1.

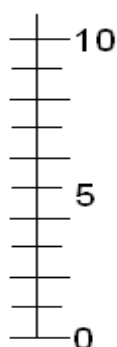
1. Запусти графический редактор Paint.
2. Используя инструменты рисования графического редактора, нарисуй приведенную ниже картину.



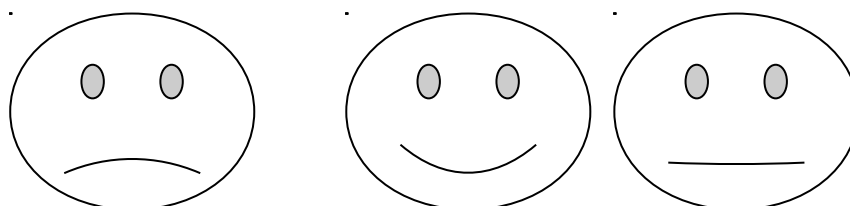
3. Раскрась получившуюся картину так, чтобы получился осенний пейзаж.
4. Сохрани полученное изображение в папке «Мои документы» под именем Мой рисунок.

##### №2.

1. Отметь на приведенной шкале, трудно ли было выполнять задание №1.



2. Отметь (обведи карандашом рисунок) какое настроение у тебя было, когда ты выполнял задание.



3. Отметь, кто помогал тебе выполнять задания (заштрихуй часть рисунка).



**Таблица № 1**  
**Мониторинг учащегося к приложению 2**

№	Ф.И. ребёнка	Справляется +	Справляется частично └	Не справляется -
1.	Запуск графического редактора Paint.			
2.	Использование инструментов			
3.	Раскрашивание картинки в полном объеме			
4.	Сохранение изображения поэтапно			

**Тема урока:**

Обобщение по теме «Графический редактор Paint».  
Творческий практикум.

**Цели урока:**

Повторить и обобщить знания по теме: “Графический редактор PAINT”.  
Выполнить творческий рисунок, используя все возможности графического редактора.

**Задачи урока:**

Образовательные:

- Совершенствование навыков работы с графическим редактором;
- Создание условий для развития функции самооценки и взаимопомощи учащихся;
- Умение применять свои знания для решения поставленной задачи;

Развивающие:

- Развивать самостоятельность мышления, познавательный интерес, внимание;
- Развивать творческое воображение, зрительные представления, образного мышления, творчества учащихся в сюжетных рисунках;

Воспитательные:

- внимательность, сосредоточенность, дисциплинированность, аккуратность при работе с техникой;
- интерес к самостоятельной работе, творчеству;
- потребность в самоутверждении;
- воспитание уважительного отношения к товарищам.

**Форма проведения урока:** урок – практикум

**Методы обучения:** самостоятельная работа, метод практических упражнений, наглядные, репродуктивные.

**Оборудование:**

1. Компьютерный класс, оснащенный современной компьютерной техникой, лицензионным программным обеспечением. Компьютеры образуют локальную вычислительную сеть. На компьютерах установлена операционная система Windows XP, с пакетом стандартных программ.

2. Мультимедийный проектор, интерактивная доска, презентация.

**Ход урока**

1. Орг. момент (Загадка) - 1 мин
2. Разминка – 4 мин (Приложение 4)
3. Теоретическая часть (тест) – 10мин (Приложение 5),
4. Физминутка (1 мин)
5. Практическая часть – 20 мин
6. Итог урока – 3 мин
7. Рефлексия 1 мин. (Приложение № 6)

Добрый день. Начнем наш урок.  
*Тема нашего урока* “Графический редактор Paint. Творческий практикум”.

*Цель урока:*  
Повторить и обобщить знания по теме: “Графический редактор PAINT”.  
Выполнить творческий рисунок, используя все возможности графического редактора.

*Ход нашего урока:*  
После небольшой разминки мы сегодня повторим пройденный материал (вы выполните тест на компьютере), а затем отправимся в творческое путешествие.  
Итак, начнем наш урок.

## **1. Организационный момент**

### **ЗАГАДКА**

Эта умная машина  
Пять задач подряд решила  
За одну всего минуту.  
Написала на экране,  
Как салат готовить маме-  
Очень умный он  
(к...р).

## **2. Занятие начнем с разминки.**

Послушайте задание.  
Класс разбивается на две группы. Учащимся дается рисунок. На компьютере вам необходимо нарисовать данный рисунок, используя все возможности графического редактора. Время ограничено – 4 мин.  
Подведение итогов.

## **2. Проверка усвоения изученного материала по теме:**

### **«Графический редактор».**

А теперь, достаньте из своей памяти все, что вы знаете о компьютерной графике – мы приступаем к повторению. Вам необходимо выполнить тест, тест находится на рабочем столе, название теста «Тест по теме «Графический редактор»».

### **3. Упражнения для снятия зрительного напряжения.**

#### **Физминутка**

**Учитель:** Вы все устали, мы сейчас выполним упражнения для снятия зрительного напряжения глаз. Внимание на доску.

### **4. Практическая работа.**

В качестве домашнего задания вам предлагалось нарисовать рисунок на альбомном листе. По этим эскизам вы выполните рисунки на компьютерах.

Кроме этого, вы должны будете использовать все возможные инструменты графического редактора.

Дети работают за компьютерами 20 минут.

Итог творческого практикума. Все ваши работы добавьте в свои папки, на рабочем столе.

### **6. Подведение итогов урока и оценивание деятельности учащихся.**

Давайте подведем некоторые итоги. Мы закончили изучение растрового графического редактора PAINT.

Что нового вы узнали?

Чего достигли?

Чему научились?

Вы научились пользоваться инструментами этого редактора?

Вы все сегодня славно потрудились, хорошо отвечали на вопросы

теста. Какие еще рисунки вы сделали?

Какие еще инструменты вы использовали?

Поздравляю вас, вы все отлично справились с работой, вы все сделали хорошо. Молодцы!

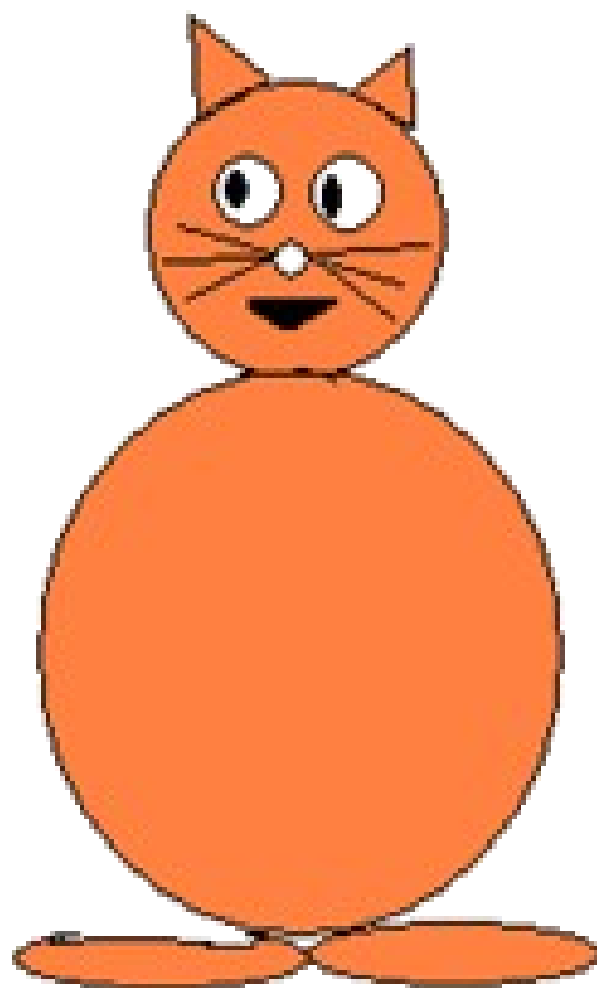
И

Спасибо вам за работу на уроке.



Приложение 3





**Приложение 4**

**Тест по теме: «Графический редактор Paint».**

**Задание: Выберите правильный ответ.**

**1. С помощью графического редактора Paint можно:**

- a) «Рисовать» изображение
- b) Производить арифметические вычисления
- c) Обрабатывать отсканированные фотографии

**2. Инструментами в графическом редакторе являются ...**

- a) Выделение, копирование, вставка
- b) Карандаш, кисть, ластик
- c) Наборы цветов (палитра)

**3. Пользователь может отменить следующее количество изменений:**

- a) 5
- b) 3
- c) 4

**4. Примитивами в графическом редакторе являются:**

- a) Многоугольник, круг, прямоугольник;
- b) Карандаш, кисть, ластик;
- c) Набор цветов.

**5. Графические файлы могут иметь все расширения, указанные в списке:**

- a) \*.rtf, \*.bmp, \*, com;
- b) \*.tif, \*.zip, \*.bmp;
- c) \*.jpg, \*.bmp, \*.tif;

**6. Исключи лишнее:**

- a) PhotoShop;
- b) Excel;
- c) Paint;

**7. Минимальным объектом в графическом редакторе является:**

- a) Точка экрана (пиксель);
- b) Набор цветов;
- c) Объект;

**8. Что из перечисленного не относится к устройствам ввода графической информации?**

- a) сканер
- b) мышь

с) принтер

**9. Какой инструмент используют для закрашки замкнутой области?**

- a) распылитель
- b) кисть
- c) заливка

**10. Графическим редактором называется программа, предназначенная для ...**

- a) Редактирования вида и начертания шрифта
- b) Создания графического образа текста
- c) Работы с графическим изображением

**11. Программа Paint запускается следующим образом**

- a) Пуск – Программы – Стандартные – Графический редактор Paint
- b) Пуск – Программы – Графический редактор Paint
- c) Программы – Пуск - Стандартные – Графический редактор Paint

**12. Для создания нового файла в Paint необходимо:**

- a) Файл – Создать
- b) Файл – Открыть
- c) Рисунок – Очистить

**13. При заливке фигуры другие области залиются в случае,**

- a) Когда контур фигуры непрерывен
- b) Когда контур фигуры имеет разрыв
- c) Когда контур фигуры имеет два последовательных разрыва на одной прямой

**14. Инструментами в графическом редакторе являются:**

- a) Линия, круг, прямоугольник;
- b) Карандаш, кисть, ластик;
- c) Выделение, копирование, вставка;
- d) Набор цветов.

**15. Палитрой в графическом редакторе является:**

- a) Линия, круг, прямоугольник;
- b) Карандаш, кисть, ластик;
- c) Выделение, копирование, вставка;
- d) Набор цветов.

**Приложение 5**

Уходя с урока, поставьте плюсики возле человечка, который

выражает ваше настроение

☐☐

---

### Приложение 5

Уходя с урока, поставьте плюстик возле человечка, который  
выражает ваше настроение

☐☐

---

### Приложение 5

Уходя с урока, поставьте плюстик возле человечка, который  
выражает ваше настроение

☐☐

### Приложение 6

**Оценочный лист ребёнка на конец года**  
**Обобщение по теме**  
**«Графический редактор Paint».**

Фамилия Имя			
	Справляется +	Справляется частично ┐	Не справляется -
1. Разминка			
2. Тест на компьютере			
3. Рисунок выполненный на компьютере			

## Список литературы

1. 3. И. Семакин, Т. Шеина. Преподавание базового курса информатики. Методическое пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
2. Богомолова О.Б., Преподавание информационных технологий в школе: методическое пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
3. Богомолова О.Б., Усенков Д.Ю. Искусство – презентаций: практикум. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
4. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2009.- 352с.: ил.
5. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование, № 1, 2.1998
6. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование, № 1, 3, 4. 1999
7. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование № 1, 2. 2000
8. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование №1, 2. 3, 4. 2001
9. Ким Н.А., Корабейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников// Информатика и образование. – 1997. - №2. – С13.
10. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. – 2 —е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 245 с.
11. Можаров М.С., Сликишина И.В. Теория и методика обучения информатике. Учебное пособие. – Новокузнецк: изд-во КузГПА, 2010. – 152 с.
12. 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.
13. Т.А. Прищепа Преподавание программирования в среде КуМир. Методическое пособие /Томский государственный университет – Томск. 2002.
14. Учебные проекты с использованием MS Office/ Учебное пособие. – М.:БИНОМ, Лаборатория знаний, 2009

## Интернет – ресурсы:

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
2. О А О " И з д а т е л ь с т в о " П р о с в е щ е н и е " <http://school-collection.edu54.ru/catalog/rubr/18fd93c9-c986-cf56-bf3e-6eb14efbf1fb/134291/>
3. <http://kpolyakov.narod.ru/school/kumir.htm>
4. <http://vashechudo.ru/raznoe/zagadki/detskie-zagadki-po-informatike-s-otvetami.html>
5. <http://ifthen.pp.ua/rebusy.html>
6. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. (Адрес: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>)
7. Метод проектов - Материал из Википедии — свободной энциклопедии ([http://ru.wikipedia.org/wiki/%CC%E5%F2%EE%E4\\_%EF%F0%EE%E5%EA%F2%EE%E2](http://ru.wikipedia.org/wiki/%CC%E5%F2%EE%E4_%EF%F0%EE%E5%EA%F2%EE%E2))
8. Загадки (<http://www.zagadki.org/riddles/animals/1>)
9. Картинки для пошагового рисования (<http://qushlawich.ru/>  
<http://www.kalyamalya.ru/> )
10. Физминутки (<http://www.psyoffice.ru/>)