

**Из опыта работы по освоению курса
«Информатика и ИКТ.
Мой инструмент – компьютер»**

И.Э. Иванова

Многие современные специалисты используют в своей работе информационно-коммуникационные технологии (ИКТ). В каком же возрасте нужно начинать изучать информатику, когда знакомить ребёнка с компьютером? Нередко мы сталкиваемся с тем, что первоклассники, придя в школу,

ещё не умеют писать и плохо читают, а играть на компьютере умеют прекрасно.

Со 2-го класса я начала работать по курсу А.В. Горячева «Информатика в играх и задачах». Этот предмет очень заинтересовал детей, а для многих стал любимым. В следующем учебном году мы продолжили работу по курсу того же автора «Информатика и ИКТ. Мой инструмент – компьютер».

Мною создано два варианта тематического планирования: один – только «Информатика и ИКТ», второй – интегрированный курс «Информатика и ИКТ. Информатика в играх и задачах» (см. Приложение).

Работа по курсу А.В. Горячева подразумевает использование в классе компьютеров. Администрация школы пошла нам навстречу, и кабинет был оборудован необходимой техникой. Это было тем более важно сделать, что у половины моих учеников компьютеров дома не имелось.

На первых уроках мы с ребятами рассмотрели и изучили правила техники безопасности и правильного поведения в компьютерном классе. Затем познакомились с такими устройствами, как монитор, системный блок, мышь, клавиатура, принтер, сканер, проектор, и только после этого перешли к знакомству с программами и оперативной си-

стемой. На следующих уроках учились включать и выключать компьютер, запускать программу.

Сейчас мы работаем по разделу «Создание рисунков». По ходу работы возникла проблемная ситуация, которая потребовала от учеников умения создавать рисунки с помощью компьютера. К нам обратились первоклассники с просьбой помочь им изучить состав чисел. Мы решили создать для них иллюстрированное приложение к учебнику.

Начали осваивать программу «Tux Paint». Познакомились с её особенностями, запуском, терминами и порядком действий. В этом нам очень помогли справочники-практикумы и учебник «Мой инструмент – компьютер».

Дети работали с большим увлечением. Были созданы страницы учебника математики для 1-го класса, рисунки на темы «Осень», «Космос», «Аквариум» и др.

В конце работы по этому разделу мы провели конкурс рисунков. Победитель был награждён призом зрительских симпатий.

На этом наша работа не заканчивается, теперь мы переходим к созданию мультфильмов, компьютерных игр.

Очень интересно осваивать информатику по учебникам А.В. Горячева «Мой инструмент – компьютер».

Приложение

Тематическое планирование уроков информатики по курсу «Информатика и ИКТ. Мой инструмент компьютер». 3-й класс

Раздел № 1. Знакомство с компьютером (4 часа)

№	Тема урока	Цели урока	Методическое сопровождение	Дата проведения
1	Введение. Материальные технологии. Информационные технологии	– Знакомить с информационными технологиями; – сформулировать цели и задачи информационных технологий	Учебник «Мой инструмент – компьютер»	
2	Компьютеры вокруг нас. Правила безопасного поведения в компьютерном классе	– Познакомить с профессиями людей, работающих на компьютерах; – научить правильному и безопасному поведению в компьютерном классе	Учебник «Мой инструмент – компьютер»	
3	Основные устройства компьютера. Компьютерные программы	– Познакомить с основными устройствами компьютера; – учить пользоваться мышью и клавиатурой;	Учебник, монитор, системный блок, мышь, клавиатура	

№	Тема урока	Цели урока	Методическое сопровождение	Дата проведения
		– познакомить с программами и оперативной системой	ра, принтер, сканер, проектор	
4	Включение и выключение компьютера. Запуск программы	– Учить включать и выключать компьютер, запускать программу	Компьютер, проектор	

Раздел № 2. Создание рисунков (7 часов)

№	Тема урока	Цели урока	Методическое сопровождение	Дата проведения
1 (5)	Компьютерная графика. Графические редакторы	– Создать проблемную ситуацию, когда требуется умение выполнять рисунки с помощью компьютера; – познакомить с программами для создания рисунков (графическими редакторами)	Учебник «Мой инструмент – компьютер»	
2 (6)	Знакомство с программой «TuxPaint»	– Познакомить с особенностями программы, её запуском, терминами и порядком действий; – практически познакомиться с ресурсами программы	Справочник-практикум. Диск с программой	
3 (7)	Основные операции при рисовании. Рисование и стирание точек, линий и фигур	– Научить выполнять основные операции при рисовании; – нарисовать простой узор по выбору с помощью линий, точек, фигур	Справочник-практикум, компьютер с установленной программой	
4 (8)	Заливка цветом. Создание простого рисунка	– Научить пользоваться заливкой цветом, штампом; – учить пользоваться специальными эффектами, коллекцией шрифтов; – создать простой рисунок	Справочник-практикум, компьютер	
5 (9)	Сохранение рисунка в файле	Учить сохранять созданный рисунок в файле, удалять, распечатывать на принтере	Справочник-практикум, компьютер, принтер	
6 (10)	Внесение изменений в рисунок. Конкурс рисунков	Учить вносить изменения в созданный рисунок	Компьютер	
7 (11)	Создание страницы учебника математики для 1-го класса	Индивидуальные разработки страницы учебника	Компьютер, принтер	

Раздел № 3. Создание мультфильмов или живых картинок (7 часов)

№	Тема урока	Цели урока	Методическое сопровождение	Дата проведения
1 (12)	Компьютерная анимация. Программы для создания анимации	Познакомить с понятием «компьютерная анимация», с программами для создания анимации	Учебник, проектор	
2 (13)	Создание покадровой рисованной анимации	Познакомить с результатами работы и основными операциями при создании движущихся изображений с помощью покадровой рисованной анимации	Компьютерная программа (по выбору), учебник	

№	Тема урока	Цели урока	Методическое сопровождение	Дата проведения
3 (14)	Программирование анимации	Познакомить с результатами работы и основными операциями при создании движущихся изображений с помощью программирования анимации	Компьютерная программа (по выбору), учебник	
4 (15)	Конструирование анимации	– Учить составлять сценарий мультфильма по ранее придуманному сюжету; – разрабатывать отдельные эпизоды; – учить составлять съёмочные планы	Справочник-практикум, диск с программой, учебник	
5 (16)	Создание сюжета и основные операции	– Учить составлять сценарий мультфильма; – познакомить с крупным, средним планом; – освоить основные операции при конструировании мультфильмов	Справочник-практикум, диск, учебник	
6 (17)	Создание мультфильма	Учить создавать мультфильм, сохранять в файле и воспроизводить	Компьютер, диск	
7 (18)	Создание мультфильма	Коллективные творческие работы	Компьютер, диск, флэш-диск	

Раздел № 4. Создание проектов домов и дизайн помещений (8 часов)

№	Тема урока	Цели урока	Методическое сопровождение	Дата проведения
1 (19)	Компьютерное проектирование	– Познакомить с компьютерным проектированием, с понятиями «интерьер», «дизайн», «архитектура»; – познакомить с программами для проектирования зданий	Учебник, справочник-практикум	
2 (20)	Основные операции при проектировании	Познакомить с основными операциями: обзор проекта, создание стен, окон, дверей, размещение мебели, выбор цвета	Справочник-практикум, диск, проектор	
3 (21)	Обзор и осмотр проекта. Создание стен	– Учить осматривать проект со всех сторон; – учить создавать стены	Справочник-практикум, диск, проектор	
4 (22)	Создание окон и дверей	Учить создавать окна и двери, размещать технику	Справочник-практикум, диск, проектор	
5 (23)	Расстановка мебели	Учить расставлять мебель, выбирать цвета	Справочник-практикум, диск, проектор	
6 (24)	Порядок действий при проектировании дома	Учить проектировать интерьер дома	Справочник-практикум, диск, проектор	
7 (25)	Порядок действий при проектировании квартиры	Учить проектировать интерьер квартиры	Справочник-практикум, диск, проектор	
8 (26)	Конкурс проектов	Развивать творческое мышление, воображение	Справочник-практикум, диск, проектор	

Раздел № 5. Создание компьютерных игр (6 часов)

№	Тема урока	Цели урока	Методическое сопровождение	Дата проведения
1 (27)	Компьютерные игры	Познакомить с различными видами компьютерных игр: игры-действия, квесты и приключения, стратегии, ролевые игры, симуляторы, логические игры и головоломки	Учебник, разнообразные компьютерные игры	
2 (28)	Порядок действий при создании игр	Познакомить с двумя способами создания мира игры: программирование и конструирование; – познакомить с программами для создания компьютерных игр	Справочник-практикум, учебник, диск	
3 (29)	Основные операции при конструировании игр	Познакомить с основными операциями: выбор фона, карт и полей, размещение предметов и персонажей, поведение предметов и персонажей	Учебник. Диск	
4 (30)	Выбор фона, размещение предметов и персонажей	– Учить выбирать фон; – учить размещать предметы и персонажей	Справочник-практикум, диск	
5 (31)	Выбор фона, размещение предметов и персонажей (продолжение)	– Учить выбирать фон; – учить размещать предметы и персонажей	Справочник-практикум, диск	
6 (32)	Создание компьютерной игры	Развивать творческое воображение, логическое мышление	Справочник-практикум, диск	

Ирина Энверовна Иванова – учитель начальных классов МОУ СОШ № 15, г. Вышний Волочок, Тверская область.