

## Планируемые результаты освоения курса

### ***Личностные:***

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

### ***Метапредметные:***

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;
- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать - возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

### ***Предметные:***

- умение самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);
- участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;
- создание собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий.

***ИКТ-квалификация:***

- в правильной постановке рук на клавиатуру компьютера;
- последовательному выполнению тренировочных упражнений клавиатурного тренажёра;
- созданию текстового описания работы над проектом;
- подготовка и проведение презентации перед небольшой аудиторией;
- заполнение учебной базы данных;
- сканирование изображения;
- запись аудиовизуальной информации об объекте;
- создание изображения с использованием графических возможностей компьютера
- создание информационных объектов как иллюстраций к художественным текстам в виде мультипликации с собственным озвучиванием.

## Содержание курса

### 1 класс

*Слепой десятипальцевый метод набора текста.*

Тренировка автоматической правильной постановки рук на клавиатуру.

Последовательное выполнение тренировочных упражнений клавиатурного тренажера.

Самостоятельное принятиерешений о переходе к следующему заданию

*Проект «Кто я?».* Создание презентации из 4-5 слайдов под непосредственнымруководством учителя. Применение дизайна и разметки слайдов. Обработка цифровой фотографии и вставка ее в презентацию.

*Проект «Создание мультфильмов и живых картинок»*

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации.

Основные операции присоздании анимации. Этапы создания мультфильма. Примеры программ для создания анимации

*Проект «Я – художник»* Создание рисунков на компьютере. Панель инструментов графического редактора Paint. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом.

### 2 класс

*Слепой десятипальцевый метод набора текста.*

Тренировка автоматической правильной постановки рук на клавиатуру.

Последовательное выполнение тренировочных упражнений клавиатурного тренажера.

Повторение основных клавиш. Клавиатурный тренажер.

Знакомство с программой Word.

Структура окнапрограммы. Ввод текста. Редактирование текста. Форматирование текста.

Начертание гарнитура шрифта, размер шрифта, начертание шрифта, цвет выделения текста. Выравнивание текста, отступы абзацев, отступы первой строки абзацев, межстрочный интервал, заливка цвета фона.

Нумерованные и маркированные списки.

*Проект «Моя Родина».*

Создание презентации из 6-10 слайдов под непосредственным руководством учителя. Применение дизайна и разметки слайдов.

Создание гиперссылок на другие слайды презентации.

Обработка цифровой фотографии и вставка ее в презентацию.

Вставка гиперссылок. Анимация.

Установка способа перехода слайдов.

*Проект «Создание мультфильмов и живых картинок.*

*Натурная мультипликация».*

Проработка сюжета.

Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ.

Проработка образов и изготовление персонажей. Создание декораций.

Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации.  
Процесс съемки. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.  
Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.  
Формирование фильма из последовательности кадров.  
Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.  
Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения  
*Проект «Я – художник»*  
Компьютерная графика. Панель инструментов графического редактора Paint.  
Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.  
Заливка цветом.  
Другие операции.  
Конструирование из мозаики. Плоская мозаика. Объемная мозаика.

### 3 класс

*Поиск в Интернете.*

Сайт Президента России для детей школьного возраста смультиками.

Поиск на сайте и запись в текстовый документ ответов на вопросы.

«Башни Кремля».

Поиск в Интернете изображений и описание заданной учителем башни Кремля.

Создание и форматирование текстового документа с описанием башни Кремля.

Объединение страниц, созданных учениками класса в единый файл.

Создание оглавления.

*Проект «Я – художник»*

Краски природы. Графика.

Основы рисунка. Линия. Штрих. Цветовое пятно. Эскиз.

Азбука рисования.

Техника работы инструментами. Карандаш. Кисть, Заливка, Ластик.

Черно-белая фантазия. По законам радуги. Рисуем цветной пастелью.

Наши меньшие друзья. Природные стихии. Подводное царство.

Навстречу солнцу.

Величественный лес.

Придание объема, тени, светотени объектам средствами редактора MS Paint.

Изображение объектов в перспективе.

*Коллективный проект «Весёлая азбука».*

Самостоятельное создание презентации, каждый слайд которой посвящён одной или нескольким буквам русского алфавита.

Каждый слайд содержит рисунки, созданные учеником в графическом редакторе, и стихотворение.

Анимация в презентации. Рекомендуется использовать книгу Александра Шибаяева «Весёлая грамматика».

*Проект «Создание мультфильмов и живых картинок». Пластилиновая Анимация.*

#### 4 класс

##### *Проект «Моя родословная»*

Создание дерева родословной, состоящей как минимум из трех уровней (ученик, родители, бабушки и дедушки).

Обработка и вставка фотографий.

Сохранение проекта в виде web-страницы.

Презентация проекта в коллективе одноклассников.

##### *Проект «Создание компьютерных игр»*

Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр.

Программы для создания компьютерных игр.

Основные операции при конструировании игр.

Выбор и размещение предметов и персонажей

##### *Проект «Я – художник»*

##### *Проект «Создание мультфильмов и живых картинок».*

Устройство фото камеры.

Обсуждение темы проекта.

Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ.

Организация фиксации.

Программа для обработки фото  
Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.

Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.

Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.

Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.

## Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

### *Оборудование:*

- Компьютеры с возможностью выхода в Интернет.
- Проектор
- Экран
- Звуковые колонки
- Фотоаппарат
- Микрофон

### *Печатные, экранно-звуковые пособия пособия:*

- Изучаем компьютер/ Дуванов А. – М.: Эксмо, 2012.- 112с.: ил.+CD-Rom. – (Мои первые уроки).
- тренажёр: «Руки солиста».

### *Цифровые образовательные ресурсы:*

- <http://school-collection.edu.ru>
- <http://www.uznai-prezidenta.ru/>
- <http://kizhi.karelia.ru/>
- [www.akademkniga.ru](http://www.akademkniga.ru)

<http://scratch.uvk6.info/home>

**Календарно – тематическое планирование**  
**1 класс ( 33 часа)**

№	Дата	Тема
<b>Проект «Я – художник» (8 ч.)</b>		
1		Инструктаж по ТБ. Что умеет компьютер.
2		Интерфейс программы Paint. Инструменты рисования: палитра цветов, заливка, масштаб.
3		Чем рисуют в Paint. Практическая работа «Раскраска».
4		Рисование геометрических фигур. Практическая работа “Линии”.
5		Практическая работа «Графические примитивы» Рисуем волшебный город
6		Практическая работа «Редактирование компьютерного рисунка.
7		Рисуем технику. Грузовая машина
8		Транспорт для волшебника. Конкурс творческих проектов
<b>Проект «Слепой десятипальцевый метод набора текста» (9 ч)</b>		
9		Основные принципы “слепого” десятипальцевого метода письма. Освоение позиций пальцев на клавиатуре.
10		Отработка печати букв а, о, в, л, д с помощью указательных и безымянных пальцев.
11		Освоение печати буквы ы с помощью безымянного пальца левой руки и букв ф, ж с помощью мизинцев.
12		Печать слогов типа “гласная-согласная”, “согласная-гласная”.
13		Печать слов с буквами основного ряда клавиатуры.
14		Печать буквосочетаний из букв основного и верхнего ряда клавиатуры.
15		Печать буквосочетаний из букв основного и верхнего ряда клавиатуры.
16		Отработка использования указательных пальцев левой и правой рук.
17		Печать предложений с буквами всех рядов клавиатуры.
<b>Проект «Кто я?» (7 ч.)</b>		
18		Проект «Кто я?» Составление плана работы над проектом.
19		Современные способы организации презентаций средствами Power Point . Структура окна программы.
20		Этапы и правила создания презентации.
21		Оформление презентации. Вставка картинок. Обработка цифровой фотографии и вставка ее в презентацию
22		Работа над проектом. Оформление презентации. Дизайн, разметка слайдов.
23		Работа над проектом.
24		Защита и обсуждение проекта.
<b>Проект «Создание мультфильмов и живых картинок»( 9 ч.)</b>		

<b>25</b>		Что такое мультипликация? Что такое анимация? Немного об истории анимации.
<b>26</b>		Виды анимации. Объемная анимация. Живописная анимация.
<b>27</b>		Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации (Animator, Гифовина)
<b>28</b>		Основные способы создания компьютерной анимации
<b>29</b>		Основные операции при создании компьютерной анимации
<b>30</b>		Этапы создания мультфильма
<b>31</b>		Работа над мультфильмом
<b>32</b>		Работа над мультфильмом
<b>33</b>		Защита творческих проектов



## 2 класс ( 34 часа)

№	Дата	Тема
<b>Проект «Создание текстов» (9 ч)</b>		
1		Инструктаж по ТБ. Основные принципы “слепого” десятипальцевого метода письма. Позиции пальцев на клавиатуре. Повторение. Клавиатурный тренажер.
2		Повторение основных клавиш. Клавиатурный тренажер
3		Знакомство с программой Word. Структура окна программы.
4		Ввод текста. Пишем предложения. Сохранение файла.
5		Редактирование текста. «Продолжи ряд», «Удали лишнее»
6		Форматирование текста. Начертание гарнитура шрифта, размер шрифта, начертание шрифта, цвет выделения текста
7		Выравнивание текста, отступы абзацев, отступы первой строки абзацев, межстрочный интервал, заливка цвета фона.
8		Умерованные и маркированные списки
9		самостоятельная работа. «Письмо другу». Взаимооценивание.
<b>Проект «Моя Родина» (7 ч.)</b>		
10		Проект «Моя Родина?» Составление плана работы над проектом.
11		Структура окна программы Power Point . Повторение.
12		Создание гиперссылок.
13		Анимация. Установка способа перехода слайдов.
14		Работа над проектом. Оформление презентации. Дизайн, разметка слайдов.
15		Работа над проектом.
16		Защита и обсуждение проекта.
<b>Проект «Я – художник» (9 ч.)</b>		
17		Стили компьютерной графики.
18		Основные операции при рисовании.
19		Рисуем животных.
20		Рисуем деревья.
21		Рисуем цветы, грибы.
22		Рисунки из геометрических фигур.
23		Конструирование из мозаики. Плоская мозаика. Объемная мозаика
24		Работа над проектом «Обложка книги»
<b>Проект «Создание мультфильмов. Натурная мультипликация »( 9 ч.)</b>		
25		Обсуждение темы проекта. Проработка сюжета.
26		Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ.
27		Проработка образов и изготовление персонажей. Создание декораций.
28		Выбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки.

<b>29</b>		Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.
<b>30</b>		Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Формирование фильма из последовательности кадров.
<b>31</b>		Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду. Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения
<b>32</b>		Формирование проигрываемого видео-файла.
<b>33- 3 4</b>		Защита творческих проектов

### 3 класс ( 34 часа)

№	Дата	Тема
<b>Проект «Поиск в Интернете» (9 ч)</b>		
1		правила поведения в Интернет. Безопасный интернет.
2		для чего нужен Интернет. Сайт Президента России для детей дошкольного возраста с мультиками.
3		поиск на сайте и запись в текстовый документ ответов на вопросы по сайту.
4		поиск в Интернете изображений и описание заданной учителем башни Кремля.
5		создание и форматирование текстового документа с описанием башни Кремля.
6		объединение страниц, созданных учениками класса в единый файл.
7		создание оглавления.
8		Интернет - марафон
9		Интернет - марафон
<b>Проект Коллективный проект «Весёлая азбука». (7 ч.)</b>		
10		оставление плана работы над проектом.
11		поиск аналогов решения проектной проблемы в Интернете
12		создание графических изображений к стихам
13		анимация в презентации.
14		работа над проектом «Веселая азбука»
15		Работа над проектом « Веселая азбука»
16		защита и обсуждение проекта « Веселая азбука»
<b>Проект «Я – художник» ( 9 ч.)</b>		
17		картинки природы. Графика
18		техника. Штрих. Цветовое пятно. Эскиз
19		техника работы инструментами Карандаш. Кисть, Заливка, Ластик.
20		Черно-белая фантазия. Придание объема, тени, светотени объектам средствами редактора MS Paint.
21		по законам радуги. Навстречу солнцу
22		природные стихии. Величественный лес.
23		подводное царство
24		работа над проектом «Таинственный мир природы»
25		работа над проектом «Таинственный мир природы». Защита проекта.
<b>Проект «Создание мультфильмов и живых картинок»( 9 ч.)</b>		
26		секреты пластилиновой анимации. Обсуждение и поиск темы для сюжета.
27		описание сценария. Разбивка и отрисовка (схема) сцен.

<b>28</b>		создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создание каркасов. Лепка героев и декораций.
<b>29</b>		поэтапная съемка сцен. Отсмотр материала
<b>30</b>		Монтаж. Создание титров.
<b>31</b>		звучка (запись звука и создание музыкальных файлов)
<b>32</b>		работа над созданием проектов – мультфильмов.
<b>33</b>		работа над созданием проектов – мультфильмов.
<b>34</b>		презентация мультфильмов « Мульт-парад»

## 4 класс ( 34 часа)

№	Дата	Тема
<b>Проект «Моя родословная» (9 ч)</b>		
1		определение темы проекта. Составление плана работы над проектом. «Моя родословная»
2		поиск аналогов (вариантов решения проектной проблемы).
3		создание дерева родословной, состоящей как минимум из трех уровней (ученик, родители, бабушки и дедушки)
4		обработка и вставка фотографий.
5		сохранение проекта в виде web-страницы
6		работа в программе «Живая родословная»
7		работа в программе «Живая родословная»
8		работа в программе «Живая родословная»
9		презентация проекта в коллективе одноклассников.
<b>Проект «Создание компьютерных игр?» (7 ч.)</b>		
10		виды компьютерных игр
11		порядок действий при создании игр. Программы для создания компьютерных игр.
12		создание игр средствами Power Point. Гиперссылки
13		создание игр средствами Power Point. Триггеры, управляющие кнопки.
14		работа над проектом.
15		работа над проектом.
16		фестиваль компьютерных игр.
<b>Проект «Я – художник» ( 9 ч.)</b>		
17		методы представления графических изображений. Виды компьютерной графики.
18		растровая графика. Знакомство с программой Gimp
19		обработка фотографий средствами Gimp
20		работа над коллажем.» Необычное животное»
21		рисуем пейзаж в Gimp
22		векторная графика. Знакомство с программой Inkscape
23		рисуем волшебное солнышко
24		лабочки и грибочки.
25		проектная работа.
<b>Проект «Создание мультипликации в программе Scratch»(9 ч.)</b>		
26		возможности программы для создания интерактивных игр и анимации.
27		основные компоненты проекта Scratch: спрайты и скрипты.
29		интерфейс программы Scratch. Панель инструментов Меню программы.
29		зеленый флажок. Редактор рисования рисунков

<b>30</b>		цена. Добавление новых спрайтов (объектов).
<b>31</b>		кно блоков и область скриптов.
<b>32</b>		остюмы объекта. Звуки. Добавим звук.
<b>33</b>		абота над созданием проектов - мультфильмов.
<b>34</b>		резентация мультфильмов. бсуждение готовых работ, размещение в информационной среде











