

Г.А. Захарова

**Реализация программы внеурочной
деятельности пресс-центра «Началка»
(На примере занятия по обучению
компьютерному дизайну)**

Методическая разработка

Йошкар-Ола
ГБУ ДПО Республики Марий Эл
«Марийский институт образования»
2017

*Рекомендовано научно-методическим советом
ГБУ ДПО Республики Марий Эл «Марийский институт образования»*

Автор

Галина Алексеевна Захарова, учитель начальных классов
МБОУ «Гимназия № 4 им. А.С. Пушкина г. Йошкар-Олы»

- Захарова Г.А.**
Б 29 Реализация программы внеурочной деятельности пресс-центра «Началка» (На примере занятия по обучению компьютерному дизайну): Методическая разработка. – Йошкар-Ола: ГБУ ДПО Республики Марий Эл «Марийский институт образования», 2017. – 18 с.

Цель работы по программе «Пресс-центр «Началка» – организация внеурочной деятельности с учетом интересов ребенка, направленная на то, чтобы помочь детям реализовать себя не в виртуальном, а в реальном мире.

Данная разработка предназначена для учителей начальных классов, организующих внеурочную деятельность детей младшего школьного возраста.

В авторской редакции.

© ГБУ ДПО Республики Марий Эл «Марийский институт образования», 2017
© Г.А. Захарова, 2017

Содержание

Введение	4
Разнообразие видов деятельности и деятельностный метод во внеурочной работе	7
Внеурочное занятие пресс-центра "Началка" 2 класс	9
Библиографический список	17

Введение

В связи с переходом на ФГОС перед учителями встала задача организации внеурочной деятельности обучающихся. Необходимо было найти такую форму работы, которая была бы не только интересна детям, но и помогла бы занять свободное время достойным делом, наиболее полно раскрыть творческий потенциал.

Компьютер, телефоны, планшеты прочно вошли в нашу жизнь. Современные дети проводят с гаджетами очень много времени: игры, переписка, видео, музыка, фото, новости, виртуальные путешествия, знакомства и т.д. Как сделать так, чтобы компьютер стал не только средством развлечения, но и средством образования детей? Как с его помощью развить навыки исследовательской работы, сделать ум пытливым? Как сделать компьютер инструментом для создания творческого продукта, с помощью которого можно раскрыть и развить способности ребенка? Как организовать досуг ребенка, чтобы учесть его интересы и извлечь максимальную пользу для его развития? Достойно ответить на эти вопросы может «учитель с позицией воспитателя».

«Воспитание в школе должно идти только через совместную деятельность взрослых и детей, детей друг с другом, в которой единственно возможно присвоение (а не просто узнавание) детьми ценностей. При этом воспитание принципиально не может быть локализовано или сведено к какому-то одному виду образовательной деятельности, но должно охватывать и пронизывать собой все виды: учебную (в границах разных образовательных дисциплин) и внеурочную (художественную, коммуникативную, досуговую, спортивную, трудовую и т.д.) деятельность».

Организация внеурочной деятельности с учетом интересов ребенка и направленная на то, чтобы помочь детям реализовать себя не в виртуальном, а в реальном мире – цель работы по программе «Пресс-центр «Началка».

Работа по программе пресс-центра «Началка» позволила:

- вовлечь в деятельность детей с разными способностями: сочинительскими, художественными, организаторскими и др.;
- решить множество учебных задач через самые разнообразные виды деятельности;
- уделить внимание развитию наиболее значимых информационных компетенций: поиск и хранение информации в современных информационных системах, овладение навыками работы с различными видами информации;
- привлечь детей к чтению: чтение газет, героями статей которых являются сами дети или их одноклассники, делают школьную газету наиболее привлекательной; малые формы произведений, которые доминируют в газете, соответствуют возрастным особенностям детей младшего школьного возраста;

- решать вопросы **социализации** как для тех, кто работает над созданием, газет, так и для тех, кто их читает: дети учатся быть в курсе происходящих событий, так как происходит изучение всей совокупности средств массовой коммуникации и овладение разносторонними процессами социального взаимодействия;

- учиться отстаивать авторскую позицию, здесь же возможна ее корректировка в общепринятой культурной норме. Таким образом, создаются условия для развития нравственной компетенции учащихся, самоутверждения и становления личностной зрелости;

- реализоваться детям с явными способностями к литературному творчеству и помогает остальным детям освоить законы построения текста, узнать средства выразительности и использовать их в учебной деятельности. В ходе занятий развиваются **творческие способности** детей, так как предусмотрено большое количество конкурсов как внутри группы между её членами, так и участие в общешкольных конкурсах, результаты которых обсуждаются детьми. Они учатся видеть недостатки и достоинства детских сочинений;

- **активно развивать речь**, как устную (при общении во время интервью, при деловом общении друг с другом во время обсуждения и редактирования материалов газет), так и письменную речь, так как она имеет свои особенности и правила построения, с которыми дети знакомятся в **деятельностной форме**, чувствуя практическую необходимость получаемых знаний.

- включать изучение **произведений фольклора** (ведется рубрика «Народный календарь», где в игровой, занимательной форме дети знакомятся с народными праздниками, детскими забавами, приметами, творчеством, промыслами, бытом своего народа и народов, проживающих в нашей республике);

- **углублять и расширять** знания детей, которые они получают во время уроков русского языка и литературы: элементы риторики, формирование навыков культуры поведения и речи, умения правильно и красиво строить свою речь, понимать и чувствовать прочитанный и составленный текст, изучать отдельные разделы русского языка и литературного чтения, не охваченные в школьной программе. Знания детей пополняются элементарными понятиями литературоведческого характера: простейшими сведениями об авторе – писателе, о теме читаемого произведения, его жанре, особенностях малых фольклорных жанров (загадка, прибаутка, пословица, считалка). Дети получают первоначальные представления об изобразительных и выразительных возможностях словесного искусства (о «живописании словом», о метафоре, сравнении, олицетворении, ритмичности и музыкальности стихотворной речи);

- расширять читательские возможности детей и их знания об окружающем мире, о своих сверстниках, об их жизни, играх, приключениях, о природе и ее охране, об истории нашей Родины,

помогающие накоплению социально-нравственного опыта ребенка, обретению качеств **«читательской самостоятельности»**;

- развивать навыки игры, **самоуправления**, так как у каждого ребенка есть свои обязанности в клубе, за выполнение которых он несет ответственность;

- развивать **коммуникативность** ребенка, умение вести диалог, участвовать в беседе, слушать и дополнять товарищей, высказывать суждения и доказывать правоту, при этом сохраняя доброжелательный тон, эмоциональный характер речи, упражняясь во владении литературными нормами родного языка;

- осуществлять внедрение **компьютерных технологий**, нестандартных форм работы во внеурочной деятельности (газеты, журналы, листовки, открытки и т.д. создаются сначала в электронном виде, затем в бумажном, использование компьютерных и мультимедийных технологий значительно повышает эффективность работы);

- создавать фильмы-отчеты о школьной жизни: дети знакомятся с различными программами обработки видео, созданием видеоэффектов, стилей, учатся использовать футажи, рамки, маски и анимационные картинки для оформления фильма -это позволяет развить **художественный вкус** ребенка и развить **дизайнерские навыки, навыки работы с компьютером**.

Такое разнообразие задач, которые решаются на занятиях пресс-центра, помогает воспитать деятельных людей с активной жизненной позицией, вовремя заметить способности детей и построить работу так, чтобы максимально помочь ребенку в их развитии.

Разнообразие видов деятельности и деятельностный метод во внеурочной работе

Работа по программе «Пресс-центр «Началка» помогает организовать в классе самые разнообразные виды деятельности. Дети имеют возможность почувствовать себя в роли журналистов, дизайнеров, репортеров, редакторов печатных изданий, сценаристов, участников конкурсов, художников, очевидцев событий и т.д. Они учатся организовывать работу пресс-центра, проводить планерки, совещания, «летучки», быть руководителями (при создании одной из газет) и быть в роли подчиненного (при издании другой газеты) – должностные обязанности каждый раз меняются. Дети осознанно и справедливо придумывают правила игры для всех участников процесса и подчиняются этим правилам. Это тоже очень важная социальная функция каждого члена общества. Каждый период работы завершается созданием итоговой работы (газеты, журнала, листовки и т.д.), хорошее качество которой приносит удовлетворение от сделанной работы, желание сделать следующую работу еще лучше, а значит, развиваться в этом направлении.

Каждый год содержание и формы работы меняются, ставятся и решаются новые задачи, усложняются итоговые работы, растет доля самостоятельности в выполнении заданий.

В первом классе дети знакомятся с миром периодической печати, с детскими журналами и газетами, совершают многочисленные экскурсии в библиотеки (школьные, районные, республиканские), в книжные магазины, учатся выбирать книги и правильно ими пользоваться; знакомятся с работой типографии, где получают сведения о том, как рождается книга, журнал, рекламный плакат.

Путешествуя по школе, дети знакомятся со стенгазетами, которые были сделаны старшеклассниками, с классными уголками, с выставками рисунков и поделок. Наблюдают за оформлением сцены в актовом зале, коридоров, классов перед каждым праздником. Много экскурсий совершают в места, которые могут стать источником информации: музеи, галереи, выставочные залы, архивы и т.д. Экскурсии по улицам города тоже могут стать источником информации (вывески, знаки, рекламные щиты, афиши, названия улиц и т.д.

Большая часть занятий в первом классе внеаудиторная, игровая.

В первом полугодии второго класса дети знакомятся с видами (типами) текстов, узнают их особенности, тренируются в составлении текстов-описаний («Золотая карусель», «Дни поздней

осени бранят обыкновенно...»), текстов-повествований («Зимняя сказка», «Новогодний калейдоскоп»), текстов-рассуждений («Как стать отличником?», «Что мешает быть успешным?») и т.д.

Во втором полугодии знакомятся с литературными жанрами (очерками, фельетонами, репортажами с места событий, интервью и т.д.), выпускают журнал «Переменка» о школьной жизни во 2 классе.

Учащиеся получают индивидуальные темы для своих статей о событиях, происходящих в классе и в параллели. На каждом занятии по 7-10 минут статьи обсуждаются в форме игры «Свечка», когда каждый ребенок может высказаться по поводу достоинств и недостатков статьи. Работы корректируются. Параллельно ведутся занятия по оформлению страниц журнала, даются первоначальные сведения по компьютерному дизайну.

В третьем классе формы работы изменяются. Помимо индивидуальных статей, детям предлагается участие в журналистских и дизайнерских конкурсах, работа над коллективными проектами, исследовательская работа. Занятия проводятся по циклограмме: каждую четверть выпускается газета по определенному алгоритму. Степень самостоятельности при выпуске газет возрастает.

Циклограмма выпуска газеты в 3 классе.

1 занятие. Банк идей (тема, содержание, распределение поручений)

2 занятие. Школа журналистов.

3 занятие. Школа юнкоров.

4 занятие. Школа дизайнеров.

5 занятие. Сбор, классификация материала.

6 занятие. Обсуждение собранного материала, распределение по рубрикам.

7-8 занятие. Выпуск газеты.

Основные рубрики газеты

- «*Новости одной строкой*», «*В учительской*» - освещение важных событий в школе, в городе, в республике, в стране.

- «*Народный календарь*» - знакомство с народными приметами, праздниками, обрядами, играми, затеями, угощениями;

- «*Уголок родителей*»- тесты, советы, информация, объявления для родителей;

- «*Творческие россыпи*» - литературные пробы пера школьников, рисунки, поделки, хобби;

- «*Наша гордость*» - результаты участия в конкурсах, олимпиадах различного уровня;

- «*Внеурочка*» - освещение всех сторон внеучебной деятельности класса;

- «*Олимпиадник*» - статьи о спортивных соревнованиях в школе, о выездных спортивных соревнованиях и т. д.;

- «*Здорово здоровым быть*» - пропаганда здорового образа жизни.

- «*Подружка*»- статьи, связанные с интересами мальчишек и девочек

- «*Смешинки от Маринки*» - шуточные истории из жизни учащихся, анекдоты, стихи-прибаутки и т. д.;

- «*Экологический калейдоскоп*» и т.д.

В четвертом классе акцент делается на компьютерные технологии, дети учатся в различных программах обрабатывать картинки, создавать анимационные картинки и надписи, обрабатывать видео и монтировать его. Итоговой работой становится фильм о школьной жизни, сценарий которого составляется коллективно детьми.

Разнообразие видов и форм деятельности помогает увидеть потенциал ребенка, обнаружить его способности, но помочь им раскрыться и в дальнейшем самостоятельно развиваться могут сформированные универсальные учебные действия, которые он приобретает во время занятий под руководством учителя и в ходе самостоятельной творческой деятельности.

Далее в разработке представлена технологическая карта внеурочного занятия по компьютерному рисованию во 2 классе. На предыдущем занятии дети учились рисовать в программе Paint. Теперь будут находить и сравнивать инструменты панели для рисования в различных графических редакторах.

Внеурочное занятие пресс-центра "Началка"

2 класс

Тема: Панель рисования в разных программах.

Цель: Исследование возможностей, способов работы инструментов панели рисования в различных графических редакторах.

Задачи:

- Развивать умения сочетать технические возможности компьютерных программ для реализации замысла.

- Развивать навыки исследовательской работы: умения формулировать проблему, определять область собственного знания и незнания, находить способы решения и представлять результат работы.

- Осваивать приёмы анализа, синтеза, сравнения при изучении различных компьютерных программ.
- Развивать художественный вкус.
- Развивать умение работать в коллективе (в паре, в группах), помогать друг другу и учиться у своих товарищей.
- Применять различные способы (варианты, возможности) работы инструментов рисования для решения поставленной практической задачи.
- Использовать прием пробного действия при изучении способов работы инструментов для рисования.

Оборудование:

- компьютер;
- компьютерные программы Photoshop, Photostudio, Gimp, Microsoft PowerPoint, ПервоЛого, Paint;
- выставка рисунков детей (в программе Paint) или видеоролик (слайд-шоу);
- анимационные рисунки Фиксика и Тюбика;
- бумажные шапочки Фиксика (символ Знатока).

Технологическая карта внеурочного занятия пресс-центра «Началка»

Этапы урока	Деятельность обучающихся	Деятельность учителя	Универсальные учебные действия
Проверка самостоятельной домашней работы детей	<p>Просмотр видеоролика с работами детей или выставки рисунков по предыдущей теме урока "Инструменты рисования в программе Paint"</p> <p>Цель: Первичная оценка самостоятельной домашней работы детей в программе Paint</p>	<p>Учитель заранее готовит слайд-шоу из детских рисунков.</p> <p>- Просматривая работы в первый раз, можно составить лишь общее, поверхностное представление о работе, ответить на вопрос "нравится или не нравится"</p>	<p>Внешняя взаимооценка работ детей, сделанных в течение недели (какая работа нравится?)</p>
<p>Актуализация знаний. Включение в систему знаний изученного материала.</p>	<p>Повторное просматривание слайд-шоу с установкой: ответить на вопросы - Почему мне рисунок нравится?",</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что именно понравилось? - Как автору удалось это сделать? - Что меня удивило? - Чему бы я хотел научиться?" <p>Коллективное обсуждение. Ответы на вопросы</p> <p>Цель: учиться видеть техническую сторону создания рисунка, развивать художественный вкус</p>	<p>Предварительно дети делятся на две команды</p> <p>первая команда "Фиксики" выбирает самый интересный рисунок <u>в техническом</u> плане: найти необычное использование инструментов рисования, рассмотреть, как выполнена заливка (с помощью цвета в палитре, с помощью текстуры или другого рисунка), какие ещё инструменты для раскрашивания используются</p> <p>вторая команда «Тюбики» выбрать понравившийся рисунок в <u>художественном</u> плане: интересный сюжет, богатство деталей, сочетаемость цветов, необычность композиции, форм,</p> <p>Помогает детям увидеть разнообразие способов и приёмов рисования: использование кистей разной ширины, умение пользоваться цветами палитры, текстуры, использование инструментов "линейка" и "ластик"</p> <p>Помогает увидеть достоинства построения композиции, перспективу, многообразие деталей, сочетаемость цветов, аккуратность и т.д.</p>	<p>Оценка и анализ качества работы с технической и художественной точки зрения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение видеть используемые инструменты, качество нанесения линий, разнообразие способов раскрашивания; - умение видеть достоинства построения композиции, перспективу, многообразие деталей, сочетаемость цветов, наличие стиля. <p>Умение находить новые, не используемые ранее возможности программы, желание овладеть неизвестными способами работы</p> <p>Умение точно выражать свои мысли</p> <p>Контроль, корректировка, оценка высказываний одноклассников</p>

	наличие стиля		
<p>Исследование одинаковых функций рисования в различных программах</p> <p>Photoshop, Photo studio, Power Point, ПервоЛогоит.д.</p>	<p>Работа в группах (по 4 человека) на компьютерах.</p> <p>(на мониторах открыты чистые файлы в 4 программах, дети читают их названия, рассматривают боковые панели, последовательно выполняют задания, написанные на доске или на листочках).</p>		<p>Составление плана последовательности действий</p> <p>Определение функций участников, способов взаимодействия</p>
	<p>Задания Фиксиков</p> <p>- На ваших компьютерах открыты 4 файла в разных программах. Прочитайте названия программ.</p> <p>Фиксик предлагает вам изучить «рисовалки» в каждой программе, выбрать понравившуюся программу и объяснить, почему она вам понравилась</p>		<p>Сотрудничество в поиске и сборе информации</p> <p>Корректировка поведения в группе</p>
	<p>Составление плана работы</p> <p>- С чего вы начнете работу?</p> <p>- Что должны будете узнать?</p> <p>- Как это лучше сделать?</p>		<p>Умение работать по алгоритму</p> <p>Выделение и осознание того, что пройдено и что предстоит изучить</p>
	<p>Изучение панелей рисования (инструменты и способы работы)</p> <p><i>(Алгоритм работы появляется на доске в ходе обсуждения)</i></p>		<p>Анализ с целью определения одинаковых функций рисования в разных программах</p>
	<p>1. Найди знакомые инструменты для рисования на боковых панелях каждой программы?</p> <p>- Порисуйте кисточками и карандашами в разных программах</p> <p>2. Найдите, как можно изменить ширину линий</p> <p>3. Как сделать линию цветной?</p> <p>4. Как исправить работу, если линия не получилась?</p>	<p>Помогает найти инструменты, в случае необходимости показывает способ работы с данным инструментом.</p> <p>Дополнительно рассказывает о том, как изменить цвет линии</p> <p>Можно продемонстрировать в Фотошоп коллекцию кистей, прозрачность цвета, наложение цвета слоями (насыщенность)</p>	
	<p>Проверка работы в группах</p>		<p>Умение взаимодействовать с детьми других групп, помогать им в выполнении заданий.</p> <p>Умение правильно принимать помощь одноклассников</p>
	<p>- Самооценка</p> <p>- Помощь в выполнении заданий друг другу (<i>дети-помощники «Знатоки» одевают шапочки Фиксиков</i>)</p>	<p>- Оцените работу: все ли задания Фиксиков были выполнены?</p> <p>- Какое задание вызвало больше всего затруднений?</p> <p>- Помогите друг другу, покажите способы использования инструментов</p>	

	<p style="text-align: center;">Выводы</p> <p>1. В одних программах инструмент для рисования изображен в виде "карандаша", в других – в виде "кисточки"</p> <p>2. В ПервоЛого достаточно выбрать на панели круг нужной ширины, в Photostudio – при нажатии на кисточку появляется панель с ползунком. Передвигая его вправо-влево, добиваемся необходимой ширины, в Photoshop – на панели выбираем диаметр кисточки нужной ширины или передвигаем ползунок вверху панели и т.д.</p> <p>3. С помощью палитры, текстуры, заливки замкнутой фигуры с помощью другого рисунка</p> <p>4. Сделать "шаг назад"; использовать "ластик"; выделить неудачный фрагмент, вызвать меню, выбрать команду "вырезать"</p>		<p>Умение доказательно отвечать на вопросы, точно выражать мысли</p> <p>Умение внимательно слушать объяснения одноклассников, в случае необходимости задавать вопросы</p> <p>Умение видеть различия в работе сходных по функциям инструментов, выделять преимущества и недостатки в разных программах.</p> <p>Самостоятельный выбор решения проблем поискового характера</p> <p>Умение определять смысл, значение изучаемого знания</p>
	<p>Делятся наблюдениями</p> <p>В каждой программе есть свои особенности, преимущества, которые мы можем использовать в наших работах для максимального достижения результата</p>	<p>Помогает сделать выводы, сформулировать их и правильно показать способ работы инструментов в разных программах</p> <p>- Как вы думаете, для чего мы изучали панель для рисования в разных программах?</p>	
<p>Знакомство с вкладкой «Автофигуры» в PowerPoint</p>	<p style="text-align: center;">Задания Тюбика</p> <p>. Провести идеально прямую линию сначала на доске, на листе бумаги, в компьютере.</p>		<p>Умение находить выход из затруднения и изучать способы работы инструментов через пробное действие</p> <p>Нахождение различных способов (вариантов) решения проблемы</p> <p>Анализ образца: выделение особенностей рисунка</p>
	<p>Пробное действие. Затруднения в выполнении задания. Поиск выхода из затруднения Анализ рисунка-образца</p> <p>Рассматривание коллекции автофигур в PowerPoint</p>	<p>- Что вам помогает это сделать? (линейка)</p> <p>- Найдите этот инструмент в наших программах</p> <p>2. Рассмотрите рисунки. Что они вам напоминают? (аппликации)</p> <p>- Почему? (составлены из геометрических фигур)</p> <p>- В какой программе можно нарисовать такие фигуры?</p> <p>ПервоЛого, Paint и т.д.</p> <p>- Сегодня я предлагаю выполнить рисунок в программе PowerPoint, потому что в ней есть большая коллекция готовых фигур. Найдите вкладку АВТОФИГУРЫ</p> <p>- Какую особенность оформления коллекции вы наблюдаете?</p>	

<p>Фигуры собраны в группы по схожести форм фигур</p> <p>Пробное действие в работе с автофигурами</p> <p>- Поиск и объяснение способа рисования</p> <p>- Пробное действие по алгоритму (или под комментирование действия учеником или учителем)</p>	<p>Попробуйте воспользоваться фигурами из коллекции</p> <p>- У кого получилось?</p> <p>- Как вы это сделали? (Навели курсор на выбранную фигуру, активировали её (щелкнули), провели на поле линию по диагонали, фигура появилась)</p> <p>- Выбираем треугольник, активируем его</p> <p>- Проводим диагональ на поле</p> <p>- Повторяем три раза <i>(на доске алгоритм с циклом)</i></p>	<p>Понимание признака классификации фигур</p> <p>Изучение способа использования автофигур</p> <p>Умение отвечать на вопросы, точно выражать мысли</p> <p>Умение работать по алгоритму, совершенствуя навык</p> <p>Умение комментировать свои действия</p>
<p>Составление аппликации «Ёлочка» на доске из геометрических фигур</p>		
<p>Три треугольника разных размеров, расположенных друг над другом, часть ствола – прямоугольник, звезда на макушке</p>	<p>- Из каких деталей состоит? Как расположены фигуры?</p>	<p>Поиск способов решения проблемы через пробное действие</p> <p>Умение показать и объяснить способ решения задания.</p>
<p>Рисование ёлочки с помощью автофигур</p>		
<p>Пробное действие</p> <p>Затруднение</p> <p>Поиск способа выполнения задания</p>	<p>- Соберите ёлочку из треугольников на слайде</p> <p>- Как получить треугольники разных размеров?</p> <p>Комментарий учителя в случае затруднения</p>	<p>Умение определять наиболее удобный способ действия</p>
<p><u>1 способ</u>: линии по диагонали проводить разные по длине – фигуры получатся разных размеров</p> <p><u>2 способ</u>: вокруг образовавшегося треугольника появляется рамка с точками по углам и на середине каждой стороны, - навести курсор на точки рамки вокруг треугольника, нажать на клавишу мыши и потянуть...</p>		
<p>- Навести курсор на одну из сторон треугольника, появится «снежинка», нажать</p>	<p>- Как перенести треугольники с места на место?</p>	

	на клавишу мыши и перемещать фигуру до нужного места Тренировочные упражнения	- Какие ещё фигуры нужно добавить? (прямоугольник – часть ствола внизу, звёздочка)	Сравнение работы с эталоном. Коррекция в случае расхождения с образцом
Творческая работа. Применение знаний, полученных на предыдущих этапах занятия	Рисование Новогодней странички с помощью автофигур (Сделать Новогоднюю страничку, добавьте конфетти, гирлянды, флажки, снежинки и т.д.)		Умение применять полученные знания Самостоятельное создание способов решения проблем творческого характера
	Самостоятельная работа	Индивидуальная помощь - Вспомните, какие способы раскрашивания мы сегодня нашли в разных программах.	
Сравнительный анализ программы PowerPoint с другими программами	Подведение итогов занятия		Умение делать вывод, обобщать знания, выделять характерное в обсуждаемом вопросе
	Большая коллекция автофигур, заливать (раскрашивать) фигуру можно одним кликом, можно выделить контур...	- Чем удобна эта программа? Дополнительно учитель может показать градиентную заливку, заливку другим рисунком	
Слайд-шоу	Просматривают слайд-шоу из работ детей. Перечисляют, какие инструменты, автофигуры использовали, какими способами раскрасили их. Отвечают на вопросы: что понравилось? Чему научились? Показывают смайлик-настроение	Комментирует достоинства каждого рисунка.	Оценивание работ с технической и художественной стороны Умение демонстрировать свои знания, выделяя достоинства и недостатки работ. Умение выделить новое знание, включение нового знания в систему ранее приобретенных знаний
Домашнее задание	Фиксик и Тюбик в недоумении. Они хотели бы в рисунке «насыпать» конфетти с помощью инструмента, который есть в программе Paint, но которого нет PowerPoint. Как быть? На следующем занятии слушаем ваши версии...		Решение задач творческого и поискового характера

На примере этого занятия можно проследить, как реализуется программа с точки зрения достижения планируемых результатов:

- дети учатся использовать приобретенные знания и умения для творческой самореализации;

- решаются конструкторские, художественные и технологические задачи, закладываются основы творческой деятельности, конструкторско-технологического мышления, пространственного воображения, эстетического представления;

- развиваются коммуникативные учебные действия в целях осуществления совместной продуктивной деятельности: распределение ролей, навыки сотрудничества и взаимопомощи, доброжелательного и уважительного общения со сверстниками и взрослыми;

- дети овладевают познавательными универсальными действиями – исследовательскими и логическими: наблюдение, сравнение, анализ, обобщение;

- организуется собственная творческая практическая деятельность на основе сформированных регулятивных универсальных учебных действий: целеполагание и планирование предстоящего практического действия, отбора оптимальных способов деятельности, осуществление контроля и коррекции результатов действий;

- дети ищут, отбирают, преобразовывают электронную информацию;

- работают с персональным компьютером как техническим средством;

- работают с рисунком как с простейшим информационным объектом;

- овладевают приёмами поиска и использования информации, работают с доступными электронными ресурсами;

- развивают социально ценные личностные и нравственные качества: трудолюбие, организованность, добросовестность и ответственность, инициативность, любознательность, потребность помогать другим;

- формируются основы художественной культуры: представления о специфике изобразительного искусства, потребность в художественном творчестве, первоначальные понятия о выразительных возможностях языка искусства;

- развивается образное мышление, воображение, художественный вкус;

- дают оценку и выражают своё отношение к виденному;

- воплощают художественные образы в художественно-творческой деятельности;

- применяют художественные умения для выполнения учебных и художественно-практических задач.

Библиографический список

1. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2010. – 223с. – (Стандарты второго поколения).
2. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе. От действия к мысли: пособие для учителя/ (А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская и др.); под ред. А.Г. Асмолова. – 2-е изд. – М. Просвещение, 2010. – 152 с.: ил.
3. Планируемые результаты начального общего образования/ (Л.Л. Алексеева, С.В. Биболетова и др.); под ред. Г.С. Ковалевой, О.Б. Логиновой. – М.: Просвещение, 2009. – 120с. – (Стандарты второго поколения).
4. Уроки технологии с применением информационных технологий. 1-4 классы. Знакомство с народными художественными промыслами: методическое пособие с электронным приложением/ В.В. Старикова. – 2-е изд., стереотип. – М. Планета, 2011. – 123 с. – (Современная школа)

Галина Алексеевна Захарова

РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРЕСС-ЦЕНТРА «НАЧАЛКА»
(НА ПРИМЕРЕ ЗАНЯТИЯ ПО ОБУЧЕНИЮ КОМПЬЮТЕРНОМУ ДИЗАЙНУ)

Методическая разработка

Верстка Н.В. Гусевой

Гарнитура Тип Таймс. Усл. печ. л. 1,13. Учетно-изд. л. 1,03.