МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

**«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**(ФГБОУ ВО «КубГУ»)**

**Кафедра педагогики и методики начального образования**

|  |
| --- |
| Рег. № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Оценка по результатамзащиты \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Секретарь комиссии\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2018 г. |

**курсовая РАБОТА**

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ НА УРОКАХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА**

**В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

Работу выполнила \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Т.А. Карпова

(подпись, дата)

Факультет педагогики, психологии и коммуникативистики, III курса ОФО

Направление 44.03.05 Педагогическое образование

Направленность (профиль) «Начальное образование»

Научный руководитель

преп. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.В. Карпенко

(подпись, дата)

Нормоконтролер

канд. пед. наук, доцент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Б.В. Сергеева

(подпись, дата)

Краснодар 2018

СОДЕРЖАНИЕ

[Введение 2](#_Toc514616205)

[1 Применение компьютерных технологий в образовательном процессе 4](#_Toc514616206)

[1.1 Компьютерное обучение в младших классах 4](#_Toc514616207)

[1.2 Особенности использования компьютеров в учебном процессе 9](#_Toc514616208)

[2 Компьютерное обучение на уроках изо младших школьников 13](#_Toc514616209)

[2.1 Использование графических редакторов на уроках изобразительного искусства у младших школьников 13](#_Toc514616210)

[2.2 Реализация комплекса заданий с использованием компьютера на уроках изобразительного искусства 19](#_Toc514616211)

[Заключение 26](#_Toc514616212)

[Список использованных источников 27](#_Toc514616213)

# ВВЕДЕНИЕ

С развитием современной информационной технологии, система “человек и компьютер” быстро превратилась в проблему, которая касается всех членов общества, а не только специалистов, поэтому воздействие человека с компьютером должно быть обеспечено школьным образованием. Чем раньше мы это начнем, те быстрее будет развиваться наше общество, так как современное общество информации требует знаний работы с компьютером.

Приступая к педагогической работе с детьми, прежде всего, нужно разобраться в том, что ребенку дано от природы и что приобретается под воздействием среды.

Развитие человеческих задатков, превращение их в способности – одна из задач обучения и воспитания, решить которую без знаний и развития познавательных процессов нельзя. По мере их развития, совершенствуются и сами способности, приобретая нужные качества. Знание психологической структуры познавательных процессов, законов их формирования необходимо для правильного выбора метода обучения и воспитания. Большой вклад в изучение и развитие познавательных процессов внесли и такие ученые, как: Л.С. Выгодский, А.Н. Леонтьев, Л.С. Сахаров, А.Н. Соколов, Ж Пиаже, С.Л. Рубинштейн и др.

**Предмет исследования:** процесс развития познавательных процессов младших школьников на уроках изобразительного искусства средствами компьютерного обучения.

**Объект исследования:** процесс обучения младших школьников на уроках ИЗО.

**Цель исследования:** изучить условия развития познавательных процессов младших школьников на уроках ИЗО средствами компьютерного обучения.

**Гипотеза:** процесс обучения изобразительному искусству младших школьников может быть эффективным, если при объяснении определенных заданий будет использован компьютер, так как он позволяет усилить познавательные интересы ученика:

**Задачи исследования:**

* изучить психолого-педагогические, методические аспекты использования компьютеров в процессе обучения младших школьников на уроках изобразительного искусства;
* экспериментально изучить эффективность использования на уроках изобразительного искусства ЭВМ в начальной школе;
* на основе полученных данных разработать комплекс методических рекомендаций по проведению уроков изобразительного искусства с применением ЭВМ.

Научная новизна исследования заключается в том, что автор изучает условия использования компьютера в процессе обучения изображающую игру, как фактор развития мышления, внимания, воображения и др.

**Методы исследования:**

* анализ психолого-педагогических, методических трудов по теме исследования;
* подбор и составление комплекса заданий для компьютерного обучения по ИЗО в начальных классах.
* Экспериментальное обучение и обработка полученных данных.

# 1 Применение компьютерных технологий в образовательном процессе

## 1.1 Компьютерное обучение в младших классах

Бурное развитие новых информационных технологий и внедрение их в России последние пять лет наложили определенный отпечаток на развитие личности современного ребенка. Мощный поток новой информации, рекламы, применение компьютерных технологий в телевидении, распространение игровых приставок, электронных игрушек и компьютеров оказывают большое влияние на воспитание ребенка и его восприятие окружающего мира. Существенно изменяется и характер его любимой практической деятельности - игры, изменяются и его любимые герои и увлечения.

Начиная учиться в школе, он может почувствовать определенный дискомфорт. Не во всех школах сегодня еще есть оснащенные технологические классы, устаревшие учебные программы и методические приемы приводят к существенному снижению мотивации учения школьников, заставляя вдумчивых педагогов искать более современные средства и методы обучения[12].

Одним из таких средств, обладающих уникальными возможностями и широко распространенных и апробированных в школах индустриально развитых держав, и является компьютер.

Сочетая в себе возможности телевизора, видеомагнитофона, книги, калькулятора, являясь универсальной игрушкой, способной имитировать другие игрушки и самые различные игры, современный компьютер вместе с тем является для ребенка тем равноправным партнером, способным очень тонко реагировать на его действия и запросы, которого ему так порой не хватает[5]. Терпеливый товарищ и мудрый наставник, творец сказочник миров и персоналий, вершина интеллектуальных достижений человечества, компьютер играет все большую роль в досуговой деятельности современных детей и в формировании их психофизических качеств и развитии личности. Использование компьютеров в учебной и внеурочной деятельности школы выглядит очень естественным с точки зрения ребенка и является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации его учения, развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона.

Для использования игровых развивающих компьютерных средств обучения младших школьников Центром новых информационных технологий Калининградского государственного университета связано с педагогами школы-лицея №23 и средней школы №97 разрабатывается и успешно применяется в этих школах в течении трех лет программы - методический комплекс “Радуга в компьютере”. Его первая версия предназначенная для применения в 1 классе, одобрена Федеральным экспертным советом по общему образованию Министерства по общему образованию Министерства образования России и рекомендована к изданию и использованию в начальной школе.

Основа комплекса - обучающие и развивающие компьютерные игры, служащие для усвоения и закрепления школьной учебной программы.

Компьютерная игра комплекса представляет собой игровую среду на экране компьютера, напоминающую мультфильм. В этой среде в соответствии с поставленными перед ним задачами ребенок может выполнять определенные практические действия, используя свои способности, навыки и знания. Игровая компьютерная среда, соединяясь с конкретной учебной задачей, позволяет ребенку усваивать материал как бы незаметно для себя, и при этом, что очень важно, использовать его в своей любимой практической деятельности - использование манипулятора “Мышь” позволяет ученику быстро освоить работу на компьютере[2].

Игры комплекса могут проводиться как с участием одного ученика, так и с участием двух. Контроль за ходом выполнения игры сопровождается звуковыми сигналами. В качестве поощрения используются музыкальные фрагменты и элементы мультипликации.

Благодаря высокой ввода информации может проходить в режиме, а различные и графические эффекты только вызывают подъем, но и снять напряжение и .

В комплексе - 12 игр, на развитие работы с манипулятором “”, реакции, внимания и памяти, комбинированного , аналитических и творческих , развитие навыков , сложения чисел. правило, любая игра развивает несколько навыков, , чтобы это сделано своевременно и [].

Характерной особенностью является возможность использования большинства его игр изучения различных тем путем их дидактического и настройки на тему или , а также ограничение игры по или по заданий. Делается при помощи компьютерной программы “ урока”, предназначенной учителя или работника компьютерного и требующей самых знаний и навыков с компьютером[17]. Большинство предусматривает сохранение статистических данных о выполнения заданий. пособие по с компьютером позволяет его в течение учебного года в обучения дополнительно к учебной программе.

 в использовании комплекса очень важная . Он подбирает к уроку, дидактический и индивидуальные задания, ученикам в процессе за компьютером, их знания и . Интегрирование обычного с компьютером позволяет переложить часть работы на , делая при процесс обучения интересным и интенсивным[3]. этом компьютер заменяет учителя, а дополняет его. компьютерных игр прежде всего текущего учебного и уровня подготовки . Здесь комплекс полную свободу работающему учителю и позволяет использовать его с различными учебными программами и методическими пособиями[8].

В условиях расписания работы класса дели на 2-3 группы, дети могли на компьютерах или хотя по двое. таком способе выполняют своеобразные работы, приобретая уроках знания, свои умения и , затем они их на , в игровой деятельности в классе. На занятии они использовать 3-9 компьютерных . Темы игр, режимы и дидактический могут выбираться с целью изучения материала, закрепления повторения, ток и контроля знаний. счет смены и их малой (10-15 мин) у детей достаточно устойчивый и работоспособность на .

Сейчас подготовилась к вторая часть , предназначенная для 2 класса; и идет для 3 класса[11]. В учтены накопленный и психологические особенности этого возраста. В , в более старших , для продолжения с применением компьютеров, с возрастных и интеллектуальных учащихся, можно такие известные как программно- комплекс “Роботландия” Переславля-Залесского, курс “Информационная ”, систему “Logo-”[16].

Компьютер естественно в жизнь школы и еще одним техническим средством, помощи которого значительно разнообразить обучения. Каждое вызывает у детей подъем, даже ученики охотно с компьютером, а неудачный игры вследствие в знаниях побуждает из них за помощью к или самостоятельно знаний в игре. С стороны, этот обучения очень привлекателен и для учителей: помогает им лучше оценить способности и знания ребенка, понять его, побуждает искать новые, нетрадиционные формы и методы обучения.

Общество претерпевает быстрые и фундаментальные перемены в структуре и областях деятельности. Корни многих изменений кроются в новых способах создания, хранения передачи и использования информации. Мы находимся в состоянии перехода от индустриального века к информационному. Это означает, в частности, что все большее число людей все чаще сталкивается с необходимостью обработки постоянно возрастающего объема информации[1].

Компьютерные и коммуникационные технологии являют собой вполне очевидные проявления информационной революции. Поэтому становится понятным тот пристальный интерес, который проявляют к компьютерной грамотности педагоги, занимающиеся поисками путей адаптации школы к современному миру. Все большее число родителей, учителей и учащихся приходят к убеждению, что результате полученных знаний о компьютерах и приобретенных навыков работы на них дети будут лучше подготовлены к жизни и материальному благополучию в меняющемся мире.

Стоит подчеркнуть, в будущих экспериментах не следует делать упор на введение различных технических “новинок”, превращающих начальную школу в открытый рынок для новый технологий[14]. Педагогика начальной школы призвана сегодня критично подходить к меняющейся действительности, окружающей детей в высокотехнолизированном мире. При этом следует объективно изучать и сравнивать как негативные воздействия, так и позитивные дидактические возможности новых технологий, чтобы выработать ориентированную на будущее методику и практику построения учебных занятий в начальной школе.

## 1.2 Особенности использования компьютеров в учебном процессе

Диапазон использования компьютера в учебно-воспитательном процессе очень велик: о тестирования учащихся, учета их личностных особенностей до игры. Компьютер может быть как объектом изучения, так и средством обучения, т.е. возможны два вида направления компьютеризации обучения: изучение информатики и также его использование при изучении различных предметов. При этом компьютер является мощным средством повышения эффективности обучения. Еще никогда учителя не получали столь мощного средства обучения.

Компьютер значительно расширил возможности предъявления учебной информации. Применение цвета, графики, звука, современных средств видеотехники позволяет моделировать различные ситуации и среды[13].

Компьютер позволяет усилить мотивацию ученика. Не только новизна работы с компьютером, которая сама по себе способствует повышению интереса к учебе, но и возможность регулировать предъявление учебных задач по степени трудности, поощрение правильных решений позитивно сказывается на мотивации.

Кроме того, компьютер позволяет полностью устранить одну из важнейших причин отрицательного отношения к учебе – неуспех, обусловленный непониманием, значительными пробелами в знаниях. Работая на компьютере, ученик получает возможность довести решение задачи до конца, опираясь на необходимую помощь[6]. Одним из источником мотивации является занимательность. Возможности компьютера здесь неисчерпаемы, и очень важно, чтобы эта занимательность не стала превалирующим фактором, чтобы она не заслоняла учебные цели.

Компьютер позволяет существенно изменить способы управления учебной деятельностью, погружая учащихся в определенную игровую ситуацию, давая возможность учащимся запросить определенную форму полмощи, излагая учебный материал с иллюстрациями, графиками и т.д.

Значительно расширяются типы задач, с которыми учащиеся работают: моделирование, составление алгоритма, программирование и т.д.

Компьютер позволяет качественно изменить контроль за деятельностью учащихся, обеспечивая при этом гибкость управления учебным процессом. Компьютер позволяет проверить все ответы, а во многих случаях он не только фиксирует ошибку, но довольно точно определяет ее характер, что помогает вовремя устранить причину, обуславливающую ее появление. Ученики более охотно отвечают компьютеру и если компьютер ставит им двойку, то горят желанием как можно скорее ее исправить. Учителю не нужно призывать учащихся к порядку и вниманию. Ученик знает, что если он отвлечется, то не успеет решить пример или записать слово, т.к. на экране через 10-15 с появится следующее задание[12].

Компьютер способствует формированию у учащихся рефлексии своей деятельности, позволяет учащимся наглядно представить результат своих действий.

Применение компьютерной техники делает урок привлекательным и по-настоящему современным, происходит индивидуализация обучения, контроль и подведение итогов проходят объективно и своевременно.

Развитие познавательных интересов, формирование интересов, потребностей личности школьника осуществляется различными средствами, в том числе и средствами изобразительные искусства[9].

Успех здесь может быть обеспечен лишь тогда, когда учащиеся наряду с самостоятельной изобразительной деятельностью подготовлен к восприятию картин, рисунков, скульптур, произведений архитектуры и декоративно-прикладного искусства.

Учитель начальной школы обязан научить детей учиться, сохранить и развить познавательную потребность учащихся, обеспечить познавательные средства, необходимые для усвоения основ наук. Поэтому одна из главных целей – развивать познавательные процессы.

 деятельность развивает процессы, логическое , внимание, память, , воображение, поддерживает к обучению. Все процессы взаимосвязаны[3].

 внимание ученика, в правильном создании помогает учителю специальных программ по изобразительному .

Умение грамотно работу на , создать условия и заинтересованности у всех позволяет учителю дополнительные возможности (, применение ЭВМ) развития художественных каждого ребенка. организация занятий в более короткое вспомнить и закрепить изобразительные приемы, известны детям с возраста, полнее овладение вновь учителем[8].

Развивающее ЭВМ для способностей младшего очень велико. компьютеров на ИЗО создает настрой, это, в очередь, положительно на развитии творчества. Изучая живописи, и знакомя с названием того иного технического , с новым художественным , термином используется . Это вызывает интерес у детей к термину или , повышает внимание и в же время повторением известных названий материалов и , терминов, используемых .

Особенно важно компьютеров после объяснения нового или многократного способа изображения, снять у ребенка . С этой целью использовать игровые , где, например, предлагается разложить в последовательности репродукции с изображением разных года, разложить по жанрам, предметы декоративно- искусства в группы видам или узор из разных предлагаемых .

Включение игровых предметов может быть использовано и для закрепления изученного материала, обобщения при показе основных приемов работы[15].

Использование различных форм и приемов работы на уроке изобразительного искусства позволяет ребенку активно включаться в творческий процесс, развивать воображение и фантазию, помогает видеть новое его решение в той или иной технике, обогащать первоначальный замысел, и результат изобразительной деятельности приобретает большую выразительность. Органично включение в ход занятия компьютеров, отдельные приемы работы в различной технике создают необходимые условия для развития у детей творческих способностей на уроках изобразительного искусства.

# 2 Компьютерное обучение на уроках изо младших школьников

## 2.1 Использование графических редакторов на уроках изобразительного искусства у младших школьников

Программа графический редактор позволяет рисовать и конструировать рисунки на экране дисплея, сохранять полученные изображения на диске. В качестве “карандаша” могут выступать различные фигуры: точки, круги, полукруги, треугольники, резинки.

Редактор позволяет выполнять изображения по предлагаемому рисунку, а также по своему замыслу.

Как известно, современные графические редакторы для различных компьютеров с различными графическими системами обладают большими возможностями в создании и редактировании изображений обычно предусматривается выбор графических примитивов, установление их размеров, выбор цветовой гаммы, стиранее ошибочно проведенных линий и выполненных рисунков и т.д.

Вместе с тем изучение таких редакторов порой затруднено из-за освоения большого числа операционных действий. Поэтому, на наш взгляд, более целесообразно предлагать учащимся начальной школы более простые редакторы, моделирующие лишь отдельные функциональные возможности “профессиональных редакторов”. В них операциональные навыки не должны затенять деятельность , связанную с построением изображений[4].

Предлагаемый графический редактор построен именно по этому принципу. Как показывает проведенный эксперимент, освоение младшими школьниками режимов его работы происходит за очень короткое время 4-7 мин в 1 классе.

Это позволяет очень быстро включать школьников в работу по выполнению различных рисунков.

Для учеников в такие редакторы должны стать их “профессиональным” инструментом. Поэтому работа по созданию таких редакторов требует глубокого осмысления и должна выполняться достаточно квалифицированно (в данном случае мы в большей степени делаем упор на реализацию идей, к сожалению, порой в ущерб программному исполнению)[7].

Данный графический редактор позволяет развивать формулированное ранее положение об оперировании учащихся понятиями “объект”, “имя”, “значение”. Например, можно, предлагая учащимся реальные объекты (игрушечные автомобили, домики и т.п.), обучать их созданию (конструированию) изображения на экране дисплея, затем запоминанию изображений под некоторым именем, вызову (считыванию) изображения по указанному имени.

Кроме того, включение редактора в учебную деятельность позволит естественным образом знакомить учащихся с различными геометрическими фигурами и оперированию с ними[11].

Немаловажное значение имеет методика обучения работе с графическим редактором. Вначале учащимся рассказывается о режимах работы, предлагается испытать некоторые режимы (например, выбор карандаша, изменение его цвета, изменение цвета фона изображения), затем предлагается выполнить конкретное задание по образцу. После этого обсуждаются режимы запоминания и вызова выполненных рисунков. В дальнейшем можно разнообразить деятельность учащихся: предлагать для копирования различные простые и сложные рисунки, затем проводить построение рисунков реальных объектов[5].

Эти обучения направлены развитие различных способностей детей. определяется тем, , с одной стороны, стремиться к развитию способностей детей, а с давать им о мире современных в увлекательной, интересной . Основная цель занятий – научить человека самостоятельно , развивать фантазию и воплощать свои с помощью компьютера. естественным, доступным и практически всем на начальном обучения является рисования. Мнение ученых: работа развивает речь. В повествовать значительно . Рисуя, ребенок и упорядочивает свои о мире. Осознает в нем. Предварительно событие, ему рассказать о нем. почему, по специалистов, рисовать же необходимо, и разговаривать[17].

Поэтому знакомство с компьютерами, из первой творческой работы детей является на экране . Знакомство с графическим – это не рисование, но и формы различных фигур, их сопряжения, компоновки, а развитие пространственного и мышления.

Уже начальном этапе можно проводить , имеющую практическую .

Творческое задание “ самое красивое и некрасивое” позволяет понимание детьми . Задания типа “ узор лучше?”, “ такое лето” не только развитию детей, и умственному.

Дети все, что собственными руками. В работы с графическим можно прочесть с их любимые и подготовить к ним . Можно сделать , состоящую из животных или . Важным моментом своих работ является “выставка”. утверждается право на индивидуальность и не подвергается .

С желанием дети на занятиях созданию аппликации. , ритм вызывает у желание воспроизвести . Но даже самом начальном надо ставить ребенком условия задания не образца, а его . На занятиях аппликации дети планировать свою , намечать последовательность операций, общаться с другом, что развитие творчества .

Примером коллективной может стать на компьютере из кубиков городка. На дети разбиваются группы, в каждую которых входят (проектирующие город компьютере), строители ( город из )[13].

Главным в обучении не компьютер, а на развитие процессов, самостоятельность в творческих работ. В процессе главное, каждый ребенок выразить себя, свои возможности.

 начального этапа из класса орнаментов могут выделены только , которые основаны использовании различных в качестве первичных . Просто дух , когда взгляду потрясающие своей памятники Самарканда. совершенную архитектурную многих из нанесены “квадратный” – орнамент, составленный разноцветных симметрично квадратов. Вхождение в без квадрата обходится: квадраты , закрашивают, поворачивают, них строят и т.д.

Обилие орнаментов . Начав с прямоугольных , дети с увлечением к построению более художественных структур основе круга, и спиралей[12].

Изучая орнаментов, дети к художественному культурному своего народа и всего мира, знакомятся с историей и народов.

Программа “ фигуры”

В программе классификация геометрических по форме и . В центре экрана появляются геометрические фигуры, разные по форме и цвету, и предлагается разместить:

1. круги в верхней части экрана, а треугольники – в нижней;
2. квадраты в левой части экрана, а прямоугольники – в правой;
3. фигуры зеленого цвета в правой части экрана, красного цвета – в левой;
4. три треугольника в правом верхнем углу, а два круга – в левом нижнем.

Возможны и другие задания, программа даст широкий простор фантазии. Выбор конкретной фигуры производится с помощью указателя-стрелки, которая перед началом работы находится в правом верхнем углу экрана. Клавишами управления курсором указатель устанавливается на нужную фигуру. При нажатии клавиши “ввод” указатель пропадает и появляется возможность перемещать выбранную фигуру клавишами управления курсором. Как только фигура приведена на отведенное ей место, она фиксируется клавишей “ввод”. Работа с последующими фигурами осуществляется аналогично. После выполнения задания нажимается клавиша “пробел” и на экране появляется новый набор фигур (состав фигур и их цвет подбираются случайно)[11].

Дети с интересом работают на ЭВМ. Их привлекают динамика, яркость разнообразие сюжетов. Они быстро осваивают клавиатуру, что создает предпосылки для дальнейшей успешной работы на ЭВМ. Освоение клавиатуры осуществляется постепенно. Каждая программа отрабатывает какую-то группу клавиш (цифры, клавиши со стрелками, пробели др.)

Работа на ЭВМ вырабатывает усидчивость, внимательность, аккуратность. Как следствие повышается эффективность обучения.

1. Знакомство с компьютером
	1. Инструкция по технике безопасности. Включение и выключение компьютера. Демонстрационная игра
	2. Управление курсором: игра “Мудрый кролик”.
2. Компьютер – инструмент практической деятельности.
	1. Графический редактор: изучение назначения и возможностей.
	2. Работа по созданию рисунка с помощью графического редактора для лепки из пластилина, вырезания аппликации, оформление классной стенной газеты.
	3. Изучение и назначения возможностей текстового редактора.
3. Компьютер – средство развития познавательных процессов. Творческая работа по созданию с помощью компьютеров иллюстраций в виде компьютерных картинок к стихам. Изготовление из кубиков спроектированного на компьютере городка; лепка из пластилина фигур, полученных на компьютере; вырезание и наклеивание аппликации, нарисованной на дисплее и распечатанной на принтере; подготовка классной стенной газеты из работ, выполненных на компьютере.

## 2.2 Реализация комплекса заданий с использованием компьютера на уроках изобразительного искусства

Урок 1.

Тема: Первое знакомство с компьютером. Овладение клавишами

Цель: 1) Расширить кругозор детей и подготовить всесторонне развитого члена общества

 2) Помочь детям познавать окружающий мир, развивать их наблюдательность, приучать логически мыслить, осознавать увиденное.

 3) Развитие интереса к урокам ИЗО.

План:

1. Техника безопасности – 10 мин.
2. Знакомство с компьютером – 10 мин.
3. Решение логической задачи на компьютере (“Snakeit”).

Объяснение понятий курсор, управление ими (ознакомление с клавишами) – 10мин.

* задача игра – 15 мин.

Ход урока:

1. Устно рассказать правила по технике безопасности. Опросить учеников.
2. Рассказать о компьютере и дисплее. Что включать и как, в какой последовательности.
3. – рассадить по рабочим местам.
* включить машины.
* объяснить, где курсор, дать задания для клавиш
* объяснить задачу игры “Snakeit”.

Малая змейка решила пообедать в волшебном городе, как только она съест цветок зеленый, она подрастет, но если она съест ядовитый гриб, тут же погибает.

Есть трудности:

* когда съедает зеленый цветок, то появляется белый.
* когда съедает белый цветок, появляется ядовитый гриб.

Вы должны съесть все белые и зеленые цветки, но не тронуть ни одного гриба.

Самостоятельная работа:

нарисовать по вашему желанию картину, какую вы себе представляете исходя из этой задачи.

Анализ работ.

Выставление оценок.

Урок 2.

Тема: Решение логической задачи “Перевозчик”. Овладение клавишей

Цель: 1) Развитие художественного воспитания у детей;

 2) Развивать знание элементарных основ реалистического рисунка. Прививать навыки и умения в изобразительном искусстве;

 3) Прививать любовь к труду, воспитывать аккуратность и настойчивость в работе.

План:

1. Вопросы по теме прошлого урока – 10 мин.
2. Объяснение задачи и управление его клавишами – 10 мин.
3. Совместное (с учителем) решение задачи, овладение клавишами управления – 15 мин.
4. Анализ работы за машиной и результаты решения задачи – 5 мин.
5. Объяснение домашнего задания – 5 мин.

Ход урока:

1. Вопросы по теме урока №1
2. Как нужно вести себя в кабинете информатике, что нельзя делать?
3. Как называется части машины? (дисплей, компьютер, дискета)
4. Какие клавиши вы знаете? Как они называются?
5. Задача: На берегу реки живет человек. Ему надо перевести на другой берег волка, козу и капусту в целости и сохранности. Мы должны ему помочь. У него ничего не получается.
6. Пусть правильно включат машины.
7. Загрузка игры-задачи.
8. Отправить лодку на другой берег.
* клавиша “вперед”
* вернуть на старый клавишей назад
* выбрать козу, капусту или волка клавиша
* команда плыть клавиша
1. Ребята, давайте попробуем помочь!
2. Кого повезем вначале?
3. Какую клавишу нажать, чтобы плыть на другой берег (“вперед”)? Нажать ее.
4. Пройти проверить участок.
5. Выберем кого вести, нажимая пробел ( ) Нажмите 1 раз.
6. Кого видите? (волка).
7. Командуйте лодочке плыть ( )
8. Что случилось на старом берегу? (коза съела капусту)
9. Значит, кого же повезем вначале? (козу, т.к. останется волк с капустой, а он ее не любит)
10. Вернем теперь пустую лодочку обратно. Просто клавиша “назад” и дать команду плыть (нажать клавишу )
11. Кого повезем теперь. Давайте волка.
12. Теперь увезем козу от волка.
13. Кого повезем теперь, капусту (ведь волк ее не любит)
14. Вернем лодку на старый берег.
15. Повезем теперь козу.
16. Мы выиграли, нас поздравляют.
17. В чем секрет этой игры? Нужно думать, кого везти и кого оставлять на берегу, ведь волк съест козу, а коза капусту. А с лодочником они ведут себя “нормально”, если только он их не оставит без присмотра. Дать возможность самостоятельно справиться с задачей.
18. Ну что, не получилось? Достаньте карандаш, тетрадь. Нарисуем решение задачи.
19. Самостоятельная работа.
20. Анализ работы учеников.
21. Выставление оценок.

Урок 3

Тема: Знакомство с графическим редактором.

Цель: 1) развитие мышления учащихся, отработка специальных приемов рассуждения

 2) культура поведения и обращения с компьютером. Умения и навыки плодотворной и творческой работы.

План:

1. Вопрос по прошедшим урокам
2. Объяснение задачи на сегодняшний урок.
3. Практическая работа за РС, овладение клавишами F5 и CTRL + STOP.
4. Анализ результатов работы.

Ход урока:

1. Закрепление пройденного материала:
2. Как назывались части наших машин?
3. Какие клавиши вы знаете?
4. Что мы делаем на прошлом уроке?
5. Сегодня мы с вами будем рисовать на экране монитора. Для этого загрузим вам специальную программу “Карандаш”. С ее помощью вы будете командовать карандашом.

Откройте тетради и там где у вас поставлена точка начнем рисовать следом за мной (пред. разделить место для программы в тетрадях и поставить точку от куда они будут рисовать).

 1 1

 11 11

3 3

 10 11

 1 10

 0 12

 12 0

 11 12

 11

Рисуем вниз линию на 4 клеточки. Какую клавишу будете нажимать на РС? Начертим ее в программе.

Рисуем линию назад на 5 клеточек?

Какую клавишу будете нажимать на РС? Начертим ее.

Рисуем линию вверх на 7 клеточек? --//--

Рисуем линию вперед на 4 клеточки? --//--

Рисуем линию вниз на 6 клеточек? --//--

Рисуем линию назад на 3 клеточки? --//--

Рисуем линию вверх на 4 клеточки? --//--

Рисуем линию вперед на 2 клеточки? --//--

Рисуем линию вниз на 4 клеточки? --//--

Рисуем линию назад на 1 клеточку? --//--

Рисуем линию вверх на 3 клеточки? --//--

1. 3. Как правильно включать РС?
2. Чтобы запустить программу надо нажать клавишу F5
3. Чтобы остановить программу надо нажать одним пальчиком клавише CTRL вторим STOP. (Вызвать 3-х учеников, чтобы попробовать)
4. Сядьте по своим местам и включите машины?
5. Открыть программу “Художник”?
6. Начнем работу. Если не получилось, нажмите клавиши CTRL + STOP, а потом снова запустите программу.
7. Кто справится с заданием, может рисовать, что ему нравится.
8. Итак, что же мы усвоили на уроке.
9. Управляя компьютером, мы получили рисунок, который хотели.
10. Сегодня мы изучили еще две новых клавиши F5 и CTRL + STOP.
11. Выведение компьютером рисунка на бумагу каждому ученику.

5) Подведение итогов работы.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Из анализа прочитанной литературы и опыта использования компьютеров в реальном учебном процессе, можно сделать вывод, что в условиях НИТ появляются новые возможности для развития:

социальной и познавательной активности детей: имеется в виду уровень субъективного контроля ученика, интеллектуальная инициатива;

компетентности школьника как ученика: имеется в виду его самостоятельность, информационная грамотность, уверенность в себе, проявляющиеся в способности принять решение, а также ориентация на задачу и конечный результат, ответственность, социальная независимость;

Способности ребенка к самореализации: в частности, стремление к реализации знаний в программных продуктах, в познавательной внеучебной деятельности, успешность реализации, удовлетворенность результатами деятельности;

Гармоничной индивидуальности, соотношение практического и вербального интеллекта, эмоциональная стабильность, соотношение гуманитарных интересов и информационных потребностей, активности ребенка и его компетентности. НИТ детерминирует специальную педагогическую деятельность, обеспечивающую создание условий для развития интеллектуальной активности детей, гибкого открытого мышления, способности к коллективной деятельности, для воспитания ответственности за принимаемые решения.

Задачи, которые мы ставили в своем исследовании были достигнуты. Применение компьютера на уроках ИЗО - эффективный метод в развитии познавательных процессов.

Итак, мы пришли к выводу, что применение компьютерной техники на уроках изобразительного искусства развивает познавательные способности учащихся: внимание, воображение, память, логическое мышление. Улучшает восприятие мира.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Антонова Т.С., Харитонов А.Л. О мифах и реалиях. //Компьютер в школе. – 2000, №5
2. Апатова Н. В. Информационные технологии в школьном образовании. М.: ИОШ РАО, 1994
3. Афанасьева О. В. Использование ИКТ в образовательном процессе.
4. Брыксина О.Ф. Конструирование урока с использованием средств информационных технологий и образовательных электронных ресурсов.// Информатика и образование. 2004 №5
5. Бурлакова А. А. Компьютер на уроках в начальных классах. //Начальная школа плюс Дои После. — 2007. — № 7. — С. 32–34.
6. Губайдуллин И. А. “Использование информационно-коммуникативных технологий в целях формирования положительной мотивации к обучению на уроках изобразительного искусства и черчения”.
7. Гузеев В.В. Образовательная технология: от приёма до философии. М.; Сентябрь, 1996г.
8. Гуненкова Е. В. Для чего на уроке компьютер? //Начальная школа плюс До и После. — 2007. — № 7. — С. 37- -39.
9. Кодесникова И.В. Информационно-компьютерные технологии на уроках искусства.
10. Колесникова Ю. А. Первое место — компьютеру. //Начальная школа плюс До и После. — 2007. — № 7. — С. 34–37.
11. Концепция модернизации российского образования на период до 2100года.
12. Новые педагогические и информационные технологии в системе школьного образования. Полат Е.С., – М., АСНДЕМА, 2001
13. Программы четырёх летней начальной школы. //Москва, Академкнига / Учебник. — 2005. — С. 163–180.
14. Селевко Г. К. Педагогические технологии на основе информационно-коммуникационных средств. //Москва, НИИ школьных технологий. — 2005. — С. 54–112.
15. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. //Москва, «Народное образование». — 1998. — С. 114–119.
16. Суровцева И. В. Добываем знания с помощью компьютера. //Начальная школа плюс До и После. — 2007. — № 7. — С. 30–32.
17. Чернов А.В. Использование информационных технологий в преподавании истории и обществознания. /Преподавание истории в школе. №8 2001. 40 – 46с.