**Обучение детей работе на компьютере в графическом редакторе Windows Paint**.

Задачи:

1. Учебные:

- познакомить детей с возможностями **графического редактора Paint**;

- научить художественным приемам рисования в **редакторе Paint**;

- расширить искусствоведческие знания дошкольников

-научить детей использовать компьютер как средство для творческого самовыражения

2. **Развивающие**:

- **развитие воображения**, памяти, внимания;

- **развитие** эстетического мировоззрения детей дошкольников

3. Воспитательные:

- воспитание культуры **работы на компьютере**;

- воспитание духовно-нравственного отношения к жизни;

- воспитание культуры общения с окружающими людьми;

- формирование **навыков ЗОЖ**.

Отличительной особенностью **программы является то**, что учащиеся в процессе обучения не только учатся рисовать в **графическом редакторе**, но и получают представление о том, как в жизни им может пригодиться данное умение. Форма занятий предполагает включение ребенка в различные виды деятельности *(творческую, проблемно-поисковую, групповую и др.)*.

Структура занятий. Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через **развивающие игры**, рисование на листе бумаги по клеткам, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к **работе**.

II этап - основной.

Включает в себя овладение способом управления **программой** для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную **программу**:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждого инструмента с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком **навыки работы с** компьютером, познакомить с новыми инструментами, их назначением.

3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления **программой**.

III этап - заключительный.

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз, для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 10-15 минут,

2 этап - 10-15 минут,

3 этап - 4-5 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Занятия проводятся по подгруппам 2 раза в неделю в первой

половине дня.

Перспективный план **работы**

№ п. п. **Программное содержание**

Название темы Кол-во занятий

1. Адаптация к компьютерному классу. Правила поведения за компьютером. Знакомство с многообразием компьютерной техники; **развивать** интерес и бережное отношение к ней. Для чего нужны компьютеры? 1

2. Познакомить детей с мышкой, показать, что она умеет делать. Учить детей щелкать на каждый предмет, а также производить двойные щелчки на каждом предмете, перетаскивать предмет. *«В гостях у Микки»*

Инструмент *«мышь»*.

Игра *«Меткий стрелок»* *«Снайпер»* 1

3. Понятие *«клавиатура»*, *«назначение клавиш»*.

4. Познакомить детей с замечательной **программой paint**, при помощи которой можно создавать рисунки. “Каляка – маляка» Инструмент *«Карандаш»*, рисование карандашом – ознакомительная **работа**.

5. Продолжать учить рисовать карандашом. Научить пользоваться резинкой.

6. Продолжать учить пользоваться карандашом. Научить детей пользоваться заливкой и цветовой палитрой. Рисунок *«Облака»*

Инструмент *«Заливка»* и *«Палитра»* 1

7. Научить детей раскрашивать рисунок с помощью квадрата и карандаша. Продолжать учить раскрашивать с помощью заливки.

 