

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад № 35»

Принята

на Педагогическом совете

Протокол № 1

от «01» сентября 2015 г

Утверждена

приказ № 154

от «01» сентября 2015 г

заведующий _____

Е.И. Гарбулева

Рисуем в программе Paint: Деревенский дворик
Программа краткосрочной образовательной практики
для детей старшего дошкольного возраста
(четыре встречи)

Автор:
учитель - логопед
Колотова Ирина Леонидовна

Пермь, 2015 год

Цель и задачи дополнительной образовательной программы.

Цель: Научить рисовать картину в программе Paint с помощью инструментов «карандаш», «палитра», «прямая линия», фигуры - «овал», «треугольник», «прямоугольник».

Задачи:

- познакомить детей с основами знаний в области компьютерной графики, с возможностями графического редактора Paint, с понятиями панель инструментов, строка меню;
- упражнять в отработке команд: создать, открыть, выбрать, залить, курсив, щелчок левой кнопкой мыши, увеличить, уменьшить фигуру, сохранить рисунок;
- закрепить математические отношения: слева - справа, вверху - внизу, толстый – тонкий, названия цветов;
- научить использовать компьютер как средство для творческого самовыражения
- развивать композиционное мышление, художественный вкус.
- развивать и формировать зрительно-пространственную ориентацию;
- развивать мотивации личности к познанию;
- воспитывать культуру работы на компьютере;
- привитие детям видения красоты окружающего мира на электронных носителях.

Материально-техническое обеспечение:

Кабинет, оборудованный компьютерами (Компьютер IBM PC совместимый, ОС Microsoft Windows), столами, стульями, общим освещением, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)

Материалы и инструменты: учебные презентации к занятиям по основным темам, распечатанные алгоритмы рисования объектов к занятиям.

Встреча 1.

«Знакомство с программой Paint. Рисунок карандашом и заливкой».

Презентация «Рисование карандашом» (приложение на диске).

- Знакомство с игровым персонажем Карандашом
- Рассматривание рисунков детей, сделанных в программе Paint.
- Гимнастика для глаз
- Практическое задание «Открой программу Paint».
- Знакомство с панелью инструментов.
- Практическое задание: нарисуй линии, геометрические фигуры (Например, выбери карандаш, красный цвет, толщину самую толстую. Нарисуй вверху, слева - направо линию, или в нижнем правом углу нарисуй красный квадрат и т.д.).
- Физминутка.
- Практическое задание: использование инструмента «заливка» (Например, залей квадрат красным цветом и т.д.)
- Практическое задание: создавать новую папку и сохранить рисунок
- Итог занятия:
 - Вопросы к детям в какой программе рисовали, что такое панель инструментов, какими инструментами рисовали?
 - Сообщение перспективы: На следующей встрече будем рисовать с помощью инструмента «фигуры» - «овал» и «треугольник».

Встреча 2.

«Рисуем деревья».

Презентация «Деревья» (приложение на диске).

- Вопросы к детям: какими инструментами Вы уж научились рисовать?
- Показ видео – объяснение Карандаша рисование инструментом фигуры «овал», «треугольник»
- Гимнастика для глаз
- Практическое задание: рисование фигур с помощью инструментов «овал», «треугольник»
- Физминутка
- Самостоятельное задание: нарисовать картинку «Деревья» с помощью инструментов «овал», «треугольник»
- Практическое задание: сохранить рисунок.
- Итог занятия:
 - Вопросы к детям - как нарисовать овал или треугольник?
 - Сообщение перспективы: на следующей встрече будем рисовать с помощью инструмента «фигуры» - «прямоугольник»

Встреча 3.

«Рисуем конуру для собаки».

Презентация «Конура» (приложение на диске).

- Вопросы к детям: какими инструментами Вы уж научились рисовать?
- Показ видео – объяснение Карандаша рисование инструментом фигуры «прямоугольник»
- Гимнастика для глаз
- Практическое задание: рисование фигур с помощью инструментов «прямоугольник»
- Физминутка
- Самостоятельное задание: нарисовать картинку «Конура» с помощью инструментов «прямоугольник».
- Практическое задание: сохранить рисунок.
- Итог занятия:
- Вопросы к детям - как нарисовать любую фигуру?
- Сообщение перспективы: на следующей встрече будем рисовать с помощью картину с помощью знакомых инструментов.

Встреча 4.

«Рисуем деревенский дворик»

- Вопросы к детям: как уменьшить или увеличить фигуру? (Надо нажать на фигуру (выделить ее), потянуть за уголок или за боковые точки в центр – уменьшить или в сторону – увеличить)
- Показ видео – объяснение Карандаша рисование картинку «Двор»
- Гимнастика для глаз
- Практическое задание: рисование полянки с домиком с помощью инструментов «кисть», «заливка», «прямоугольник», «треугольник»
- Физминутка
- Самостоятельное задание: рисование деревьев и конуры во дворе помощью инструмента фигуры: «прямоугольник», «треугольник», «овал».
- Практическое задание: сохранить рисунок.
- Итог занятия: Рассматривание рисунков своих товарищей.

Литература

1. А. Тайц, PhotoShop 7.0, Москва, «Питер», 2003
2. Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003.
3. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
4. Горячев А В., Ключ Н.В. Все по полочкам.: пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.
5. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: - М.:БИНОМ.Лаборатория знаний, 2005 г.
7. Компьютер для дошколят, Е.Я. Кривич, 2005
8. Леонова Л.А., Макарова Л.В. Как подготовить ребенка к общению с компьютером. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 4 до 6). - М.: Вента-Графт, 2004.
9. Н. Угринович, Информатика и информационные технологии, Москва, ЛБЗ, 2009
- 10.Саватеева С.С. Как помочь ребенку сохранить хорошее зрение. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 6 до 10). - М.: Вента-Графт, 2004.
- 11.Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020), рег. №3997
- 12.Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики. - М.: Айрис Пресс, 2004.