

Департамент социальной защиты населения
администрации Владимирской области

ГКУСО ВО «Муромский реабилитационный центр
для детей и подростков с ограниченными возможностями»

Отделение психолого-педагогической помощи

МАСТЕР-КЛАСС
«ЖИВОТНЫЕ В ЛЕСУ:
РИСУЕМ С УДОВОЛЬСТВИЕМ»
(для детей 6-7 лет)



Подготовила:
инструктор по труду
компьютерного класса,
специалист первой
квалификационной
категории
Каткова Н.В.

Муром 2013

Организация занятия

Цель – систематизировать и закрепить полученные знания и навыки работы в графическом редакторе Tux Paint.

Задачи:

- ✓ совершенствовать навыки работы с инструментами графического редактора;
- ✓ развивать умения и навыки создания простейшего рисунка с помощью встроенных инструментов графического редактора, способствовать формированию умения выполнять действия по алгоритму;
- ✓ развивать навыки ориентации на плоскости и владения манипулятором «мышь»;
- ✓ способствовать развитию логического мышления, зрительного восприятия, обогащать знания детей об окружающем;
- ✓ развивать творческие способности детей средствами компьютера;
- ✓ развивать эмоционально-волевую сферу (усидчивость, решительность, положительный настрой).

Материалы к занятию: трафареты, изображающие животных; игрушка «ежик»; демонстрационные карточки по правилам работы за компьютером.

Оборудование:

персональные компьютеры, программа графического редактора Tux Paint.

Предварительная работа:

- беседы - «Знакомство с инструментами графического редактора Tux Paint», «Знакомство с палитрой цветов», «Кто живет в лесу?»;
- загадки, пословицы, поговорки;
- логические упражнения и задания;
- чтение и обсуждение рассказа Г. Юдина «Про тигренка Тимку» (правила безопасности при работе за компьютером);
- творческие работы в графическом редакторе на темы: «Коврик для мышки», «Фрукты», «Овощи», «Грибы» и т.д.;
- чтение и обсуждение рассказа В.Г. Сутеева «Палочка-выручалочка».

Ход занятия

1. Вводная часть «Лес и его обитатели».

Педагог: Здравствуйте, ребята, сегодня мы отправимся в увлекательное путешествие по лесу. Деревья качаются, листья шелестят, сучья трещат – всюду шорохи и звуки. Лес полон тайн и загадок. Попробуйте отгадать, кто живет в лесу. А отгадки лежат у меня в волшебной шкатулке.

Хожу в пушистой шубе, Живу в густом лесу. В дупле на старом дубе Орешки я грызу.	(Белка)	Всю ночь летает – Мышей добывает. А станет светло – Спать летит в дупло.	(Сова)
---	---------	---	--------

Наш зверек живет в тревоге, От беды уносит ноги. Ну-ка, быстро отгадай-ка, Как зверек зовется?	(Зайка)	Какой зверь опасный Ходит в шубе красной, Снег разгребают, Мышек хватает?	(Лиса)
---	---------	--	--------

Колочий недотрога Живет в глуши лесной. Иголок очень много, А ниток – ни одной.	(Еж)	Хозяин лесной Просыпается весной, А зимой, под вьюжный вой, Спит в избушке снеговой.	(Медведь)
--	------	--	-----------

Педагог: Вот сегодня, ребята, мы поговорим о лесном жителе – ежике. Скажите, пожалуйста, какой у ежа характер, что бы вы могли о нем рассказать?

(Ответы детей – еж – ворчливый, добрый, умный, веселый, заботливый, трудолюбивый).

Педагог: Сегодня мы будем рисовать ежика, у каждого из вас получится свой ежик со своим характером.

Игра «Кузовок с грибами»

(При назывании съедобных грибов дети хлопают в ладоши, несъедобных – топают ногами).

**Шел по лесу хмурый ежик,
Не жалел коротких ножек.
Нес детишкам он грибочки,
Растерял их возле кочки.
Масленок – лисичка**

Поганка – сыроежка
Волнушка – хлопущка (шутка)
Подберезовик – подосиновик
Сморчок – рыжик
Белый гриб – зеленый гриб (шутка)
Груздь – мухомор

2. Основная часть.

Педагог: Ребята, сегодня к вам в гости пришел ваш старый знакомый. Вы узнали его?

(Ответы детей – Пингвиненок Пейнтик).

Педагог: Давайте вспомним, в какой компьютерной программе он живет, и для чего эта программа нам нужна?

(Ответы детей – он живет в графическом редакторе, эта программа для рисования).

Педагог: А какой наш пингвиненок?

(Ответы детей - веселый, забавный, любит с нами играть).

Педагог: Пингвиненок Пэйнтик помогал нам рисовать в своей программе, познакомил нас с разными инструментами.

Работа за компьютером.

Педагог: Предлагаю вам повторить правила безопасности при работе за компьютером. (Работа с демонстрационным материалом).

Дети поворачиваются к монитору и запускают программу Tux Paint.

Педагог: Прежде чем начать рисовать нашего ежика, давайте вспомним, с какими инструментами графического редактора познакомил нас пингвиненок (дети показывают значки инструментов на мониторе).

Педагог: Скажите, какой инструмент вы возьмете, чтобы нарисовать дом, солнце, паровозик?

(Ответы детей – инструмент «Формы»).

Педагог: А каким инструментом вы нарисуете дерево, облако, тучу, речку?

(Ответы детей – инструментом «Кисти»).

Педагог: Ребята, а как можно исправить ошибку в рисунке?

(Ответы детей – инструментом «Ластик» и «Отменить действие»).

- Рисуем ежика:

1. **Туловище ежика** - Инструмент «Краски»→Толстая кисть→Выбираем коричневый цвет на палитре цветов→Переносим курсор на середину листа→Рисуем туловище ежика в виде полукруга (не отпуская левой кнопки «мыши»)→Закрашиваем.

2. **Носик** - Инструмент «Краски»→Кисть средней толщины→Выбираем черный цвет на палитре цветов→Рисуем носик.

3. **Иголки** – Инструмент «Краски» →Кисть средней толщины→ Выбираем черный цвет на палитре цветов→Переводим курсор к туловищу ежика и рисуем иголки (удерживаем левую кнопку «мыши»).

4. **Глазки** - Инструмент «Краски» →Кисть средней толщины→Выбираем черный цвет на палитре цветов→Переносим курсор на лист одним нажатием на левую кнопку «мыши» рисуем глаз.

Упражнение для глаз

Цель – расслабление и укрепление глазных мышц, снятие напряжения после работы на компьютере.

3. Пингвиненок очень веселый, любит бегать, прыгать. Следите за его движениями глазами - вот он подпрыгнул **вверх** и присел **вниз**, побежал **влево**, побежал **вправо**.

- **Хоровод:** пингвиненок идет по кругу, а мы идем за ним (слева направо и наоборот).

- **Игра в прятки:** зажмурьте глаза, пингвиненок спрячется. Попробуйте отыскать его глазами.

- Рисуем грибы:

Выбираем инструмент «Формы» →Овал→Выбираем черный цвет на палитре цветов→ Переносим курсор на рабочий листок→ Рисуем контур ножки и шляпки гриба (не отпуская левой кнопки «мыши» растягиваем овал до нужного размера) →Выбираем инструмент «Магия» →Заливка→ Цвет гриба на палитре цветов→ Заливаем контур фигуры.

- Сохраняем рисунок:

На панели инструментов находим кнопку «сохранить» и щелкаем по ней «мышкой».

3. Заключительная часть.

Молодцы, ребята, вы сегодня хорошо потрудились, у вас получились замечательные рисунки. нравятся вам ваши работы? (Ответы детей). Закрываем графический редактор и выключаем компьютер.

(Девочки получают в подарок рисунки, оформленные в рамки).