**Вимоги до організації занять дітей з комп’ютером в ДНЗ**

Для підтримки стійкого рівня працездатності і збереження здоров’я дітей велике значення мають умови, у яких проходять заняття за комп’ютером. Вони можуть проводитися лише в присутності вихователя або викладача. Найкращим варіантом буде комп’ютерно-ігровий комплекс, який складається з комп’ютерної зали і зали релаксації.

Комп’ютерний зал розміщується в приміщенні, яке має природнє освітлення із обов`язковою орієнтацією вікон на північ або північний схід.

Стіни, стеля, підлога та обладнання (меблі, штори, шафи та ін.) повинні мати світлі поверхні з матовою фактурою. Не можна оздоблювати приміщення комп’ютерної зали дерево-стружковими плитами, плівковими або рулонними синтетичними матеріалами, синтетичним килимовим покриттям, миючими шпалерами, паперовим пластиком, а також іншими полімерними матеріалами, що можуть виділяти шкідливі хімічні речовини та сприяти підвищенню статичного електричного поля.

Температуру повітря в залі необхідно витримувати в межах 19-22оС при відносній вологості 62-52%. Для підвищення вологості використовуються спеціальні пристрої або резервуари з водою (наприклад-акваріуми). Провітрювання необхідно проводити до та після заняття. Недотримання цих вимог до мікроклімату може призвести до зміни рівня іонізації повітря та співвідношення легких і важких аероіонів в приміщеннях, обладнаних комп`ютерною технікою.

Площа комп’ютерної зали визначається з розрахунку 6 м2 на одне робоче місце. Таких робочих місць може бути 7-8 в одній залі. Робочі місця слід розміщувати по периметру приміщення, вздовж стін.

Робоче місце – це зручний стіл, стілець, комп’ютер. Стіл повинен складатися з двох частин та бути одномісним. На одній частині столу розміщується монітор, на іншій – клавіатура. Також, комп’ютери дітей бажано обладнати навушниками та мікрофонами.

Особливу увагу потрібно приділити для облаштування робочого місця педагога (бажано підібрати потужніший персональний комп’ютер, адже він буде виконувати значно більше організаційних та методичних функцій). Крім того, у педагога повинен бути принтер та сканер для виготовлення методичних матеріалів та дитячих робіт. Також під час занять педагогу стануть у нагоді цифровий фотоапарат, акустичні колонки, мікрофон.

Комп’ютери об’єднують в локальну мережу, обладнують приводами DVD-ROM та звуковими картами. Вся техніка повинна відповідати вимогам Державних санітарних правил і норм "Влаштування і обладнання кабінетів комп`ютерної техніки в навчальних закладах та режим праці учнів на персональних комп`ютерах" .

 Слід зазначити, що купуючи комп`ютерну техніку, керівники ДНЗ повинні звернути увагу на наявність дозволу ("Гігієнічного висновку") МОЗ України на використання таких засобів інформатизації для навчання дітей.

 Так, згідно санітарно-гігієнічних норм, дитячі комп’ютерні столи, розміщуються на відстані 120 см один від одного та за 80 см – від опалювальної системи. Дитячі меблі підбираються з урахуванням росту дітей. Для дітей першої ростової групи (ріст: 100-115 см) висота стола (розрахованого на одну дитину) має дорівнювати 46 см, ширина повинна становити не менше 70 см, глибина – 60-80 см. Під столом повинно вистачити місця для вільного розташування ніг. Ноги не повинні згинатися понад 90 градусів. Стілець обов’язково повинен мати спинку. Поверхня стільця має легко піддаватися дезинфекції.

Дитині має бути зручно за робочим столом. Руки, при роботі, повинні опиратися на стіл або на підлокітники крісла. Спину потрібно тримати прямою. Адже, організм дитини дошкільного віку ще несформований: хребет, а також хрящі, що сполучають хребці, еластичні, зв`язки і м`язи недостатньо міцні і при неправильному сидінні під час занять приймають нефізіологічні вигини, в результаті чого формується неправильна постава і викривлення хребта. Постійний нахил голови вперед, зведення плечей вперед спричиняє сутулість, округлення спини. Стійка сутулість, у свою чергу, викликає інші негативні зміни в організмі: грудна клітка стає пласкою, зменшується її об`єм, порушується нормальний розвиток органів грудної порожнини, з`являється недостатня амплітуда дихальних рухів, порушується легеневе дихання і кровообіг черевної порожнини. Дитина, вдихаючи менше свіжого повітря, одержує недостатню кількість кисню, що призводить до порушення обміну речовин, а це відбивається на правильному функціонуванні всіх органів і тканин. У дитини розвивається недокрів`я, знижується апетит, вона стає млявою, швидше втомлюється.

Відстань від очей дитини до екрана має бути від 50 до 80 см. Дитина повинна сидіти за комп’ютером так, щоб лінія погляду (від ока до екрана) була перпендикулярна екрану і спрямована на його центральну частину. За одним комп’тером неприпустимо одночасно займатися двом і більше дітям.

 Для зменшення зорової напруги важливо, щоб природне світло падало з боку, а загальне – зверху. Штучне освітлення комп’ютерної зали має забезпечуватись системою загального освітлення люмінесцентними світильниками білого (ЛВ) чи теплого білого світла (ЛТБ), обрамлених спеціальною розсіюючою арматурою.

 Під час роботи дитини на комп’ютері загальне освітлення приміщення має наближуватися до рівня освітленості монітору. Освітленість поверхні стола і клавіатури може становити не менш 300 лк, а монітору - не більше 200 лк.

Важливо щоб зображення на моніторі було чітким і контрастним, не мало відблисків стороннього світла (лампочки, сонця) і відображення поруч розташованих предметів, тому що це провокує постійні рухи дитини головою з метою роздивитися зображення на різних ділянках монітору. Для захисту від світла використовуються легкі штори або жалюзі.

 При роботі комп’ютерів у приміщенні виникають специфічні умови: зменшується вологість, підвищується температура повітря, збільшується кількість важких іонів, зростає електростатична напруга в зоні рук дітей. Для підтримки оптимального мікроклімату, попередження нагромадження статичної електрики й погіршення хімічного й іонного складу повітря необхідно:

- провітрювання комп’ютерної зали до та після занять;

- вологе прибирання - протирання столів та моніторів до та після занять, протирання підлоги після занять.

 Не можна загромаджувати приміщення зайвими меблями та інвентарем, проте не зайвими будуть вентилятор, акваріуми з водою для підтримки повітряного режиму.

Враховуючи те, що комп’ютер є досить потужним засобом в організації розвитку дітей, необхідно пам’ятати, що його використання в навчально-виховних цілях у дошкільних навчальних закладах вимагає дотримання вимог щодо організації як самих занять, так і всього режиму в цілому.

Основні вимоги до організації занять з комп’ютером в ДНЗ:

Заняття із комп’ютером проводяться не за рахунок сну, прогулянки, оздоровчих заходів. Забороняється одночасно користуватися одним комп’ютером двом або більше дітям.

- Заняття з комп’ютером в ДНЗ проводяться з дітьми старше 5р.;

- максимальна одноразова тривалість роботи на комп’ютері складає:

- для дітей 6 років І-ІІ групи здоров’я 15 хвилин на день;

- для дітей ІІІ групи здоров’я – 10 хвилин на день;

- для дітей 5 років І-ІІ групи здоров’я – 10 хвилин на день;

- для дітей 5 років ІІІ групи здоров’я – 7 хвилин на день;

- для дітей 5 – 6 років, що відносяться до групи ризику по зору – відповідно 10 і 7 хвилин на день;

- заняття дітей з комп’ютером організовуються 2 рази на тиждень. Максимальна кратність роботи впродовж тижня для дітей 5 і 6 років – 3 рази;

- дні тижня, в які можна працювати з комп’ютером: вівторок, середа, четвер – оптимальні, понеділок – можливо, п’ятниця – не рекомендується;

- рекомендований час дня для занять: перша половина дня – оптимальний, друга половина дня – допустимо;

- місце роботи з комп’ютером в 30-хвилинному розвивальному занятті – середина заняття, між ввідною (підготовчою) і заключною частинами;

- стиль поведінки педагога: небажане емоційне збудження дітей;

- під час роботи дітей дошкільного віку обов’язковою є профілактика загальної втоми і зорового втомлення. Гімнастику для очей, тривалістю 1,5 –2 хв. потрібно проводити зразу ж після роботи на комп’ютері;

- після кожного заняття приміщення провітрюється.

Для організації занять дошкільнят з комп’ютером, крім комп’ютерної зали, має бути зала релаксації.

 Зала релаксації використовується для передкомп’ютерної підготовки й післякомп’ютерної релаксації, для відпочинку дітей та педагога, фізкультурної реабілітації, емоційного розвантаження. В цій залі діти виконують гімнастику для втомлених очей. Релаксаційний простір може також використовуватися для ігор і занять відповідно до розпорядку дня. Для проведення відповідної роботи з дітьми підбирається затишна зала з усіма необхідними умовами. Приміщення обладнується дитячими меблями, килимом або килимовим покриттям. Затишок створюють кімнатні рослини, акваріуми з рибками, клітки з декоративними птахами. Для організації освітньо-виховної роботи повинні бути різноманітні іграшки, дидактичні ігри, роздатковий матеріал на кожну дитину, магнітофон для проведення фізкультурних хвилинок і релаксацій та ін.

**Організація занять дітей з комп’ютером**

 Основною формою організації роботи з комп’ютером є заняття, які проводяться 2 рази на тиждень тривалістю для дітей шостого року життя - 7-10 хвилин, сьомого року - 10-12 хвилин. Вони організовуються з невеликими підгрупами дітей, що забезпечує можливість персональної роботи дошкільників з комп’ютером та здійснення індивідуального і диференційованого підходів до кожного вихованця. Заняття будуються на основі бесід та практичних дій (спеціальних вправ, ігор дидактичного характеру з математичним, мовленнєвим, природничим, людинознавчим, образотворчим змістом та ін.) з чітким дотриманням встановлених санітарно-гігієнічних норм. В ході роботи з дітьми-дошкільниками використовується добірка навчальних та розвивальних комп’ютерних програм, яка встановлюється на всі машини. Діти працюють лише з цими програмами, інше програмне забезпечення не використовується.

 Заняття з дітьми будуються на ігрових методах і прийомах. Це дозволяє дітям у цікавій, доступній формі отримати знання, вирішити поставлені педагогоми завдання. Вони організовуються у вигляді бесіди педагога (який має відповідну освіту) з дітьми. Спочатку йдуть заняття загального спрямування та практичної роботи на комп’ютері.

 Для більш ефективного і міцного оволодіння дітьми знаннями, програма з комп’ютерної грамотності будується на основі поступового занурення дітей в навчальні теми, що забезпечує вирішення основних груп завдань та сприяє розвитку розумових процесів.

Етапи роботи із комп’ютером:

1. Дітям дається загальне поняття про комп’ютер та його значення в житті сучасної людини. В ході розмови педагог формує у дітей зацікавленість до технічного засобу, пояснює необхідність використання комп’ютера сучасною людиною, а в ході практичної частини навчає дитину використовувати ПК в своїй діяльності.

2. Дошкільникам даються елементарні знання про найголовніші правила безпеки під час роботи на комп’ютері, призначення та функції основних складових комп’ютера (миші, клавіатури, системного блоку, монітору, принтера та сканера). У дітей формуються уявлення про основні елементи робочого столу, про роботу операційної системи Windows і про використання вікна папки, уміння виконувати запропоновану послідовність дій з використанням клавіатури та миші.

3. Дітям розповідають про особливості, можливості, переваги та недоліки комп’ютерної техніки, елементарні уявлення щодо використання ПК в науці, техніці, охороні здоров’я, побуті, в повсякденному житті, формуються вміння користуватися клавіатурою, окремими клавішами і «мишою».

4. З допомогою комп’ютера, використовуючи навчальні програми (зміст яких відповідає віковим психологічним можливостям і водночас забезпечує подальший розвиток дитини) формуються елементарні уявлення про основні способи спілкування, про простір і час, про Землю, зірки і Сонячну систему, Україну, розмаїття рослинного і твариного світу, пори року, про оточуючий світ і власне «Я», умовні позначення і таке інше.

Комп’ютерні заняття у дітей складаються з 3-х частин: підготовчої, основної та заключної.

 У першій, підготовчій частині заняття відбувається введення дитини в сюжет заняття. В цій частині проводяться розвиваючі ігри, бесіди, конкурси, змагання, які мають на меті підготовку дитини до роботи з комп’ютером, допомагають їй впоратися з поставленим завданням, проводяться гімнастика для очей та пальчикова гімнастика, а також гімнастика для підготовки зорового, моторного апарата до роботи з комп’ютером. Зазвичай, ця частина заняття проводиться в залі релаксації.

 Наприклад, друге заняття (після першого ознайомлення з комп’ютером) педагог може розпочати з повторення матеріалу попереднього заняття методом запитань-відповідей:

- Як називається зала, де розміщуються комп’ютери?

- Що вміє робити комп’ютер?

- З яких частин складається комп’ютер?

- Навіщо потрібні комп’ютери людям? та ін.

Такі питання можуть бути з будь-якої іншої тематики, наприклад, з повторення або вивчення матеріалу з математики, мовленнєвого спілкування, художньої літератури, малювання, природи, народної творчості, правил дорожнього руху, сенсорики.

 Після такої бесіди з дітьми, педагог пропонує дітям відпочити, щоб підготуватися до роботи з комп’ютером, проводить з ними фізкультурну хвилинку. Тривалість цієї частини заняття 10 – 15 хвилин.

 Друга, основна частина заняття також триває 10 – 15 хвилин. Вона містить у собі новий матеріал щодо устрою комп’ютера та роботи з ним, закріплення нового матеріалу, самостійну роботу дітей з комп’ютером, індивідуальну роботу педагога з дітьми. Ця частина заняття може бути продовженням підготовчої частини, її доповненням або заохоченням. При цьому слід зауважити, що класно-урочна система, фронтальні та змагальні методи тут неприпустимі. В цій частині заняття педагог намагається сформувати необхідні дитині навички в роботі з комп’ютером, зокрема з мишею, клавіатурою, меню.

 Практики розробили декілька способів введення дитини в комп’ютерне навчання, а саме:

- пояснення дитині призначення кожної клавіші у відповідній послідовності, практична демонстрація функцій тієї або іншої клавіші, пояснення роботи з мишею;

- при вивченні нових клавіш необхідно орієнтуватися на існуючі у дитини навички роботи з комп’ютером;

- пропонувати дитині роль дослідника, експериментатора, надавати їй можливість самостійно вчиняти дії за допомогою нових клавіш та уточнювати пояснення функцій, які виконують дані клавіші.

 Третя, заключна частина заняття, необхідна для зняття зорової напруги. Проводиться вона в залі релаксації. Саме в цій частині заняття педагог проводить з дітьми гімнастику для очей, комплекс вправ для профілактики зорової втоми, фізкультурні хвилинки, відпочинок під музику.

 В заключній частині підводиться підсумок заняття, де педагог має нагоду ще раз закріпити з дітьми новий матеріал, назви, які необхідно запам’ятати, з’ясувати що їм сподобалось, а що давалось важче. Тривалість цієї частини до 5 хвилин (2-3 хв. – гімнастика, 2 – підсумок).

 Формування у дітей навичок роботи з комп’ютером – процес складний та тривалий, адже можуть виникати проблеми, пов’язані із засвоєнням неправильних дій, із недоліками у роботі з клавіатурою, мишею, програмами тощо, які потім буде важко скорегувати. З цією метою доцільно привертати увагу до правильно виконаних дій, заохочувати бажання повторити їх, радіти успіхам. Доцільно надавати дітям право на вибір, самостійну поведінку та творчу ініціативу, підтримувати їхнє прагнення експериментувати. Важливо, щоб педагог, який організовує роботу дошкільнят на комп’ютері, ставився до нього як до пізнавального, навчального інструмента, а не іграшки. При цьому варто зазначити, що комп’ютерні ігри повинні доповнювати звичні ігри, збагачувати педагогічний процес новими методиками, спонукати дошкільнят до творчості.

В ході спілкування з комп’ютером потрібно виховувати інтелектуальні, вольові та емоційні якості особистості дитини, культивувати звичку до свідомої та сумлінної праці, уміння долати труднощі, переживати радість пізнання та досягнення успіху.

**Дитячі освітні комп’ютерні ігри та їх місце в педагогічному процесі дошкільного навчального закладу**

 Сьогоднішня практика засвідчує проведення в дошкільних навчальних закладах комп’ютерних ігор у спеціально обладнаному комп’ютерно-ігровому комплексі, завдяки чому їх можна поєднувати з іншими видами занять. Застосування комп’ютерної техніки робить заняття цікавим і по-справжньому сучасним.

Комп’ютер, вводячи дитину у певну ігрову ситуацію та надаючи дидактичну допомогу у вигляді навчального матеріалу з ілюстраціями та графіками, дозволяє істотно покращити навчально-виховний процес та якісно змінити контроль за діяльністю дітей.

Комп’ютер підсилює мотивацію дітей, сприяє підвищенню зацікавленості. Новизна роботи з комп’ютером сама по собі сприяє підвищенню інтересу до навчання, а можливість регулювати навчальні завдання за ступенем складності позитивно позначаються на мотивації.

Крім того, комп’ютер дозволяє повністю усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення дітей до навчання – проблеми нерозуміння матеріалу (новий матеріал подається в інтерактивній формі, що забезпечує та зберігає стійкий інтерес та увагу дітей). Працюючи на комп’ютері, діти отримують можливість виконати завдання до кінця, для цього у комп’ютерних іграх існує система стимулювання (підказки та заохочення на зразок: "Молодець", "Спробуй ще раз", "Подумай", "Чудово", які супроводжуються позитивними або негативними звуками).

 Комп’ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, які стимулюють дитину. Дитина, працюючи за комп’ютером, має реальну можливість бачити на екрані результат своєї роботи.

Комп’ютерні ігри:

- допомагають дітям краще засвоювати матеріал, виявляють прогалини у знаннях та усувають їх, забезпечують досягнення дітьми певного рівня інтелектуального розвитку;

- під час комп’ютерних ігор у дітей розвиваються позитивні емоційні реакції, що сприяє корекції і розвитку психічних процесів;

- заняття з використанням комп’ютерних програм, розвивальних ігор стимулюють у дітей цікавість і прагнення досягати поставленої мети.

 Разом з тим необхідно пам’ятати, що дитина граючись потрапляє в різні уявні ситуації, однак її емоції – реальні. Далеко не всі комп’ютерні ігри спроможні вирішити освітні завдання. Візьмемо, наприклад ігри, де головним завданням є швидке натискання клавіш, такі ігри дають розвиток сенсорики та деяких параметрів уваги, але разом з тим стимулюють підвищення у дитини рівня тривожності, бажання сховатися від дійсності в уявному світі. Тому дуже важливо підбирати ігри, які б за змістом розвивали дитину.

 Для дітей дошкільного віку існує чимало навчальних комп’ютерних програм для навчання читання, рахування, формування математичного мислення та для загального розвитку дітей (розвиток уяви, уваги, мислення, логіки). Це такі програми як: "Десять мавпочок", "Вчимось рахувати", "Пласкі фігури", "Об’ємні фігури" та інші. Вони виконані за допомогою флеш-анімації, із зручною системою управління та ігровим сюжетом. Такі ігри формують у дітей навички з математики, логічного читання та письма, розвивають мислення, увагу, уяву та ін. Для ознайомлення можна скористатися іграми з дитячих розвиваючих сайтів таких як: дитячий портал "Сонечко", "Дитячий світ", "Дитяча ігрова кімната", "Мой ВАВУСОМ", "Розвиваючі ігри".

 Корисними будуть ігри на основі казкових сюжетів. Наприклад, гра «Математика з Алладіном» допоможе розвинути кмітливість та зорову пам’ять, “Алі-Баба та сорок розбійників» - спритність, кмітливість, просторове мислення. Програма «Fredi Fish» сприяє розвитку нестандартного мислення та вміння приймати рішення. Є програми, що розвивають пам’ять та увагу. Програма «Арт-студія» вчить основам малювання, «В гостині в матусі Гуски» - читанню, логічному мисленню.

 Комп’ютерні ігри дозволяють організувати навчальну діяльність в цікавій формі. Дитину постійно супроводжує гном, кролик, або інший казковий герой, який спонукає її до дій. Дитина попадає в різні незвичайні ситуації, сама собі ставить завдання, шукає засоби для їх вирішення, і при кожному успішному вирішенні отримує вагоме емоційне заохочення. При цьому у дитини формується установка на самостійний пошук, критичне ставлення до оточення і самого себе, бажання дізнатися нове.

 Комп’ютерні ігри, що використовуються в роботі з дітьми дошкільного віку умовно можна поділити на підгрупи:

1. Розвиваючі комп’ютерні ігри (спрямовані на формування загальних розумових здібностей, а також пам’яті, мислення, уваги);

2. навчальні комп’ютерні ігри (які знайомлять дитину з початками математичних понять, дидактичних уявлень, з основами систематизації, класифікації, синтезу, аналізу понять, навчають грамоті, читанню);

3. ігри – квести (де правила гри приховані і дитина повинна дійти до усвідомлення цілі і способу дій, тобто знайти ключ для розв’язання завдання);

4. ігри – забави (без завдань для розвитку, проте дають можливість дитині порозважатись, здійснити пошукові дії і побачити результат у вигляді мультика);

5. комп’ютерні діагностуючі ігри (допомагають виявити рівень знань, розвитку, здібностей або відхилень).

 Комп’ютерним іграм повинні передувати ігри зі звичайними іграшками і предметами –замінниками та діяльність з опорою на реальний предмет чи реальні дії. До гри на комп’ютері дитина залучається лише за умови своєчасного розвитку різних видів діяльності: предметно-продуктивної, ігрової, музичної, конструкторської, зображувальної та ін. Адже, комп’ютерним іграм дошкільників властиві загальні, спільні з ігровою діяльністю риси. Водночас вони мають свої правила, свою специфіку, обумовлену технологічними особливостями, а також особливостями психофізичного впливу комп’ютерних ігор на дітей. Правила комп’ютерних ігор схожі за правилами до традиційних ігор, проте мають принципові відмінності:

- комп’ютерні ігри будуються за принципом поступового ускладнення ігрових та дидактичних завдань;

- "етапність", закладена в програмі, часто не дозволяє перейти на наступний рівень без виконання завдань попереднього рівня;

- в одних іграх можна за допомогою "меню" довільно дозувати рівень складності завдання. В інших "адаптивних" іграх програма сама підлаштовується під дитину і пропонує їй нові завдання з врахуванням її попередніх відповідей: складніші, якщо завдання виконується успішно, чи простіші – коли навпаки;

- комп’ютерним іграм притаманний елемент випадковості, новизна, раптовість, несподіваність.

Орієнтовна послідовність навчання

дітей дошкільного віку роботі з комп’ютером

**1.Пояснити дитині як правильно тримати мишу в своїй руці:**

- накрити мишу долонею так, щоб її нижня частина знаходилася у зап’ястку;

- легко торкнутися великим пальцем і мізинцем бокових частин миші;

- тримати вказівний палець на лівій кнопці, середній на правій , а безіменний притиснути до бокової частини миші;

- діяти маніпулятором — мишею легко і плавно;

- дозволити всій руці рухатися під час переміщення миші.

Не допускати:

- «сповзання» долоні по миші, щоб частина долоні лежала на столі;

- давити на мишу під час її руху.

**2. Навчити дитину рухати маніпулятором - мишею:**

- виконувати клік і подвійний клік;

- встановлювати в потрібне місце курсор;

- перетягувати маніпулятором об’єкти на моніторі (при цьому вчити дитину тримати ліву кнопку миші і відпускати її лише тоді, коли об’єкт перенесено в потрібне місце).

3. Познайомити з основною групою клавіш клавіатури (потрібних дитині):

- клавіші переміщення курсору (4 клавіші з правої сторони клавіатури з стрілочками-позначками, які допоможуть дитині рухати героями в іграх);

- алфавітно-цифрові клавіші (для введення цифр, літер і розділових знаків);

- спеціальні клавіші або командні: Shift - задає режим великих літер, Backspace -витирає зайве зліва від курсору (гумка), Delete – витирає зайве справа від курсору, Enter - дає команду починати працювати, створює новий абзац, Ctrl+ Shift – змінюють розкладку клавіатури (з анлійської на українську або російську та навпаки), Pause – дає команду паузи в грі, Пробіл служить для пропусків між словами.

**4. Познайомити з основними елементами робочого стола:**

- допомогти адаптуватися в операційній системі "Windows";

- вчити користуватися основними об’єктами інтерфейсу:"Робочий стіл", меню "Пуск", "Мій комп’ютер", "Мої документи", "Корзина";

- вивчити управління вікном папки, працювати у програмі «Блокнот» та з графічним редактором Paint, Tux Paint;

**5.Формування умінь і навичок у використанні набутих знань:**

- правильно вмикати і вимикати комп’ютер;

- запускати і вимикати ігри та інші програми натискаючи лівою кнопкою миші на хрестик у правому кутку монітора;

- грати в ігри, використовуючи клавіші курсору;

- знаходити на клавіатурі клавіші з потрібними літерами і друкувати склади, слова, речення, невеликі тексти (можна використовувати різноманітні клавіатурні тренажери).