

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 3» РАДУГА»  
ГОРОДА ТЫНДЫ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ

Принята на Совете педагогов  
МДОБУ ДС № 3 Г. ТЫНДЫ  
«15» марта 2016 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий МДОБУ  
ДС № 3 Г. ТЫНДЫ

---

Ф.Г. Сафиуллина  
«16» марта 2016 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«ФАНТАЗЁРЫ»  
ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.

Срок реализации 1 год.

Программу составила:  
Литвинова Ирина Николаевна  
Воспитатель МДОБУ № 3 Радуга

Тында  
2016

## СОДЕРЖАНИЕ.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
3. СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ПРОГРАММЫ
4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ
5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ
6. ПРИЛОЖЕНИЕ

### **Пояснительная записка.**

Программа «ФАНТАЗЁРЫ» является программой научно-технической направленности и предоставляет неограниченные возможности для продуктивной и творческой деятельности детей.

Нормативные правовые документы, на основании которых разработана рабочая программа:

- Закон РФ «Об образовании»
- Типовое положение об образовательном учреждении дополнительного образования детей
- Письмо Минобрнауки РФ «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Устав муниципального дошкольного образовательного бюджетного учреждения «Детский сад № 3 «Радуга» города Тынды Амурской области.

### **Педагогическая целесообразность программы.**

Активная интеграция информационных технологий в образовательный процесс ведет к появлению новых методов, форм и средств обучения, которые направлены не только на повышение уровня и качества образования, но и на подготовку детей к жизни в современном высокотехнологичном обществе. В связи с этим разработала авторскую программу дополнительного образования технической направленности «Фантазеры» для детей старшего дошкольного возраста, которая составлена на основе программно-методического комплекса И.Л. Туйчиева, О.Н. Горницкой «Фантазеры. Волшебный конструктор», разработанный компанией «Новый Диск».

Уникальной особенностью программы является её комплексность, многофункциональность и гибкость, это создает возможность использовать её вариативными способами, включая детей в разные виды деятельности.

Новое технологическое решение позволит организовать продуктивную работу каждого учащегося за компьютером.

Новая технология от компании Microsoft MultiPoint поддерживает одновременную работу нескольких компьютерных мышей, что позволяет включить в активную совместную деятельность всех детей в группе. Педагог может организовывать коллективную работу детей за компьютером как в небольших группах – по 2–3 чел. перед одним монитором, так и одновременно всей группы – перед большим проекционным экраном, интерактивной доской.

Программа позволяет организовывать совместную творческо-эвристическую деятельность детей за одним компьютером: дети могут конструировать и моделировать из геометрических фигур и строительного материала; делать аппликации и коллажи из элементов растительного мира; изучать народные промыслы; выполнять разнообразные проектные работы.

Программа «ФАНТАЗЁРЫ» дает широкие возможности для познавательного и личностного развития ребенка:

- возрастает интенсивность и повышается эффективность применения компьютерных технологий в деятельности.
- создаются благоприятные условия для повышения уровня компьютерной грамотности и освоения более широким кругом дошкольников навыков работы за компьютером
- открываются возможности для развития навыков общения и других социально важных личностных качеств ребят.
- стимулирует познавательное и творческое развитие каждого ребенка;
- учит детей общаться, координировать и согласовывать свои действия, вместе решать поставленную задачу.

В результате формируются и развиваются ключевые компетенции дошкольников – коммуникативные и интеллектуальные, что соответствует образовательным стандартам нового поколения. Педагогу применение программы дает новые возможности для педагогической практики:

программная среда позволяет активно использовать метод коллективного обучения, открывая новые формы работы дошкольников за компьютером; открытость, вариативность и интерактивность содержания позволяет применять пособие в разных образовательных направлениях, таких как: познавательное развитие, речевое развитие, социально – коммуникативное развитие, художественно – эстетическое развитие, физическое развитие.

Программа ориентирована на детей дошкольного возраста (6 – 7 лет).

Срок реализации программы – один учебный год.

Объем учебного времени: 72 часа в год;

Режим занятий – 2 раза в неделю по 20 мин.

Оптимальная наполняемость группы – 12 человек, допустимая – 15 человека.

В соответствии с Конвенцией о правах ребенка дети имеют право на образование и полную подготовку к самостоятельной жизни в обществе, воспитание в духе мира, достоинства, толерантности, свободы, равенства и солидарности, на участие в общественной жизни. В целом, обучение по данной программе призвано создать благоприятную ситуацию для приобщения ребенка к современному миру, лучшей адаптации в нем. Личностное становление ребенка осуществляется в процессе его общения с взрослыми и другими детьми.

Распределение и обмен действиями между детьми (или взрослым и ребенком) способствуют развитию теоретического мышления (понимания и рефлексии), повышению качества знаний, усвоению обобщенного способа решения различных задач.

### **Цель программы:**

Развитие мотивации ребенка к познанию и творчеству через его увлечение к интерактивным играм.

### **Задачи.**

#### Образовательные:

- дать детям первичные сведения о компьютере и его возможностях;
- учить анализировать, сравнивать, рассуждать, делать выводы и принимать решения (теоретическое мышление);
- учить основам творчества;
- дать представление об обобщенном способе конструирования.

#### Развивающие:

- формировать познавательную деятельность;
- развивать речевое общение;
- развивать память;
- развивать мышление;
- развивать воображение;
- развивать эмоциональные возможности и творческие способности детей;
- развивать художественные способности.

#### Воспитательные:

- выработка навыков активного участия работы в коллективе;
- развивать интерес к изучаемому предмету;
- формировать основы культуры поведения, культуры общения, культуры гигиены;
- формировать трудолюбие, ответственность.

Отличительной особенностью программы является ее целевая направленность не только на достижение конкретного результата, но и на процесс его продуктивного воплощения.

Обучение по программе выступает в качестве формирующей среды, в которой ребенок играет, развивается, воспитывается и обучается одновременно. Это система занятий воспитательно-образовательного цикла

с предметно-целевым содержанием. Особенности каждого ребенка, независимо от уровня его развития, раскрываются в творческой неповторимости его личностных возможностей.

### **Ожидаемые результаты от реализации программы.**

Коллективная работа при использовании технологии MultiPoint способствует развитию внимания и сосредоточенности детей, так как совместная деятельность стимулирует ребенка быть внимательным не только к своим действиям, но и к работе партнеров, быть более сконцентрированными, развивает произвольность, волевую саморегуляцию, так как отвлекаемость и рассеянность может навредить общему результату работы. Наличие таких правил в работе воспитывает внутреннюю организацию детей, развивает концентрацию внимания. Результат выполнения общей работы зависит от продуктивности деятельности каждого участника команды (группы), что повышает ответственность к своей части работы.

Интерес дошкольников к новым формам обучения способствует, в первую очередь, более высокой включенности детей в работу. Работа по подгруппам и совместная реализация творческих идей стимулирует фантазию, инициативность и очень увлекает детей, что вызывает положительные эмоции и улучшает общий эмоциональный фон в детском коллективе. Совместная работа в группах и положительные результаты влияют на улучшение взаимоотношений между детьми. Выполняя задания, они не только приобретают новые знания и навыки коллективной работы, но и учатся дружить, быть терпеливыми и внимательными по отношению друг к другу.

### **Способы определения результативности.**

Совместная работа в рамках единого образовательного процесса повышает мотивацию, активизирует познавательный интерес, что, в свою очередь, стимулирует мыслительные процессы, способствует развитию у

детей основ самоанализа, самоконтроля, создает предпосылки для формирования многогранности личности.

Программа состоит из пяти интерактивных мастерских, каждая из которых представляет собой творческую, познавательную, развивающую среду, содержащую разнообразный набор материалов для демонстрационной и творческой работы.

1. Сказки природы – конструирование из природного материала, создание образов и сюжетов из шишек, желудей, веточек и т.д.
2. Цветочная фантазия – творческая работа с элементами цветочного и растительного орнамента, создание коллажей, открыток, узоров.
3. Строитель – Архитектор – работа с геометрическими фигурами, строительным материалом, конструкторская деятельность по созданию, заполнению контуров замков.
4. Художник – художественно-декоративная деятельность с элементами народных промыслов (Дымка, Гжель, Хохлома, Городец и другие), декоративное рисование.
5. Театр из бумаги – создание театральных кукол из бумаги в виде людей и животных для сюжетно-ролевых, художественно-речевых и театрализованных игр.

В каждой мастерской предусмотрены уровни сложности, которые позволяют использовать программу на разных этапах обучения. Выбрав более высокие уровни сложности, ребенок получает возможность одновременно использовать не только представленные на экране элементы, но и активизировать по заданной теме элементы из других мастерских. Градация уровней сложности определяет количество и объем одновременно воспринимаемой и используемой ребенком информации, учитывает психофизиологические возможности детей.

**Формы и методы контроля:** тестирование, конкурсы, выставки, фестивали, отчетные мероприятия.

Проверить степень сформированности индивидуально-личностных качеств детей можно, наблюдая, их специфические проявления в особенностях деятельности, поведения, общения, характерных эмоциональных состояниях, а также ситуации, которые создаются для того, чтобы пронаблюдать эти проявления.

Подведение итогов по результатам освоения материала каждого раздела программы проводится в форме интерактивной выставки творческих работ, когда в процессе просмотра работ происходит обсуждение оригинальности замысла и его воплощения автором, сравнение различных творческих подходов и использования многообразных инструментов программы. В конце года готовится итоговая выставка творческих работ, в которой участвуют все дети.

**К концу года ожидаются следующие положительные моменты развития:**

1. Интеллектуальное развитие:

Интеллектуальная деятельность	Позитивные изменения в развитии
Математические представления	Формируется умение продуктивно, творчески мыслить в направлении решения задачи.
Логика	Активно развивается умение систематизировать, классифицировать, обобщать. Формируются элементы вербально-логического мышления.
Конструирование	В процессе создания замысла и последовательной его реализации развиваются творческие конструктивные способности.
Развитие речи	Наблюдается интенсивное развитие грамматического строя речи, формируется монологическая и диалогическая речь. Отрабатываются все формы речевого мышления: понятия, суждения, умозаключения.

2. Познавательное развитие:

Познавательные процессы	Позитивные изменения в развитии
Восприятие	Формируется устойчивость и многоплановость восприятия, увеличивается объем восприятия.
Память	Происходит активное формирование всех видов памяти: двигательной, зрительно-моторной, ассоциативной, логической.
Внимание	Повышается устойчивость внимания, длительность сосредоточения и адекватность его распределения.
Речь	Развивается сложная, распространенная речь, активизируется осмысленность и осознанность речи.
Мышление	Наблюдается развитие всех видов мышления, формируется творческое мышление. Формируется творческое активное воображение: умение представлять результат, устанавливать последовательность действий.
Эмоциональная сфера	Происходит активное развитие эмоциональной сферы наряду с увеличением личностной эмоциональной устойчивости к предложенной деятельности.

### 3.Художественно – эстетическое развитие:

Художественно-эстетическое развитие	Позитивные изменения в развитии
Рисование	Развиваются способности самостоятельной творческой деятельности, умение создавать и реализовывать собственный художественный замысел, сюжетную композицию в различных видах изобразительной деятельности. Формируются основы личностной культуры. Активизируются знания народного декоративно-прикладного искусства, повышается мотивация к художественно-продуктивной деятельности.

Аппликация, лепка	Происходит активное развитие композиционных умений, способностей изобразительной деятельности: чувство цвета, формы. Активизируется воображение, умение создавать образ, самостоятельно выбирая элементы художественной выразительности.
Художественно-декоративная деятельность. Ручной труд	Формируются умения конструкторской, художественно-декоративной, дизайнерской деятельности. Раскрываются индивидуальные способности, творческое воображение, художественный вкус.
Театрализованная деятельность	Развиваются творческие, режиссерские, сценические способности. Происходит активное развитие всех психических процессов, эмоционально-экспрессивной сферы, формирование коммуникативных навыков.

Таким образом, можно достичь стабильного позитивного изменения в уровне развития разных аспектов личности ребенка. Формируются и развиваются личностные и интеллектуальные качества, способности, которые помогут ребенку подготовиться к школе и успешно в дальнейшем осуществлять учебную деятельность.

### **Учебно-тематический план.**

№ п/п	Тема занятий	Количество часов		
		Практика	Теория	Всего
<b>Тема 1. Знакомство с компьютером и программой</b>				
1.1	– Вводное занятие: техника безопасности, правила поведения при работе на ПК – Знакомимся с компьютером: мышка, клавиатура, монитор. – Тренажеры работы с мышкой, клавиатурой	4	2	<b>6</b>
1.2.	– Интерфейс мастерской Фантазеры. Волшебный конструктор: рабочая зона, символика предметов, функциональная панель, палитра.	1	1	<b>2</b>

1.3.	– Основные понятия об информационных процессах.	2	2	<b>4</b>
<b>Тема 2. МАСТЕРСКАЯ – «Сказки природы»</b>				
2.1	– Конструирование из природного материала на заданные темы: «Осеннее деревце», « Лесные зверушки», «Сказочная птица», т.д. Выставка.	6	2	<b>8</b>
2.2.	– Путешествие в Королевство зеркал. Инструменты трансформации: вращение, зеркальное отражение.	-	2	<b>2</b>
2.3.	– Разгадываем загадки, решаем компьютерные ребусы, логические задачки, задания на развитие воображения.	2	-	<b>2</b>
<b>Тема 3. МАСТЕРСКАЯ – «Цветочная фантазия»</b>				
3.1.	– Знакомство с элементами и свойствами узора, понятием «орнамент», составление мозаики.	4	2	<b>6</b>
3.2.	– Композиция «Букет цветов для мамы».	1	1	<b>2</b>
3.3.	– Поздравительная открытка с композицией цветов «С Днем рождения!». – Выставка.	1	1	<b>2</b>
3.4.	– Проектная работа «Летняя полянка» (цветы, бабочки, солнышко) – Выставка.	1	1	<b>2</b>
<b>Тема 4. МАСТЕРСКАЯ – «Строитель-Архитектор»</b>				
4.1.	– Проектная работа «Дома бывают разные. Русский терем расписной». Выставка.	1	1	<b>2</b>
4.2.	– Конструктор фигур. Строим из геометрических фигур на тему «Сказочный город». Разукрашивание, подбор контрастных цветов. – Выставка.	1	1	<b>2</b>
4.3.	– Конструируем фигуру робота –	1	1	<b>2</b>

	творческая работа с использованием геометрических фигур. – Выставка.			
4.4.	– «Полет на дальнюю планету - мы конструируем ракету». Творческая работа. – Выставка.	1	1	2
4.5.	– Проектная работа «Кукольный театр для Буратино и его друзей».	1	1	2
4.6.	– Проектная работа «Веселый зоопарк» - конструируем фигуры животных из геометрических тел.	1	1	2
<b>Тема 5. МАСТЕРСКАЯ – «Художник»</b>				
5.1.	– Волшебный мир народного творчества. Знакомство с богатым наследием народной художественной культуры России.	-	2	2
5.2.	– Элементы росписи, художественные мотивы, сочетание цветов в различных художественных промыслах.	2	-	2
5.3.	– Художественно-декоративные росписи народных промыслов: гжельская посуда. – Выставка.	1	1	2
5.4.	– Художественно-декоративные росписи народных промыслов: городецкая лошадка	1	1	2
5.5.	– Художественно-декоративные росписи народных промыслов: дымковская барыня. – Выставка.	1	1	2
5.6.	– Художественно-декоративные росписи народных промыслов: хохломская ладья	1	1	2
<b>Тема 6. МАСТЕРСКАЯ – «Театр из бумаги»</b>				
6.1.	– Сюжетно-ролевая игра «Репка». Создание персонажей из сказки. – Выставка.	1	1	2

6.2.	- Персонажи-животные из русских народных сказок, характерные для животных элементы лица и тела, одежда персонажей.	2	2	4
6.3.	- Новогодние персонажи: Дед Мороз и Снегурочка, декорирование костюмов. Выставка.	1	1	2
6.4.	– Сюжетно-ролевая игра с последующей творческой работой по сказке К. Чуковского «Муха-Цокотуха»	1	1	2
6.5.	– Проектная работа по мотивам русской народной сказки «Снегурочка». – Выставка.	1	1	2
<b>ИТОГО</b>		<b>40</b>	<b>32</b>	<b>72</b>

### Содержание учебно-тематического плана.

#### Тема 1. Знакомство с компьютером и программой Фантазеры МУЛЬТИтворчество

##### 1.1. Вводное занятие: техника безопасности, правила поведения при работе на ПК

**Теория.** Знакомимся с компьютером: мышка, клавиатура, монитор. Понятия «Рабочий стол», «Пиктограмма (значок) программы «Фантазеры. Волшебный конструктор» «Запуск программы», «Пиктограммы программных блоков (мастерских)», «Материал для конструирования»

**Практика.** Тренируемся работать мышкой, на клавиатуре. Тренажеры.

##### 1.2. Интерфейс мастерских «Фантазеры. Волшебный конструктор»:

**Теория.** Знакомимся с интерфейсом: рабочая зона; символика предметов; функциональная панель; палитра.

**Практика.** Тренируемся в использовании предметов и манипуляции с предметами: перемещение по рабочей области, изменение размера, поворачивания, заливка, инверсия, удаление.

##### 1.3. Основные понятия об информационных процессах.

**Теория.** Компьютер - универсальное устройство для автоматизированного выполнения информационных процессов. Воспитание информационной культуры, внимания, аккуратности, усидчивости.

**Практика.** Как в жизни происходит сбор, изменение, искажение и передача информации изучаем посредством игр. Поиск информации; Отбор информации; Хранение информации; Передача информации; Кодирование информации; Обработка информации; Защита информации.  
Тестирование.

## **Тема 2. МАСТЕРСКАЯ – «Сказки природы»**

### **2.1. Конструирование из природного материала на заданные темы:**

«Осеннее деревце»,  
« Лесные зверушки»,  
«Сказочная птица», т.д.

**Теория.** Эмоциональное погружение в тему, чтение стихов, литературных произведений, беседа, рассуждения, наблюдения, выводы и заключения.

**Практика.** Собственная творческая работа на заданную тему с использованием знаний и умений управления инструментами программы, применения собственного видения и фантазии. Выставка.

### **2.2. Путешествие в Королевство зеркал.**

**Практика.** Применение инструментов трансформации: вращение, зеркальное отражение.

Из геометрических тел строим цветочек ромашки, василька, фигуру солнышка с лучиками. На работе-заготовке создаем зеркальное отражение рисунка.

### **2.3. Разгадываем загадки, решаем компьютерные ребусы.**

**Теория.** Загадки о природе, природных явлениях, временах года. Решаем ребусы по теме о природе на электронных носителях. Развиваем в игровой форме логическое мышление, творческое воображение.

## **Тема 3. МАСТЕРСКАЯ – «Цветочная фантазия»**

**3.1. Знакомство с элементами и свойствами узора, понятием «орнамент», составление мозаики.**

**Теория.** Прикладной (использование в украшении предметов быта и архитектурных сооружений) характер узоров и орнамента, народность и связь с традициями, упрощенность рисунка, декоративность цвета, элементы геометрического (круги, прямые и волнистые линии, клетка, точки-горошины) и растительного (цветы, травка, ягодки, завитки, листики) узоров, симметричность (центральная, осевая), ритм в орнаменте.

**Практика.** Знакомство с заготовками примерных вариантов работ. Составление собственных узоров, орнаментов, мозаик из геометрических и природных элементов, подбор цветовой гаммы для разукрашивания.

### **3.2. Композиция «Букет цветов для мамы».**

**Теория.** Понятие «композиция», равновесие в композиции, правила равновесного расположения предметов в плоскости рисунка.

**Практика.** Составление букета из элементов цветов, расположение на рабочем поле, изменение размера и цвета элементов, объединение в композицию.

Выставка.

### **3.3. Поздравительная открытка с композицией цветов «С Днем рождения!»**

**Теория.** Понятие «декоративный рисунок», сочетание симметричного узора и декоративного букета цветов, соответствие размеров и цветовых сочетаний.

**Практика.** Оформление композиции из букета цветов в рамку, составленную из орнамента. Составление букета из элементов цветов, расположение на рабочем поле, изменение размера и цвета элементов, объединение в композицию.

Выставка.

### **3.4. Проектная работа «Летняя полянка» (цветы, бабочки, солнышко)**

**Теория.** Выстраивание композиции из различных элементов живой природы, понятие равновесия в композиции, правила равновесного расположения предметов в плоскости рисунка.

**Практика.** Оформление композиции из букета цветов в рамку, составленную из орнамента. Составление букета из элементов цветов, расположение на рабочем поле, изменение размера и цвета элементов, объединение в композицию.

Выставка.

#### **Тема 4. МАСТЕРСКАЯ – «Строитель-Архитектор»**

##### **4.1. Проектная работа «Дома бывают разные. Русский терем расписной»**

**Теория.** Понятие АРХИТЕКТУРА, геометрические формы в архитектуре.

Представление об архитектуре деревянного дома – русской избы, особенностях оформления её архитектурных элементов. Воспитание интереса к истории, чувства уважения к народным ценностям и традициям.

**Практика.**

Конструирование русского терема (избы, сруба) из геометрических фигур как единого элемента,

построение соразмерных архитектурных элементов (окно, труба, дверь);

украшение декоративными элементами наличников, крыши,

разукрашивание.

Выставка.

##### **4.2. Конструктор фигур. Строим из геометрических фигур на тему «Сказочный город».**

**Теория.** Композиция в архитектуре, равновесие в построении городского пейзажа, определение линии горизонта, первичные понятия законов перспективы (изображение ближних и дальних предметов). Понятие контрастности цветов.

**Практика.** Конструирование городского пейзажа из заготовок элементов зданий в соответствии с законами перспективы. Построение соразмерных архитектурных элементов (окон, дверей, арок). Разукрашивание, подбор контрастных цветов.

Выставка.

#### **4.3. Конструируем фигуру робота – творческая работа с использованием геометрических фигур.**

**Теория.** Создание, предназначение, особенности строения и управления роботами. Формы частей механизмов роботов, приводящих их в движение.

**Практика.** Создание своего собственного проекта робота, выполняющего определенный вид работы. Конструирование робота из геометрических фигур в зависимости от его предназначения, последовательность, подбор цветовой гаммы.

Выставка.

#### **4.4. «Полет на дальнюю планету - мы конструируем ракету». Творческая работа.**

**Теория.** Ролевая игра-путешествие к неизведанным планетам. Фантазии на тему «что мы встретим в космическом путешествии». Демонстрационный материал, раскрывающий строение ракеты.

**Практика.** Конструирование корпуса и деталей ракеты по заданному образцу, сборка, заливка. Создание космического пространства: звезды, планеты, кометы.

Выставка.

#### **4.5. Проектная работа «Кукольный театр для Буратино и его друзей».**

**Теория.** Вспомнить сюжет сказки А.Н. Толстого «Золотой ключик, или приключения Буратино». Расширить представления об архитектурных элементах зданий различного назначения.

**Практика.** Конструирование здания театра: выбор элемента из архитектурной мастерской (силуэта подходящего здания), детализация здания, украшения, создание из геометрических фигур часов на башне.

Выставка.

#### **4.6. Проектная работа «Веселый зоопарк» - конструируем фигуры животных из геометрических тел.**

**Теория.** Беседа о многообразии животного мира, отличии диких животных от домашних. Рассмотрение характерных особенностей фигур животных, пропорций, окраски.

**Практика.** Используя геометрические фигуры, манипулируя изменениями размеров, поворотов, сочетаний составить фигуры жирафа, слона, зебры. Выставка.

## **Тема 5. МАСТЕРСКАЯ – «Художник»**

### **5.1. Волшебный мир народного творчества.**

**Теория.** Рассказы, стихи о местах зарождения народных промыслов. Знакомство с богатым наследием народной художественной культуры России. Приобщение к народному искусству, изучение традиций и погружение в культурную среду неповторимой непосредственности и жизнерадостности, поражающей душевной щедростью, посредством прослушивания русских народных песен, просмотра видеоматериалов, иллюстраций, одежды, предметов быта. Знакомство с различными видами декоративной росписи у народов России.

### **5.2. Элементы росписи, художественные мотивы, сочетание цветов в различных художественных промыслах.**

**Практика.** «Роспись» заготовками узоров (различными видами элементов) контуров характерных фигур одного из промыслов: гжельская чашка, хохломское блюдо, городецкая доска, дымковская лошадка. Стилизация природных форм в декоративные.

Отличительные особенности цветовой палитры в каждом виде росписи традиционных художественных промыслов России.

### **5.3. Художественно-декоративные росписи народных промыслов: гжельская посуда**

**Теория.** Рассмотрение, изучение образцов, с выявлением особенностей гжельской росписи. Рассматривание изделий гжельских мастеров, элементов образцов гжельской росписи.

**Практика.** «Роспись» контуров гжельской чашки, вазы, чайника характерными элементами художественно-декоративной росписи, изменяя их размер, расположение, подбирая характерные для данного промысла цвета и оттенки синего цвета. Выставка.

#### **5.4. Художественно-декоративные росписи народных промыслов: городецкая лошадка**

**Теория.** Характерные элементы городецкой росписи: листья («кустики»), ягодки, бутоны, цветы, купавка, птица, лошадка. Цветовые сочетания городецкой росписи.

**Практика.** «Роспись» заготовками узоров (различными видами элементов декора), характерных для городецкой росписи, контуров фигуры лошадки. Заливка характерными цветами (черный, красный, желтый, синий, зеленый). Выставка.

#### **5.5. Художественно-декоративные росписи народных промыслов: дымковская барыня**

**Теория.** Игрушечный промысел в Вятке. Дымковская игрушка - русский художественный промысел, возникший на основе местных гончарных традиций. Семейная организация промысла - игрушку лепили женщины и девочки, приурочивая ее изготовление к весенней ярмарке. Характерные элементы дымковской росписи: формы узоров, цветовые сочетания.

**Практика.** Построение элементов узоров на готовой фигурке барыни (круги, полосы, ромбы, клетки, волнистые линии). Использование любимых цветов при заливке узоров (красный, синий, желтый, зеленый). В росписи барыни, в зависимости от размера, использовали в среднем от 6 до 8 цветов. Выставка.

#### **5.6. Художественно-декоративные росписи народных промыслов: хохлоomsкая ладья**

**Теория.** История возникновения искусства Хохломы. Связь народного творчества в его различных проявлениях с бытом, традициями, окружающей природой. Отражение формы ладьи (братины) в единении и согласии народа.

Растительный орнамент, составленный из небольшого числа мотивов, называемых «травкой», «ягодкой», «листочком», «кудриной».

**Практика.** Композиционное построение элементов узоров на готовой фигуре хохломской ладьи с использованием главных элементов росписи - травка, ягодки, цветы, листики.

Разукрашивание узоров традиционными цветами хохломской росписи: золотом, красным, зеленым на черном фоне. Выставка.

## **Тема 6. МАСТЕРСКАЯ – «Театр из бумаги»**

### **6.1. Сюжетно-ролевая игра по русской народной сказке «Репка».**

#### **Создание персонажей из сказки.**

**Теория.** Импровизированная постановка сказки в виде сюжетно-ролевой игры, эмоциональное налаживание межличностных отношений, выявление и обсуждение характеров персонажей, одежды персонажей.

**Практика.** Подбор из заготовок нужной фигурки для соответствующего персонажа (по собственному выбору), создание образа персонажа на заданной развертке, подбор необходимых элементов для создания образа куклы-человека: глаза, рты, носы, прически, головные уборы, украшения. Разукрашивание готовой куклы. Выставка.

### **6.2. Персонажи-животные из русских народных сказок, характерные для животных элементы «лица» и тела, одежда персонажей.**

**Теория.** Обзор русских народных сказок, героями которых представлены животные (лиса, медведь, кот, петух, заяц). Анализ характеров, поступков, сходства с человеческими качествами. Характеристика животных в сказке, типизация образов, выделение качеств, присущих человеку.

**Практика.** Выбор персонажа-животного из русской народной сказки.

Создание образа персонажа на заданной развертке, подбор необходимых элементов куклы-животного: глаз, рта, носа, ушей, хвоста, лап, атрибутов одежды. Разукрашивание готовой куклы-животного.

### **6.3. Новогодние персонажи: Дед Мороз и Снегурочка, декорирование костюмов.**

**Теория.** Познавательный рассказ о Новом Годе: откуда взялись Дед Мороз и его внучка Снегурочка, как раньше праздновали Новый год и Рождество на Руси и какие традиции празднования сохранились до наших дней. Образ зимнего повелителя в русских сказках: Дед Студенец, Дед Трескун, Мороз Иванович, Морозко. Характеристика костюма Деда Мороза. Снегурочка — внучка Мороза. История возникновения. Эскизы костюмов для снегурочки, выполненные русским художником В.М. Васнецовым.

**Практика.** Создание образов Деда Мороза и Снегурочки из заготовок-разверток, оформление лиц, одежды, декорирование «снежными» узорами, подбор красок. Итоговая выставка готовых работ. Выставка.

#### **6.4. Сюжетно-ролевая игра с последующей творческой работой по сказке К. Чуковского «Муха-Цокотуха»**

**Теория.** Постановка сказки в виде сюжетно-ролевой игры, эмоциональная передача характеров героев через мимику и жесты на фоне читаемого педагогом текста сказки. Обсуждение (анализ и оценка) поступков героев, сравнение с характерами и поступками людей. Логическое описание возможного внешнего вида Мухи-Цокотухи в соответствии с ее характером и поступками.

**Практика.** Создание образа Мухи-Цокотухи из заготовки-развертки. Творческое оформление «лица», одежды, подбор цветов, передающих характер героини. Подведение итогов, обсуждение готовых работ. Выставка.

#### **6.5. Проектная работа по мотивам русской народной сказки «Снегурочка»**

**Теория.** Коллективная работа по восстановлению по памяти сюжета сказки с опорой на интерактивные картинки в презентации русской народной сказки «Снегурочка». Развитие речи и коммуникативных навыков.

**Практика.** Создание образа Снегурочки, декорирование костюма элементами узоров, подбор холодной цветовой гаммы для разукрашивания. Итоговая выставка готовых работ.

Итоговая выставка.

## Методическое обеспечение программы

Программа разработана с использованием существующих методов и приемов обучения, а также новейших разработок в области преподавания информационных технологий. Программа следует основным тенденциям в развитии современной методики обучения:

- повышения мотивации обучения;
- коммуникативной направленности;
- индивидуального подхода к детям.

Многофункциональность программы позволяет использовать её в разных организационных формах:

- совместная групповая и подгрупповая работа детей (дети - компьютер);
- совместная работа взрослого и ребенка (ребенок – взрослый - компьютер);
- комплексная и коллективная работа детей (дети – компьютер; дети – взрослый – компьютер/интерактивная доска/белый экран);
- индивидуальная работа ребенка (ребенок - компьютер).

Организация и методика проведения занятий на компьютере идентичны методике проведения занятий по основным видам детской деятельности: развитию речи, математике, изобразительной деятельности и др.

Выбор того или иного раздела компьютерной программы и той или иной формы работы с детьми должен соответствовать образовательным задачам того вида деятельности, на который нацелено компьютерное занятие.

В планировании деятельности важно учитывать взаимосвязь прохождения материала основной базовой программы с содержанием компьютерной программы с целью обеспечения единства образовательного поля.

При подготовке к деятельности педагог продумывает основные части:

- введение – создание эмоционального отношения к работе, уточнение пройденного ранее материала;
- подготовка к новому материалу – беседа, рассматривание дидактического материала, подготовка к совместной или самостоятельной деятельности, опосредованной компьютером;
- собственная деятельность детей на компьютере;
- анализ результата, рефлексия.

В дошкольном возрасте у детей формируются основы совместной работы, продуктивного взаимодействия, поэтому очень важно проводить соответствующую подготовку детей. При составлении программного содержания и постановки основных задач ООД педагог должен формулировать воспитательные и развивающие задачи, направленные на формирование коммуникативной сферы и личностной культуры поведения ребенка при совместной деятельности. Необходимо использовать приемы, побуждающие детей к совместному диалогу в деятельности, совместному планированию общего результата, обучающие элементарным приемам скоординированной работы, правилам общения.

На занятиях необходимо использовать традиционную предметно-развивающую и обучающую среду: демонстрационный и раздаточный материал, иллюстрации и др.

Методика проведения компьютерной деятельности включает в себя несколько частей, из которых только одна проводится при непосредственной работе детей на компьютере. Остальные части деятельности несут на себе полноценную педагогическую нагрузку.

Творчески поисковая, игровая форма построения программы создает для детей мотивационные предпосылки стимуляции познавательной деятельности, возможности для коллективного взаимодействия создают предпосылки для формирования учебной деятельности.

## **Интерактивность программы:**

Интерфейс понятен и доступен даже самому маленькому пользователю. Благодаря оригинальному и красочному дизайну работать с программой легко и приятно.

Для начала работы с программой нужно выбрать мастерскую в главном меню программы. Каждая мастерская представлена характерной символикой в соответствии с ее содержанием.

В центре любой мастерской – рабочая зона в виде чистого листа бумаги. Слева в вертикальных ящичках под номерами 1–5 расположены основные предметы, под номерами 6–9 – дополнительные. Предметы меняются при щелчке курсора по номеру ящичка. Чтобы «достать» предмет из ящичков 1–5, нужно щелкнуть выбранный предмет курсором и вывести на поле экрана. В верхней правой части экрана расположена панель, позволяющая добавить разделительные линии на экран.

Справа внизу находится функциональная панель с клавишами, с помощью которых можно выполнять разные действия с предметами на рабочей зоне:

- менять цвет с помощью цветовой панели
- изменять размер (уменьшать – увеличивать)
- менять пространственный ракурс – перемещать по рабочей зоне, поворачивать вправо и влево
- менять взаиморасположение предметов (инверсия «предмет вверху» – «предмет внизу»)
- изменять расположение предмета относительно его вертикальной оси симметрии
- удалять выбранный предмет из рабочей зоны
- полностью очищать рабочую зону от предметов

Справа от экрана расположена панель функциональных возможностей работы с программой: выбор уровня сложности, сохранить в альбом, открыть

из альбома, печать, открыть заготовки, выход из мастерской на главный экран.

Свою работу ребенок всегда сможет сохранить и продолжить спустя какое-то время. Для этого надо воспользоваться функцией Сохранить в альбом / Открыть из альбома.

Папка с заготовками (функция Открыть заготовки) содержит примерные образцы работ, выполненные в разных мастерских. При необходимости работы с образцами их можно записать в альбом под другим именем.

#### **Материально-техническое обеспечение программы:**

- диск «Фантазеры»
- ноутбук - 3 шт.,
- проектор - 1 шт.,
- интерактивная доска - 1 шт.,
- сканер - 1 шт.,
- принтер - 1 шт.,
- магнитофон - 1 шт.,
- набор бумаги,
- клей,
- ножницы.

## Список литературы.

1. И.Л. Туйчиева, О.Н. Горницкой и др.; Программно-методический комплекс «ФАНТАЗЕРЫ.МУЛЬТИтворчество». Методическое пособие ООО «Новый диск», 2009/
2. Климачков А. Почему бы не попробовать /Информатика и образование. - 2011 г.
3. Паттурина Н. Общение учителя и учеников на уроках информатики /Информатика и образование. - 2011 г., № 3
4. Буцик А. Обучение младших школьников началам информатики /Информатика и образование. - 2012 г., № 4
5. Новоселова А. Проблемы информатизации дошкольного образования /Информатика и образование. - 2012 г., № 7
6. Зинченко И. ЭВМ в начальной школе /Информатика и образование. - 2011 г., N 5/
7. Грошев С.В., Коцюбинский А.О. Компьютер для взрослых и детей. – М., 2005
8. Дуванов А.А. Азы информатики. Знакомимся с компьютером. - СПб.: Питер, 2007

Литература, рекомендуемая для чтения детям:

1. Русские народные сказки (о животных, волшебные, бытовые)
2. «Золотой ключик, или приключения Буратино», А.Н. Толстой
3. Стихи и сказки К.И. Чуковского
4. Сборник стихов С.Я. Маршака
5. Развивающие тесты для детей 5-6 лет; Земцова О. Н.; Издательство: Махаон, 2012 г

Интернет-ресурсы:

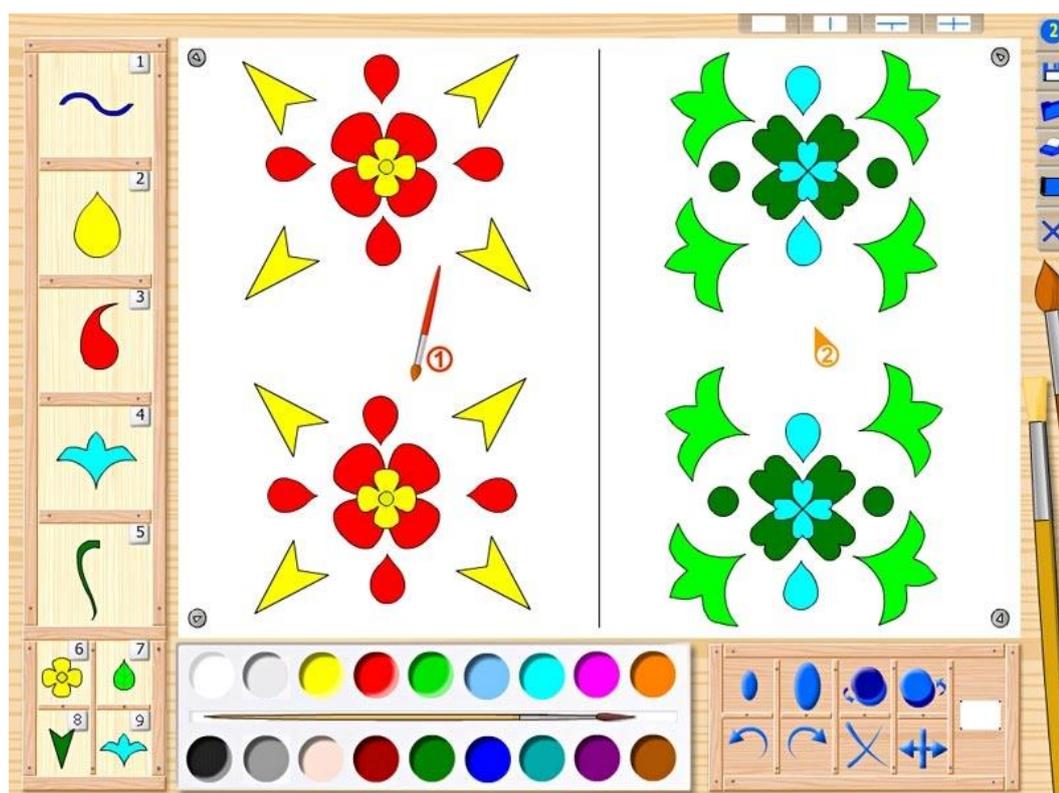
1. <http://www.metod-kopilka.ru>
2. <http://www.school.dentro.ru>

3. <http://www.lazy.rusedu.net>
4. <http://www.informatiku.ru>
5. <http://www.informatiku.ru>
6. <http://www.pedsovet.su>
7. <http://www.openclass.ru>
8. <http://www.detkityumen.ru/presentations/>

1 **МАСТЕРСКАЯ** – «Сказки природы» – конструирование из природного материала.



2 **МАСТЕРСКАЯ** – «Цветочная фантазия» – творческая работа с элементами цветов и растений для создания орнаментов, симметричных узоров, коллажей, открыток.



**3 МАСТЕРСКАЯ – «Строитель-Архитектор»** – работа с геометрическими фигурами, строительным материалом.



**4. МАСТЕРСКАЯ – «Художник»** – работа с художественно-декоративными элементами, изучение народных промыслов (гжель, хохлома, дымка и др.), декоративное рисование.



3 **МАСТЕРСКАЯ** – «Театр из бумаги» – создание театра кукол из бумаги и организация сюжетно-ролевых игр.

