

СБОРНИК
МАТЕРИАЛОВ ПО ИТОГАМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА
«ИТ-СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ»
ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ РФ

г. Набережные Челны, 2023 г.

Оглавление

ОБ ИТОГАХ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА	3
МАКЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ».....	9
МАКЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»	29
МАКЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «РОБОТОТЕХНИКА С ПРИМЕНЕНИЕМ ИТ-ТЕХНОЛОГИЙ»	62

Об итогах реализации проекта

Реализация социального проекта **ИТ–СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ** позволила вовлечь 203 ребенка от 5 до 7 лет, посещающих дошкольные образовательные учреждения: «Фея», «Шаян», «Калейдоскоп» города Набережные Челны, в еженедельные бесплатные занятия по интересам в студиях: «Робототехника с применением ИТ-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация».

На базе дошкольных учреждений в уже действующих клубах изобретательства и робототехнического творчества были созданы дополнительные студии: «Робототехника с применением ИТ-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация» по работе с детьми 5-7 лет. За счет учреждений подготовлены дополнительные помещения для создания студий; на средства гранта приобретены планшеты, ноутбуки, интерактивные доски, мультстудии, предназначенные для детей 5-7 лет. С помощью дополнительного оборудования была усовершенствована и усложнена работа с робототехническими конструкторами; учили детей элементарному программированию, цифровой грамотности, создавали мультфильмы и детские игры для ПК и интерактивных досок.

С детьми проводились еженедельные бесплатные занятия по интересам в студиях: «Робототехника с применением ИТ-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация». Для качественного проведения занятий разработаны и внедрены в работу образовательные программы по направлениям: «Робототехника с применением ИТ-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация», рассчитанные на детей от 5 до 7 лет. Дети приняли участие в конкурсах различных уровней, наиболее значимым из которых является проект Baby Skills. Проект Baby Skills – это многоступенчатое получение детьми дошкольного и младшего школьного возраста начальных навыков (Skills) профессионального мастерства в разных профессиях и сферах деятельности таких, как «Графический дизайн», «Робототехника», «3D дизайн», «Программирование» и много другое.

Работу с детьми осуществляли 9 педагогов, которые прошли курсы повышения квалификации по обучению дошкольников компьютерной и цифровой грамотности, мультипликации для дошкольников. Для детей, их родителей и педагогов проведены конкурсы и фестиваль современного творчества «ИТ-FEST».

ИТ – СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ - это открытие по три ит-студии: «Робототехника с применением ИТ-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация», в трех дошкольных образовательных учреждениях города Набережные Челны: «Фея», «Шаян», «Калейдоскоп».

Студия **«Робототехника с применением ИТ-технологий»** - это совершенствование и усложнение занятий по изобретательству и робототехническому творчеству с детьми старшего дошкольного возраста. Благодаря внедрению гаджетов и ноутбуков в работу с робототехническими

конструкторами дети изучают простейшие понятия программирования работы механизмов, моторов, рычагов, колес, пробовать создавать собственные алгоритмы элементарных программ, используя схемы или придумывая свои варианты.

Студия «Компьютерная грамотность» - это разумное внедрение компьютера в занятия с детьми старшего дошкольного возраста. Занятия с детьми в студии учат детей с пользой проводить время за компьютером. Дети учатся: включать и выключать компьютер; рисовать на Paint; работать по программе Smart Notebook; узнавать и называть основные части компьютера и их значения; выделять свойства предметов; находить лишний предмет в группе по признакам; объединять предметы в группу по признакам; выделять группы однородных предметов среди разнородных и называть их; использовать в работе клавиатуру и манипулятор «тачдеп»; осуществлять необходимые операции при работе в различных программах.

Студия «Мультипликация» - позволит объединить все умения и навыки, полученные в студиях «Робототехника с применением IT-технологий», «Компьютерная грамотность». Дети старшего дошкольного возраста изучают основы мультипликации и создают собственные мультфильмы. Для создания мультфильмов используют продукты детского творчества, которые дети самостоятельно создают, например, роботов из конструкторов; персонажей, нарисованных в компьютерных программах и другое.

В настоящее время **на базе ДОУ «Фея»** дополнительно открыто три студии: «Робототехника с применением IT-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация».

В ДОУ №83 для студий: «Робототехника с применением IT-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация» выделены дополнительные помещения, площадью 34 кв.м. Помещение оснащено всей необходимой мебелью (регулируемые столы и стулья, шкафы для учебных пособий и оборудования). Дополнительно для проведения занятий можно использовать 12 групповых помещений с приёмными, спальными и туалетными комнатами; музыкальный зал; физкультурный зал; кабинет педагога-психолога; методический кабинет; медицинский кабинет; кабинет родного языка; бассейн; кабинет дополнительных услуг; игровые площадки для прогулок; спортивную площадку. Все эксплуатируемые помещения соответствуют требованиям СанПиН, охраны труда, пожарной безопасности, защиты от чрезвычайных ситуаций, антитеррористической безопасности учреждения дошкольного образования.

Детский сад полностью укомплектован педагогическими кадрами. Проводить занятия с детьми будут три квалифицированных педагога, прошедшие курсовую подготовку по обучению дошкольников IT-технологиям.

Для проведения занятий с детьми в ит-студиях имеются:

- учебно-наглядные пособия (схемы построек, модели, технологические таблицы, альбомы с фотографиями объектов архитектуры, альбомы с фотографиями построек, картотека строительных игр, интерактивные игры);

- учебное и игровое оборудование (16 наборов электромеханического конструктора Lego Wedo 2.0 Базовый набор, три планшета, два ноутбука с современным программным обеспечением; наборы для 3d дизайна (3d ручки, пластик, подставки) – 6 шт.).

- строительный материал (крупногабаритные деревянные напольные конструкторы. Комплект больших мягких модулей (22 – 52 элемента). Наборы игрушек (транспорт и строительные машины, фигурки животных, людей и т.п.). Конструкторы: Конструкторы из серии "LEGO-ДАСТА" ("Город", Железная дорога"). Конструкторы для игр с песком и водой. Детали конструктора: набор мелкого строительного материала, имеющего основные детали (кубики, кирпичики, призмы, короткие и длинные пластины) от 62 до 83 элементов. Плоскостные конструкторы: наборы из мягкого пластика для плоскостного конструирования. Коврики - трансформеры (мягкий пластик) "Животные" и др. Конструктор «Первые конструкции». Конструктор «Первые механизмы». Игровой набор для развития детей дошкольного возраста «Монтессори 14 в 1». Набор для развития детей дошкольного возраста по системе Фребеля. Игровой набор для развития детей дошкольного возраста «Монтессори 8 в 1»);

- расходные материалы (пленка для ламинирования А4, 100мкн, 100 лист. - 10 упаковок; пленка для ламинирования А3, 100мкн, 100 лист. - 10 упаковок; бумага для печати плотная, 100 л. - 10 упаковок; обложки для переплета, 100 л. - 10 упаковок; бумага для печати А4, 500 л. - 20 упаковок), канцелярские принадлежности для занятий с детьми в студии "Мультипликация" (бумага цветная - 150 шт., картон цветной - 150 шт., ножницы - 20 шт., клей - 50 шт., краски - 50 шт., кисточки - 50 шт., пластилин - 150 упаковок); столы световые для песочной анимации - 2 шт.

В рамках реализации проекта более 70 детей 5-7 лет, посещающих ДОУ «Фея» вовлечены в еженедельные бесплатные занятия в студиях по интересам: «Робототехника с применением IT-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация». Для проведения занятий на средства гранта были приобретены: мультстудия (1 шт.); планшеты (6 шт.); ноутбуки (3 шт.); интерактивная доска (1 шт.), МФУ (1 шт.)

На базе ДОУ «Шаян» открыто три студии: «Робототехника с применением IT-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация».

В ДОУ для студий: «Робототехника с применением IT-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация» имеются дополнительные помещения, площадью 34 кв.м. Помещение оснащено всей необходимой мебелью (регулируемые столы и стулья, шкафы для учебных пособий и оборудования). Дополнительно для проведения занятий можно использовать 11 групповых помещений с приёмными, спальными и туалетными комнатами; музыкальный зал; физкультурный зал; кабинет педагога-психолога; методический кабинет; медицинский кабинет; кабинет родного языка; игровые площадки для прогулок; спортивную площадку. Все эксплуатируемые помещения соответствуют

требованиям СанПиН, охраны труда, пожарной безопасности, защиты от чрезвычайных ситуаций, антитеррористической безопасности учреждения дошкольного образования.

Детский сад полностью укомплектован педагогическими кадрами. Проводить занятия с детьми будут три квалифицированных педагога, прошедшие курсовую подготовку по обучению дошкольников ИТ-технологиям.

Для проведения занятий с детьми в ит-студиях имеются:

- учебно-наглядные пособия (схемы построек, модели, технологические таблицы, альбомы с фотографиями объектов архитектуры, альбомы с фотографиями построек, картотека строительных игр, интерактивные игры);

- учебное и игровое оборудование (16 наборов электромеханического конструктора Lego Wedo 2.0 Базовый набор, три планшета, два ноутбука с современным программным обеспечением; наборы для 3d дизайна (3d ручки, пластик, подставки) – 6 шт., столы световые для песочной анимации - 2 шт.);

- строительный материал (крупногабаритные деревянные напольные конструкторы. Комплект больших мягких модулей (22 – 52 элемента). Наборы игрушек (транспорт и строительные машины, фигурки животных, людей и т.п.). Конструкторы: Конструкторы из серии "LEGO-ДАСТА" ("Город", Железная дорога"). Конструкторы для игр с песком и водой. Детали конструктора: набор мелкого строительного материала, имеющего основные детали (кубики, кирпичики, призмы, короткие и длинные пластины) от 62 до 83 элементов. Плоскостные конструкторы: наборы из мягкого пластика для плоскостного конструирования. Коврики - трансформеры (мягкий пластик) "Животные" и др. Конструктор «Первые конструкции». Конструктор «Первые механизмы». Игровой набор для развития детей дошкольного возраста «Монтессори 14 в 1». Набор для развития детей дошкольного возраста по системе Фребеля. Игровой набор для развития детей дошкольного возраста «Монтессори 8 в 1»);

- расходные материалы (бумага для печати А4, 500 л. - 10 упаковок.); канцелярские принадлежности для занятий с детьми в студии "Мультипликация" (бумага цветная - 150 шт., картон цветной - 150 шт., ножницы - 20 шт., клей - 50 шт., краски - 50 шт., кисточки - 50 шт., пластилин - 150 упаковок);

Более 70 детей 5-7 лет, посещающих ДОУ «Шаян», вовлечены в еженедельные бесплатные занятия в студиях по интересам: «Робототехника с применением ИТ-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация».

Для проведения занятий на средства гранта были приобретены: мультстудия (1 шт.); планшеты (6 шт.); ноутбуки (3 шт.); интерактивная доска (1 шт.), МФУ (1 шт.)

На базе ДОУ «Калейдоскоп» открыто три студии: «Робототехника с применением ИТ-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация».

В ДОУ для студий: «Робототехника с применением ИТ-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация» имеются дополнительные помещения, площадью 42 кв.м. Помещение оснащено всей необходимой мебелью

(регулируемые столы и стулья, шкафы для учебных пособий и оборудования). Дополнительно для проведения занятий можно использовать 11 групповых помещений с приёмными, спальными и туалетными комнатами; музыкальный зал; физкультурный зал; кабинет педагога-психолога; методический кабинет; медицинский кабинет; кабинет родного языка; игровые площадки для прогулок; спортивную площадку. Все эксплуатируемые помещения соответствуют требованиям СанПиН, охраны труда, пожарной безопасности, защиты от чрезвычайных ситуаций, антитеррористической безопасности учреждения дошкольного образования.

Детский сад полностью укомплектован педагогическими кадрами. Проводить занятия с детьми будут три квалифицированных педагога, прошедшие курсовую подготовку по обучению дошкольников ИТ-технологиям.

Для проведения занятий с детьми в ит-студиях имеются:

- учебно-наглядные пособия (схемы построек, модели, технологические таблицы, альбомы с фотографиями объектов архитектуры, альбомы с фотографиями построек, картотека строительных игр, интерактивные игры);

- учебное и игровое оборудование (16 наборов электромеханического конструктора Lego Wedo 2.0 Базовый набор, три планшета, два ноутбука с современным программным обеспечением; наборы для 3d дизайна (3d ручки, пластик, подставки) – 6 шт., столы световые для песочной анимации - 2 шт.);

- строительный материал (крупногабаритные деревянные напольные конструкторы. Комплект больших мягких модулей (22 – 52 элемента). Наборы игрушек (транспорт и строительные машины, фигурки животных, людей и т.п.). Конструкторы: Конструкторы из серии "LEGO-ДАСТА" ("Город", Железная дорога"). Конструкторы для игр с песком и водой. Детали конструктора: набор мелкого строительного материала, имеющего основные детали (кубики, кирпичики, призмы, короткие и длинные пластины) от 62 до 83 элементов. Плоскостные конструкторы: наборы из мягкого пластика для плоскостного конструирования. Коврики - трансформеры (мягкий пластик) "Животные" и др. Конструктор «Первые конструкции». Конструктор «Первые механизмы». Игровой набор для развития детей дошкольного возраста «Монтессори 14 в 1». Набор для развития детей дошкольного возраста по системе Фребеля. Игровой набор для развития детей дошкольного возраста «Монтессори 8 в 1»);

- расходные материалы (бумага для печати А4, 500 л. - 10 упаковок.); канцелярские принадлежности для занятий с детьми в студии "Мультипликация" (бумага цветная - 150 шт., картон цветной - 150 шт., ножницы - 20 шт., клей - 50 шт., краски - 50 шт., кисточки - 50 шт., пластилин - 150 упаковок).

Более 70 детей 5-7 лет, посещающих ДООУ «Калейдоскоп» вовлечены в еженедельные бесплатные занятия в студиях по интересам: «Робототехника с применением ИТ-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация». Для проведения занятий на средства гранта были приобретены: мультстудия (1

шт.); планшеты (6 шт.); ноутбуки (3 шт.); интерактивная доска (1 шт.), МФУ (1 шт.).

Таким образом, реализация проекта «IT – СТУДИЯ В 3-Х ТОЧКАХ», способствовала вовлечению более 200 детей 5-7 лет в еженедельные бесплатные занятия по интересам в студиях: «Робототехника с применением IT-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация». Для качественного проведения занятий были разработаны образовательные программы по направлениям: «Робототехника с применением IT-технологий»; «Компьютерная грамотность»; «Мультипликация», рассчитанные на детей от 5 до 7 лет. Дети участвовали в конкурсах различных уровней, наиболее значимым из которых является проект Baby Skills. Проект Baby Skills – это многоступенчатое получение детьми дошкольного и младшего школьного возраста начальных навыков (Skills) профессионального мастерства в разных профессиях и сферах деятельности таких, как «Графический дизайн», «Робототехника», «3D дизайн», «Программирование» и много другое. Работу с детьми осуществляли 9 педагогов, которые прошли курсы повышения квалификации по обучению дошкольников компьютерной и цифровой грамотности, мультипликации для дошкольников. Для детей, их родителей и педагогов были проведены конкурсы и фестиваль современного творчества «IT-FEST».

МАКЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»



СОГЛАСОВАНО

Заведующий МАДОУ
«Центр развития ребенка –
детский сад №83 «Фея»
_____ Ю.В. Юлчурина
« ____ » _____ г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор Фонда развития
межсекторного партнерства
«Социальная инициатива»
_____ Г.Ю. Шагиева
« ____ » _____ г.

Заведующий МБДОУ
«Детский сад комбинированного
вида №128 «Шаян»
_____ Н.А. Грошева
« ____ » _____ г.

Заведующий МБДОУ
«Детский сад комбинированного
вида №130 «Калейдоскоп»
_____ А.В. Никонова
« ____ » _____ г.

МАКЕТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ» В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА «ИТ–СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ» ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ РФ

г. Набережные Челны, 2023 г.

ВВЕДЕНИЕ

*«Овладевать знаниями надо в детстве,
ибо то, что будет запечатлено раннем возрасте останется в
памяти навсегда»*

На современном этапе развития человечества, где преобладает рост цифровых технологий, доступность сетевых ресурсов, где с каждым днем в геометрической прогрессии увеличивается поток информации, возрастает необходимость в пересмотре требований к выбору новых подходов к воспитанию и развитию подрастающего поколения. Дошкольное детство – важный период становления личности, требующий всестороннего развития ребенка.

Современный мир сегодня предъявляет новые требования к восприятию и использованию информационно - коммуникационных технологий в работе с детьми. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в детские сады, школы и дома.

Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом. Вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника педагога в воспитании и развитии. Информационные технологии выступают в качестве средства формирования ведущих сфер личности ребенка: социально-нравственной, эмоционально-экспрессивной, познавательной, художественно-эстетической, активизации психических процессов, раскрытия творческих способностей. Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать не только окончив школу, но и гораздо раньше. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Компьютерная грамотность» для детей 5-7 лет разработана в рамках реализации проекта «IT-СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ». Проект разработан совместно с Фондом развития межсекторного партнерства «Социальная инициатива» и реализуется при поддержке Фонда Президентских грантов Российской Федерации – на основании Договора о предоставлении гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества №23-1-008413.

Данная программа нацелена на принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного, и построена на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий отечественных и зарубежных производителей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 5 -7 лет (занятия проводятся в старших и подготовительных группах).

Программарассчитанана2 года: от простого к более сложному, от постоянного контроля преподавателя к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Современные компьютерные игры для детей, используемые на занятиях, имеют доступный для понимания интерфейс, что даёт возможность ребёнку почувствовать уверенность в себе, ставит его в ситуацию успеха, что особенно важно для развития полноценной личности. Большинство заданий имеет несколько уровней сложности, что даёт возможность ребёнку научиться оценивать свои силы и получать положительные результаты каждому по своей индивидуальной программе.

Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование.

Важно отметить, что на занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

Помимо компьютерных игр на занятиях используются различные дидактические развивающие игры, что даёт в комплексе наиболее высокий результат. В компьютерных играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому им должны предшествовать игры с реальными предметами, игрушками. Важно знать, что использование дошкольниками компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих и интеллектуальных способностей ребёнка. Конечно, ребёнок должен прежде всего научиться управлять компьютером, уметь

управлять программами, понимать символы, принятые в компьютерных играх (интерфейс). Когда компьютер будет дошкольнику понятен, тогда с посредством игровых программ и будут достигаться необходимые воспитательные и образовательные цели.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении. Программа по компьютерной грамотности построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 5-7 лет, на 1 года обучения. Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении. Программа реализуется с детьми дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности, в вечерние часы используя интеграцию образовательного процесса без увеличения учебной нагрузки на ребенка.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Цель: создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей; расширение знаний об окружающем мире; пропедевтика основных понятий информатики. Данные цели достигаются в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

Для достижения целей программы значение имеют:

- создание условий развития ребенка в процессе обучения;
- творческая организация процесса обучения и воспитания;
- максимальное сочетание разнообразных видов деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного процесса;
- уважительное отношение к результатам детского творчества;
- соблюдение преемственности в работе детского сада и начальной школы, исключающей умственные и физические перегрузки в содержании образования ребенка дошкольного возраста;
- разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал ребенка в соответствии с индивидуальными наклонностями.

Основными задачами являются:

- ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»;
- формирование навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»; языковых компетенций; учебной деятельности и элементарных математических представлений;

развитие логики, комбинативного мышления, речи, творческих способностей, сенсорных возможностей и эмоционально волевой сферы.

1.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

В результате изучения курса дети должны

знать:

- название и функции основных частей компьютера;
- правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе;

уметь:

- использовать в работе клавиатуру и «мышь»;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции в «Word» и графическом редакторе «Paint»;
- находить закономерности в изображаемых предметах обобщать категории;
- ориентироваться во времени и пространстве;
- составлять целое из предложенных частей;
- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 ФОРМЫ, МЕТОДЫ И СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения образовательной деятельности.

Формы работы	Методы
<ul style="list-style-type: none">• индивидуальная• групповая• подгрупповая	<ul style="list-style-type: none">• практические• наглядные• словесные

Основные методические подходы:

- организуемая образовательная деятельность имеет гибкую структуру;
- каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, проблемная ситуация, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование;
- создаются педагогические ситуации общения, позволяющие каждому ребенку проявить инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы.

Образовательный процесс строится на основе применения современных педагогических технологий.

Личностно-ориентированный подход предполагает специальное конструирование образовательного процесса, типов диалога с воспитанниками, форм контроля за личностным развитием ребенка в ходе освоения программы. Реализация программы предполагает не только коллективные занятия, но и индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных воспитанников.

Игровая технология позволяет четко и полно осуществлять учебные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения, технику безопасности, гимнастику для глаз.

На первом занятии дети отправляются в увлекательное путешествие в «Компьютерную страну». Все последующие занятия строятся в виде игры или путешествия в ходе, которого дети получают определенные знания и умения. В ходе реализации программы поддерживаются определенные правила поведения в компьютерном классе и имеются определенные атрибуты – игрушка Фиксик.

Здоровьесберегающие технологии широко используются при проведении каждого занятия кружка: физкультминутки и паузы; эмоциональные разрядки; зрительная, дыхательная, пальчиковая гимнастики, самомассаж.

Применение ИКТ необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является наглядно-образность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их

внимание к объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

Метод интерактивной игры

Интерактивный метод (взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности воспитанников в процессе обучения. Место педагога на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности на достижение целей. Педагог также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ребенок изучает материал).

Следовательно, основными составляющими интерактивных занятий являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются детьми. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что, выполняя, их дети не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.

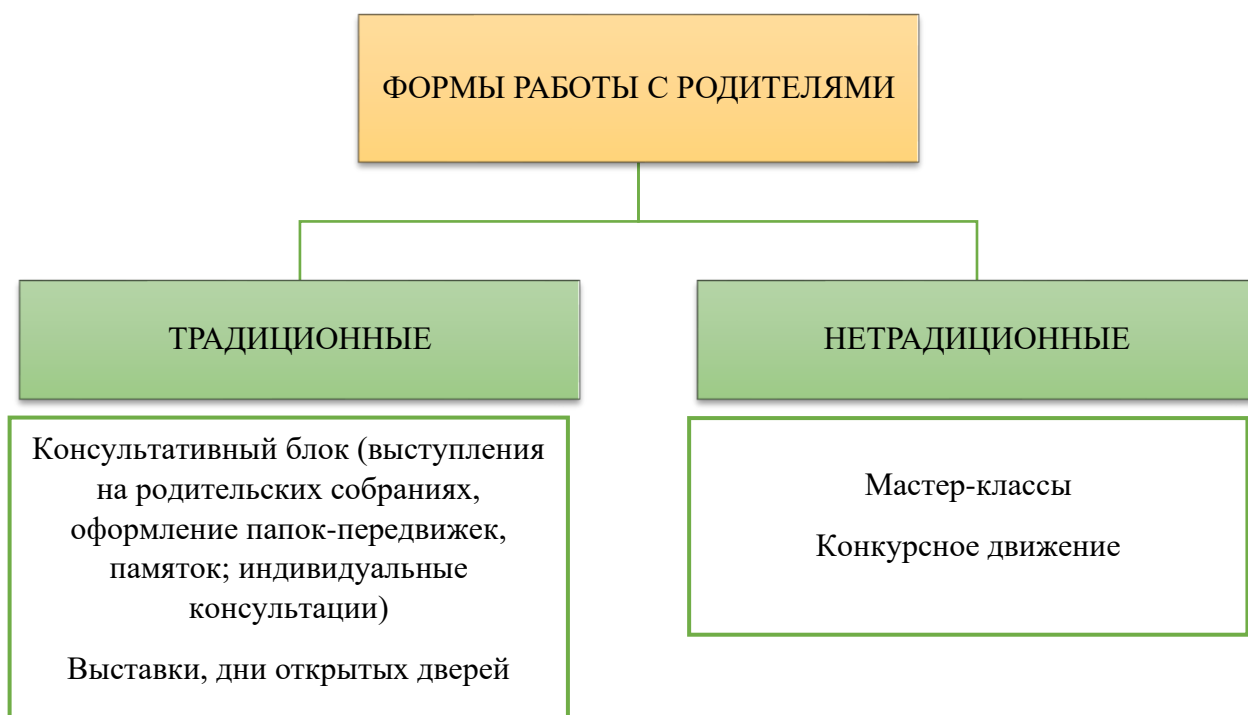
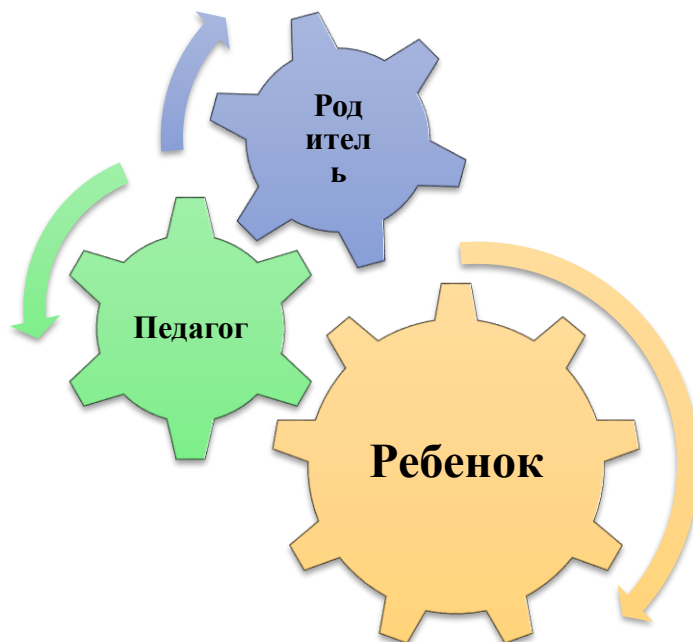
Компьютерные игры способствуют формированию способности целеобразования обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребёнком, что является необходимым условием развёртывания детской мыслительной деятельности. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребёнку целенаправленно анализировать условия задачи. Использование компьютерных игр стимулирует формирование подобных умений.

Таким образом, по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
- в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;
- позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты);
- компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

Важно отметить, что на занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

2.2 ФОРМЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С СЕМЬЯМИ ВОСПИТАННИКОВ



ПЛАН РАБОТЫ С РОДИТЕЛЯМИ

№	МЕСЯЦ	Формы работы
1	МАРТ	Выступление на родительском собрании: «Компьютер - добро или зло?» Памятка для родителей «Как научить ребенка правильно держать компьютерную мышь»
2	АПРЕЛЬ	Буклет «Факультатив по обучению детей старшего дошкольного возраста основам компьютерной грамотности»
3	МАЙ	Консультация: «Компьютерные игры в детском саду и в семье» Информация в группе в социальной сети ВКонтакте: «Электронные образовательные ресурсы для дошкольников»
4	ИЮНЬ	Папка - передвижка на тему: «Развивающие компьютерные игры для детей старшего дошкольного возраста»
5	ИЮЛЬ	Информация в группе в социальной сети ВКонтакте: компьютерная игра «Смешарики. Из чего состоит компьютер»
6	АВГУСТ	Выставка совместных рисунков «Компьютер - мой новый друг» Мастер-класс «Рисуем с ребенком с помощью стилуса»
7	СЕНТЯБРЬ	Информация в группе в социальной сети ВКонтакте: развивающий мультфильм «Что такое компьютер»
8	ОКТЯБРЬ	Экспресс-лист «Советы родителям по предотвращению развития компьютерной зависимости у детей»
9	НОЯБРЬ	Памятка «Правила работы на компьютере для детей дошкольного возраста» Выставка рисунков детей «Для мамочки любимой»
10	ДЕКАБРЬ	Открытое занятие

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Компьютерная группа: компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала; компьютеры или ноутбуки -10 шт. для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; интерактивная доска, принтер для печати детских рисунков, микрофон и наушники, сканер.

Компьютеры объединены в локальную сеть, оборудованы приводами CD-ROM и звуковыми картами. Мониторы соответствуют стандарту ТСО-95, компьютерная группа должен соответствовать требованиям СанПиН. Мебель в зале модифицируется в зависимости от роста детей.

Игровая зона– это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

Стол и стулья для работы детей

Демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке.

Пособия для занятий:

- «Раскрась-ка» - программа научит пользоваться курсором, мышкой. Воспитает чувство прекрасного и разовьёт творческие способности.
- «Пазлы» - данные презентации научат пользоваться устройствами ввода-вывода.
- «Мир информатики» - расскажет о происхождении компьютера, его устройств и принципах работы.
- «Почемучки» – информатика - видео урок – объяснит, что такое память, мышка, клавиатура и другие предметы для работы компьютера. Также расскажет, что такое вирус и антивирус, и о других программах.
- «Интерактивные уроки и подготовка к школе» поучительные занятия для дошкольников.
- «Страна знаний» — Это CD диски с заданиями и журналами для объяснения. Благодаря этим дискам дети узнают и научатся очень многому – решать логические задачи и применять накопленный опыт в составлении алгоритмов и многое другое

Программы: Paint; TuxPaint; Раскрась-ка;

Индивидуальные пеналы с набором игр головоломок, дидактических игр и раздаточного материала

3.2 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

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, 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 каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

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

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

4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

III этап - заключительный.

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

Занятия проводятся по подгруппам 4-8 человек 1 раз в неделю во второй половине дня.

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 7 минут,

2 этап – 15-20 минут,

3 этап - 3 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.

Для более эффективного, прочного овладения знаниями программа строится на основе постепенного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач. Межблочными переходами являются программы на развитие мыслительных процессов, памяти и игровые занятия.

№	Перечень разделов тем	Теория часы	Практика часы	Всего часы	Дата
1.	Немного из истории. Техника безопасности. Я компьютер.	0,5	0,5	1	
2.	Наш компьютер –верный друг. Устройство компьютера.	0,5	0,5	1	
3.	Устройство «монитор». Дни недели.	0,5	0,5	1	
4.	Манипулятор «Мышь». Введение в понятие «алгоритм».	0,5	0,5	1	
5.	Рабочий стол. Времена года.	0,5	0,5	1	
6.	В гости к сказке. Разновидность компьютерных игр.	0,5	0,5	1	

7.	«Word», или Лягушонок на клавиатуре	0,5	0,5	1	
8.	Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.	0,5	0,5	1	
9.	Школа волшебников	0,5	0,5	1	
10.	Маленькие наборщики.	0,5	0,5	1	
11.	Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия	0,5	0,5	1	
12.	Беседа о профессиях	0,5	0,5	1	
13.	Мы с компьютером - друзья	-	1	1	
14.	Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка»	-	1	1	
15.	Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму	0,5	0,5	1	
16.	Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы».	0,5	0,5	1	
17.	Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели.	0,5	0,5	1	
18.	Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи.	0,5	0,5	1	
19.	Основной цвет кисти и цвет фона. Плывут по небу облака	0,5	0,5	1	
20.	Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».	0,5	0,5	1	
21.	Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные.	0,5	0,5	1	
22.	Редактирование компьютерного рисунка. Птицы	0,5	0,5	1	
23.	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».	0,5	0,5	1	
24.	Построение линий и фигур: Инструмент «Овал».	0,5	0,5	1	
25.	Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник». Символика России.	0,5	0,5	1	
26.	Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга».	0,5	0,5	1	
27.	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия».	0,5	0,5	1	

	Море и его обитатели				
28	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь – сутки прочь.	0,5	0,5	1	
29	Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы.	0,5	0,5	1	
30	Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить.	0,5	0,5	1	
31	Моделирование в среде графического редактора. Транспорт.	0,5	0,5	1	
32	Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог.	0,5	0,5	1	
33	Устройство «Принтер» и его назначение	0,5	0,5	1	
34	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».	0,5	0,5	1	
35	Развивающая игра «Паровозик»	0,5	0,5	1	
36	В творческой мастерской. Рисунок по выбору	-	1	1	
	всего	17	19	36	

3.3 КОМПЛЕКСНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Для детей 5-7 лет

Занятие 1. Немного из истории. Техника безопасности. Я компьютер.

Теория

Правила поведения и техники безопасности, адаптация к компьютерному классу.

Практика

Развивающая игра «Найди 10 отличий»

Занятие 2. Наш компьютер – верный друг. Устройство компьютера.

Теория

Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера.

Практика

Развивающая игра «Найди пару»

Занятие 3.

Теория. Знакомство с устройством монитора. Развитие временных представлений и пространственных ориентировок.

Практика.

Развивающая игра «Составь картинку «Часы»»

Занятие 4. Манипулятор «Мышь». Введение в понятие «алгоритм».

Теория

Знакомство с манипулятором «мышь», понятием «алгоритм». Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции.

Практика

Игра «Собери цветочки для мамы» на развитие внимания.

Занятие 5. Рабочий стол. Времена года.

Теория

Знакомство с содержанием «Рабочего стола». Развитие временных представлений и пространственных ориентиров.

Практика

Игра «Одень куклу по сезону»

Занятие 6.

Теория

Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы.

Практика

Развивающая игра «Пазлы»

Занятие 7. «Word», или Лягушонок на клавиатуре.

Теория

Знакомство с названием и функцией основных клавиш. Совершенствование работы с «мышью».! Буквы и звуки

Практика

Развивающая игра «Буквы и звуки»

Занятие 8. Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.

Теория

Совершенствование навыка работы с клавиатурой и «мышью», умения действовать по алгоритму

Практика

Развивающая игра «Составь слово»

Занятие 9. Школа волшебников

Теория

Знакомство с клавишей «Shift». Развитие зрительного восприятия.

Практика

Развивающая игра «Раскрась картинку

Занятие 10. Маленькие наборщики.

Теория

Закрепление знаний о клавиатуре. Формирование языковых компетенций

Практика

Лингвистические игры

Занятие 11. Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия.

Теория

Решение простейших арифметических задач и примеров. Закрепление знаний о клавиатуре Развитие зрительного и слухового восприятия

Практика

Развивающая игра «Десять обезьянок»

Занятие 12. Беседа о профессиях

Теория. Развитие обобщающих категорий знаний о различных профессиях.

Практика

Практическая работа «Создание и редактирование текста». Обобщение темы «Текстовый редактор "Word»

Занятие 13. Мы с компьютером -друзья

Практика

Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера»

Занятие 14. Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка»

Теория. Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетического вкуса, творческого воображения

Практика

Развивающая игра «Раскрась картинку»

Обобщение знаний по теме

Занятие 15. Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму

Теория Безопасность поведения в общественных местах. Выполнение линейного алгоритма. Развитие навыка работы с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать»

Практика

Рисунок «Фоторобот»

Занятие 16. Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы».

Теория Знакомство с палитрой, инструментом «Заливка», Развитие обобщающих категорий и знаний о растительном и животном мире

Практика

Игра «Составь картинку»

Занятие 17. Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели.

Теория Развитие знаний о растительном и животном мире. Выбор объектов меню и их фиксация на экране

Практика Рисунок «Ежик и грибы»

Занятие 18. Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи.

Теория Совершенствование работы с инструментами «Кисть», «Заливка». Развитие обобщающих категорий, расширение знаний о диких и культурных растениях

Практика

Рисунок «Овощи». Инсценировка «Спор овощей»

Занятие 19. Основной цвет кисти и цвет фона. Плывут по небу облака

Теория Развитие знаний об окружающем мире. Совершенствование навыков работы в среде Практика

Рисунок «Облака»

Занятие 20. Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».

Теория Знакомство с зимними играми и забавами. Совершенствование навыков работ в среде графического редактора.

Практика

Развивающая игра «Составь картинку "Снеговик"»

Занятие 21. Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные.

Теория Знакомство с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формирование умения сохранять компьютерный рисунок. Расширение знаний о домашних животных

Практика

Рисунок «Барашек». Игра «Звуковое лото»

Занятие 22. Редактирование компьютерного рисунка. Птицы

Теория Развитие обобщающих категорий, знаний о диких и домашних птицах, творческого

воображения. Закрепление навыков работы с панелью команд

Практика

Рисунок «Курочка»

Занятие 23. Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».

Теория Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент».

Практика

Игра «Мозаика».

Занятие 24. Построение линий и фигур: Инструмент «Овал».

Теория Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка.

Практика

Рисунок «Воздушные шары»

Занятие 25. Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник». Символика России.

Теория Формирование представлений о Символике России. Знакомство с инструментами «Линия», «Прямоугольник». Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования.

Практика

Рисунок «Российский флаг»

Занятие 26. Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга».

Теория Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения. закрепление умения. Использовать инструменты графического редактора

Практика

Инсценировка «Геометрические фигуры»

Занятие 27. Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели

Теория Знакомство с инструментом «Красивая линия». И принципами работы. Развитие знаний об Обитателях морей и океанов.

Практика

Рисунок «Морской пейзаж»

Занятие 28. Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь – сутки прочь.

Теория Совершенствование навыка работы с инструментом «Кривая линия». Формирование геометрического мышления, графических навыков, временных представлений.

Практика

Рисунок «Ночной пейзаж»

Занятие 29. Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы.

Теория Развитие знаний о космосе, навыков ориентации на плоскости, глазомера.

Совершенствование навыков работы в среде графического редактора.

Практика

Рисунок «Космический поросёнок»

Занятие 30. Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить.

Теория Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования. Работы с инструментом «Выделение Прямоугольной области»

Практика

Рисунок «Многоэтажный дом»

Занятие 31. Моделирование в среде графического редактора. Транспорт.

Теория Развитие навыков моделирования в среде графического редактора, обобщающих категорий, знаний о транспортных средствах.

Практика

Рисунок «Поезд»

Занятие 32. Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог

Теория Формирование ответственного отношения к личной безопасности. Совершенствование навыков моделирования в среде графического редактора, составления целого из частей

Практика

Рисунок «Светофор». Инсценировка «Сигналы светофора».

Занятие 33. Устройство «Принтер» и его назначение

Теория Знакомство с принтером, назначением и возможностями. Составление компьютерной игры для печати «Лабиринт»

Практика

Рисунок «Лабиринт»

Занятие 34. Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».

Теория Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Закрепление понятия «орнамент».

Практика

Игра «Мозаика».

Занятие 35. Развивающая игра «Паровозик»

Теория Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент».

Практика

Игра «Паровозик».

Занятие 36. В творческой мастерской. Рисунок по выбору

Практика

Обобщение знаний по программе «Paint». Развитие самостоятельности, фантазии

3.4 ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

Методы диагностики: наблюдение, беседа, игра, практические упражнения, анализ процесса самостоятельной деятельности ребёнка, игровая ситуация

Показатели	Диагностический инструментарий	Уровни/ Оценка результатов
Представления дошкольников об основных устройствах компьютера (мышь, клавиатура, монитор, системный блок)	Дидактическая игра «Собери компьютер»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок имеет представления об основных устройствах компьютера Средний уровень (2 балла) – ребенок имеет частичные представления об основных устройствах компьютера Низкий уровень (1 балл) – ребенок не имеет представлений об основных устройствах компьютера
Умение подготовить компьютер к работе (включение /выключение)	Дидактическая игра «Путешествие с Ноликом по клавиатуре»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок включает/выключает компьютер самостоятельно Средний уровень (2 балла) – ребенок включает/выключает компьютер с помощью словесной инструкции педагога. Низкий уровень (1 балл) – ребенок включает/выключает компьютер только с помощью педагога
Умение пользоваться клавиатурой (клавиши: ENTER, ПРОБЕЛ, кнопки со стрелками)	Компьютерная игра «Нарисуй картинку» (Программа «Игры для маленького гения. Игродром 3)	Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться клавиатурой, знает клавиши: ENTER, ПРОБЕЛ, кнопки со стрелками Средний уровень (2 балла) – ребенок пользуется клавиатурой с помощью словесной инструкции педагога, знает не все клавиши Низкий уровень (1 балл) – ребенок пользуется клавиатурой только при активном участии педагога, не знает клавиши

<p>Владение компьютерной мышью (левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки, выполняет основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок, перетаскивание объектов)</p>	<p>Индивидуальная беседа «Расскажи Фиксику о рабочем столе»</p>	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться компьютерной мышью (левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки) выполняет основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок, перетаскивание объектов Средний уровень (2 балла) – ребенок не уверенно владеет мышью, выполняет основные манипуляции с помощью словесной инструкции педагога Низкий уровень (1 балл) – ребенок пользуется мышью только при активном участии педагога</p>
<p>Умение пользоваться графическим редактором «Paint» (инструменты: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка», «Фигуры»)</p>	<p>Практическое задание «Письмо бабушке»</p>	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться графическим редактором «Paint»: работать с инструментами Средний уровень (2 балла) - ребенок умеет пользоваться графическим редактором «Paint» с дозированной помощью взрослого Низкий уровень (1 балл) – ребенок работает в графическом редакторе «Paint» только с помощью взрослого</p>
<p>Умение осуществлять необходимые операции при работе в различных игровых программах (понимание условия игры, эмоциональное отношение к игре, отношение к ошибкам, самостоятельность)</p>	<p>Наблюдение во время занятия</p>	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок самостоятельно осуществляет необходимые операции при работе в различных игровых программах, понимает условие игры, проявляет увлеченность и эмоциональный подъем, спокойно относится к своим ошибкам, играет самостоятельно Средний уровень (2 балла) - не всегда понимает условие игры, проявляет увлеченность, отрицательно относится к своим ошибкам, играет с небольшой помощью педагога</p>

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Горячев. А В., Ключ Н.В. Все по полочкам. пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., исп. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.
2. 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.
3. Комплексная программа развития и воспитания дошкольников в Образовательной системе. «Школа 2100», «Детский сад 2100»: www.school2100.ru/upload/download/programy/programy/program_pre.html Дата обращения: 20.05.2014г.
4. Консультация для воспитателей «Игры, используемые на физминутках в детском саду»: ds-1.ru/uchitel_logoped/konsultatsiya_dlya_vospita..._v_detskom_sadu.html Дата обращения: 13.06.2014г.
5. Обучение информатике дошкольников. Майкова Светлана Алексеевна, зам. директора по УВР, учитель информатики: / Дата обращения: Дата обращения: 01.06.2014г.
6. Интернет – ресурсы www.botik.ru/~robot; kurs@robotland.botik.ru
Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка» (кандидата педагогических наук, Российского государственного университета)
7. Коч Л. А. программа «Дошколёнок + компьютер» М.:2012 г.

Интернет-ресурс для детей

"Detskiy-mir" - детский портал

(<http://www.detskiy-mir.net/>): Стенгазеты и пожелания к праздникам, флэш-раскраски, игры, ребусворды и др. материалы для развития детей. Детские знакомства. Блоги.

"Твиди.ру" - детский развлекательный портал

(<http://www.tvidi.ru/ch/Main/>): Коллекция флэш-игр. Создание собственного веб-сайта. Загрузка обоев на рабочий стол, аватарок, картинок и др.

"Теремок" - сайт для детей

(<http://www.teremos.ru/>): Мультфильмы, детские рисунки, развивающие и активные игры, тесты.

"Солнышко. Игротека" - портал для детей Flash-игры для малышей.

(<http://www.solnet.ee/games/>): Викторины и конкурсы. Мультфильмы. Подвижные и логические игры.

"Ребзики" - детские раскраски

(<http://www.rebzi.ru/>): Коллекция игр-раскрасок, пазлов для детей. Информация о фестивале рисунков. Галерея детских работ.

(<http://www.baby-gamer.ru/>): Игры онлайн для малышей - Внимание и логика Цвета и фигуры Математика дошкольникам. Учимся читать Часы и время Раскраски Головоломки

"Бесплатные развивающие онлайн игры для детей 3-4-5 лет"

(<http://345-games.ru/>): логические игры, раскраски, пазлы, "Найди отличие", лабиринты

"Детские развивающие онлайн игры"

(<http://igraem.pro/>): играем и учимся - картинку, раскраски, развиваем внимание и память, игры для малышей

«Весёлые обучалки и развивалки»

(<http://www.kindergennii.ru/playonline.htm>): Развивающие Flash-игры для детей - учимся владеть мышкой, играем, развиваемся и развлекаемся

МАКЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»



СОГЛАСОВАНО

Заведующий МАДОУ
«Центр развития ребенка –
детский сад №83 «Фея»
_____ Ю.В. Юлчурина
« ____ » _____ Г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор Фонда развития
межсекторного партнерства
«Социальная инициатива»
_____ Г.Ю. Шагиева
« ____ » _____ Г.

Заведующий МБДОУ
«Детский сад комбинированного
вида №128 «Шаян»
_____ Н.А. Грошева
« ____ » _____ Г.

Заведующий МБДОУ
«Детский сад комбинированного
вида №130 «Калейдоскоп»
_____ А.В. Никонова
« ____ » _____ Г.

МАКЕТ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
«МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»
В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА «IT-СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ»
ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ РФ

г. Набережные Челны, 2023 г.

Оглавление

<u>ВВЕДЕНИЕ</u>	32
<u>1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ</u>	33
<u>1.1 Пояснительная записка</u>	33
<u>1.2 Цель и задачи реализации Программы</u>	36
<u>1.3 Планируемые результаты реализации Программы</u>	39
<u>2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ</u>	41
<u>2.1 Формы, методы и средства реализации Программы</u>	41
<u>2.2 Формы взаимодействия с семьями воспитанников</u>	44
<u>3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ</u>	46
<u>3.1 Материально-техническое обеспечение Программы</u>	46
<u>3.2 Учебный план</u>	46
<u>3.3 Комплексно-тематическое планирование</u>	49
<u>3.4 Диагностический материал</u>	57
<u>Список используемых источников и литературы</u>	61

ВВЕДЕНИЕ

*«Там, где заканчиваются другие виды творчества,
там начинается мультипликация»*

На современном этапе развития человечества, где преобладает рост цифровых технологий, доступность сетевых ресурсов, где с каждым днем в геометрической прогрессии увеличивается поток информации, возрастает необходимость в пересмотре требований к выбору новых подходов к воспитанию и развитию подрастающего поколения. Дошкольное детство – важный период становления личности, требующий всестороннего развития ребенка.

Одной из современных эффективных технологий является анимационная технология, направленная на применение личностно-ориентированного подхода, активное использование информационных технологий обучения, интеллектуальное развитие ребенка и раскрытие его творческих способностей.

Термин «Анимация», или, как чаще его называют, «мультипликация» (от лат. *Multiplicatio* – умножение), анимация (англ. *Animation* – одушевление, лат. *Animare* – оживить) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов, или покадровой съёмки отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов и иной технологии¹.

Анимация (мультипликация) – это невероятное искусство, объединяющее воедино самые разные виды творчества: изобразительная и анимационная деятельность, сочинительство, техника звуковой речи, актерское мастерство – все это при использовании информационных технологий приобретает новую форму своего отражения. Анимационная деятельность позволяет пробудить в ребенке способность представлять отдельные моменты в действия в развитии и в различных смысловых связях, создавать целое. В процессе создания анимационных фильмов ребенок приучается к наблюдательности и точной координации движений, при этом процесс воспитания этих навыков проходит естественно и органично.

Совместная деятельность взрослого и ребенка в процессе создания мультипликационных сюжетов помогает максимально сблизить их интересы, так как создание анимации, фильма является сложным, многоструктурным процессом, результат которого зависит от слаженности в работе всего детско-взрослого творческого коллектива.

¹ <https://ru.wikipedia.org/wiki/>

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Мультипликация» для детей 5-7 лет разработана в рамках реализации проекта «IT–СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ». Проект разработан совместно с Фондом развития межсекторного партнерства «Социальная инициатива» и реализуется при поддержке Фонда Президентских грантов Российской Федерации – на основании Договора о предоставлении гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества №23-1-008413.

Дополнительная образовательная программа «Мультипликация» (далее программа) составлена на основе образовательной программы М.И. Нагибиной «Технология анимации». При разработке программы были использованы учебно-методические пособия Шота Амонашвили, А.А. Мелик-Пашаева, З.Н. Новлянской и Е.Г. Макаровой, в которых рассматриваются вопросы развития у детей творческих навыков, арт-терапии в детском саду, также авторская программа Ю.Е. Красного «Анимационная педагогика», направленная на комплексное развитие детей средствами анимационного кино.

Программа ориентирована на развитие интеллектуальных, коммуникативных, эстетических, исследовательских сфер деятельности ребенка.

Актуальность программы высока в связи с перестроением образовательного процесса под интересы детей, что становится возможным только благодаря использованию новых форм, методов в работе, таких как анимационная технология. Для современных детей мультипликация (анимация) – один из любимых жанров, а компьютеры и различные гаджеты окружают детей, привлекая их внимание. Раннее приобщение детей к информационным технологиям, которые используются при создании мультфильма, позволяют детям по-другому понимать назначение компьютерной техники, что с помощью нее можно творить и создавать что-то новое. Кроме интереса в процессе мультипликационной деятельности интегрируются различные виды детской деятельности такие как аппликация из различных материалов, лепка, рисование, конструирование, ручной труд, чтение художественной литературы, сочинительство, музыкальное творчество, драматизация и пр. В процессе создания анимации часто используются коллективные формы работы, что способствует развитию коммуникативных навыков у детей. Таким образом, мультипликация, как средство всестороннего развития ребёнка имеет социально-значимый характер. Специфика данной деятельности предполагает активное сотворчество взрослого и ребёнка, которые сближаются в стремлении к достижению единой цели – реализации творческого замысла, созданию продукта, выполненного по критериям добра и красоты и получении эмоционального отклика зрителей.

Новизна Программы. Мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор. Все они позволяют развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и другие творческие, технические данные воспитанников. О людях, делающих мультипликационные фильмы, говорят, что они «волшебники экрана». Действительно, в мультипликации много необычного. Необычно и само рождение этого своеобразного искусства, которое возникло раньше, чем кинематограф. Программа совмещает познание разных направлений в образовании и воспитании. Она основана на слиянии детской фантазии и педагогического опыта, знаний. В зависимости от выбранной темы мультфильма, может затрагиваться любая направленность. Программа также предполагает взаимодействие с родителями воспитанников, направленное на совместное создание анимационных сюжетов.

Отличительные особенности программы. Программа реализуется через творческую деятельность с детьми сразу по нескольким направлениям: рисунок, живопись, лепка, декоративно-прикладное творчество, анимационная съёмка, сочинительство, создание раскадровок², оформительская деятельность, озвучивание, освоение анимационной техники. Дети изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с цифровым фотоаппаратом и микрофоном, принимают участие при монтировании мультфильма на компьютере с помощью программы Windows Movie Maker.

Организация работы по программе. Программа рассчитана для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Наполняемость групп: 10-12 детей. Образовательная деятельность проводится в течение 2 лет с октября по май месяц 1 раз в неделю. Длительность занятий для детей 5-6 лет – 25 минут, 6-7 лет – 30 минут. Формы организации деятельности детей на занятии: индивидуальные, групповые, индивидуально-групповые, коллективные.

Организация и проведение учебно-творческого и воспитательного процессов строятся с учетом требований СанПин, возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка, его интересов и возможностей самовыражения. Важно сохранение детского восприятия мира при выполнении учебных задач, поставленных педагогом. В ходе усвоения детьми содержания программы учитываются темп развития специальных умений и навыков, уровень самостоятельности. Тематика занятий подчинена сценарному сюжету создаваемых мультфильмов. В течение учебного года в студии происходит рождение двух-трех анимационных фильмов. Вся образовательная деятельность предполагает творческую основу с использованием игровых ситуаций.

² Раскадровка - последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов, мультфильмов или рекламных роликов.

Особенно это важно на этапе съемки. Например, дети имитируют движения персонажа: подъем руки, наклон туловища, ходьба и т.д., проигрывают действия персонажа-марионетки в режиме реального времени. При этом делаются акценты на статику (остановку движения), развитие чувства ритма. Такие упражнения помогают увидеть и прочувствовать движение. Кроме того, это физическая разгрузка и моральное раскрепощение ребят. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, скука. Повышается творческий интерес к любому заданию педагога.

1.2 Цель и задачи реализации Программы

Цель программы: создание условий, обеспечивающих развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу кинематографического искусства посредством создания авторской детской мультипликации с учетом их возможностей, способностей и состояния здоровья.

Задачи программы

1-ЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

1 блок	Развитие восприятия экранного образа
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию интереса воспитанников к анимационной деятельности
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию внимательного зрителя: умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться.
<i>Образовательные</i>	Познакомить детей с видами мультипликации: рисованная, аппликационная (перекладка), объемная (предметная, кукольная). Формировать умение отражать в речи эмоциональное (зрительное и звуковое) восприятие анимационных фильмов.
2 блок	Знакомство с историей анимации
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию произвольного внимания, любознательности, речевой и творческой активности.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию уважительного отношения к достижениям российских и зарубежных аниматоров.
<i>Образовательные</i>	Познакомить детей с понятиями «анимация» и «мультипликация», с историей возникновения анимации на примере демонстрации действия оптических игрушек (оптические игрушки: зоотроп – барабан с прорезями, через которые в процессе вращения можно наблюдать движение, предварительно изображённое по фазам на ленте; блокнот с прорисованными на его страницах фазами движения), с разделением обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер), творчеством современных аниматоров.
3 блок	Введение понятия «драматургия»
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию воображения, ассоциативного мышления.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию чуткого, внимательного отношения к окружающему миру.

<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию у детей представлений о создании композиции анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Познакомить с понятиями: действие, событие. Способствовать формированию навыков связной речи, умения использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок.
4 блок	Изобразительная и прикладная деятельность в анимации
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию воображения, образного мышления.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию творческой активности и самостоятельности.
<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию изобразительных навыков и умений детей при создании образов реального и фантазийного мира, при передаче их строения (формы), пропорций, взаимного расположения частей, характерных признаков, настроения (через цвет, мимику, жесты); при размещении их на листе в соответствии с законами перспективы и сюжетом (обозначение линии горизонта, соотношение величины изображаемых объектов в пространстве). Способствовать формированию умения зрительно выделять у персонажа подвижные и неподвижные части; навыки работы с ножницами при подготовке марионетки для съемки в технике перекладки
5 блок	Введения понятия «движение – основа анимации»
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию актёрских способностей детей.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию самостоятельного регулирования собственного поведения, уверенности и позитивной установки.
<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию у детей представление о значении движения и временного пространства в анимации. Познакомить с техникой перекладки, понятиями: темп и ритм при передаче движения, фазы движения в мультфильме (например, для того чтобы герой говорил и мигал, необходимо изготовить несколько вариантов глаз и ротиков в разных положениях). Способствовать формированию умения передавать через пластику и мимику особенности движения и характера различных персонажей, увиденных на экране и созданных самими детьми.
6 блок	Знакомство с технологией съемочного процесса
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию навыков и умений анимационной деятельности в процессе съемки: соотносить себя с воображаемым персонажем, координировать движения рук при перекладывании персонажей и их частей.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию согласованности действий друг с другом, ответственного отношения к процессу съёмки.
<i>Образовательные</i>	Познакомить детей с оборудованием, необходимым для съемки

	(рабочий стол, устройство для съемки – камера, штатив для камеры, осветительные приборы), правилами техники безопасности в процессе съемки, ролью оператора в съемочном процессе, понятием и значением кадрика и кадра, панорамы, планов (крупный, средний и общий) и их смены, наезда и отъезда.
7 блок	Введение понятия «Озвучивание фильма»
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию речевого и музыкального слуха.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию эмоциональной отзывчивости на литературный текст и на музыку.
<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию у детей представлений о роли звукового оформления фильма. Способствовать формированию навыков связной речи, умения использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей, умения различать характер музыкальных произведений, изобразительность музыки и связывать ее с анимационным образом.

2-ОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

1 блок	Развитие восприятия экранного образа
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию интереса воспитанников к анимационной деятельности
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию внимательного зрителя: умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться.
<i>Образовательные</i>	Продолжать формировать умение отражать в речи эмоциональное (зрительное и звуковое) восприятие анимационных фильмов.
2 блок	Введение понятия «раскадровка»
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию воображения, ассоциативного мышления.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию чуткого, внимательного отношения к окружающему миру.
<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию у детей представлений о создании раскадровок на примере детских комиксов. Способствовать формированию изобразительных навыков при создании раскадровок (комиксов). Способствовать формированию навыков связной речи, умения использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок.
3 блок	Изобразительная и прикладная деятельность в анимации
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию воображения, образного мышления.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию творческой активности и

	самостоятельности.
<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию изобразительных, музыкальных, театральных и иных художественных навыков (пластилиновая плоскостная анимация, сыпучая анимация, живописная анимация)
4 блок	Закрепление понятия «движение – основа анимации»
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию актёрских способностей детей.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию самостоятельного регулирования собственного поведения, уверенности и позитивной установки.
<i>Образовательные</i>	Закрепить у детей представление о значении движения и временного пространства в анимации.
5 блок	Закрепление технологии съемочного процесса
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию навыков и умений анимационной деятельности в процессе съемки: соотносить себя с воображаемым персонажем, координировать движения рук при перекладывании персонажей и их частей.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию согласованности действий друг с другом, ответственного отношения к процессу съёмки.
<i>Образовательные</i>	Способствовать закреплению умения детей пользоваться фотоаппаратом и штативом во время создания мультанимации.
6 блок	«Озвучивание фильма»
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию речевого и музыкального слуха, дикции, выразительности речи
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию эмоциональной отзывчивости на литературный текст и на музыку.
<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию у детей представлений о роли звукового оформления фильма. Способствовать формированию навыков связной речи, умения использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей, умения различать характер музыкальных произведений, изобразительность музыки и связывать ее с анимационным образом.

1.3 Планируемые результаты реализации Программы

К КОНЦУ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

дети знают:

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- этапы и способы создания мультипликационных фильмов;
- разделение обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, режиссер, звукорежиссер);
- способы работы с различными художественными материалами.

дети умеют:

- работать по готовому простому сценарию;
- изображать персонажи и их место действия в фильме;
- выполнять с помощью взрослого покадровую съемку для осуществления фильма;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

К КОНЦУ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

дети знают:

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- этапы и способы создания мультипликационных фильмов;
- разделение обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, режиссер, звукорежиссер);
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном;
- способы соединения деталей из бумаги и картона (приклеивание внахлест и в торец, соединение проволокой, нитками, ластиком);
- различные материалы - бумага, картон, акварельная бумага, ватман, цветная бумага;
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, вытынанка, оживающий фон, куклы-марионетки и другие);
- основные правила анимации;
- основы технологии перекладной рисованной мультипликации;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.);
- способы работы с различными художественными материалами.

дети умеют:

- работать по готовому более сложному сценарию;
- выполнять самостоятельно покадровую съемку для осуществления фильма;
- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в рисованной перекладной анимации;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками, и др);
- передавать движения фигур человека и животных;
- решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;
- озвучивать героев;
- работать самостоятельно и в команде.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Формы, методы и средства реализации Программы

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения образовательной деятельности.

Формы работы	Методы
<ul style="list-style-type: none">• индивидуальная• групповая• подгрупповая	<ul style="list-style-type: none">• практические• наглядные• словесные

Практические методы

- декоративно-прикладное творчество
- рисование
- лепка
- анимационная съемка
- создание раскадровок
- оформительская деятельность
- озвучивание
- театрализация
- сочинительство
- исследовательские задания

Наглядные методы

- просмотр анимационных сюжетов
- просмотр иллюстративного материала и мультипликационных фильмов

Словесный метод

- беседы
- чтение художественной литературы
- слушание музыкальных композиций
- обсуждение сценариев, раскадровок и др.

В программе применяются анимационные технологии.



Алгоритм действия при создании мультфильма

1. Выбираем известную сказку, рассказ, стихотворение или придумываем сюжет вместе с детьми

Для этого используем различные приемы и игровые ситуации.

2. Определяем технику анимации. Ими могут быть:

- перекладка - хорошо подходит для тех, кто любит рисовать.
- кукольная анимация - для тех, кто любит мастерить из различных материалов.
- пластилиновая анимация - для тех, кто любит лепить.
- предметная анимация - для тех, кто любит строить и конструировать.
- сыпучая анимация - работать одновременно за одним столом могут не более 4 участников.
- смешанная техника.

Алгоритм действия при создании мультфильма (продолжение)

3. Делаем раскадровку

Создание раскадровки в процессе общего обсуждения с детьми, приучает их видеть сюжет целиком, планировать свои действия при съёмке, выбирать наиболее эффективный способ подачи материала. Чтобы дать представление о том, как делать раскадровку, можно показать детям книгу комиксов или раскадровки, сделанные для других мультфильмов. Необходимо напомнить о планах: дальний, общий, средний, крупный и целесообразности их использования.



4. Создаём персонажей, фоны и декорации для будущего мультфильма

Перед созданием образов необходимо рассмотреть фотографии, иллюстрации и рисунки с различными вариантами изображения этих персонажей, отличающиеся манерой исполнения, техникой, использованием художественных материалов. В процессе продуктивной деятельности, ребёнок фантазирует, экспериментирует, продумывает наиболее яркий образ и характер героев, передаёт их внешнее окружение



5. Записываем необходимые диалоги, авторский текст

Озвучивая мультфильм, дошкольники проявляют свои актёрские способности: выразительно читают авторский текст, голосом передают характер и настроение персонажа, создают шумовые эффекты (шум толпы, завывание ветра и т.д.)



6. Съёмка мультфильма

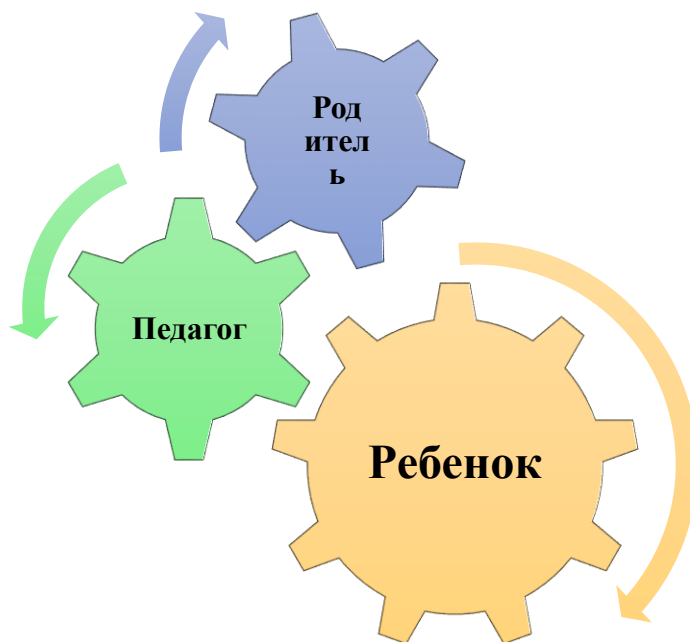
Чтобы в процессе съёмки дети приучались к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности действий необходимо распределение ролей и соблюдение правил съёмки. Педагог берет на себя роль режиссёра и руководит всем процессом. Один из детей, выполняющий роль оператора, осуществляет постоянный контроль качества отснятых кадров. Остальные дети – аниматоры осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом.



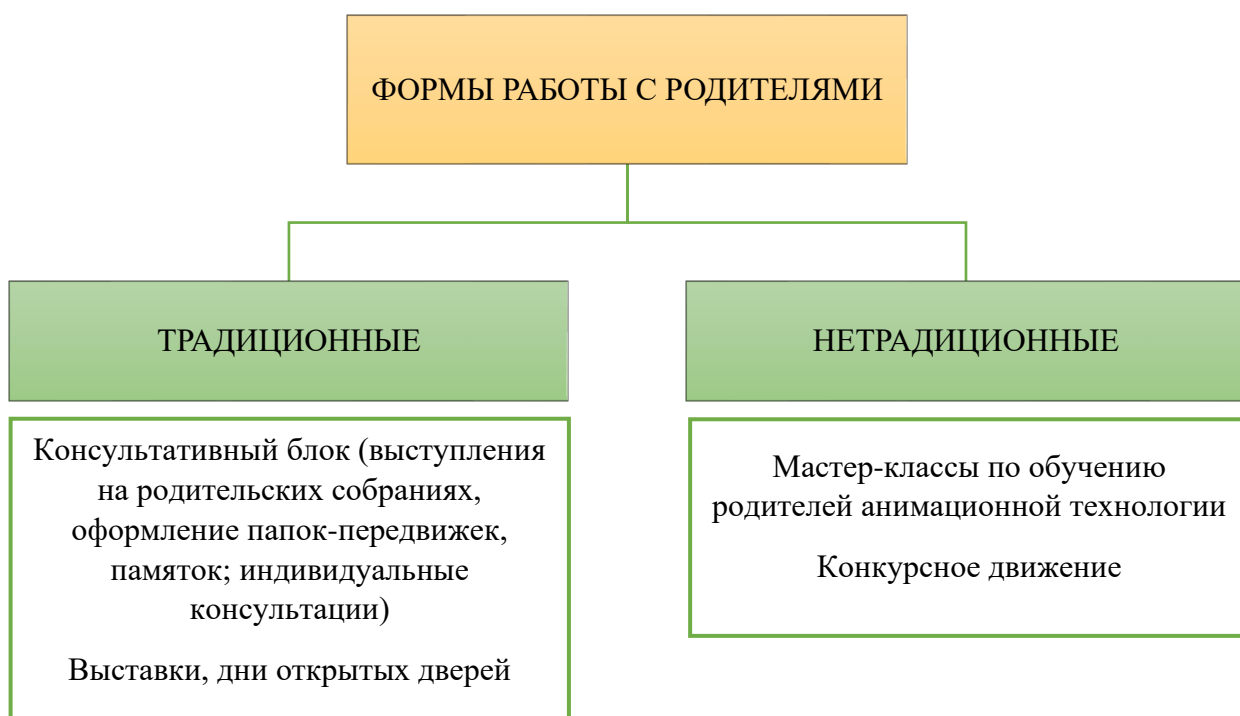
7. Монтаж

Выполняется педагогом или заинтересованным родителем воспитанника. Фотокадры переносятся на компьютер, с помощью специальной программы задаётся движение. В одной секунде для плавности движения ставится 8-12 кадров в секунду. Получается, что в одноминутном мультфильме около 500 кадров.

2.2 Формы взаимодействия с семьями воспитанников



Одним из способов обучения является сотворчество ребенка, родителей и педагога в процессе реализации проекта по созданию фильма. При согласовании совместных действий прослеживается стабильная заинтересованность детей и их родителей. Это является важным организационно-воспитательным моментом семейной педагогики.



ПЛАН РАБОТЫ С РОДИТЕЛЯМИ

№	Месяц	Мероприятие	Примечание
1 год			
1.	Сентябрь	Знакомство с программой «Мультипликация»	Размещение краткой презентации программы в группах ДОУ в форме папки-передвижки. Выступление на родительских собраниях в старших группах
2.	Октябрь	Консультация «В мире мультипликации»	Консультация в форме памяток для индивидуальной раздачи
3.	Ноябрь	Мастер-класс «Создание мультфильмов вместе с детьми»	Обучение родителей монтажу в специальных программах
4.	Декабрь	Практическое задание на дом	Помощь детям в заучивании реплик и слов для озвучивания коротких анимационных сцен
5.	Февраль	Мастер-класс «Нетрадиционные техники рисования с детьми»	Расширить представление родителей о способах изображения
6.	Апрель	Родительские посиделки «Пластилинография»	Расширить представления родителей о способах использования пластилина
7.	Май	Презентация совместных мультфильмов	Подвести итоги работы за год
2 год			
1	Сентябрь	Консультация с презентацией «Анимационные технологии»	Познакомить родителей с новыми способами создания мультфильма
2.	Ноябрь	Практическое задание на дом	Помощь детям в заучивании реплик и слов для озвучивания коротких анимационных сцен
3.	В течение года	Индивидуальные консультации	По запросу родителей
4.	Январь	Практическое задание на дом «Создаем мультфильм сами»	Закрепить полученные навыки по созданию мультфильмов
5.	Март	Презентация практического домашнего задания	
6.	май	Презентация мультфильмов	Подвести итоги работы за весь период обучения

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1 Материально-техническое обеспечение Программы

Образовательная деятельность проводится в светлом, имеющем достаточное освещение помещении, в котором создана удобная для творчества среда, способствующая возникновению атмосферы сотрудничества, сотворчества педагога и ребёнка. Во время рисования дети сидят за столами, соответствующими по высоте их возрасту. Педагог имеет доступ к каждому ребёнку, что позволяет ему оказать каждому из них своевременную помощь и поддержку, дать совет.

Для осуществления анимационной деятельности оборудовано место для съёмки: станок с укрепленным на штативе цифровым фотоаппаратом, лампы дневного света для подсветки. В помещении предусмотрено место для двигательной активности детей.

Для учебной деятельности по рисованию имеется разнообразный художественный материал: бумага разного формата, картон, кисти беличьи и щетинные, печатки, гуашь, акварель, тушь, фломастеры, графитные и восковые карандаши и др., которые находятся в свободном для детей доступе.

Съёмочный анимационный материал обрабатывается педагогом на ПК с помощью специальных программ. Демонстрация мультипликационных фильмов осуществляется через проектор на экране или на мониторе ПК. Для звукового оформления фильма имеется микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса и подборка музыкальных произведений.

3.2 Учебный план

1 занятие в неделю, всего – 36 занятий (сентябрь - май). Продолжительность занятия для детей 5-7 лет – 25-30 минут.

РАЗДЕЛ	Тема	Количество занятий
«Теоретические основы мультипликации»	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы? Виды мультфильмов?	1
	Знакомство с работами художников - мультипликаторов.	1
	Знакомство с графической программой.	1
	Основы создания мультфильмов, пробное рисование с помощью графического редактора Paint.	1
«Создание мультипликации на основе сказок»	Знакомство со сказками, с понятиями «Сценарий», «сюжет». Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма на основе сказок.	7
	Разработка и создание персонажей и	7

	декораций.	
	Монтаж мультфильма.	7
	Просмотр мультфильма и его обсуждение.	7
	Показ мультфильмов младшим дошкольникам.	1
	Показ мультфильмов родителям.	1
	Обсуждение проделанной работы за год.	1
Диагностика		1
ВСЕГО		36

Тематический план

Сентябрь:

1. Вводное занятие (виды мультфильмов)
2. Знакомство с работами художников - мультипликаторов;
3. Знакомство с графической программой;
4. Основы создания мультфильмов, пробное рисование с помощью графического редактора Paint.

Октябрь

1. Сказка «Колобок»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;
3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Ноябрь

1. Сказка «Теремок»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;
3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Декабрь

1. Сказка «Репка»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;
3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Январь

1. Сказка «Урдэк»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;
3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Февраль

1. Сказка «Три поросенка»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;
3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Март

1. Сказка «Красная шапочка»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;

3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Апрель

1. Сказка «Волк и семеро козлят»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;
3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Май

1. Показ мультфильмов младшим дошкольникам;
2. Показ мультфильмов родителям;
3. Обсуждение проделанной работы за год;
4. Диагностика.

3.3 Комплексно-тематическое планирование

Месяц	Содержание	Цель	Оборудование и материалы
СЕНТЯБРЬ	1. Вводное занятие	Знакомство с компьютером, мышкой, клавиатурой. Выяснить, в каких целях можно использовать компьютер. Рассказать, что с помощью некоторых графических программ можно превратиться в мультипликаторы. Заинтересовать детей созданием своего мультфильма.	Компьютер, мышка. Клавиатура, интерактивная доска
	2. Знакомство с работами детских художников – мультипликаторов М.А. Котеночником, У.Диснеем.	Познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации. Расширить знания детей о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор. Рассказать, что мультфильмы бывают разные (рисованные, пластилиновые, анимационные).	Портреты художников – мультипликаторов М.А. Котеночником, У.Диснеем., интерактивная доска, компьютер, мышка. Видео материал по теме.
	3. Знакомство детей с графической программой PowerPoint (способы передачи изображения, цветовая гамма, движение персонажа и т.д.) ,с основными возможностями графического редактора Paint.	Познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов.	Компьютер, интерактивная доска, мышь.
	4. Основы создание мультфильма,	Познакомить детей с графическим	Клавиатура, компьютер, мышь,

	пробное рисование с помощью графического редактора Paint.	редактором Paint.. дать расширенное представление о редакторе. И его возможностях	интерактивная доска.
ОКТАБРЬ	1.Сказка «Колобок»	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Выбор ребенком любимого персонажа и его создание; Развитие навыков конструирования и моделирования.	Колобок, магнитофон, компьютер, компьютерная мышка, интерактивная доска. Иллюстрации к сказке.
	2.Создание фона и дополнительных элементов	Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения.	Компьютер, мышка, интерактивная доска, колобок, магнитофон.
	3. Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей.	Компьютер, мышка, интерактивная доска, магнитофон.
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.	Компьютер, мышка, интерактивная доска.
НОЯБРЬ	1.Сказка «Теремок»	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Развитие творческих способностей. Развивать основные психические процессы: память, внимание, образное мышление.	Игрушка Медведя, компьютер, интерактивная доска, мышка, иллюстрации к сказке. Магнитофон.
	2.Создание фона и	Способствовать	Игрушка медведя,

	дополнительных элементов	развитию мелкой моторики рук, творческому воображению. Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения.	компьютер, мышка, интерактивная доска, магнитофон.
	3.Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей.	Компьютер, мышка, интерактивная доска, магнитофон.
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.	Игрушка медведя, магнитофон, интерактивная доска, компьютер.
ДЕКАБРЬ	1.Сказка «Репка»	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Развитие творческих способностей. Развивать основные психические процессы: память, внимание, образное мышление.	Книга, игрушка почтальон печкин, магнитофон, иллюстрации к сказкам, компьютер, мышка, письмо, интерактивная доска.
	2.Создание фона и дополнительных элементов	Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Способствовать развитию мелкой моторики рук, творческому воображению. Развитие логического	Магнитофон, иллюстрации к сказкам, компьютер, мышка, интерактивная доска

		и комбинаторного мышления, творческого воображения.	
	3.Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей.	Магнитофон, компьютер, мышка, интерактивная доска.
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.	Магнитофон, компьютер, мышка.
ЯНВАРЬ	1.«Сертотмас урдэк» - болтливая утка	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Развитие творческих способностей. Развивать основные психические процессы: память, внимание, образное мышление.	Книга А.Алиша «Болтливая утка», иллюстрации к ней. Магнитофон, компьютер, интерактивная доска, мышка.
	2.Создание фона и дополнительных элементов	Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Способствовать развитию мелкой моторики рук, творческому воображению. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения.	Интерактивная доска, магнитофон, мышка, компьютер.
	3.Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка.	Интерактивная доска, компьютер, магнитофон, мышка.

		Развитие фантазии, творческих способностей.	
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.	Магнитофон, интерактивная доска, мышка, компьютер.
ФЕВРАЛЬ	1. «Три поросенка»	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Развитие творческих способностей. Развивать основные психические процессы: память, внимание, образное мышление.	Волк, иллюстрации к сказке. Магнитофон, компьютер, интерактивная доска, мышка.
	2.Создание фона и дополнительных элементов	Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Способствовать развитию мелкой моторики рук, творческому воображению. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения.	Иллюстрации к сказке, интерактивная доска, магнитофон, мышка, компьютер, волк.
	3.Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей.	Интерактивная доска, компьютер, магнитофон, мышка.
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения	Магнитофон, интерактивная доска, мышка, компьютер.

		детьми данной темы.	
МАРТ	1.«Красная шапочка»	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Развитие творческих способностей. Развивать основные психические процессы: память, внимание, образное мышление.	Большая книга сказок, иллюстрации к сказке. Магнитофон, компьютер, интерактивная доска, мышка.
	2.Создание фона и дополнительных элементов	Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Способствовать развитию мелкой моторики рук, творческому воображению. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения.	Иллюстрации к сказке, интерактивная доска, магнитофон, мышка, компьютер.
	3.Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей.	Интерактивная доска, компьютер, магнитофон, мышка.
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.	Магнитофон, интерактивная доска, мышка, компьютер.
АПРЕЛЬ	1.«Волк и семеро козлят»	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Развитие творческих способностей. Развивать основные психические процессы: память, внимание, образное мышление.	Декорации, герои разных сказок, книга, игрушка козленка. Магнитофон, компьютер, интерактивная доска, мышка.

		мышление.	
	2.Создание фона и дополнительных элементов	Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Способствовать развитию мелкой моторики рук, творческому воображению. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения.	Иллюстрации к сказке, игрушка козленка, интерактивная доска, магнитофон, мышка, компьютер.
	3.Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей.	Интерактивная доска, компьютер, магнитофон, мышка.
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.	Магнитофон, интерактивная доска, мышка, компьютер.
МАЙ	1.Показ мультфильмов младшим дошкольникам	В ходе занятия старшие дошкольники знакомят малышей со своими работами. Развивать связную речь у детей. Создать радостное настроение при просмотре мультфильмов.	Интерактивная доска, магнитофон, компьютер, мышка.
	2.Показ мультфильмов родителям.	Во время открытого занятия для родителей, дети показывают, как они работали над созданием мультфильмов.	Интерактивная доска, компьютер, мышка, магнитофон.
	3.Обсуждение с	Беседа с детьми о	Магнитофон,

	детьми проделанной работы за год	том, что нового они узнали, чему научились? Какая из работ им больше всего понравилась? Какие трудности они испытывали при создании мультфильмов?	компьютер, мышка, интерактивная доска.
	4.Диагностика	Выявить уровень освоения детьми данной программы.	Компьютер. Мышка. Карандаши, листы бумаги.

3.4 Диагностический материал

Для определения результативности работы программы используются:

- диагностика, составленная на основе методического пособия: «Экспресс-анализ и оценка детской деятельности» под редакцией О.А. Сафоновой; диагностики образовательной программы М.И. Нагибиной «Технология анимации»;
- организация выставок детских работ;
- участие в творческих и интеллектуальных конкурсах различных уровней;
- демонстрация созданных анимационных фильмов с презентацией проделанной работы в конце учебного года.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ ПО ПРОГРАММЕ

Оценка уровня изобразительной и анимационной деятельности детей 5-7 летнего возраста

Отслеживание результатов деятельности детей в процессе реализации программы осуществляется на диагностических занятиях в начале (сентябрь) и в конце (май) учебного года.

Цель: определение уровня изобразительной и анимационной деятельности детей 5-7 летнего возраста.

Форма проведения: может проводиться индивидуально или по подгруппам (2-3 человека).

Инструкция.

1 задание. Ребенку предлагается серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), среди которых нужно найти определенный вид анимации.

2 задание. Ребенку предлагается ответить на вопросы:

- Как создается мультфильм?
- Кто работает над созданием мультфильма?
- Что делает режиссер, сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер, оператор?

3 задание. Ребенку предлагается нарисовать сцену из любимого мультфильма.

Материал:

-серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные);

– лист бумаги формата А4, простой карандаш, фломастеры, кисти, гуашь, баночка с водой.

Оценка результатов проводится по 3-бальной системе, по разработанным нами критериям:

- общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;
- навыки анимационной деятельности;
- передача образов;
- композиционное решение художественных работ;
- навыки работы художественными материалами
- композиционное решение художественных работ;
- воображение.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной деятельности детей 5-7 летнего возраста.

Высокий уровень: 17-21 баллов

Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами, использует широкий спектр цветовой гаммы, свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею.

Средний уровень: 11-16 баллов

Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке встречаются ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, расположении на листе бумаги, владеет навыками работы с художественными материалами, подбирает цвета, создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого.

Низкий уровень: 7-10 баллов

Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов, не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, использует ограниченную цветовую гамму, делает лишь некоторые попытки создания сюжета.

Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов

3 балла – У ребенка сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер. Ребенок владеет такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и использует их в своей речи.

2 балла – Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов; о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер и их значимости; знаком с такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание.

1 балл – Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание; знает название некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

Навыки анимационной деятельности

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

2 балла – Ребенок частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

1 балл – Ребенок не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

Передача образов

3 балла – Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

2 балла – Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

1 балл – Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

Композиционное решение художественных работ

3 балла – Ребенок свободно ориентируется на листе бумаги; выделяет линию горизонта; передает дальний, средний и ближний планы.

2 балла – Ребенок ориентируется на листе бумаги, выделяет линию горизонта, но допускает ошибки при изображении предметов и объектов на разных планах.

1 балл – Ребенок не ориентируется на листе бумаги, не выделяет линию горизонта, не передает планы.

Навыки работы художественными материалами

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками работы разными художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры; самостоятельно выполняет изображение в разных техниках: по-сырому, мазками, отпечатыванием; движения быстрые, уверенные, разнообразные.

2 балла – Ребенок владеет навыками работы художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, нуждается в помощи при использовании некоторых техник изображения; движения достаточно уверенные, хотя и не столь быстрые.

1 балл – Ребенок неуверенно владеет техникой работы художественными материалами; движения неуверенные, хаотичные.

Цветовое решение художественных работ

3 балла – Ребенок использует в работе широкий спектр цветовой гаммы для передачи настроения, отношения к изображаемому, знает свойства цвета (светлота, насыщенность, контраст), самостоятельно умеет получать новые оттенки, пользоваться палитрой.

2 балла – Ребенок передает характерные признаки предметов цветом – свое отношение к изображаемому, умеет пользоваться палитрой, получать цветовые оттенки, иногда спрашивает совета при подборе цветов, не всегда верно дает характеристику цветовым отношениям.

1 балл – Ребенок создает изображение в цвете, но цветовая гамма работ весьма ограничена. Умеет пользоваться палитрой, нуждается в подсказке при подборе цветовых оттенков.

Воображение

3 балла – Ребенок свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

2 балла – Ребенок создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны.

1 балл – Ребенок отказывается рисовать или делает лишь некоторые попытки; образы мало узнаваемы и невыразительны.

Список используемых источников и литературы

1. Асенин С.А. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986.
2. Большерт Н., Большерт С., «Мультстудия «Пластелин», Москва, «Робинс», 2012г.
3. Велинский Д.В., «Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки» (методическое пособие), Новосибирск, 2008
4. Грабенко Т. М. Игры с песком, или песочная терапия. //Дошкольная педагогика. – 2004. - №5. – с. 26
5. Зейц М., «Пишем и рисуем на песке», М. «ИНТ»., 2010г.
6. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным. -Ж. Искусство в школе №1, 2006.
7. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
8. Кудрявцева-Енгальчева В. Создать атмосферу сказки. -Ж. Искусство в школе №3, 2006.
9. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991.
10. Мелкоозёрова Е.В. Возможности мультипликации как вида современного искусства при обучении и воспитании дошкольников.
11. Нагибина М.И. «Технология анимации»
12. Саймон М., «Как создать собственный мультфильм», Москва, «НТПресс», 2006г.
13. Халатов Н. Мы снимаем мультфильм. – М.: Молодая гвардия, 1986.

МАКЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «РОБОТОТЕХНИКА С ПРИМЕНЕНИЕМ ИТ-ТЕХНОЛОГИЙ»



СОГЛАСОВАНО

Заведующий МАДОУ
«Центр развития ребенка –
детский сад №83 «Фея»
_____ Ю.В. Юлчурина
« ____ » _____ Г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор Фонда развития
межсекторного партнерства
«Социальная инициатива»
_____ Г.Ю. Шагиева
« ____ » _____ Г.

Заведующий МБДОУ
«Детский сад комбинированного
вида №128 «Шаян»
_____ Н.А. Грошева
« ____ » _____ Г.

Заведующий МБДОУ
«Детский сад комбинированного
вида №130 «Калейдоскоп»
_____ А.В. Никонова
« ____ » _____ Г.

МАКЕТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
«РОБОТОТЕХНИКА С ПРИМЕНЕНИЕМ ИТ-ТЕХНОЛОГИЙ»
В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА «ИТ–СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ»
ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ РФ

г. Набережные Челны, 2023 г.

Оглавление

<u>1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ</u>	64
<u>1.1. Пояснительная записка</u>	64
<u>1.2. Цель и задачи реализации Программы</u>	65
<u>1.3. Планируемые результаты реализации Программы</u>	66
<u>2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ</u>	68
<u>2.1 Формы, методы и средства реализации Программы</u>	68
<u>2.2 Формы взаимодействия с семьями воспитанников</u>	70
<u>3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ</u>	71
<u>3.1 Материально-техническое обеспечение Программы</u>	71
<u>3.2 Учебный план</u>	73
<u>3.3 Диагностический материал</u>	73
<u>Список используемых источников и литературы</u>	79

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Робототехника с применением IT-технологий» для детей 5-7 лет разработана в рамках реализации проекта «IT-СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ». Проект разработан совместно с Фондом развития межсекторного партнерства «Социальная инициатива» и реализуется при поддержке Фонда Президентских грантов Российской Федерации – на основании Договора о предоставлении гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества №23-1-008413.

Программа предусматривает систематические занятия с детьми на основе дидактических, методических материалов и компьютерных программ, рекомендованных ЦИТУО, а также собственного опыта по обучению основам LEGO-конструированию и робототехники с использованием базового робототехнического конструктора Lego WeDo 2.0 **на базе дошкольных образовательных учреждений.**

Программа рассчитана на два года – с начинающего уровня и до момента готовности обучающихся к изучению более сложного языка программирования роботов.

Освоение Программы поможет поддержать детскую инициативу в освоении интересного увлекательного мира технического прогресса. Программа разработана с учётом «Закона об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 г. №273 - ФЗ, письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06 -1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», СанПиН.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Робототехника Lego WeDo 2.0» заключается в популяризации и развитии технического творчества у воспитанников, формировании у них первичных представлений о технике её свойствах, назначении в жизни человека. Детское творчество - одна из форм самостоятельной деятельности ребёнка, в процессе которой он отступает от привычных и знакомых ему способов проявления окружающего мира, экспериментирует и создаёт нечто новое для себя и других. Техническое детское творчество является одним из важных способов формирования профессиональной ориентации воспитанников, способствует развитию устойчивого интереса к технике и науке, а также стимулирует рационализаторские и изобретательские способности.

Новизна программы. Работа с образовательными конструкторами LEGO позволяет учащимся в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развить необходимые в дальнейшей жизни навыки. При построении модели затрагивается множество проблем из разных областей знания - от теории механики до психологии, - что является вполне естественным. Ценность, новизна программы состоит в том, что в ней уделяется большое внимание практической деятельности воспитанников: освоение базовых понятий и представлений о программировании, а также применение полученных знаний физики, информатики и математики в инженерных проектах. Программа основана на принципах развивающего обучения, способствует повышению качества обучения, формированию алгоритмического стиля мышления и усилению мотивации к обучению.

Актуальность программы Современное общество – стремительно развивающаяся система, для ориентирования в которой ребятам приходится обладать постоянно растущим кругом дисциплин и знаний. Данный курс помогает учащимся не только познакомиться с вливающимся в нашу жизнь направлением робототехники, но и интегрироваться в современную систему.

Очень важным представляется тренировка работы в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества. Простота в построении модели в сочетании с большими конструктивными возможностями конструктора позволяют учащимся в конце

занятия увидеть сделанную своими руками модель, которая выполняет поставленную ими же самими задачу.

Программа разработана для того, чтобы позволить учащимся работать наравне со сверстниками и подготавливает к работе с более взрослыми учащимися. Способствует развитию самосознания учащегося как полноценного и значимого члена общества.

Педагогическая целесообразность программы объясняется формированием высокого интеллекта через мастерство. Целый ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование служат для достижения этого. Программа направлена на то, чтобы через труд приобщить воспитанников к творчеству. Важно отметить, что компьютер используется как средство управления моделью; его использование направлено на составление управляющих алгоритмов для собранных моделей. Учащиеся получают представление об особенностях составления программ управления, автоматизации механизмов, моделировании работы систем. Также педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что она отвечает потребностям общества и образовательным стандартам в формировании компетентной, творческой личности. Программа носит сбалансированный характер и направлена на развитие информационной культуры воспитанников. Содержание программы определяется с учётом возрастных особенностей обучающихся, широкими возможностями социализации в процессе общения.

Отличительная особенность: данная программа разработана для обучения воспитанников основам конструирования и моделирования роботов при помощи программируемых конструкторов Lego WeDo 2.0. Программа предполагает минимальный уровень знаний операционной системы Windows. Курс робототехники является одним из интереснейших способов изучения компьютерных технологий и программирования. Во время занятий учащиеся собирают и программируют роботов, проектируют и реализуют миссии, осуществляемые роботами – умными машинками. Командная работа при выполнении практических миссий способствует развитию коммуникационных компетенций, а программная среда позволяет легко и эффективно изучать алгоритмизацию и программирование, успешно знакомиться с основами робототехники.

Образовательный процесс имеет ряд преимуществ:

- занятия в свободное время;
- обучение организовано на добровольных началах всех сторон (дети, родители, педагоги);
- учащимся предоставляется возможность удовлетворения своих интересов и сочетания различных направлений и форм занятия.

Адресат программы – ребята, имеющие склонности к технике, конструированию, программированию, а также устойчивого желания заниматься робототехникой, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья. Обучение производится в малых разновозрастных группах. Состав групп постоянен.

Таким образом, дополнительная образовательная программа по обучению детей 5-7 лет робототехнике с использованием конструктора Education LEGO WeDo 2.0 (далее Программа) превышает программный материал, предусмотренный основной образовательной программой МАДОУ. Программа рассчитана на 2 года обучения и рассчитана на детей от 5 до 7 лет.

1.2. Цель и задачи реализации Программы

Общая цель программы: развитие технического творчества и формирование технической профессиональной ориентации у воспитанников дошкольного возраста посредством робототехники.

Цель первого года обучения: содействие развитию у воспитанников навыков деятельностных компетенций через погружение в работу кружка; научить воспитанников

законам моделирования, программирования и тестирования LEGO-роботов, путем создания команды, в которой каждый ребёнок является лидером; саморазвитие и развитие личности каждого ребёнка в процессе освоения мира через его собственную творческую предметную деятельность; введение воспитанников в сложную среду конструирования с использованием информационных технологий.

Цель второго года: создание условий для развития у детей коммуникативных компетенций посредством расширения социальных связей, создание ситуации успеха в роли члена коллектива и развитие навыков технической деятельности, работы со специализированным оборудованием, подготовка к свободному, осознанному выбору направления будущей профессиональной деятельности.

Задачи:

Образовательные:

- создать условия для обучения с LEGO-оборудованием и программным обеспечением самостоятельно (в группе); планировать процесс работы с проектом с момента появления идеи или задания и до создания готового продукта;
- содействовать учащимся в умении применять знания и навыки, полученные при изучении других предметов: математики, информатики, технологии; в умение собирать, анализировать и систематизировать информацию;
- дать воспитанникам навыки оценки проекта и поиска пути его совершенствования.

Развивающие:

- содействовать учащимся в развитии у воспитанников конструкторских, инженерных и вычислительных навыках, в творческом мышлении;
- развить у воспитанников умение самостоятельно определять цель, для которой должна быть обработана и передана информация;
- способствовать развитию у воспитанников умения исследовать проблемы путём моделирования, измерения, создания и регулирования программ;
- создать условия для развития умения излагать мысли в чёткой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- развивать умение работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Воспитательные:

- способствовать формировать мотивацию успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности; формировать внутренний план деятельности на основе поэтапной отработки предметно-преобразовательных действий;
- создать условия для формирования умений искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий (графических - текст, рисунок, схема; информационно-коммуникативных);
- содействовать учащимся в воспитании командного духа, команды, где каждый ребёнок умеет сотрудничать со сверстниками и взрослыми;
- сформировать у воспитанников адекватное отношение к командной работе, без стремления к соперничеству.

1.3. Планируемые результаты реализации Программы

По окончании первого года обучения воспитанников должны

Знать:

- технику безопасности и предъявляемые требования к организации рабочего места;
- закономерности конструктивного строения изображаемых предметов;
- различные приёмы работы с конструктором «Lego WeDo 2.0»;

- начальные навыки линейного программирования сконструированных роботов;
- решать задачи практического содержания, моделировать и исследовать процессы;
- переходить от обучения к учению.

Уметь:

- конструировать и создавать реально действующие модели роботов;
- управлять поведением роботов при помощи простейшего линейного программирования;
 - применять на практике изученные конструкторские, инженерные и вычислительные умения и навыки;
 - проявлять творческий подход к решению поставленной задачи, создавая модели реальных объектов и процессов;
- пользоваться обучающей и справочной литературой, интернет источниками.

Приобрести личностные результаты:

- учащиеся мотивированы на достижение результатов, на успешность и способны к дальнейшему саморазвитию;
- совместно обучаться в рамках одного коллектива, распределяя обязанности в своей команде;
- проявлять повышенное внимание культуре и этике общения: слушать собеседника и высказывать свою точку зрения, предлагать свою помощь и просить о помощи товарища;
- проявлять интерес к обсуждению выставок собственных работ, понимать необходимость добросовестного отношения к общественно-полезному труду и учебе;
- учащиеся освоили необходимые способы деятельности, применяемые ими как в образовательном процессе, так и при решении реальных жизненных ситуаций, могут научить другого;
- приобрели в совокупности универсальные учебные действия и коммуникативные навыки, которые обеспечивают способность воспитанников к дальнейшему усвоению новых знаний и умений, личностному самоопределению.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Формы, методы и средства реализации Программы

На занятиях используются различные методы обучения:

- Объяснительно-иллюстративные (рассказ, объяснение, демонстрации, опыты, таблицы и др.) – способствуют формированию у воспитанников первоначальных сведений об основных элементах производства, материалах, технике, технологии, организации труда и трудовой деятельности человека.

- Репродуктивные (воспроизводящие) – содействуют развитию у воспитанников умений и навыков.

- Проблемно-поисковые (проблемное изложение, частично – поисковые, исследовательские) – в совокупности с предыдущими служат развитию творческих способностей обучающихся.

- Пооперационный метод (презентации), метод проектов – необходимо сочетать репродуктивный и проблемно-поисковый методы, для этого используют наглядные динамические средства обучения.

Также в работе применяются разнообразные образовательные технологии – технология группового обучения, технология развивающего обучения, технология исследовательской деятельности, коммуникативная технология обучения, технология решения изобретательских задач, проектная и здоровье сберегающая технологии.

Основными формами работы в объединении «Робототехника Lego WeDo 2.0» является учебно-практическая деятельность:

- 80% практических занятий,
- 20% теоретических занятий.

На занятиях используются различные формы работы:

- беседа, выставка, защита проектов, игра, профессиональный конкурс, мастер-класс, викторины, наблюдение, открытое занятие, практическое занятие, техническая мастерская;

- индивидуальная (самостоятельное выполнение заданий); групповая, которая предполагает наличие системы «руководитель-группа-обучающийся»; парная (или командная), которая может быть представлена парами сменного состава; где действует разделение труда, которое учитывает интересы и способности каждого обучающегося, существует взаимный контроль перед группой.

Тематика и формы методических и дидактических материалов, используемых педагогом:

- различные специализированные пособия, оборудование, чертежи, технические рисунки, плакаты моделей;

- инструкционные материалы, технологические карты, задания, упражнения, образцы изделий, наглядный и раздаточные материалы.

Алгоритм учебного занятия:

– подготовительный этап (приветствие, подготовка воспитанников к работе, организация начала занятия, создание психологического настроения, активизация внимания, объявление темы и цели занятия, проверка усвоения знаний предыдущего занятия)

- основной этап (подготовка к новому содержанию, обеспечение мотивации и принятие учащимися цели учебно-познавательной деятельности; усвоение новых знаний и способов действий, обеспечение восприятия осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения; первичная проверка понимания изученного, установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала,

выявление ошибочных или спорных представлений и их коррекция; применение пробных практических заданий; закрепление новых знаний-умений, способов действий и их применения, обобщение и систематизация знаний-умений; выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль, самокоррекция знаний-умений и способов действий)

- заключительный этап (анализ и оценка успешности достижения цели и задач, определение перспективы последующей работы; совместное подведение итогов занятия; рефлексия - самооценка учащимися своей работоспособности, психологического состояния, причин и способы устранения некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности работы).

Методические рекомендации. На первых занятиях следует продемонстрировать работу всех инструментов и приспособлений, необходимых для работы в течении года. Детально проработать правила техники безопасности. Изучение процесса передачи движения и преобразования энергии в машине. Идентификация простых механизмов, работающих в модели, включая рычаги, зубчатые и ремённые передачи. Ознакомление с более сложными типами движения, использующими кулачок, червячное и коронное зубчатые колеса. Понимание того, что трение влияет на движение модели. Понимание и обсуждение критериев испытаний. Понимание потребностей живых существ. Создание и программирование действующих моделей. Интерпретация двухмерных и трехмерных иллюстраций и моделей. Понимание того, что животные используют различные части своих тел в качестве инструментов. Сравнение природных и искусственных систем. Использование программного обеспечения для обработки информации. Демонстрация умения работать с цифровыми инструментами и технологическими системами. Сборка, программирование и испытание моделей. Изменение поведения модели путём модификации её конструкции или посредством обратной связи при помощи датчиков. Измерение времени в секундах с точностью до десятых долей. Оценка и измерение расстояния. Усвоение понятия случайного события. Связь между диаметром и скоростью вращения. Использование чисел для задания звуков и для задания продолжительности работы мотора. Установление взаимосвязи между расстоянием до объекта и показанием датчика расстояния. Установление взаимосвязи между положением модели и показаниями датчика наклона. Использование чисел при измерениях и при оценке качественных параметров.

Группы второго года обучения комплектуются из воспитанников, прошедших начальную подготовку. Работа в кружке расширяет круг знаний воспитанников. Они способны конструировать и моделировать самостоятельно. Изготовив любую модель робота, необходимо проверить её запрограммированные свойства, провести пробные запуски, корректировать.

Организация мозговых штурмов для поиска новых решений. Обучение принципам совместной работы и обмена идеями, совместно обучаться в рамках одной группы. Подготовка и проведение демонстрации модели. Участие в групповой работе в качестве «мудреца», к которому обращаются со всеми вопросами. Становление самостоятельности: распределять обязанности в своей группе, проявлять творческий подход к решению поставленной задачи, создавать модели реальных объектов и процессов, видеть реальный результат своей работы. Общение в устной форме с использованием специальных терминов. Использование интервью, чтобы получить информацию и составить схему рассказа. Написание сценария с диалогами с помощью моделей. Описание логической последовательности событий, создание постановки с главными героями и её оформление визуальными и звуковыми эффектами при помощи моделирования. Применение мультимедийных технологий для генерирования и презентации идей. Собираем робота из конструктора Lego WeDo 2.0 (программируемые роботы). Основной предметной областью являются естественно-научные представления о приемах сборки и программирования. Этот модуль используется как справочный материал при работе с комплектом заданий. Он

изучается и на отдельных занятиях, чтобы познакомить воспитанников с основами построения механизмов и программирования. Данный модуль формирует представления воспитанников о взаимосвязи программирования и механизмов движения.

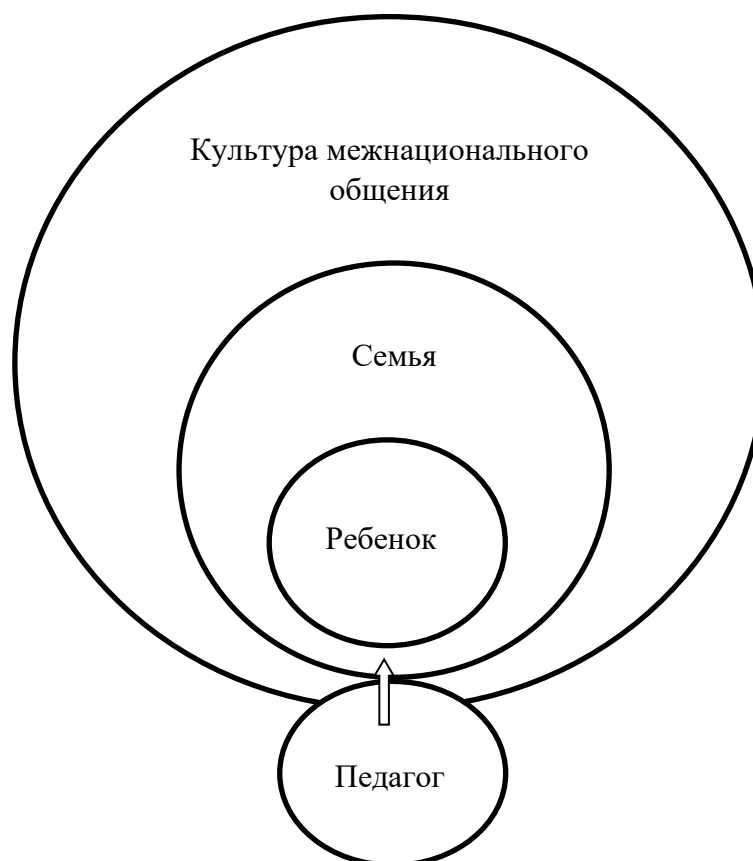
2.2 Формы взаимодействия с семьями воспитанников

Раннее изучение робототехники в условиях взаимодействия детского сада и семьи также обеспечивает более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Тем самым специфика формирования отношения ребенка-дошкольника к изучению робототехники выглядит следующим образом - схема №4.

Схема №4.

Система формирования отношения старшего дошкольника к робототехники



Педагог по робототехнике выстраивает образовательную деятельность, опираясь на помощь и сотрудничество с родителями детей.

При этом одной из современных форм взаимодействия с семьями воспитанников является родительское собрание, главное предназначение которого – ознакомление родителей с деятельностью кружка робототехники, с результатами диагностики; быстрое получение разнообразной информации о детях, изменениях режима работы кружка и т.д.

Большое место в работе с родителями занимают наглядные формы педагогической и методической пропаганды, которые позволяют доносить до них справочный и

информационный материал (стенды, родительские уголки, памятки, буклеты, записки, благодарственные письма, объявления, тематические выставки, медиатека и др.).

Также формами работы с семьей являются оказание ей помощи через совет, консультации, семинары; поручения, просьбы при работе с детьми и т.д.

Важная форма партнерства дошкольной организации и семьи – совместная деятельность педагога, родителей и детей. Совместной является деятельность, возникающая при объединении людей для достижения общих целей (утренники в детском саду, творческая мастерская, тематические вечера, посиделки, акции, конкурсы, викторины, прогулки и экскурсии, проектная деятельность и др.).

Как уже известно, что направление робототехники больше всего действует во многих садах, но в большинстве своем как дополнительная платная услуга. Исходя из этого, процент заинтересованных родителей в посещении данных кружков снижается. Что мы предлагаем на базе дошкольного образования в детских садах для повышения родительской компетентности в области робототехники. Познакомить родителей дошкольников с направлением «Робототехника», через:

1. - Выступление и презентации руководителей кружков, на родительских собраниях. Цель: познакомить родителей с понятием робототехника для дошкольников и дать общее представление о навыках и развитии, которое получает ребенок через техническое конструирование.

2. - Мастер - класс для родителей дошкольников. Цель: более подробно познакомить родителей с программой и линейкой конструкторов которые используются на занятиях.

3. - Совместные занятия; дети + родители + педагог (как пробное занятие). Цель: Данное занятие позволит родителям и детям самоопределиваться.

4. - Клуб робототехники для детей и их родителей (членами клуба могут являться дети и их родители, занимающиеся в кружках, создание группы в ВК). Цель: Привлечение родителей к совместной деятельности с ребенком, заинтересованность и поддержка педагогов в подготовке к конкурсам и проектам.

5. - Конкурсы и проекты на базе детского сада. Цель: Повышение мотивации в развитии технического творчества, освоение и применение знаний на практическом опыте.

Эти мероприятия позволят дать полное представление родителям о техническом творчестве, а также появляется отличная возможность, дать шанс ребенку проявить конструктивные, творческие способности, а детскому саду приобщить как можно больше детей дошкольного возраста к техническому творчеству.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1 Материально-техническое обеспечение Программы

Материально-техническое обеспечение:

Для полноценной реализации программы необходимо:

- создать условия для разработки проектов;
- обеспечить удобным местом для индивидуальной и групповой работы;
- обеспечить обучающихся аппаратными и программными средствами.

Учебная аудитория для проведения лекционных и практических занятий оснащенная мебелью.

Аппаратные средства:

- Компьютер; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает обучаемому мультимедиа-возможности: видеоизображение и звук.
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь.
- Устройства для презентации: проектор, экран.

Программные средства:

- Операционная система.
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, электронные таблицы и средства разработки презентаций.
- Программное обеспечение Lego Education WEDO 2.0.

Дидактическое обеспечение:

- Лего-конструкторы.
- Персональный компьютер.

3.2 Учебный план

1 год обучения

1 занятие в неделю, всего – 36 занятий (сентябрь - май). Продолжительность занятия для детей 5-6 лет – 25 минут.

2 год обучения

1 занятие в неделю, всего – 36 занятий (сентябрь - май). Продолжительность занятия для детей 6-7 лет – 30 минут.

3.3 Диагностический материал

Мониторинг результатов обучения детей по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности за ____ / ____ учебный год

Методы диагностики

1. Теоретическая подготовка детей:

1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)

Соответствие теоретических знаний программным требованиям

- **минимальный уровень** (овладели менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний);

Собеседование,
Соревнования,
Наблюдение,

- **средний уровень** (объем освоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$);

- **максимальный уровень** (дети освоили практически весь объем знаний, предусмотренных программой)

1.2. Владение специальной терминологией

Осмысленность и правильность использования

- **минимальный уровень** (избегают употреблять специальные термины);

Собеседование,
Тестирование,
Опрос,
наблюдение

- **средний уровень** (сочетают специальную терминологию с бытовой);

- **максимальный уровень** (термины употребляют осознанно и в полном соответствии с их содержанием)

2. Практическая подготовка детей:

2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам)

Соответствие практических умений и навыков программным требованиям **минимальный уровень** (овладели менее чем ½ предусмотренных умений и навыков);

Наблюдения,

Соревнования.

- **средний уровень** (объем освоенных умений и навыков составляет более ½);

- **максимальный уровень** (дети овладели практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой)

2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением

Отсутствие затруднений в использовании

- **минимальный уровень** (испытывают **серьезные** затруднения при работе с оборудованием)

наблюдение

- **средний уровень** (работает с помощью педагога)

- **максимальный уровень** (работают самостоятельно)

2.3. Творческие навыки

Креативность в выполнении практических заданий

- **начальный** (элементарный, выполняют лишь простейшие практические задания)

Наблюдение.

- **репродуктивный** (выполняют задания на основе образца)

- **творческий** (выполняют практические задания с элементами творчества)

3.2. Учебно - коммуникативные умения:

3.2.1. Умение слушать и слышать педагога

Адекватность восприятия информации, идущей от педагога

Уровни по аналогии с п. 3.1.1.

- **минимальный**

Наблюдения,

Опрос,

-**средний**

-**максимальный**

3.2.2. Умение выступать перед аудиторией

Свобода владения и подачи подготовленной информации

Уровни по аналогии с п. 3.1.1.

- **минимальный**

наблюдения

-**средний**

-**максимальный**

3.3. Учебно-организационные умения и навыки:

3.3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место

Самостоятельно готовят и убирают рабочее место

Уровни по аналогии с п. 3.1.1.

- минимальный

наблюдение

-средний

-максимальный

3.3.2. Навыки соблюдения ТБ в процессе деятельности

Соответствие реальных навыков соблюдения ТБ программным требованиям

- минимальный уровень (овладели менее чем $\frac{1}{2}$ объема навыков соблюдения ТБ);

наблюдение

- средний уровень (объем освоенных навыков составляет более $\frac{1}{2}$);

- максимальный уровень (освоили практически весь объем навыков)

3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу

Аккуратность и ответственность в работе

- удовлетворительно

- хорошо

-отлично

Наблюдение

Приложение №1

1 год обучения

Вводное занятие.	Вводное занятие. <i>Теория:</i> Инструктаж по технике безопасности. Задачи кружка на новый учебный год. Обсуждение программ и планов. Организационные вопросы. Режим работы группы.
Обзор набора Lego WeDo 2.0	<i>Теория:</i> Знакомство с компонентами конструктора Lego WeDo 2.0. <i>Практика:</i> Конструирование по замыслу.
Программное обеспечение Lego WeDo 2.0	Знакомство со средой программирования (блоки, палитра, пиктограммы, связь блоков программы с конструктором). <i>Практика:</i> Конструирование по замыслу. Составление программ.
Работа над проектом «Механические конструкции»	
4 занятие	Улитка-фонарик
5 занятие	вентилятор,
6 занятие	движущийся спутник
7 занятие	робот – шпион
8 занятие	Майло, научный вездеход
9 занятие	датчик перемещения майло
10 занятие	датчик наклона майло
совместная работа	
11 занятие	тяга
12 занятие	тяга
13 занятие	скорость
14 занятие	скорость
15 занятие	прочные конструкции
16 занятие	прочные конструкции
17 занятие	прочные конструкции
18 занятие	Конструирование модели по схеме.
19 занятие	Конструирование модели по схеме.
20 занятие	Конструирование по замыслу.
21 занятие	Конструирование по замыслу.
Работа над проектом «Транспорт»	
22 занятие	метаморфоз лягушки
23 занятие	растения и опылители
24 занятие	растения и опылители
25 занятие	предотвращение наводнения
26 занятие	предотвращение наводнения
27 занятие	предотвращение наводнения
28 занятие	десантирование и спасение
29 занятие	десантирование и спасение
30 занятие	хищник и жертва
31 занятие	хищник и жертва

32 занятие	язык животных
33 занятие	экстремальная среда обитания
34 занятие	экстремальная среда обитания
35 занятие	исследование космоса
36 занятие	Соревнование команд

2 год обучения

Вводное занятие.	Вводное занятие. <i>Теория:</i> Инструктаж по технике безопасности. Задачи кружка на новый учебный год. Обсуждение программ и планов. Организационные вопросы. Режим работы группы.
Обзор набора Lego WeDo 2.0	<i>Теория:</i> Знакомство с компонентами конструктора Lego WeDo 2.0. <i>Практика:</i> Конструирование по замыслу.
Программное обеспечение Lego WeDo 2.0	Знакомство со средой программирования (блоки, палитра, пиктограммы, связь блоков программы с конструктором). <i>Практика:</i> Конструирование по замыслу. Составление программ.
4 занятие	исследование космоса
5 занятие	предупреждение об опасности
6 занятие	очистка океана
7 занятие	мост для животных
8 занятие	перемещение материалов
9 занятие	Конструирование по замыслу. Программирование.
10 занятие	Обезьяна
11 занятие	Датчик перемещения «Обезьяна»
12 занятие	Датчик наклона «Обезьяна»
13 занятие	Олень с упряжкой
14 занятие	Датчик перемещения «Олень с упряжкой»
15 занятие	Датчик наклона «Олень с упряжкой»
16 занятие	Крокодил
17 занятие	Датчик перемещения Крокодил
18 занятие	Датчик наклона Крокодил
19 занятие	Слон
20 занятие	Датчик перемещения Слон
22 занятие	Павлин
23 занятие	Датчик перемещения Павлин
24 занятие	Датчик наклона Павлин
25 занятие	Кузнечик
26 занятие	Датчик перемещения Кузнечик
27 занятие	Датчик наклона Кузнечик
28 занятие	Сборка конструкций, изученных ранее (по

	выбору обучающихся)
29 занятие	Сборка конструкций, изученных ранее (по выбору обучающихся)
30 занятие	Создание новых программ для выбранных моделей
31 занятие	Создание новых программ для выбранных моделей
32 занятие	Конструирование модели по схеме.
33 занятие	Конструирование модели по схеме.
34 занятие	Конструирование по замыслу.
35 занятие	Конструирование по замыслу.
36 занятие	Соревнование команд

Список используемых источников и литературы

1. «Базовый набор Перворобот» Книга для учителя. Перевод на русский язык Института новых технологий образования, М., 2014 г.
2. «Введение в Робототехнику», справочное пособие к программному обеспечению ПервороботNXT, ИНТ, 2014г.
3. Безбородова Т.В. «Первые шаги в геометрии», - М.:«Просвещение», 2016
4. Волкова С.И. «Конструирование», - М: «Просвещение», 2015
5. Давидчук А.Н. «Развитие у дошкольников конструктивного творчества» Москва «Просвещение» 2014
6. Книги для учителя по работе с конструктором «Перворобот LEGO WeDo»
7. Козлова В.А. Робототехника в образовании [электронный ресурс]//<http://lego.rkc-74.ru/index.php/2009-04-03-08-35-17>, Пермь, 2018 г.
8. Комарова Л.Г. «Строим из LEGO» «ЛИНКА-ПРЕСС» Москва 2017
9. Кружок робототехники, [электронный ресурс]//<http://lego.rkc-74.ru/index.php/-lego>
10. ЛЕГО-лаборатория (Control Lab).Эксперименты с моделью вентилятора: Учебнометодическое пособие, - М., ИНТ, 2017. - 46 с.
11. Литвиненко В.М., Аксёнов М.В. ЛЕГО МАСТЕР. Санкт-Петербург.: «Издательство «Кристалл»». 2014г.
12. Лусс Т.В. «Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у воспитанников с помощью LEGO». Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС Москва 2016г.
13. Мир вокруг нас: Книга проектов: Учебное пособие.- Пересказ с англ.-М.: Инт, . 1. ЛЕГО-лаборатория (Control Lab):Справочное пособие, - М., ИНТ, 2016. -150 стр.
14. Наука. Энциклопедия. – М., «РОСМЭН», 2014г.
15. Сборник «Нормативно-правовая база дополнительного образования детей». Москва: Издательский дом «Школьная книга», 2016г.
16. Сборник материалов международной конференции «Педагогический процесс, как непрерывное развитие творческого потенциала личности» Москва.: МГИУ, 2019г.
17. Смирнов Н.К. «Здоровьесберегающие образовательные технологии в работе учителя и школы». Москва.: «Издательство Аркти», 2015г.
18. Справочное пособие к программному обеспечению Robolab. Москва.: ИНТ.
19. Сухомлинсий В.А. Воспитание коллектива. – М.: Просвещение, 2014.
20. Трактуев О., Трактуева С., Кузнецов В. «ПЕРВОРОБОТ. Методическое учебное пособие для учителя». Москва.: ИНТ.