

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**МАОУ "СОШ № 1" г. Светлогорска**

РАССМОТРЕНО

Педагогическим  
советом

Протокол № 1 от «30»  
августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

---

Рябова Н.В.

Приказ № 162 от «31»  
августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета МУЛЬТИТВОРЧЕСТВО**

**для обучающихся 3–5 классов**

**2023-2024**

## Пояснительная записка

Программа «ФАНТАЗЁРЫ. Мультитворчество» является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой открытого типа **технической направленности**. Предоставляет неограниченные возможности для продуктивной и творческой деятельности детей.

Нормативные правовые документы, в соответствии с которыми разработана программа: Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказ Министерства образования Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года; Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»; Примерные требования к содержанию и оформлению дополнительных общеобразовательных программ, принятые Ученым советом Калининградского областного института развития образования.

Программа составлена на основе Методического пособия под редакцией группы авторов и разработчиков к Программно-методическому комплексу «ФАНТАЗЁРЫ. Мультитворчество».

### **Педагогическая целесообразность программы**

Активная интеграция информационных технологий в учебный процесс ведет к появлению новых методов, форм и средств обучения, которые направлены не только на повышение уровня и качества образования, но и на подготовку учащихся к жизни в современном высокотехнологичном обществе.

**Уникальной особенностью программы** является её комплексность, многофункциональность и гибкость, это создает возможность использовать её вариативными способами, включая детей в разные виды деятельности. Интерактивные творческие среды, используемые в данной программе, полностью поддерживают метод проектов.

*Новое технологическое решение позволяет организовать продуктивную работу каждого учащегося за компьютером.*

Технология от компании Microsoft MultiPoint Mouse поддерживает одновременную работу нескольких компьютерных мышей, что позволяет включить в активную совместную деятельность за компьютером всех учащихся в группе.

Педагог может организовывать коллективную работу детей за компьютером как в небольших группах – по 2–3 чел. перед одним монитором, так и одновременно всей группы – перед большим проекционным экраном, интерактивной доской. Технологией обеспечивается работа проводных и беспроводных мышей, что значительно улучшает

взаимодействие

учащихся.

Первым программным продуктом с использованием технологии MultiPoint Mouse стал программно-методический комплекс «ФАНТАЗЁРЫ. Мультитворчество», разработанный компанией "Новый Диск".

**Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность.**

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

**Практическая значимость программы.**

Масштабная апробация нового программно-технологического решения. В эксперименте приняли участие 405 детей разных возрастных групп, от 5 до 12 лет. Результаты апробации программы «ФАНТАЗЁРЫ. Мультитворчество» в учебном процессе показали, что:

- возрастает интенсивность и повышается эффективность применения компьютерных технологий на уроках;
- создаются благоприятные условия для повышения уровня компьютерной грамотности и освоения более широким кругом учащихся навыков работы за компьютером;
- повышается интерес учащихся к учебному процессу, что, в свою очередь, способствует формированию учебной мотивации, улучшению успеваемости;
- открываются возможности для развития навыков общения и других социально важных личностных качеств учеников.

Кафедра информационных технологий и информационно-методический центр Академии повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования также дали положительную экспертную оценку представленному решению. В настоящее время программа эффективно используется более чем в 100 образовательных учреждениях РФ.

**Отличительные особенности данной Программы.**

В 2011 году образовательная программа «ФАНТАЗЁРЫ. Мультитворчество» компании «Новый Диск» награждена **Национальной премией «Золотой медвежонок»**.

**Ключевые понятия.**

Программа «ФАНТАЗЁРЫ. Мультитворчество» дает широкие возможности для личностного развития:

- стимулирует познавательное и творческое развитие каждого ребенка;
- учит детей общаться, координировать и согласовывать свои действия, вместе решать поставленную задачу.

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

*программная среда позволяет активно использовать метод коллективного обучения, открывая новые формы работы учащихся за компьютером; открытость, вариативность и интерактивность содержания позволяет применять пособие в разных звеньях учебного процесса, при изучении различных дисциплин, дает богатые возможности для организации межпредметных занятий, таких как "информатика и технология", "информатика и математика", "информатика и ИЗО", "информатика и развитие речи".*

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

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

**Цель** дополнительной общеразвивающей программы: развитие и активизация индивидуальных творческих способностей учащихся, раскрытие личностного потенциала каждого участника процесса посредством компьютерных технологий.

**Задачи** дополнительной общеразвивающей программы:

*Образовательные:*

- освоение детьми первичных сведений о компьютере и его возможностях;
- обучение анализу, сравнению, рассуждению, выводам и принятию решения (теоретическое мышление);
- обучение основам творчества и моделирования;
- обучение обобщенным способам конструирования;
- формирование познавательной деятельности;
- формирование позитивного отношения к окружающему миру.

*Развивающие:*

- развитие интереса к изучаемому предмету;
- развитие речевого общения;
- улучшение памяти;
- развитие мышления;
- развитие воображения;
- развитие эмоциональных возможностей и творческих способностей детей;

- развитие организационно-управленческих умений и навыков (умение планировать свою деятельность; определять её проблемы и их причины; содержать в порядке своё рабочее место).
- способствовать активному творческому развитию каждого учащегося с учётом его индивидуальности и способности.

*Воспитательные:*

- выработка навыков активного участия работы в коллективе;
- формирование основ культуры поведения, культуры общения, культуры гигиены;
- формирование трудолюбия, ответственности.
- воспитание умения адекватно оценивать свои достижения и достижения других, оказывать помощь, конструктивно разрешать конфликтные ситуации.
- формирование познавательной активности путем достижения положительных эмоций, волевых качеств, самодисциплины и самооценки.

**Основные формы и методы.**

Данная программа построена на широком использовании оригинальных зрелищно-игровых приемов, способствующих систематическому формированию и поддержанию у учащихся мотивации к творчеству. Всевозможные логические задачи, сказочные ситуации, игровые задания, познавательные презентации, театрализованные действия стимулируют интерес, фантазийные поиски детей, в результате чего каждый ребёнок, независимо от своих способностей, ощущает себя изобретателем, волшебником, творцом, конструктором.

Активное включение игровых форм обусловлено, прежде всего, возрастными особенностями обучающихся. Жизнь ребёнка тесно связана с игрой; игра – это не только удовольствие, через игру дети познают окружающий мир. Благодаря ей, у ребёнка можно развить внимание, воображение, память. Через игру можно увлечь детей творчеством, привить любовь к познанию, разбудить в каждом из них потребность к информационному поиску ответов на все «почему». Основой общения между педагогом и ребёнком является диалог. Коллективная работа при использовании технологии MultiPoint способствует развитию внимания и сосредоточенности детей, так как совместная деятельность стимулирует ребенка быть внимательным не только к своим действиям, но и к работе партнеров, быть более сконцентрированным, развивает произвольность, волевую саморегуляцию, так как отвлекаемость и рассеянность может навредить общему результату работы. Разумеется, для выполнения поставленной педагогом цели коллектив должен внимательно выслушать задание, определить круг задач для каждого участника, начиная с постановки вопросов, которые нужно решить, и распределить обязанности. Наличие таких особых правил в работе воспитывает внутреннюю организацию детей, развивает концентрацию внимания. Результат выполнения общей работы

зависит от продуктивности деятельности каждого участника команды (группы), что повышает ответственность к своей части работы. Интерес учащихся к новым формам обучения способствует, в первую очередь, более высокой включенности детей в работу. Работа по группам и совместная реализация творческих идей **стимулирует фантазию, инициативность** и очень увлекает детей, что **вызывает положительные эмоции и улучшает общий эмоциональный фон** в детском коллективе. Дети с нетерпением ждут очередного занятия и принимают активное участие на протяжении всего урока, с азартом и большой радостью берутся за любое задание. Все это, конечно, **способствует повышению учебной мотивации детей**. А совместная работа в группах и положительные результаты влияют на улучшение взаимоотношений между детьми. Выполняя задания, они не только приобретают новые знания и навыки коллективной работы, но и учатся дружить, быть терпеливыми и внимательными по отношению друг к другу.

В зависимости от целей занятия используются групповая, подгрупповая, индивидуальная формы организации занятий.

Для реализации дополнительной общеразвивающей программы используются следующие формы проведения занятий:

1. Вводное занятие – педагог знакомит обучающихся с техникой безопасности, особенностями организации обучения и предлагаемой программой работы на текущий год. На этом занятии желательно присутствие родителей обучающихся.
2. Ознакомительное занятие – педагог знакомит детей с новыми методами работы с различными информационными материалами (учащиеся получают преимущественно теоретические знания).
3. Тематическое занятие – включает изучение учебной темы, практическое выполнение задания, подведение итогов. Занятие содействует развитию творческого воображения ребёнка, конструкторского мышления.
4. Занятие-импровизация – на таком занятии учащиеся получают полную свободу в выборе инструментария художественных мастерских и использовании различных объектов. Подобные занятия пробуждают фантазию ребёнка, раскрепощают его; пользуются популярностью у детей и родителей.
5. Занятие-исследование – помогает педагогу подвести ребёнка, погружая его в изучение нового материала, составляя логические цепочки наводящих к размышлениям, вопросов, к эвристическому решению поставленной задачи.
6. Конкурсное игровое занятие – строится в виде соревнования в игровой форме для стимулирования познавательных, лидерских качеств детей.
7. Комбинированное занятие – проводится для решения нескольких учебных задач.

8. Итоговое занятие – подводит итоги работы детского объединения за учебный период. Может проходить в виде мини-выставок, тестирования, защиты проектных творческих работ.

**Планируемые результаты от реализации программы и способы определения результативности.**

Данная программа поможет развить у ребенка любознательность, творческую активность, способность решать самостоятельно интеллектуальные и личностные задачи, т. е. овладеть теми интегративными качествами, которые характеризуют разносторонне развитого ребенка с инженерным подходом к решению задач.

В процессе обучения учащихся по данной дополнительной общеразвивающей программе отслеживаются три вида результатов: текущие (выявление ошибок и успехов в работах обучающихся); промежуточные (проверяется уровень освоения детьми программы за определенный период времени, как правило – освоение определенного раздела тем, мастерских); итоговые (определяется уровень знаний, умений, навыков учащихся по окончании всего курса обучения).

Для выявления **уровня усвоения содержания программы** и своевременного внесения коррекции в образовательный процесс, проводится текущий контроль. Для контроля знаний, умений, навыков используются: тестирование, выставки, конкурсы, защиты проектов.

Отслеживаются: уровень знаний теоретического материала, степень овладения приёмами работы с инструментарием программы «ФАНТАЗЁРЫ. Мультитворчество», умение анализировать и решать конструкторские и художественные задачи, сформированность интереса у обучающихся к занятиям.

Итоговая аттестация учащихся проводится в конце периода обучения в виде участия обучающихся в мероприятиях технической направленности различного уровня (выставки, конкурсы, фестивали и т.д.).

К концу учебного года учащиеся должны **знать**:

- Основы информационной культуры;
- Правила поведения в компьютерном кабинете;
- Устройство компьютера;
- Основы конструирования;
- Основы народной художественной культуры России;
- Назначение и применение инструментов программы

Учащиеся должны **уметь**:

- Правильно сидеть за компьютером;
- Верно держать мышку;
- Включать и выключать компьютер;
- Запускать и закрывать программу;
- Выполнять конструкторские композиции различных тематик в программе;

- Рассказывать, устно описывать предметы, явления (человек, дом, животное, машина, время года, время дня, погода и т.д.), действия (идут, сидят, разговаривают и т.д.), выразить свое отношение;
- Логически рассуждать, размышлять, делать выводы

### **Способы определения результативности.**

Совместная работа в рамках единого образовательного процесса **повышает мотивацию**, активизирует познавательный интерес, что, в свою очередь, стимулирует мыслительные процессы, способствует развитию у детей основ самоанализа, самоконтроля, создает предпосылки для формирования многогранности личности.

Программа состоит из **пяти интерактивных мастерских**, каждая из которых **представляет собой творческую, познавательную, развивающую среду**, содержащую разнообразный набор материалов для демонстрационной и творческой работы. См. Приложение 1

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

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

Детям этого возраста присуще развитие различных мыслительных и познавательных психических процессов, таких как воображение, внимание, речь, мышление, память; ускоряется рост наглядно-образного мышления и начинается процесс развития логического мышления; значительно увеличивается активно используемый словарный запас и появляется способность пользоваться разнообразными сложно-грамматическими способностями в активной речи. У детей 6-7 лет уже постепенно формируется самооценка, которая зависит от осознания того, насколько успешна его деятельность, насколько успешны его сверстники, как его оценивают педагоги и окружающие люди.

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

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



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

#### **Организационно-педагогические условия реализации программы**

Создание конструкторской среды для организации проектной деятельности старших дошкольников помогают:

- активно применять в проектной работе компьютерные технологии;
- выстраивать воспитательно-образовательный процесс вариативно, учитывая познавательные потребности и интересы детей;
- организовывать интегрированное обучение в рамках поисковой и продуктивной деятельности;
- обеспечивать взаимосвязь работы на компьютере с другими видами детской деятельности.

Самое главное, данная программа поможет развить у ребенка любознательность, творческую активность, способность решать самостоятельно интеллектуальные и личностные задачи, т. е. овладеть теми интегративными качествами, которые характеризуют разносторонне развитого ребенка с инженерным подходом к решению задач.

Для реализации курса необходимо наличие следующих компонентов:

1. Компьютеры, расположенные в компьютерном классе (ИКТ-кабинет) и компьютерное рабочее место учителя с проекционным оборудованием, дополнительные цифровые устройства;
2. Программно-методический комплекс «ФАНТАЗЁРЫ. Мультитворчество» с установкой на каждый ПК ученика;
3. Принтер
4. Экран настенный
5. Акустическая система Microlab SOL04

#### **Срок реализации программы**

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы – 9 месяцев.

**Объем учебного времени:** 72 часа в год (аудиторные занятия).

**Режим занятий** – 1 раз в неделю по 2 учебных часа или 2 раза в неделю по 1 учебному часу. Учебный час для данной возрастной категории, согласно рекомендуемому режиму, длится 20 мин. Перерыв между занятиями 10 мин.

**Оптимальная наполняемость группы** – 10 человек, допустимая – 15 человек.

## Учебный план

№ п/ п	Раздел программы/модуль	Количество часов			
		Практические	Теоретически	Самоподготовка	Всего
1	<b>Знакомство с компьютером и программой, основные ключевые понятия об информационных процессах</b>	5	1		<b>6</b>
2.	<b>МАСТЕРСКАЯ – «Сказки природы»</b> Конструирование из природного материала	8	4		<b>12</b>
3.	<b>МАСТЕРСКАЯ – «Цветочная фантазия»</b> Композиционное творчество	7	5		<b>12</b>
4.	<b>МАСТЕРСКАЯ – «Строитель-Архитектор»</b> Проектная работа	6	6		<b>12</b>
5.	<b>МАСТЕРСКАЯ – «Художник»</b> Художественно-декоративные росписи народных промыслов	6	6		<b>12</b>
6.	<b>МАСТЕРСКАЯ – «Театр из бумаги»</b> Литературно-творческие композиции	6	6		<b>12</b>
7.	<b>Конкурсы, праздники, выставки</b>	1	3		<b>4</b>
8.	<b>Итоговое занятие</b>	1	1	-	<b>2</b>
<b>Итого за учебный год (аудиторные занятия)</b>		<b>40</b>	<b>32</b>		<b>72</b>

## Календарный учебный график

**Календарный год** включает в себя учебный год с 1 сентября по 31 мая и каникулярное время.

### Продолжительность учебного года

Начало учебного года – первая неделя сентября.

Окончание учебного года – последняя неделя мая

Продолжительность учебного года – 36 недель

сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	Продолжительность учебного года (всего)
4 недели	4 недели	4 недели	5 недель	3 недели	4 недели	5 недель	4 недели	4 недели	36 недель
8 часов	8 часов	8 часов	10 часов	6 часов	6 часов	8 часов	8 часов	10 часов	72 часа

### Регламент образовательного процесса:

Продолжительность учебной недели – 5 дней с 9.00 до 20.00 час.

Количество учебных смен: 2 смены

1 смена: 9.00 – 14.00 ч. 2 смена: 14.30 – 20.00 ч.

**Объем образовательной нагрузки:** количество максимальной аудиторной нагрузки на одну группу - 2 часа в неделю, что составляет 72 часа в год. Занятия проводятся – по группам, индивидуально или всем составом объединения. Занятия проводятся в соответствии с расписанием, утвержденным директором.

### Родительские собрания

проводятся в объединении не реже двух раз в год.

## Учебно-тематический план

№ п/ п	Раздел программы/модуль	Количество часов			
		Практические	Теоретически	самоподготовк	Всего
<b>Тема 1. Знакомство с компьютером и программой</b>					
1. 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Вводное занятие: техника безопасности, правила поведения при работе на ПК</li> <li>– Знакомимся с компьютером: мышка, клавиатура, монитор.</li> <li>– Тренажеры работы с мышкой, клавиатурой</li> </ul>	4	2		<b>6</b>
1. 2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Интерфейс мастерской Фантазеры</li> <li>МУЛЬТИтворчество:</li> <li>– рабочая зона,</li> <li>– символика предметов,</li> <li>– функциональная панель,</li> <li>– палитра.</li> </ul>	1	1		<b>2</b>
1. 3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Основные понятия об информационных процессах.</li> <li>– Тестирование.</li> </ul>	2	2		<b>4</b>
<b>Тема 2. МАСТЕРСКАЯ – «Сказки природы»</b>					
2. 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Конструирование из природного материала на заданные темы:</li> <li>– «Осеннее деревце»,</li> <li>– «Лесные зверушки»,</li> <li>– «Сказочная птица», т.д.</li> <li>– Выставка.</li> </ul>	6	2		<b>8</b>
2. 2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Путешествие в Королевство зеркал.</li> <li>Инструменты трансформации: вращение, зеркальное отражение.</li> </ul>	-	2		<b>2</b>
2. 3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Разгадываем загадки, решаем компьютерные ребусы, логические задачи, задания на развитие воображения.</li> </ul>	2	-		<b>2</b>
<b>Тема 3. МАСТЕРСКАЯ – «Цветочная фантазия»</b>					
3. 1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Знакомство с элементами и свойствами узора, понятием «орнамент»,</li> <li>– Мозаика из цветов.</li> </ul>	1 1	2 1		<b>5</b>
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Композиция «Зимние узоры».</li> <li>– Выставка.</li> </ul>	1	1		<b>2</b>

2					
3. 3.	– Поздравительная открытка-композиция «С Новым годом!». – Выставка.	1	1		2
3. 4.	– Проектная работа «Снегири у кормушки» – Выставка.	1	1		2
<b>Тема 4. МАСТЕРСКАЯ – «Строитель-Архитектор»</b>					
4. 1.	– Проектная работа «Дома бывают разные. Русский терем расписной». – Выставка.	1	1		2
4. 2.	– Конструктор фигур. Строим из геометрических фигур на тему «Сказочный город». Разукрашивание, подбор контрастных цветов. – Выставка.	1	1		2
4. 3.	– Конструируем фигуру робота – творческая работа с использованием геометрических фигур. – Выставка.	1	1		2
4. 4.	– «Полет на дальнюю планету - мы конструируем ракету». Творческая работа. – Выставка.	1	1		2
4. 5.	– Проектная работа «Кукольный театр для Буратино и его друзей». – Защита проекта	1	1		2
4. 6.	– Проектная работа «Веселый зоопарк» - конструируем фигуры животных из геометрических тел. – Выставка.	1	1		2
<b>Тема 5. МАСТЕРСКАЯ – «Художник»</b>					
5. 1.	– Волшебный мир народного творчества. Знакомство с богатым наследием народной художественной культуры России.	-	2		2
5. 2.	– Элементы росписи, художественные мотивы, сочетание цветов в различных художественных промыслах.	2	-		2

5. 3.	– Художественно-декоративные росписи народных промыслов: гжельская посуда. – Выставка.	1	1		2
5. 4.	– Художественно-декоративные росписи народных промыслов: городецкая лошадка – Выставка.	1	1		2
5. 5.	– Художественно-декоративные росписи народных промыслов: дымковская барыня. – Выставка.	1	1		2
5. 6.	– Художественно-декоративные росписи народных промыслов: хохломская ладья – Выставка.	1	1		2
<b>Тема 6. МАСТЕРСКАЯ – «Театр из бумаги»</b>					
6. 1.	– Сюжетно-ролевая игра «Репка». Создание персонажей из сказки. – Выставка.	1	1		2
6. 2.	- Персонажи-животные из русских народных сказок, характерные для животных элементы лица и тела, одежда персонажей (лиса, заяц, медведь)	2	2		4
6. 3.	- Новогодние персонажи: Дед Мороз и Снегурочка, декорирование костюмов. Выставка.	1	1		2
6. 4.	– Сюжетно-ролевая игра с последующей творческой работой по сказке К. Чуковского «Муха-Цокотуха»	1	1		2
6. 5.	– Проектная работа по мотивам русской народной сказки «Теремок» . – Итоговая интерактивная выставка.	1 1	1		3
<b>Итого за учебный год</b>		<b>39</b>	<b>33</b>		<b>72</b>

## Содержание программы

### Тема 1. Знакомство с компьютером и программой «ФАНТАЗЁРЫ. Мультитворчество»

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

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

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

**Ожидаемые результаты:** учащиеся освоят основные формы обращения с ПК, научатся работать мышкой, печатать элементарные слова на клавиатуре, получат знания об информационных процессах

**Форма подведения итогов:** устный опрос, тестирование.

#### 1.2. Интерфейс мастерских Фантазеры МУЛЬТИтворчество:

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

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

**Форма подведения итогов:** творческая работа, фронтальное и индивидуальное тестирование

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

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

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

**Форма подведения итогов:** Тестирование.

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

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

«Осеннее деревце»,

« Лесные зверушки»,

«Сказочная птица», т.д.

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

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

**Форма подведения итогов:** выставка творческих работ на ПК, словесное описание.

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

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

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

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

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

**Форма подведения итогов:** творческая работа на ПК, фронтальный опрос.

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

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

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

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

**Форма подведения итогов:** творческая работа на ПК, фронтальный опрос.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** творческая работа на ПК, выставка.

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



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

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

**Форма подведения итогов:** Выставка, обсуждение работ.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** Выставка, словесное описание, обсуждение работ.

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

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

**Теория.** Понятие АРХИТЕКТУРА, геометрические формы в архитектуре. Представление об архитектуре деревянного дома – русской избы, особенностях оформления её архитектурных элементов. Воспитание интереса к истории, чувства уважения к народным ценностям и традициям.

**Практика.**

Конструирование русского терема (избы, сруба) из геометрических фигур как единого элемента, построение соразмерных архитектурных элементов (окно, труба, дверь); украшение декоративными элементами наличников, крыши, разукрашивание.

**Форма подведения итогов:** Выставка, защита своего проекта.

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

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

**Практика.** Конструирование городского пейзажа из заготовок элементов зданий в соответствии с законами перспективы. Построение соразмерных

архитектурных элементов (окон, дверей, арок). Разукрашивание, подбор контрастных цветов.

**Форма подведения итогов:** Выставка, фронтальный опрос.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** Выставка, защита проекта.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** обобщение основных понятий, фронтальный опрос, Выставка.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** Выставка, защита проектов.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** защита проектов, выставка.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** фронтальный и индивидуальный опрос.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** фронтальный и индивидуальный опрос.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** Выставка, словесное описание.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** Выставка.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** Выставка.

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

**Теория.** История возникновения искусства Хохломы. Связь народного творчества в его различных проявлениях с бытом, традициями, окружающей природой. Отражение формы ладьи (братины) в единении и согласии народа. Растительный орнамент, составленный из небольшого числа мотивов, называемых «травкой», «ягодкой», «листочком», «кудриной».

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

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

**Форма подведения итогов:** Выставка. Сравнительная характеристика особенностей росписи различных промыслов России.

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

### **6.1. Сюжетно-ролевая игра по русской народной сказке «Репка». Создание персонажей из сказки.**

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

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

**Форма подведения итогов:** Выставка. Защита проектных работ.

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

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

**Практика.** Выбор персонажа-животного из русской народной сказки. Создание образа персонажа на заданной развертке, подбор необходимых элементов куклы-животного: глаз, рта, носа, ушей, хвоста, лап, атрибутов одежды. Разукрашивание готовой куклы-животного.

**Форма подведения итогов:** фронтальный опрос, защита проектных работ.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** Выставка творческих работ.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** Выставка, словесное обсуждение.

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

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

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

**Форма подведения итогов:** Итоговая выставка готовых работ.

**Основные методы работы на занятиях:**

- репродуктивный;
- словесные методы обучения;
- методы практической работы;
- метод наблюдения;
- исследовательские методы;
- метод проблемного обучения;
- метод программированного обучения;
- проектно-конструкторский метод;
- метод игры;
- наглядный метод обучения;
- использование на занятиях: средств видео и музыкального сопровождения, активных форм познавательной деятельности, психологических и социологических методов и приемов.

**Средства обучения:** ПК учащихся, ПК педагога, программа «ФАНТАЗЁРЫ. Мультитворчество», обучающая программа «Веселые моторы», экран, проектор, наглядные материалы.

**Ожидаемые результаты к концу года**

Учащийся:

Владеет в полном объеме приемами работы в программно-методическом комплексе «Фантазеры МУЛЬТИ творчество».

Сформированы представления о компьютере, его устройстве.

Умеет «вызывать» программы, меню, палитру инструментов, сохранять выполненную работу в файле, открывать файл для продолжения работы.

Умеет создавать свою картотеку детских работ.

Умеет пользоваться инструментами на панели, переносить изображения на белый лист бумаги.

Сформированы композиционные умения (располагает изображение на листе с учетом его пропорций, строит композицию рисунка; передает движения людей и животных.). Умеет пользоваться заливкой предметов.

Самостоятельно создает композицию, выполняя рисунки разной степени сложности.

Ориентируется в предметных областях: декоративное творчество, математика, конструирование, окружающий мир, прикладное творчество, и т.д.

**Подведение итогов**

В конце года на родительском собрании, в формате Дня-Парка проводится выставка-презентация детских работ, защита проектов, командные соревнования, выступление учащихся.

## **Методическое и материально-техническое обеспечение программы**

В основе программы лежит программно-методический комплекс «Фантазеры МУЛЬТИтворчество» И.Л. Туйчиева, О.Н. Горницкая, Т.В. Воробьева, А.Ю. Коркина, Методическое пособие ООО «Новый диск».

Программно-методический комплекс «Фантазеры. МУЛЬТИтворчество» позволяет организовать совместную творческо-эвристическую деятельность детей, ориентированную на коллективное решение общей задачи при работе за одним компьютером.

Это решение открывает новые формы и методы организации учебной деятельности, дает новые возможности для развития познавательных способностей, гибкости и креативности мышления, формирования коммуникативных навыков и других социально важных качеств личности.

Организационные условия, позволяющие реализовать данную программу, предполагают наличие специального учебного кабинета - компьютерного класса, с выходом в Интернет (от 100,0 Мбит/с) с сопутствующим оборудованием: проектор - 1 шт., экран настенный - 1 шт., принтер - 1 шт., колонки - 1 шт.

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

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

Многофункциональность программы позволяет использовать её в разных организационных формах:

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

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

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

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

При подготовке к занятию педагог продумывает основные **части занятия**:

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

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

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

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

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

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

Обучение по программе выступает в качестве формирующей среды, в которой ребенок **играет, развивается, воспитывается и обучается** одновременно. Это система занятий воспитательно-образовательного цикла с предметно-целевым содержанием. Особенности каждого ребенка,



независимо от уровня его развития, раскрываются в творческой неповторимости его личностных возможностей.

### **Интерактивность программы**

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

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

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

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

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

Справа от экрана расположена панель функциональных возможностей работы с программой: выбор уровня сложности, сохранить в альбом, открыть из альбома, печать, открыть заготовки, выход из мастерской на главный экран.

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

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

**Между занятиями обязательно проводить перерыв 10 минут с элементами оздоровительных занятий.**

Гимнастика для глаз

Упражнение 1.. Крепко зажмурить глаза на 3—5 секунд, затем открыть их на 3—5 секунд. Упражнение снимает мышечное напряжение глазных мышц и улучшает кровообращение в глазном яблоке. Повторить 6-10 раз

Упражнение 2. Быстрые моргания в течение 1—2 минут.

Упражнение 3. Смотреть прямо перед собой 2—3 секунды. Поместить палец на расстояние 30 см от глаз прямо перед собой. Перевести взгляд на кончик пальца и смотреть на него 3—5 секунд. Опустить руку. Повторить упражнение 8—10 раз.

Упражнение 4. Закрывать глаза. Массировать веки круговыми движениями подушечек пальцев в течение 1 минуты. Упражнение расслабляет мышцы глаз и улучшает кровообращение.

Упражнение 5. Тремя пальцами правой руки легко нажимать на верхнее веко. Через 2—3 секунды снять пальцы с век. Повторить упражнение 3—5 раз.

Упражнения на релаксацию мышц тела и глаз

Упражнение 1. Очень медленно выполнить круговое движение головой сначала в одну сторону, затем в другую. Повторить 3-4 раза.

Упражнение 2. Самомассаж затылочной части головы и шеи – поглаживание, круговые движения, растирание. Все движения выполнять подушечками пальцев сверху вниз.

Упражнение 3. Крепко зажмурить глаза на 3-5 секунд, затем открыть глаза на 3-5 секунд. Повторить 6-8 раз.

Упражнение 4. Руки на поясе. Напряженно свести локти вперед. Отвести локти назад, прогнуться. Повторить 2-3 раза. 10

Упражнение 5. Руки на поясе. Правую кисть – на голову; напрягая мышцы, повернуть туловище направо. Расслабляя мышцы, вернуться в исходное положение. То же в другую сторону. Повторить 2-3 раза.

Упражнение 6. Следить глазами за медленным опусканием, а затем подниманием руки на расстоянии 40-50 см от глаз. Повторить 10-12 раз, меняя руки.

## **Оценочные материалы**

### **Способы определения результативности**

В середине (промежуточный) и в конце года (итоговый) проводится диагностическое наблюдение за детьми в процессе занятий, где оценивается каждый критериальный пункт ожидаемых результатов по уровням «высокий», «средний», «низкий».

Результаты в виде условных обозначений вносятся в таблицу.

# ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ АТТЕСТАЦИИ ВОСПИТАННИКОВ

МАОУ «СОШ» г. Светлогорска.

20\_\_\_ / 20\_\_\_ учебный год

Вид аттестации промежуточная  
(предварительная, текущая, промежуточная, итоговая)

Направленность техническая

Объединение \_\_\_\_\_

Образовательная программа и срок ее реализации «Фантазеры.

Мультитворчество» 1 год

№ группы (инд) 1-А кол-во обучающихся в группе 15

ФИО педагога Морозов А.А.

Дата проведения аттестации \_\_\_\_\_

Форма проведения Проектная интерактивная работа, тестирование, основы программирования

Форма оценки результатов: уровень (высокий, средний, низкий)  
соответственно 5, 4, 3

члены аттестационной комиссии (ФИО, должность):

## РЕЗУЛЬТАТЫ АТТЕСТАЦИИ

№	Фамилия, имя ребенка	Возраст	Результат аттестации
1.		6	5
2.		6	3

Всего аттестовано 15 воспитанников. Их них по результатам аттестации:

высокий уровень 5 чел. средний уровень 5 чел. низкий уровень 5 чел.

Подпись педагога

\_\_\_\_\_

## Список литературы

### Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597
4. Распоряжение Правительства РФ от 30 декабря 2012 г. №2620-р

5. Проект межведомственной программы развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года
6. Приказ Минобрнауки России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.36-48-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

**Список литературы для педагога дополнительного образования:**

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

**Литература, рекомендуемая для чтения детям родителями:**

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

**Интернет-ресурсы:**

1. <http://www.metod-kopilka.ru>
2. <http://www.school.dentro.ru>
3. <http://www.lazy.rusedu.net>
4. <http://www.informatiku.ru>
5. <http://www.informatiku.ru>
6. <http://www.pedsovet.su>
7. <http://www.openclass.ru>
8. <http://www.detkityumen.ru/presentations/>

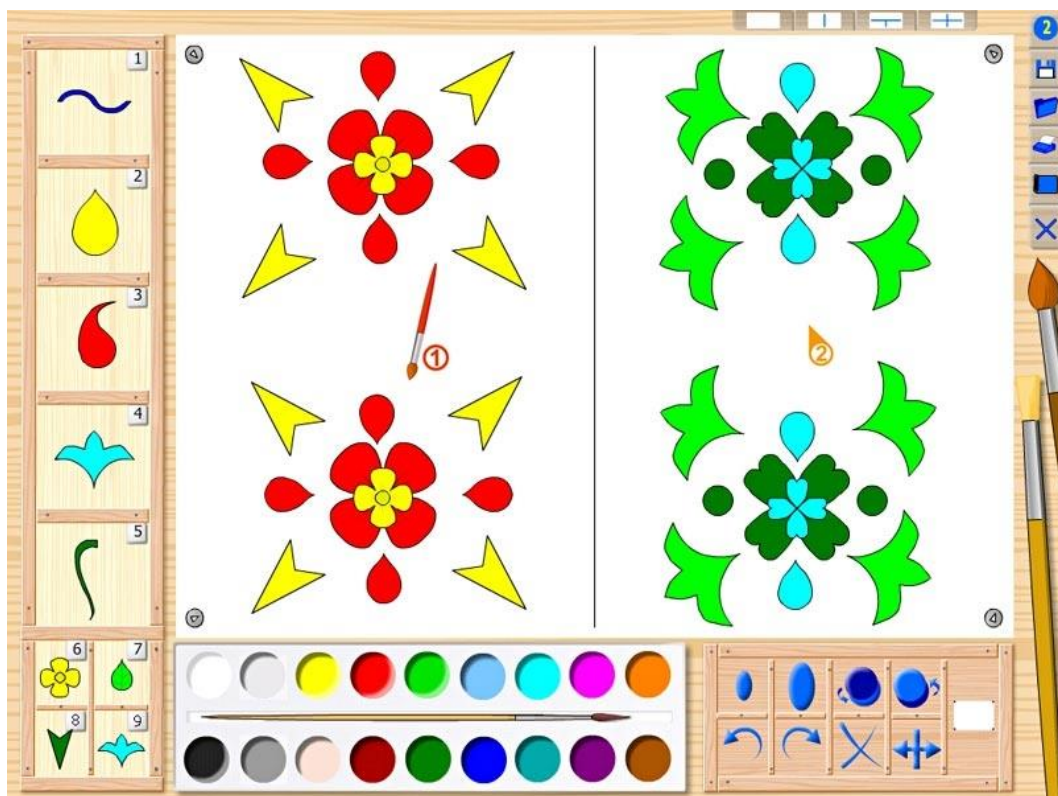
## **ПРИЛОЖЕНИЕ**

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

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

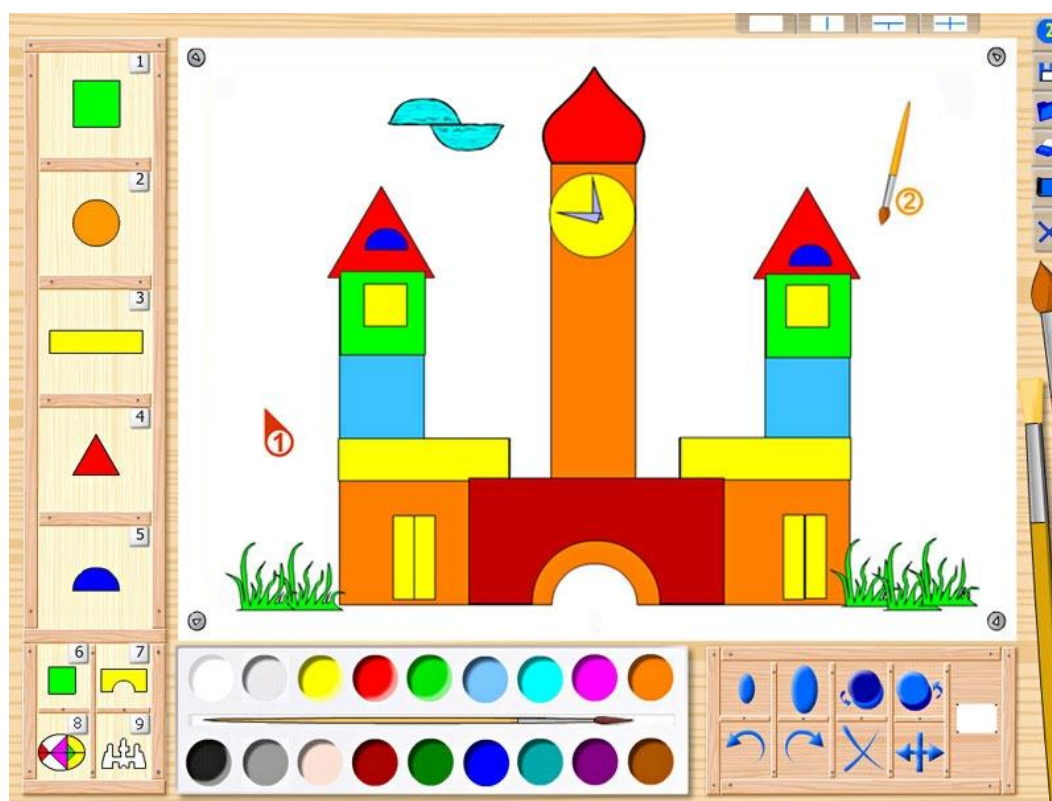


- 2 **МАСТЕРСКАЯ** – «Цветочная фантазия» – творческая работа с элементами цветов и растений для создания орнаментов, симметричных узоров, коллажей, открыток.





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



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



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

