

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №73 «Алёнушка»»
городского округа город Шарья Костромской области.

Программа

«Организация компьютерной творческо - эвристической
деятельности посредством программно - методического
комплекса «Фантазёры. Волшебный конструктор».

возраст: старший дошкольный

авторы: творческая группа ДОО

2011-2012г

Актуальность темы:

В настоящее время всё большее значение имеет раннее выявление и развитие способностей детей дошкольного возраста. Чем раньше начинается развитие ребёнка, тем органичнее оно проходит, тем легче детям учиться в школе, тем лучше они подготовлены к решению различных жизненных задач.

Компьютерные технологии – особое направление в работе с ребёнком, которое способно помочь его развитию. Организация компьютерной творческо – эвристической деятельности посредством программно – методического комплекса «Фантазёры. Волшебный конструктор» обеспечивает достижение дошкольниками высокого уровня общего интеллектуального развития, обогащение познавательной основы личности ребёнка; помогает формированию и развитию способностей, которые помогут ребёнку подготовиться к школе и успешно в дальнейшем осуществлять учебную деятельность.

Идея

Изучить с педагогами и применить в работе с детьми программно-методический комплекс «Фантазёры. Волшебный конструктор», авторы И.Л. Туйчиева, 2008г

Основопологающей идеей использования программно-методического комплекса (ПМК) «Фантазёры. Волшебный конструктор» является концепция Н.А. Леонтьева о недопустимости формирования в детстве «интеллектуального абстракционизма»

Суть концепции заключается в следующем:

-знания детей должны быть эмоционально значимыми

-знания должны быть действенными, т.е. использоваться детьми во всех видах жизнедеятельности

-знания должны быть доступными и наглядными, а не абстрактно заданными.

миром

Цель

развитие интеллектуальной, художественной, эмоциональной сферы ребёнка через организацию компьютерной творческо – эвристической деятельности на основе ПМК «Фантазёры. Волшебный конструктор».

Задачи:

-Организовать компьютерную творческо – эвристическую деятельность, связанную с практическим опытом ребёнка; внедрить мультимедийную форму дидактических, методических, игровых пособий для развития и обучения детей дошкольного

возраста в свободной, игровой детской деятельности или организованной деятельности под руководством взрослого.

- Способствовать формированию интеллектуальной (мыслительной) деятельности - восприятия, памяти, воображения, мышления - как основы регуляционных умений в познавательной деятельности.
- Способствовать раскрытию индивидуальных творческих способностей ребёнка.
- Развивать эмоционально – волевую сферу как основу личностной самооценки и самоконтроля.
- Формировать коммуникативные навыки.
- Формировать умения конструкторской, художественно – декоративной, дизайнерской деятельности.
- Развивать связную речь.

3. Программа работы:

Исходные теоретические положения.

ПМК включает в себя пять программных блоков творческо-эвристического типа (мастерских).

1. «Сказки природы»
2. «Цветочная фантазия»
3. «Строить - архитектор»
4. «Художник»
5. «Театр из бумаги»

Каждый программный блок представляет собой конструктор с предметными определённой тематики, природный материал, строительный материал в виде набора геометрических фигур, набор художественно-декоративных элементов, набор элементов для моделирования театра «из бумаги».

В обучающе - развивающих мастерских создана познавательная, развивающая среда, в которой ребёнок получает возможность с помощью различных тематических предметов фантазировать и создавать, задумывать и воплощать.

Каждая мастерская имеет свой стиль и предлагает свой набор материалов для творческой работы. Предлагаемые уровни сложности позволяют использовать программу на разных возрастных условиях. Технически программа построена таким образом, что, выбрав более высокий уровень сложности, ребёнок получает возможность одновременно использовать не только представленные на экране

элементы, но и активизировать по заданной теме элементы из других мастерских. Таким образом, градация уровней сложности, которая определяет количество и объём одновременно воспринимаемой и используемой ребёнком информации, учитывает психофизиологические возможности каждой возрастной группы детей.

Многофункциональность ПМК позволяет использовать её в разных организационных формах:

- индивидуальная работа с ребёнком (ребёнок-компьютер)
- совместная работа взрослого и ребёнка (ребёнок-взрослый-компьютер)
- комплексная и коллективная работа детей (дети- компьютер; дети- взрослый-компьютер- интерактивная доска).

Организация и методика проведения занятий на компьютере идентична методике проведения занятий по основным видам детской деятельности: речевому развитию, математическому развитию, изобразительной деятельности и др. Выбор того или иного раздела программы должен соответствовать образовательным задачам того вида деятельности, на который нацелено компьютерное занятие.

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 собственной самостоятельной компьютерной деятельности
- собственная деятельность на компьютере
- анализ результата, подведение итога занятия.

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

Критерии оценки уровня развития детей

Высокий уровень.

Умение свободно работать с данной программой: находить нужную мастерскую для работы, без ошибок выполнять разные действия с предметами на рабочей зоне, используя панель с изображением клавиш (менять цвет, изменять размер, менять пространственный ракурс, менять взаиморасположение предметов, изменять расположение предмета, удалять выбранный предмет из рабочей зоны, полностью очищать рабочую зону от предметов). Умение сохранить работу в альбом, открыть из альбома.

Самостоятельно решать поставленную задачу, творчески подходить к любому заданию. Умение работать в первом и во втором уровне.

Средний уровень.

Умение находить нужную мастерскую для работы. Без ошибок выполнять разные действия с предметами на рабочей зоне. Использование всех клавиш на панели для работы. Затруднения при решении поставленных задач. Творческий подход к любому заданию. Умение сохранить работу в альбом. Работа в первом и во втором уровне.

Низкий уровень.

Ошибается в выборе нужной мастерской. Допускает ошибки при выполнении действий с предметами на рабочей зоне. Использует не все клавиши на панели для работы (не умеет изменять расположение предмета, изменять размер, увеличивать, уменьшать предмет). Пользуется только шаблонами. Не проявляет творческой активности. Работа на первом уровне сложности.

Список литературы:

- Программно – методический комплекс «Фантазёры. Волшебный конструктор», автор: Туйчиева И.Л., 2008г
- Журнал «Обруч» №6/2009г

Научное, техническое обеспечение:

Программно – методический комплекс «Фантазёры. Волшебный конструктор», автор: Туйчиева И.Л., 2008г

Методический кабинет, оснащённый 3 компьютерами, ноутбуком, интерактивной доской, мультимедийным оборудованием.

План работы**с детьми по использованию ПМК**

Месяц	Тема	Цель	Содержание
октябрь	«Знакомство с котом Фантазёром».	Познакомить с функциями работы 1 и 2 экрана.	1. Знакомство с мастерскими (программными блоками). 2. Знакомство с клавишей выхода из программы. 3. Знакомство с рабочей зоной в виде «чистого листа бумаги». 4. Функции работ клавиш на панели, с помощью которых можно выполнять разные действия с предметами на рабочей зоне.

	«Чудо-доска».	Познакомить с особенностями работы интерактивной доски.	1. Знакомство с интерактивной доской. 2. Управление клавишами на рабочей зоне интерактивной доски с помощью пальца.
Ноябрь	«Лесные жители». (Конструирование)	Формировать умение создавать художественные образы из предметов и элементов природного материала.	1. Повторить работу клавишей на рабочей зоне в программном блоке «Сказки природы». 2. Создание художественных образов из предметов и элементов природного материала. 3. Описание художественных образов. 4. Конструирование из природного материала.
	«Лесные приключения». (Развитие речи).	Воспитывать интерес к рассказыванию, учить передавать содержание картинки в форме короткого рассказа.	1. Продолжать развивать умение составлять композиционный сюжет. 2. Отрабатывать пользовательские умения и навыки работы с компьютером, интерактивной доской. 3. Совместное составление рассказа-сказки.
Декабрь	«Путешествие в страну геометрических жителей».	Формировать конструкторские умения создавать фигуры из геометрических фигур. Закрепить названия геометрических фигур.	1. Повторить работу клавишей на рабочей зоне в программном блоке «Строитель – Архитектор». 2. Создание образов из геометрических фигур (квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, полукруг, овал). 3. Описание созданной фигуры.
Январь	«Герои для новогодней сказки». (Конструирование из бумаги).	Формировать умение воссоздать образ персонажа на заданной развёртке.	1. Повторить работу клавишей на рабочей зоне в программном блоке «Театр из бумаги». 2. Создание образов. 3. Описание своего персонажа. 4. Создание объёмной игрушки. (Персонаж выводится на печать, вырезается, склеивается).
	«Новогодняя сказка». (Драматизация).	Воспитывать интерес к рассказыванию, учить передавать содержание сказки.	1. Отрабатывать пользовательские умения и навыки работы с интерактивной доской. 2. Совместное составление сказки. 3. Создание настольной игры-

			драматизации. 4.
Февраль	«Чудо- Гжель».	Познакомить с характерными особенностями гжельской росписи. Формировать умение составлять компьютерную роспись, используя элементы гжельской росписи.	1. Повторить работу клавишей на рабочей зоне в программном блоке «Художник». 2. Рассмотреть примерные варианты демонстрационных работ в папке с заготовками. 3. Выбрать заготовку посуды. 4. Составление компьютерной росписи, нанесение её на посуду. 5. Описание своей работы.
	«Гжельские мастера». (Мир искусства).	Формировать навыки росписи посуды через изобразительную деятельность.	1. Отрабатывать пользовательские умения и навыки работы с интерактивной доской. 2. Рассматривание работ с компьютерной росписью. 3. Роспись посуды синей гуашью. 4. Подведение итогов.
Март	«Букет для мамы». (Аппликация).	Формировать умение создавать композицию из цветочного материала, цветной бумаги.	1. Отрабатывать пользовательские умения и навыки работы с интерактивной доской. 2. Аппликация из цветной бумаги. 3. Описание своей работы.
Апрель	«Домики для жителей геометрической страны». (Компьютерное конструирование).	Формировать умение заполнять геометрическими фигурами контуры домов.	1. Отрабатывать пользовательские умения и навыки работы с интерактивной доской. 2. Рассматривание демонстрационных работ в папке с заготовками. 3. Заполнение геометрическими фигурами контуров домов. 4. Описание своей работы.
	«Помогите зайчику». (Математическое развитие).	Формировать умение заполнять контурную форму из заданных геометрических фигур, опираясь на их свойства.	1. Продолжать отрабатывать навыки работы с интерактивной доской, компьютером. 2. Заполнение различными геометрическими фигурами контурные части зайца. (По принципу игры в «Танграм»). 3. Объяснение выбранной геометрической фигуры.

Май	Итоговое занятие.	Закрепить компьютерные навыки работы, умение работать в программных блоках.	1. Детям предлагается поработать самостоятельно в разных программных блоках.
-----	-------------------	---	--

Конспекты занятий

Конспект занятия с использованием ПМК «Фантазёры. Волшебный конструктор».

Тема: «Лесные жители». (Конструирование из природного материала).

Цель: Формировать умение создавать художественные образы из предметов и элементов природного материала.

Задачи:

Развивать умение пользоваться рабочими клавишами в программном блоке «Сказки природы».

Развивать творческое активное воображение.

Активизировать речевое мышление.

Воспитывать чувство гармонии с окружающим миром природы.

Отрабатывать пользовательские навыки и умения работы с компьютером, интерактивной доской.

Демонстрационный материал:

Интерактивная доска,

Программный блок «Сказки природы», уровень 1;

Природный материал: шишки, жёлуди и др.

Ход занятия.

-Ребята, Кот Фантазёр только что пришёл из леса. Посмотрите, что он там нашёл.

(Воспитатель показывает детям природный материал через интерактивную доску из блока программы «Сказки природы»: шишки, жёлуди, листочки и др. Дети рассматривают их, обсуждают, исследуют).

Как вы думаете, что из этого материала можно сделать?

Предположения детей.

Посмотрите, что можно сделать из простых шишек и листочков. (Рассматривание образцов работ из папки заготовки).

Мы будем делать лесных жителей. Давайте вместе создадим одного жителя.

Посмотрите, слева в коробочках, лежат листочки; ты догадался, какие деревья мне их подарили?

Внизу слева находится ещё одна коробочка, но она пока закрыта. Стоит только щёлкнуть мышью цифры 7,8,9, как перед нами появятся: шишки, жёлудь, ракушки и др. предметы. (Демонстрационная работа педагога на интерактивной доске).

Сейчас мы попробуем создать птичку, она начнёт оживать на нашем волшебном экране.

Туловище сделаем из сосновой шишки, поместим её в центр экрана, выберем нужный размер; крылья и хвост сделаем из дубовых листьев, нужное расположение нам поможет клавиша поворота; клюв сделаем из веточек. Птичка готова. Давайте дадим ей имя.

Эту птицу мы сделали вместе. Других жителей вы придумаете и создадите сами.

Индивидуальная самостоятельная работа детей с природным материалом за столом.

(Можно использовать работу с интерактивной доской: совместное создание жителя).

В конце занятия дети дают описание своей поделки, из какого материала сделана поделка, какое придумал имя.

Подведение итогов.

Конспект занятия с использованием ПМК **«Фантазёры. Волшебный конструктор».**

Тема:«Волшебная поляна» с использованием компьютерной программы «Цветочная фантазия».

Цель:Формировать умение воссоздать художественный замысел с помощью средств компьютерного конструирования.

Задачи:

Развивать умение пользоваться рабочими клавишами в программном блоке «Цветочная фантазия».

Развивать способность отражать в собственной деятельности эмоциональное настроение творческого замысла.

Активизировать активное воображение.

Воспитывать чувство цвета, композиции.

Демонстрационный материал:

Интерактивная доска.

Программный блок «Цветочная фантазия», уровень 2.

Иллюстрации с изображением природы, цветов.

Ход занятия.

- Ребята, сегодня у Кота Фантазёра нет настроения, давайте его порадуем. Посмотрите у вас на столах лежат иллюстрации с изображением лета. Рассмотрите их. Какие цветы на них изображены?

Кот Фантазёр вас тоже приглашает на цветочную поляну. (Демонстрация на интерактивной доске рабочего поля). Но вот беда: прилетела злая

волшебница и все цветы погибли. Остались только палочки, завиточки, листики.

-Ребята, давайте попробуем восстановить цветочную поляну. Элементы в «ящичках» помогут вам «вырастить» свой цветок. Когда цветы будут готовы, мы создадим из них цветочную поляну. В этом нам поможет волшебная доска. Все цветы соберутся на её «поле», Кот Фантазёр будет рад.

Дети работают за компьютерами над своим замыслом. Воспитатель помогает. По окончании работы все цветы собираются на поле интерактивной доски в единую композицию.

Затем дети описывают поляну, рассказывают о цветах, сопровождая речь образными эпитетами.

Созданная композиция распечатывается для Кота Фантажёра.

Конспект занятия

с использованием ПМК «Фантазёры. Волшебный конструктор».

Тема: «Домики для жителей геометрической страны». (Компьютерное конструирование).

Цель: Формировать умение заполнять геометрическими фигурами контуры домов, используя компьютерное конструирование.

Задачи:

Повторить работу клавишей на рабочей зоне в программном блоке «Строитель – Архитектор».

Формировать пространственное воображение.

Развивать логическое мышление.

Раскрывать творческое воображение в процессе практической деятельности.

Демонстрационный материал:

Интерактивная доска.

Программный блок «Строитель- Архитектор», уровень 2.

Иллюстрации с изображением различных видов домов.

Ход занятия.

- Ребята, на прошлом занятии мы создавали жителей геометрической страны. Коту Фантажёру от них пришло письмо, они просят построить для них домики.

Давайте рассмотрим иллюстрации. Скажите, какие бывают дома. Из каких частей они состоят. Из какого материала построены дома. Вспомните профессии людей, относящихся к строительству домов.

Сегодня мы тоже будем строителями. Только дома будем строить из геометрических фигур.

Посмотрите на экран (интерактивная доска): какие геометрические фигуры нам понадобятся для строительства. Они расположены в «ящичках» слева.

Дети повторяют названия геометрических фигур.

Попробуйте из них создать свой дом. Кот Фантазёр успел нарисовать контуры домов. Нам только остаётся заполнить их «строительным материалом».

Дети самостоятельно работают за компьютерами. Воспитатель помогает тем, кто затрудняется.

В конце занятия дети дают описание своего дома.

Лучшие дома мы распечатаем на принтере и отошлём жителям геометрической страны.

Конспект занятия **с использованием ПМК «Фантазёры. Волшебный конструктор».**

Тема: «Герои для новогодней сказки».

(Конструирование из бумаги).

Цель: Формировать умение воссоздать образ персонажа на заданной развёртке.

Задачи:

Повторить работу клавишей на рабочей зоне в программном блоке «Театр из бумаги».

Закреплять навыки работы при создании художественного образа.

Закреплять навыки вырезания фигур из бумаги.

Развивать творческое активное воображение.

Отрабатывать пользовательские навыки и умения работы с компьютером.

Демонстрационный материал:

Интерактивная доска.

Программный блок «Театр из бумаги», 2 уровень.

Ход занятия.

-Ребята, Кот Фантазёр очень любит сказки. Приближается Новый год. Давайте сочиним для Кота новогоднюю сказку.

Вспомните, чем сказка отличается от рассказа. (Волшебство, животные разговаривают, колдовство, положительные и отрицательные герои, весёлые и грустные, др.

Прежде чем сочинить сказку, нужно придумать героев. Подумайте, какие главные герои могут быть в новогодней сказке. (Дед и Снегурочка).

Где могут происходить события сказки. (В лесу)

Каких героев сказки можно ещё придумать? (Животные, Баба Яга и др.)

Сейчас мы с вами попадём в гримёрную театра и поможем героям сказки создать соответствующий образ. Посмотрите на экране появляется изначально заданная развёртка будущего образа куклы. (Работа с интерактивной доской). При выборе «ящичка»⁶ появляются пять групп

элементов для создания образа куклы- человека. В «ящичке»⁷ – для создания образа куклы- животного. На втором уровне добавляются «ящички» 8 и 9. При их выборе появляется одежда для женской и мужской куклы.

Ваша задача создать своего героя, используя данные клавиши.

Дети работают самостоятельно. Воспитатель помогает.

Созданные куклы печатаются на цветном принтере, дети вырезают их, склеивают.

Дают характеристику своему герою. На следующем занятии сочиняют сказку, используя созданных объёмных кукол.

Конспект занятия с использованием ПМК «Фантазёры. Волшебный конструктор».

Тема: «Гжельские мастера». (Рисование).

Цель: Формировать навыки гжельской росписи посуды через изобразительную деятельность.

Задачи:

Познакомить детей с искусством гжельских мастеров.

Учить детей составлять узор по мотивам гжельской росписи.

Сочетать дугообразные, петельные линии с мазками, точками.

Отрабатывать пользовательские умения и навыки работы с интерактивной доской.

Закреплять навыки рисования всей кистью, её концом.

Развивать творчество, самостоятельность.

Демонстрационный материал:

Интерактивная доска.

Программный блок «Мастерская. Художник», 2 уровень.

Синяя гуашь, листы бумаги с контурами посуды.

Ход занятия.

Ребята, Кот Фантазёр сейчас расскажет вам сказку. Послушайте её внимательно.

Воспитатель читает сказку о гжельских мастерах.

Затем дети рассматривают открытки, на которых изображена гжельская посуда (можно рассмотреть образцы гжельской посуды в папке с заготовками) и отвечают на вопросы:

- Что вылепил мастер? Как украсил своё изделие?

Сейчас мы попробуем совместно составить гжельский узор с помощью интерактивной доски.

Открываем мастерскую «Художник», находим внизу «ящичек»⁸, выбираем посуду, Слева появились элементы гжельской росписи. Давайте их повторим. Какая основная особенность росписи? (Голубая).

Правильно, недаром гжельскую роспись называют «нежно- голубое чудо».

Давайте представим, что мы сегодня тоже гжельские мастера и наша задача состоит в том, чтобы создать свой незатейливый узор и раскрасить им посуду.

Затем дети работают на интерактивной доске, украшают посуду элементами гжельских узоров.

Остальные дети работают за столами. Расписывают контуры посуды.

В конце занятия проводится выставка работ, и отмечаются аккуратные и красивые работы.