

Нефтеюганское районное муниципальное бюджетное
дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «В гостях у сказки»

ПРИНЯТО:

Педагогический совет ДООУ
протокол № 1
от «29» августа 2019 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Заведующий НРМБ ДООУ
«Детский сад «В гостях у сказки»
М.В. Кулешова
Протокол № 216-0
«09» сентября 2019 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«МИР МУЛЬТИМЕДИА»
для детей старшего дошкольного возраста**

Срок реализации – 1 год

Автор:
Гелетина Анастасия Владимировна,
воспитатель

пгт. Пойковский
2019

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	3
1.1. Направленность программы.....	3
1.2. Актуальность, новизна и педагогическая целесообразность.....	4
1.3. Цель, задачи, отличительные особенности Программы.....	4
1.4. Возрастные особенности обучающихся по программе.....	5
1.5. Планируемые результаты освоения программы и способы определения ее результативности.....	5
2. Содержание программы	8
2.1. Вторая младшая группа.....	8
2.2. Средняя группа.....	11
3. Учебно-тематический план Программы...	13
3.1. Вторая младшая группа.....	13
3.2. Средняя группа.....	14
4. Методическое сопровождение программы	15
4.1. Методы и формы обучения.....	15
4.2. Дидактические материалы.....	16
5. Организация работы по Программе	26
5.1. Особенности организации образовательного процесса и социальное партнерство.	26
5.2. Материально-техническое и информационное обеспечение.....	26
6. Методическое обеспечение	28
6.1. Программно-методическое обеспечение образовательного процесса.....	28
6.2. Используемая для разработки программы литература.....	28

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Направленность программы

В современном мире компьютеры применяются практически во всех сферах деятельности человека: от простейших расчетов стоимости покупки на кассе в магазине до сложнейших расчетов траекторий полетов ракет, управления космическими кораблями.

Сегодня человек с помощью компьютеров создает мультипликационные фильмы, издает книги, регулирует движение самолетов и поездов, делает сложнейшие операции на сердце, может по останкам черепа воссоздать образ древнего человека или животного. Компьютер прочно вошел в нашу повседневную жизнь. Одним из основных принципов обучения детей дошкольного возраста являются наглядность, сознательность и активность детей в усвоении и применении знаний.

Общение с компьютером вызывает у детей живой интерес сначала как игровая, а затем и как учебная деятельность. Этот интерес лежит в основе формирования познавательной мотивации, произвольной памяти, внимания, креативности и творческих способностей.

В дошкольном возрасте у детей прекрасно развито воображение, и оно намного опережает развитие мелкой моторики и координации движений кисти рук. Очень часто ребенок не может выразить придуманный им образ на бумаге с помощью обычных графических материалов: красок, мелков, карандашей, фломастеров и т.д. Педагогам и родителям знакомо разочарование ребенка от того, что круги, нарисованные им не круглые, линии не достаточно ровные, домики кривые, а краска растеклась по листу и все испортила. Компьютерные графические программы не только снабжают юного художника набором геометрических фигур идеальной формы и разнообразных способов закрашивания цветом изображения, но позволяют отменить не получившееся действие, исправить рисунок сколько угодно раз, добиться результата, удовлетворяющего строгим требованиям маленького автора и повышающего его самооценку.

В дополнительной образовательной программе «Мир мультимедиа» (далее – Программа) определены общие и специальные задачи воспитания и обучения, предусмотрено формирование необходимых представлений, умений, навыков в процессе обучения и их развитие в свободной деятельности. В программе разработана тематика занятий, определены уровни развития, в которых отражаются достижения, приобретенные детьми к концу года обучения на занятиях.

Программа разработана на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 "О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей";
- СанПиН 2.4.1.3049-13 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций";
- Положение о дополнительной общеобразовательной программе - дополнительной общеразвивающей программе, утвержденное приказом НРМБ ДОУ «ДС «В гостях у сказки» № 220-0 от 31.08.2018 года.

Программа имеет техническую направленность, хотя не исключает элементы художественного творчества. Предназначена для работы с детьми старшего дошкольного возраста. Набор обучающихся носит свободный характер и обусловлен интересами воспитанников и их родителей.

1.2. Актуальность, новизна и педагогическая целесообразность

Компьютеры достаточно давно и прочно вошли в нашу жизнь. Они кардинально поменяли мир и возможности людей. Но техническое усовершенствование оказывает как положительное воздействие, так и отрицательное. С использованием компьютерных технологий возникает ряд проблем. Одной из наиболее значимой – это использование компьютера лишь как источника развлечения. Все чаще родители сталкиваются с тем, что не могут «оторвать» своего ребенка от компьютерных игр. В большинстве случаев дети просто не знают всех возможностей компьютера и программного обеспечения.

Актуальность данной программы заключается в том, что она направлена на расширение представлений дошкольников о возможностях использования компьютера для своего творческого самовыражения.

Новизна данной программы заключается в том, что она основана на традиционных культурологических ценностях с использованием новейших технологий. Методика курса позволит ребенку не только освоить навыки работы в графическом редакторе, но и получить полноценные искусствоведческие знания, научиться художественным приемам рисования, постичь радость творчества, развить коммуникативные навыки.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она дает возможность овладеть широким набором знаний и приёмов работы с компьютером и графическими программами, что позволит разбудить в каждом ребенке стремление к художественному самовыражению и творческому началу.

1.3. Цель, задачи и принципы реализации Программы

Целью программы является формирование творческих способностей, художественного вкуса, развитие эстетических чувств и представлений посредством овладения основами компьютерной графики.

Задачи программы:

Образовательные:

- Совершенствовать умение детей работать с компьютером;
- Познакомить детей с основами работы в программах Paint.NET, Gimp;
- Познакомить с основами создания мультфильма с использованием мультстудии;
- Формировать умение следовать устным инструкциям.

Развивающие:

- Способствовать развитию внимания, пространственного воображения и фантазии;
- Развивать образное восприятие, творческую активность;
- Расширять коммуникативные способности, умение работать в коллективе.

Воспитательные:

- Воспитывать интерес к самостоятельному творчеству;
- Формировать культуру труда и совершенствовать трудовые навыки;

Основные дидактические принципы реализации программы:

- доступность и наглядность;
- последовательность и систематичность обучения;
- путь от простого к сложному;
- принцип тематических циклов;
- индивидуального подхода.

1.4. Планируемые результаты освоения программы и способы определения ее результативности

В результате освоения Программы ребенок:

- знает правила техники безопасности при работе на компьютере;
- знает особенности компьютера, умеет управлять событиями на экране с помощью операторов («мышь», клавиатура) с учетом возможностей той или иной программы;
- определяет свойства, признаки и составные части предметов, выделяет из множества подмножества;
- определяет действия предметов, последовательность действий, умеет строить алгоритмы;
- определяет элементы логики, умеет строить логические последовательности и закономерности;
- развито творческое воображение и фантазия.
- сформирован интерес к работе в простейшем графическом редакторе Paint (сюжетное рисование);

Для определения результативности планируемых результатов, проводится педагогическая диагностика. Система оценки достижений воспитанников направлена на выявление следующего:

- в какой степени ребенок освоил основные приемы работы в графических программах, умение пользоваться необходимым оборудованием;
- какова степень освоения ребенком навыков и практических умений при работе с компьютером;
- как он применяет их в самостоятельной деятельности при работе с графическими программами.

Результатом фиксации освоения программы является диагностическая карта, отражающая уровень сформированности знаний и практических умений детей:

Низкий уровень: не уверенно пользуется компьютером;

Средний уровень: хорошо владеет основами работы с компьютером. Знает основные геометрические фигуры, с помощью взрослого может нарисовать изображение;

Высокий уровень: хорошо владеет и уверенно пользуется компьютером. Использует инструменты в программе Paint для создания рисунка.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Старшая группа

Раздел 1.

Основы работы с компьютером (2 часа)

Цель: Знакомство с компьютерным кабинетом

Задачи:

- Знакомство с правилами поведения
- Формирование знаний о находящихся предметах в кабинете.
- Изучение новых предметов.

Практическое задание: просмотр презентации на данную тему.

Основы работы с компьютером (2 часа)

Цель: Формирование знаний об основных составляющих компонентов компьютера.

Задачи:

- Знакомство с основным и дополнительным техническим оборудованием для компьютера.
- Формирование знаний о системе и работе компьютера.

Практическое задание: Разделение технического оборудования на основные и дополнительные.

Раздел 2.

Основы работы в программе Paint

Рабочее окно Paint. (1 час)

Цель: Знакомство с программой Paint.

Задачи:

- Знакомство с возможностями основных инструментов и просмотра изображений;

Практическое задание: просмотр основных пунктов главного меню программы.

Основы работы в программе Paint (2 часа)

Закраска рисунков

Цель: Формирование знаний о функциях программы.

Задачи:

- Формирование знаний о различных инструментах в программе Paint.
- Формирование знаний о самостоятельном изменении цвета в палитре.

Практическое задание: Создание иллюстрации на любую тему с использованием собственных цветов и заливки.

Основы работы в программе Paint (2 часа)

Закраска рисунков (окончание). Вспомогательные режимы работы.

Цель: Формирование знаний об особенностях использования текстурных и узорчатых заливок в программе Paint.

Задачи:

- Формирование знаний об изменении цвета, толщины, стиля контура.
- Использование сетки и направляющих для точного рисования и выравнивания объектов друг относительно друга.

Практическое задание: Создание иллюстрации с применением всех типов заливок, различных видов контуров и вспомогательных режимов работы.

Раздел 3.

Создание рисунков и изображений в программе Gimp (1 час)

Цель: Знакомство с изменением формы (редактирования) кривой.

Задачи:

- Знакомство с законами построения орнамента.
- Приобретение навыков рисования кривых линий, с изменением их формы в программе Gimp.
- Формирование навыков применения фантазии при создании творческого рисунка.
- Формирование навыков и развития усидчивости при создании точного рисования и копирования элементов орнамента.

Практическое задание: Создание рисунка (орнамента) из кривых в программе Gimp (Копирование хантыйского орнамента).

Методы упорядочения и объединения объектов. (2 часа)

Цель: Формирование знаний об упорядочении объектов в программе Gimp.

Задачи:

- Формирование практических умений исключения одних объектов из других в векторной программе.

Практическое задание: Закончить рисунок орнамента (хантыйского орнамента) по теме, применив все особенности упорядочения объектов в программе Gimp.

Эффект объема. (2 часа)

Цель: Знакомство с методом выдавливания для получения объемных изображений в программе Gimp.

Задачи:

- Формирование навыков закраски боковых поверхностей объекта.
- Формирование знаний об эффекте «тени» от объемного изображения.

Практическое задание: Создать простой рисунок (квадрат-куб с прямой линейной перспективой) в программе Gimp, применив к нему все изученные на уроке способы эффекта объема.

Раздел 4.

Основы работы в программе MicrosoftPowerPoint

Работа с текстом.(2 часа)

Цель: Формирование знаний о создании текста и его специальных эффектов в программе в программе MicrosoftPowerPoint.

Задачи:

- Знакомство с созданием текста, с разнообразием шрифтов.
- Приобретение навыков выделения фрагментов текста, изменения полиграфических параметров текста, изменения расстояний между буквами, словами и строками.

Практическое задание: Создать надпись к открытке в программе MicrosoftPowerPoint. Варианты надписи: «С Новым годом!», «Счастливого нового года!», и т.д.

Сохранение и загрузка изображений в программе MicrosoftPowerPoint. (2 часа)

Цель: Приобретение навыков сохранения изображений в программе MicrosoftPowerPoint.

Задачи:

- Формирование умений добавления рисунка к иллюстрации на экране.
- Обучение сохранению изображений в стандартном формате.

- Приобретение знаний о загрузке файлов в программе MicrosoftPowerPoint.
 - Формирование знаний о навыках анализа собственных творческих работ.
- Практическое задание: Завершение творческой композиции на тему: «Открытка к Новому году», использование всех приобретенных навыков и умений работы в программе MicrosoftPowerPoint.

Создание коллажа (3 часа)

Цель: Знакомство с послойной организацией изображения в программе MicrosoftPowerPoint.

Задачи:

- Формирование знаний о создании документа, загрузке основного изображения (фона).
- Формирование знаний о загрузке фотографий, об изменении их начального размера, о послойной организации листа.
- Практическое задание: Создание коллажа с учетом всех поставленных задач урока. (Предлагаемая тематика создания коллажей).

Раздел 5.

Создание мультфильма с помощью мультстудии «Я творю мир» (1 час)

Цель: Разработка сюжета мультфильма, выбор героев.

Задачи:

- Формирование знаний о том, что такое сюжет мультфильма;
- Развитие фантазии и творческого воображения;

Практическое задание: выбор героев мультфильма, выбор сюжета.

Создание мультфильма с помощью мультстудии «Я творю мир» (2 часа)

Цель: изготовить героев мультфильма.

Задачи:

- Способствовать развитию мелкой моторики пальцев рук;
- Умение подбирать цвета пластилина для выбранного персонажа;
- Способствовать развитию творческих способностей;

Практическое задание: лепка персонажей мультфильма из пластилина.

Создание мультфильма с помощью мультстудии «Я творю мир» (4 часа)

Цель: создание мультфильма

Задачи:

- Формировать умение создавать мультфильм;
- Умение озвучивать персонажей мультфильма;
- Формировать умения создавать фильм с помощью мультстудии, сохранять и редактировать мультфильм на компьютере.

Демонстрация мультфильма детям (1 час)

Цель: представить результаты своей работы

Задачи:

- Развивать познавательный интерес созданию мультфильмов;
- Формировать чувства удивления и восхищения полученным результатом.

Итоговое занятие. Демонстрация мультфильма родителям

(1 час)

Цель: представить результаты своей работы

Задачи:

- Развивать познавательный интерес созданию мультфильмов;
- Формировать чувства удивления и восхищения полученным результатом.

2.2. Подготовительная к школе группа

Раздел 1.

Основы работы с компьютером(2 часа)

Цель: Знакомство с возможностями компьютера.

Задачи:

- Знакомство с правилами поведения
- Знакомство с историей возникновения компьютера
- Формирование знаний о видах компьютеров

Практическое задание: просмотр презентации на данную тему.

Основы работы с компьютером (2 часа)

Цель: Формирование знаний об основном оборудовании компьютера.

Задачи:

- Знакомство с оборудованием и с новыми понятиями.

Практическое задание: Распределения оборудования на группы основные и дополнительные.

Самостоятельная работа: Нарисовать одно из оборудований и рассказать его функции.

Раздел 2.

Основы работы в программе Paint

Рабочее окно Paint. (1 час)

Цель: Знакомство с назначением пунктов главного меню программы Paint.

Задачи:

- Знакомство с выбором размера и ориентации печатного листа;
- Знакомство с возможностями основных инструментов и просмотра изображений;

Практическое задание: просмотр основных пунктов главного меню программы, записи в тетрадях.

Основы работы в программе Paint (2 часа)

Закраска рисунков

Цель: Формирование знаний собственных цветов в модели

Задачи:

- Формирование знаний о различиях цветовых моделей в программе Paint.
- Создание заливки, состоящей из нескольких цветовых переходов.

Практическое задание: Создание иллюстрации на любую тему с использованием собственных цветов и заливки из нескольких цветовых переходов.

Самостоятельная работа: Продолжить рисовать творческую композицию на тему «Творческий хаос» (ограничение форм рисования геометрических объектов: Треугольник, квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, различные виды линий (прямая, зигзаг, волнистая, пунктир и т.д.) с использованием цвета и цветовых переходов.

Материалы: цветные карандаши, бумага А-4 формата

Основы работы в программе Paint (2 часа)

Закраска рисунков (окончание). Вспомогательные режимы работы.

Цель: Формирование знаний об особенностях использования текстурных и узорчатых заливок в программе Paint.

Задачи:

- Формирование знаний об изменении цвета, толщины, стиля контура.
- Использование сетки и направляющих для точного рисования и выравнивания объектов друг относительно друга.

Практическое задание: Создание иллюстрации с применением всех типов заливок, различных видов контуров и вспомогательных режимов работы.

Самостоятельная работа: Закончить творческую композицию «Творческий хаос» используя различные виды контура и типы закраски рисунков для геометрических объектов. Материалы: цветные карандаши, фломастеры, бумага А-4 формата

Раздел 3.

Создание рисунков и изображений в программе Gimp (1 час)

Цель: Знакомство с изменением формы (редактирования) кривой.

Задачи:

- Знакомство с законами построения орнамента.
- Приобретение навыков рисования кривых линий, с изменением их формы в программе Gimp.
- Формирование навыков применения фантазии при создании творческого рисунка.
- Формирование навыков и развития усидчивости при создании точного рисования и копирования элементов орнамента.

Практическое задание: Создание рисунка (орнамента) из кривых в программе Gimp (Копирование хантыйского орнамента).

Самостоятельная работа: Придумать и нарисовать интересный контурный рисунок орнамента, используя простые формы рисования. Материалы: Простой карандаш, бумага А-4 формата

Методы упорядочения и объединения объектов. (2 часа)

Цель: Формирование знаний об упорядочении объектов в программе Gimp.

Задачи:

- Знакомство с особенностями взаимного выравнивания, группирования, комбинирования и сваривания объектов.
- Формирование практических умений исключения одних объектов из других в векторной программе.

Практическое задание: Закончить рисунок орнамента (хантыйского орнамента) по теме, применив все особенности упорядочения объектов в программе Gimp.

Самостоятельная работа: Нарисовать рисунок из предложенных геометрических объектов (волнистая линия, треугольник, прямоугольник, круг), объединив и упорядочив их в цельную композицию. Материалы: простой карандаш, ластик, бумага А-4 формата.

Эффект объема. (2 часа)

Цель: Знакомство с методом выдавливания для получения объемных изображений в программе Gimp.

Задачи:

- Формирование навыков закраски боковых поверхностей объекта.
- Формирование знаний о способах применения эффекта подсветки и вращения объемных изображений.

- Формирование знаний об эффекте «тени» от объемного изображения.

Практическое задание: Создать простой рисунок (квадрат-куб с прямой линейной перспективой) в программе Gimp, применив к нему все изученные на уроке способы эффекта объема.

Самостоятельная работа: Нарисовать эскиз объемного снеговика по всем законам рисунка и композиции к следующей теме урока. Материалы: Простой карандаш, бумага А-4 формата.

Раздел 4.

Основы работы в программе MicrosoftPowerPoint

Работа с текстом.(2 часа)

Цель: Формирование знаний о создании текста и его специальных эффектов в программе в программе MicrosoftPowerPoint.

Задачи:

- Знакомство с созданием текста, с разнообразием шрифтов.
- Приобретение навыков выделения фрагментов текста, изменения полиграфических параметров текста, изменения расстояний между буквами, словами и строками.
- Приобретение умений создавать эффекты для фигурного текста.
- Формирование знаний о создании теневых эффектов для текста.

Практическое задание: Создать надпись к открытке в программе MicrosoftPowerPoint. Варианты надписи: «С Новым годом!», «Счастливого нового года!», и т.д. Вставить найденное (задание из самостоятельной работы с прошлого занятия) стихотворение в открытку, изменив полиграфические параметры текста и применив к нему специальные эффекты.

Самостоятельная работа: Составить творческую шрифтовую композицию на открытке «Веселого Рождества!» с применением различных эффектов к каждой букве. Материалы: Цветная бумага, ножницы, клей, бумага А-4 (А-5), фломастеры, цветные карандаши.

Сохранение и загрузка изображений в программе MicrosoftPowerPoint. (2 часа)

Цель: Приобретение навыков сохранения изображений в в программе MicrosoftPowerPoint.

Задачи:

- Формирование умений добавления рисунка к иллюстрации на экране.
- Обучение сохранению изображений в стандартном формате.
- Приобретение знаний о загрузке файлов в в программе MicrosoftPowerPoint.- Формирование знаний о навыках анализа собственных творческих работ.

Практическое задание: Завершение творческой композиции на тему: «Открытка к Новому году», использование всех приобретенных навыков и умений работы в программе MicrosoftPowerPoint.

Создание коллажа (3 часа)

Цель: Знакомство с послойной организацией изображения в программе MicrosoftPowerPoint.

Задачи:

- Формирование знаний о создании документа, загрузке основного изображения (фона).
- Формирование знаний о загрузке фотографий, об изменении их начального размера, о послойной организации листа.
- Формирование знаний об эффектах формирования изображений (поворот, зеркальное отражение, 3 d –изображение).

Практическое задание: Создание коллажа с учетом всех поставленных задач урока. (Предлагаемая тематика создания коллажей).

Раздел 5.

Создание мультфильма с помощью мультстудии «Я творю мир»

(1 час)

Цель: Разработка сюжета мультфильма, выбор героев.

Задачи:

- Формирование знаний о том, что такое сюжет мультфильма;
- Развитие фантазии и творческого воображения;

Практическое задание: выбор героев мультфильма, выбор сюжета.

Создание мультфильма с помощью мультстудии «Я творю мир»

(2 часа)

Цель: изготовить героев мультфильма.

Задачи:

- Способствовать развитию мелкой моторики пальцев рук;
- Умение подбирать цвета пластилина для выбранного персонажа;
- Способствовать развитию творческих способностей;

Практическое задание: лепка персонажей мультфильма из пластилина.

Создание мультфильма с помощью мультстудии «Я творю мир»

(4 часа)

Цель: создание мультфильма

Задачи:

- Формировать умение создавать мультфильм;
- Умение озвучивать персонажей мультфильма;
- Формировать умения создавать фильм с помощью мультстудии, сохранять и редактировать мультфильм на компьютере.

Демонстрация мультфильма детям

(1 час)

Цель: представить результаты своей работы

Задачи:

- Развивать познавательный интерес созданию мультфильмов;
- Формировать чувства удивления и восхищения полученным результатом.

Итоговое занятие

Демонстрация мультфильма родителям

(1 час)

Цель: представить результаты своей работы

Задачи:

- Развивать познавательный интерес созданию мультфильмов;
- Формировать чувства удивления и восхищения полученным результатом.

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Раздел	Количество занятий	
		Старшая группа	Подготовительная группа
1.	Основы работы с компьютером	4	4
2.	Основы работы в программе Paint	5	5
3.	Создание рисунков и изображений в программе Gimp	5	5
4.	Основы работы в программе MicrosoftPowerPoint	7	7
5.	Создание мультфильма с помощью мультстудии «Я творю мир»	8	8
6.	Итоговое занятие	1	1
ИТОГО:		30	30

4. МЕТОДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ПРОГРАММЫ

4.1. Основные методы обучения

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция);
- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу);
- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский – самостоятельная творческая работа обучающихся.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности воспитанников на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми обучающимися;
- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

5. ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ ПО ПРОГРАММЕ

5.1. Особенности организации образовательного процесса

Программа реализуется в форме кружковой работы и охватывает детей старшего дошкольного возраста - от 5 до 8 лет. Программа рассчитана на один год обучения и включает в себя 30 занятий в старшей группе и 30 занятий в подготовительной к школе группе. Состав групп переменный, зависит от желания воспитанников и родителей (законных представителей). Занятия проводятся 1 раз в неделю. Продолжительность занятий для детей старшей группы 25 минут, для детей подготовительной к школе группы 30 мин.

Программа реализуется под руководством воспитателя Гелетиной Анастасии Владимировны.

Образование: Ханты-Мансийский технологическо-педагогический колледж (2018)
Повышение квалификации: «Организация развивающей образовательной среды в условиях реализации ФГОС ДО» 108 часов.

5.2. Материально-техническое и информационное обеспечение

Вся деятельность с детьми в рамках реализации программы проходит в специальном помещении "Студия логики" - с использованием специального оборудования и материалов:

Перечень оборудования	
<i>Техническое обеспечение</i>	1. Мультимедиа-проектор BenQ - 1 шт 2. Интерактивная доска QOMO QWB300EM-DP - 1 шт; 3. Ноутбук DELL - 1 шт.; 4. Мультимедийный проигрыватель - 1 шт; 5. Цветной принтер; 6. Ноутбуки для детей – 10 шт; 7. Студия для создания мультфильмов «Я творю мир».
<i>Мебель</i>	1. Столы детские - 10 шт; 2. Детские стулья - 15 шт;
<i>Материалы и инструменты</i>	1. Офисная бумага - А-4 формата, А-5 формата; 2. Папка А-4 формата для рисунков и творческих работ; 3. Фломастеры - 10 шт; 4. Цветные карандаши; 5. Пластилин - 50 шт; 6. Простой карандаш 10 шт; 7. Флипчарт (доска магнитная); 8. Цветная бумага.

6. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программно-методическое обеспечение

1. Корриган Дж. Компьютерная графика. — М.: ЭНТРОП. 1995. — 316 с.
2. Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики», Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2004. — 218 с.
3. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005.
4. Петрова Н. Компьютер и художник // Мир ПК. - 1997.
5. Компьютерная графика / под ред. С.Г. Мельниченко. - М.: Торговый дом СПАРРК, 2003.

Дидактические средства

1. Дидактические материалы для зрительного ряда занятий (картинки, презентации, и т.д.)
2. Библиотечный фонд (книги с изображением иллюстраций к сказкам, стихам и т.д.)
3. Подбор классической музыки.
4. Современные короткометражные мультфильмы с использованием различных эффектов рисования в графических программах

7. ПЕРЕЧЕНЬ ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алехин А.Д. «Изобразительное творчество». М. ,«Просвещение»,1996 г.
2. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. — Минск. ООО Попурри. 1997.
3. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS, CorelDraw
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: учеб.пособие / Л.А. Залогова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2007
5. Корриган Дж. Компьютерная графика. — М.: ЭНТРОП. 1995. — 316 с.
6. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2007. — 256 с.
7. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в AdobePhotoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7, 2006. — 30 с.
8. Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики», Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2004. — 218 с.
9. Сокольникова Н.М. Основы композиции. — Обнинск: Титул, 1996
10. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство. Часть 2. Основы живописи. — Обнинск: Титул, - 1996.
11. . Компьютерная графика / под ред. С.Г. Мельниченко. - М.: Торговый дом СПАРРК, 2003.
12. Буш Д. Цифровая фотография и работа с изображением: практич. рук-во / Д. Буш. - Минск: Кудиц-Образ, 2004.
13. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике: учеб.пособие / Л.А. Залогова. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001.
14. Панфилов А.В. Растровые и векторные графические изображения / А.В. Панфилов // Инфо. - 2005.
15. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005.