МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КАЛУЖСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КАЛУЖСКОЙ ОБЛАСТИ «ОБЛАСТНОЙ ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ им. Ю.А. ГАГАРИНА»

СОГЛАСОВАНО
Протокол методического совета
ГБУ ДО КО
«ОЦДОД им. Ю.А. Гагарина»
от 30.08.2021 г. №8

УТВЕРЖДЕНО
Приказом директора
ГБУ ДО КО
«ОЦДОД им. Ю.А. Гагарина»
от 30.08.2021 г. №326-ОД

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Разноцветные фантазии»
графический дизайн глазами детей

Срок реализации: 1 год
Возраст учащихся: 6-7 лет

Амелькина Светлана Евгеньевна,
методист
педагог дополнительного образования

Калуга
2021

Содержание

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы».
1.1. Пояснительная записка стр.3
1.2. Цели и задачи реализации программы стр.5
1.3. Содержание программы стр.6
1.4. Планируемые результаты стр.9
Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий».
2.1. Календарно-тематический план стр.11
2.2. Условия реализации программы стр.11
2.3. Формы аттестации стр.11
2.4. Контрольно-оценочные материалы стр.11
2.5. Методическое обеспечение стр.14
2.6. Рабочая программа стр.16
2.7. Список литературы стр.16
Приложение 1 стр.18
Приложение 2 стр.22
Приложение 3 стр.23
Приложение 4 стр.28
Приложение 5 стр.31
Приложение 6 стр.34

«Стремление в чём-то преуспеть, быть компетентным и независимым, понять мир и действовать искусно — фундаментально для каждого человека»

профессор психологии М. Даналдсон.

РАЗДЕЛ 1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей технической направленности, очной формы обучения, сроком реализации 1 год, для детей 6-7 лет, **стартового уровня** освоения.

Педагогическая целесообразность

Дошкольный — возраст наиболее активный для развития ребёнка т. к. в этот период дети обладают большим потенциалом.

Творческий потенциал человека безграничен. Нужно только дать верное направление. А детская фантазия поможет взрослым по-новому взглянуть на мир.

Методика работы с детьми строится таким образом, чтобы техническими средствами и детской художественной деятельностью формировать самостоятельность, инициативность, творческую активность. Эти качества позволят самореализовываться в различных видах и формах художественно-творческой деятельности, а также снизят закомплексованность и скованность.

Развитие творческих способностей не бывает одинаковым у всех детей в силу их индивидуальных особенностей. Но, каждый ребёнок способен творить ярко и талантливо, только нужно создать благоприятную среду, основанную на доверии и понимании.

Графический дизайн - широкое понятие, затрагивающее почти все сферы нашей жизни и в реальном, и в цифровом мире. Упаковки продуктов в холодильнике, вывески и указатели на улицах, плакаты, флаеры и оформление пабликов в VK — всё это сделали графические дизайнеры.

Работа в программе SketchBook позволит ребёнку проявить креативность и художественные способности. Кроме того, знакомство с принципами работы за компьютером и планшетом пригодится в дальнейшем.

Программа составлена в соответствии с государственными требованиями к образовательным программам системы дополнительного образования детей на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы, утвержденная Постановлением Правительства Российской Федерации от 23 мая 2015 г.;
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей».

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

8. Федеральный закон от 28 июня 2014 г. N 172-ФЗ "О стратегическом планировании в Российской Федерации".

9. Конвенция о правах ребенка. Принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеей 20 ноября 1989 года. ─ ООН 1990.

10. Федеральный закон 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».

11. Устав учреждения. Локальные нормативные акты учреждения.

Новизна программы состоит в том, что материал для изучения профессиональных графических редакторов адаптирован для детей дошкольного возраста.

Актуальность данной программы обусловлена необходимостью в графическом дизайне среди сфер производства.

В период обновления образования значительно возрастает роль активной познавательной позиции ребенка, умения учиться, умения находить новые конструкторские решения и воплощать их в жизнь.

Новые жизненные условия, в которые поставлены современные обучающиеся, вступающие в жизнь, выдвигают свои требования:

• быть мыслящими, инициативными, самостоятельными, вырабатывать оригинальные решения;

• быть ориентированными на лучшие конечные результаты.

Ведущая идея программы — создание комфортной среды для общения, развития способностей, творческого потенциала каждого ребенка и его самореализации.

При разработке системы занятий учитываются:

1. Психологические особенности и возможности детей дошкольного возраста.

2. Необходимость сбалансированности нагрузки и исключения перегрузок при проведении занятий.

3. Недостаточная подготовка детей на момент начала обучения.

4. Разнообразное построение занятий: в форме игры, путешествия.

Отличительная особенность данной программы заключается в **том, что:**

- программа дает комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства;

- изучение различных техник выполнения работ происходит в игровой форме;

- для комплексного закрепления материала используется самостоятельная творческая деятельность обучающихся.

Программа является модифицированной. В основу содержания легли современные обучающие и практические материалы, используемые педагогами и специалистами в сфере графического дизайна.

Адресат программы

Обучение по данной программе рассчитано на детей в возрасте 6-7 лет

Состав групп постоянный.

Образовательный процесс строится в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями детей.

Непосредственно образовательная деятельность реализуется через организацию различных видов детской деятельности:

- игровой;
- познавательно-исследовательской;
- коммуникативной;
- продуктивной;
- музыкально-художественной;
- чтением художественной литературы или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы.

Возраст детей-6-7лет

Объем программы

Общее количество часов на год обучения – **36 часов**

Форма обучения – очная

Форма занятий - групповая

Виды занятий - занятие-игра, занятие-путешествие.

Срок освоения программы – 1 год

Уровень освоения программы – стартовый

Режим занятий - занятия проводятся - 1 раз в неделю по 30 минут.

1.2. Цель и задачи

Цель программы: создание условий для самореализации личности ребёнка и раскрытия его творческого потенциала путем приобщения к графическому дизайну.

Задачи:

обучающие:

- знакомить с применением и возможностями персонального компьютера и планшета;
- знакомить с принципами работы программы SketchBook;
- знакомить детей с основными понятиями графического дизайна: панель инструментов, палитра цветов и др.

развивающие:

- развивать навыки технического рисования;
- развивать продуктивное мышление, память, внимание, воображение;
- развивать художественно – творческие способности детей, эстетическое восприятие, художественный вкус;
- развивать умение выражать и распознавать основные эмоции у себя и других людей;
- развивать самостоятельность, наблюдательность, любознательность, развивать активный интерес к миру предметов и вещей, созданных людьми;
- развивать мелкую моторику пальцев рук

воспитательные:

- воспитывать в детях культуру трудовой деятельности, бережное отношение к материалам и инструментам, трудолюбие и аккуратность;
- воспитывать организованность, дисциплинированность, коллективизм;
- приобщать детей к искусству;
- воспитывать сочувствие, сопереживание, потребность оказывать помощь ближнему;
- воспитывать бережное отношение к результатам творческой деятельности окружающих;
- воспитывать культуру общения и поведения, навыки здорового образа жизни.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№	Название темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		теория	практика	всего	
1	Мир графического дизайна. Правила безопасности работы за компьютером и планшетом	1	1	**2**	Опрос
2	Панель инструментов	1	-	**1**	Опрос
3	Выбор цвета на панели инструментов.	0,5	0,5	**1**	Самостоятельная работа
4	Корректировка размера линий инструментов	1		**1**	Опрос
5	Композиция в графическом дизайне.	0,5	0,5	**1**	Самостоятельная работа
6	Карандаш	-	3	**3**	Самостоятельная работа
7	Маркер	-	3	**3**	Самостоятельная работа
8	Кисть	-	4	**4**	Самостоятельная работа
9	Наконечники: «суперкисть» и средний широкий наконечник	-	2	**2**	Самостоятельная работа
10	Промежуточная аттестация	-	1	**1**	Выставка работ
11	Синтетическая круглая щетинная кисть и паутинная кисть для растушёвки	-	2	**2**	Самостоятельная работа
12	Шариковая ручка	-	1	**1**	Самостоятельная работа

13	Фломастер. Фломастер с плоским скошенным наконечником	-	2	**2**	Самостоятельная работа
14	Завихрение, размытие	-	2	**2**	Самостоятельная работа
15	Сплошная заливка	1	2	**3**	Самостоятельная работа
16	Симметрия	-	2	**2**	Самостоятельная работа
17	Изображение. Иллюстрация. Реклама.	-	4	**4**	Самостоятельная работа
18	Итоговая аттестация	-	1	**1**	Выставка работ
ИТОГО		**5**	**31**	**36**	

СОДЕРЖАНИЕ

1. Мир графического дизайна. Правила безопасности работы за компьютером и планшетом.

Теория

Путешествие в страну графического дизайна.

Правила поведения при работе с компьютером и графическим планшетом. Инструктаж по технике безопасности на занятиях. Графический дизайн и его использование.

Практика

Игры: «Над какими вещами работал дизайнер?» (да, нет), «Раскрасим слова».

2. Панель инструментов

Теория

Панель инструментов. Её роль и использование.

3. Выбор цвета на панели инструментов

Теория

Выбор цвета для заливки или разукрашивания изображения.

Практика

Дидактические игры «Волшебные цвета», «Вкусная палитра».

4. Корректировка размера линий инструментов

Теория

Корректировка размера линий определённого инструмента.

5. Композиция в графическом дизайне

Теория

Пропорциональность разделения пространства. Единство в элементах. Доминирующий элемент. Акцент.

Практика

Дидактическая игра «Собери пейзаж».

6. Карандаш

Практика

Использование инструмента «Карандаш».

Игра «Говорящие рисунки» (пиктография).

Выбор размера линий и цвета на палитре цветов для изображения и разукрашивания гусеницы.

7. Маркер

Практика

Использование инструментов «Маркер» и «Предсказуемый штрих» для изображения осенних листьев и грибов.

8. Кисть

Практика

Варианты использования инструмента «Кисть».

Изображение дождика, радуги и своего настроения.

Игра на развитие воображения «На что это похоже?».

Использование инструмента «Кисть» в создании билета на корабль; изображении кораблей, фантастических островов.

9. Наконечники: «суперкисть» и средний широкий наконечник

Практика

Использование инструментов: наконечник «суперкисть» и среднего широкого наконечника при отрисовки снежинок. Создание Новогодней открытки.

10. Промежуточная аттестация

Практика

Выставка работ «Новогодние поздравления».

11. Синтетическая круглая щетинная кисть и паутинная кисть для растушёвки

Практика

Использование синтетической круглой щетинной кисти, паутинной кисти для растушёвки.

Создание изображения «Огонь в камине».

Реклама своего любимого времени года.

12. Шариковая ручка

Практика

Использование «Шариковой ручки» при отрисовки цифр, букв.

Игра «Удивительная ладонь».

13. Фломастер. Фломастер с плоским скошенным наконечником

Практика

Использование фломастера и фломастера с плоским скошенным наконечником.

Поздравляем пап. Открытка ко Дню защитника отечества.

Открытка для любимой мамочки.

14. Завихрение, размытие

Практика

Кнопки «завихрение» и «размытие» для рисования картины «Дождик за окном».

15. Сплошная заливка

Теория

Соблюдение необходимых условий при сплошной заливке.

Практика

Разноцветные игрушки: мячики, кубики, флажки.

16. Симметрия

Практика

Изображение бабочки, используя инструмент «Симметрия».

Дидактическая игра «Симметричные предметы».

17. Изображение. Иллюстрация. Реклама.

Практика

Изображение сказочного героя, фантастических стран и островов.

Игра «Изменяющийся рисунок».

Иллюстрация к любимой сказке.

Игра «Продукты полезные и вредные». Реклама полезных продуктов.

18. Итоговая аттестация

Практика

Выставка работ «У нас во дворе».

1.4. Планируемые результаты

В результате освоения программы «Разноцветные фантазии» обучающиеся достигнут следующих результатов:

Личностные

Обучающиеся будут:

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех правила поведения (этические нормы);
- делать выбор, как поступить (при поддержке педагога), в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения;
- выражать свои эмоции, соблюдая этические нормы;
- понимать эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать;
- выражать свое отношение к героям литературных произведений, их поступкам

Метапредметные

Регулятивные

Обучающиеся будут:

- формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- работать по предложенному педагогом плану;
- проговаривать последовательность действий на занятии;
- высказывать свое предположение (версию) на основе работы с материалом (иллюстрациями) учебного пособия;
- различать, верно, выполненное задание от неверного;
- давать эмоциональную оценку своей деятельности и деятельности всей группы на занятии

Познавательные

Обучающиеся будут:

- ориентироваться в своей системе знаний: распознавать новое и уже известное;
- сравнивать и группировать различные объекты (числа, геометрические фигуры, предметные картинки и др.);
- делать выводы в результате совместной работы с педагогом;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять рассказы на основе предметных рисунков и простейших моделей, заменять слово, предложение схемой или рисунком).

Коммуникативные

Обучающиеся будут:

- уметь слушать и понимать речь других;

- оформлять свои мысли в устной форме;
- строить понятные для собеседника высказывания;
- уметь задавать вопросы, чтобы с их помощью получать необходимые сведения от партнера по деятельности;
- совместно с педагогом договариваться с другими ребятами о правилах поведения и общения, и учиться следовать им;
- сохранять доброжелательное отношение друг к другу не только в случае общей заинтересованности, но, и в нередко возникающих на практике ситуациях конфликтов интересов;
- выполнять различные роли при совместной работе.

Предметные

К концу обучения

Дети должны знать:	**Дети должны уметь:**
• интерфейс приложения SketchBook; • базовые инструменты приложения; • способы создания и обработки графической информации; • правила построения композиции; • основы художественного рисунка; • способы представления графической информации	• следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий; • использовать базовые инструменты приложения SketchBook; • работать с графическим планшетом; • применять возможности приложения SketchBook для создания рисунка, графики; • проводить разработку творческого проекта изготовления изделия или получения продукта с использованием освоенных технологий и доступных материалов.

РАЗДЕЛ № 2 «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1. Календарно - тематический план

Вынесено в отдельный документ (Приложение 1).

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

Дети должны чувствовать себя комфортно, а занятия должны вызывать эмоциональный подъём, поэтому большое значение имеют санитарно-гигиенические условия и эстетическое оборудование кабинета.

Необходимое учебное оборудование, рассчитанное на группу 15 обучающихся

№	Основное оборудование материалы	Кол-во	Ед. изм.

1	Компьютер	15	шт.
2	Планшет	15	шт.
3	Стилус	15	шт.
4	Принтер цветной	1	шт.
5	Проектор	1	шт.
6	Экран	1	шт.
7	Интерактивная доска	1	шт.

2.3 Формы аттестации

Оценка эффективности реализации программы проходит в два этапа: **промежуточная и итоговая аттестации.**

Промежуточная аттестация включает в себя наблюдения за практической работой обучающихся во время уроков-фантазий, изготовления изделий по замыслу детей. Результаты работы обучающихся фиксируются в индивидуальных карточках результатов обучения.

Итоговая проверка знаний, умений и навыков проводится в игровой форме на заключительном занятии – празднике и выставке детских работ.

Методы проверки: наблюдение, тестирование, анализ творческих работ.

2.4. Контрольно-оценочные материалы

Важными показателями успешности освоения программы являются: раскрытие творческого потенциала и креативного мышления обучающихся, освоение навыков работы с программным пакетом SketchBook; освоение базовых навыков графического дизайнера.

На занятиях применяются поурочный, тематический и итоговый формы контроля. Уровень освоения материала выявляется в беседах, в выполнении практических и творческих заданий. В течение года ведется индивидуальное педагогическое наблюдение за творческим развитием каждого обучающегося.

Оценка с фиксацией результатов проводится дважды в начале и в конце учебного года.

В начале учебного года по результатам оценки определяется зона образовательных потребностей каждого ребенка и конструируется дальнейшее развитие ребенка с учетом индивидуальных особенностей. В конце года делаются выводы о степени удовлетворения образовательных потребностей детей и динамики в развитии их умений.

Основным инструментом оценки является структурированное наблюдение за детьми, как в ходе занятий по программе, так и за ее пределами. Дополнительный инструмент - экспертная оценка родителей посредством заполнения специального опросника. Суммарные усредненные оценки предназначены для оценки эффективности программы.

Оценка проводится по 10-бальной шкале, которая соответствует трем уровням:

1-й уровень (1-3 балла)- ребенок не пытается проявлять оцениваемый навык / пытается, но ничего не получается.

2-й уровень (4-7 баллов)- ребенок нерегулярно проявляет оцениваемый навык / показывает средний / нерегулярный результат.

3-й уровень (8-10 баллов)- ребенок регулярно и успешно применяет оцениваемый навык.

Система диагностики результативности программы

Результат программы	Направление диагностики	Параметры диагностики	Методы диагностики	Методики
Обучение	1. Теоретические знания, умения и навыки	Прогнозируемые результаты освоения программы в зависимости от возраста обучающихся и уровня обучения	- открытые занятия; - анализ творческих работ; - итоговые вопросы и задания	- выставка работ -урок-фантазия - вопросы и задания для проведения промежуточной и итоговой аттестаций
	2. Практическая творческая деятельность обучающихся	Личностные достижения обучающихся в процессе освоения программы	- анализ продуктов творческой деятельности; - метод наблюдений; - выставки	- анализ и самоанализ работ обучающихся, - метод наблюдений
Развитие	1. Особенности личностной сферы	1. Познавательные процессы: внимание, восприятие, мышление, память, воображение. 2. Развитие мелкой моторики пальцев рук. 3. Произвольное поведение	- тестирование для изучения развития внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения; - система игровых упражнений для развития точности, согласованности и силы пальчиковых движений. - тестирование для изучения произвольного поведения	- тест **«Кольца»** (оценка устойчивости, распределения и переключения внимания); - тест «**Что не дорисовано?»** (оценка целостности восприятия); - тест **«Домик»** (оценка умения действовать по образцу) - тест **«Да и нет»** (оценка умения действовать по правилу)
	2. Особенности личности в системе социальных отношений	Коммуникативные навыки	- метод наблюдений; - сюжетно-ролевые игры	Сюжетно-ролевые игры «Дочки-матери», «Магазин», «Больница», «Весёлые поварята»
Воспитание	1. Нравственные	Доброта – злость Щедрость –	- метод наблюдений;	- тест для изучения нравственных норм

	качества личности	жадность Трудолюбие – лень Правдивость – лживость	- тестирование;	«**Закончи историю**» - участие в воспитательных акциях и мероприятиях центра
	2. Физическое воспитание	1. Активная двигательная деятельность	- практический метод	- проведение физкультминуток, гимнастики для глаз - участие в Неделях здоровья
		2. Здоровое питание	- практический метод	- реклама полезных продуктов

Прогнозируемые результаты освоения программы

Показатели	**Критерии**		
	Высокий уровень	**Средний уровень**	**Низкий уровень**
Умение выбрать нужный инструмент на панели для отрисовки определённых объектов	Выбирает нужный инструмент для отрисовки объекта	Выбирает нужный инструмент для отрисовки объекта с помощью педагога	Не знает, где на панели находится нужный инструмент для отрисовки объекта
Умение пользоваться палитрой цветов	Выбирает нужный цвет для заливки или разукрашивания изображения	Выбирает нужный цвет для заливки или разукрашивания с помощью педагога	Не знает, где на панели инструментов находится палитра цветов, не может изменить цвет изображения
Умение корректировать размер линий определённого инструмента	Умеет открывать окно корректировки размера линий и менять размер линий	Открывает окно корректировки размера линий и меняет размер линий с помощью педагога	Не знает, где находится корректировка размера линий
Умение правильно построить композицию	Умеет выстроить композицию самостоятельно	Выстраивает композицию с помощью педагога	Не умеет выстраивать композицию, не понимает, как выстраивать композицию.
Умение самостоятельно нарисовать придуманное изображение	Рисует придуманное изображение, самостоятельно выбирая нужный инструмент и цвет.	Рисует придуманное изображение, выбирая нужный инструмент и цвет с помощью педагога	Не может придумать, что нарисовать и какими инструментами пользоваться
Умение конструировать открытку, дизайн	Умеет конструировать открытку,	Конструирует открытку и определяет дизайн	Не умеет конструировать открытку, не может

готового продукта	самостоятельно определяет дизайн готового продукта.	продукта с помощью педагога.	определить дизайн готового продукта.

2.5. Методические материалы

Методика работы ориентирована на то, чтобы в процессе деятельности у детей формировались особые качества: инициативность, самостоятельность, наблюдательность, любознательность, коммуникабельность. Методы сотрудничества, сотворчества являются основными.

Обучение носит наглядно-действенный характер. Новые знания ребёнок усваивает на основе непосредственного восприятия, когда следит за действием педагога, слушает его пояснения и указания, и сам действует с дидактическим материалом. Занятия часто начинаются с элементов игры, сюрпризных моментов – неожиданного появления игрушек, вещей, прихода «гостей». Это заинтересовывает и активизирует детей.

В процессе реализации используются различные методы обучения:

- словесный (устное изложение, рассказ, беседа, загадка и т.д.);
- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) воспитателем, работа по образцу и др.);
- практический (выполнение работ по операционным картам, схемам).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно - иллюстративный (дети воспринимают и усваивают готовую информацию);
- репродуктивный (воспитанники воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);
- частично – поисковый (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом).

Методы, в основе которых лежит форма организации детской деятельности:

- фронтальный (одновременная работа со всей группой детей);
- индивидуально - фронтальный (чередование индивидуальных и фронтальных форм работы);
- групповой;
- индивидуальный (индивидуальное выполнение заданий, решение проблем).

Структура занятий

Мотивация детей. С учётом возрастных особенностей дошкольников доминирует сказочно-игровая форма преподнесения материала. Сказочное повествование, игровые ситуации, игры-путешествия, дидактические игры (Приложение 4), погружение ребёнка то в ситуацию слушателя, то в ситуацию персонажа, собеседника придают занятиям динамичность, интригующую загадочность.

Пальчиковая гимнастика. Известно, что отсутствие элементарных изобразительных навыков затрудняет проявление художественного творчества. Одним из эффективных способов решения данной проблемы является проведение специальной пальчиковой гимнастики перед началом творческого процесса с использованием художественных текстов. Разминка суставов кисти и пальчиков способствует подготовке неокрепших рук к движениям, необходимым в работе с планшетом, позволяет детям уверенно писать, рисовать стилусом. (Приложение 5)

Изобразительная деятельность. Связана с содержанием конкретного занятия и включает задания с использованием возможностей инструментов программы SketchBook, техник исполнения. Предусматривает использование синтеза видов искусств и художественных видов деятельности:

- литературные произведения помогают формированию у детей умения сравнивать, сопоставлять различное эмоционально-образное содержание произведений изобразительного искусства, настроение живой природы;
- музыкальное сопровождение побуждает дошкольников через пластические этюды, импровизации передавать эмоции, чувства в практической деятельности: рисовании, дизайн-творчестве.

Дети учатся проектировать свои фантазии, эмоции и переживания в красках, замечать необычное в обыденном, в неказистом – выразительное.

Гимнастика для глаз. Одна из причин по которой возникает усталость глаз во время работы за компьютером – это *мерцание и световая пульсация изображения на мониторе*. Глаз очень напрягается, воспринимая такую информацию. Продолжительная работа за монитором ведет к тому, что в глазах замедляется кровообращение. В результате этого возникает дефицит кислорода и питательных веществ, и накопление продуктов обмена внутри глазного яблока. Чтобы справиться со сложившейся ситуацией, возникает компенсаторная реакция – расширение глазных сосудов. Все это вызывает дискомфорт в глазах: боль, покраснение.

Вторая причина неприятных ощущений состоит в том, что во время работы за компьютером *человек редко моргает и мало двигает глазами.* Как следствие, глазные мышцы перенапрягаются, и это тоже вызывает болезненные ощущения.

Поэтому необходимо проводить упражнения для глаз. (Приложение 6)

Презентация работы. Соединение индивидуальных и коллективных форм работы способствует решению творческих задач. Выставки детского изобразительного творчества, индивидуальные вернисажи, совместное обсуждение работ являются хорошим стимулом для дальнейшей деятельности. Позитивный анализ результатов всех обучающихся с позиций оригинальности, выразительности, глубины замысла помогает ощутить радость успеха, почувствовать значимость своего труда.

2.6. Рабочая программа

Составляется ежегодно и выносится в отдельный документ

2.7. Список литературы для педагогов

Основная литература

- Аббасов И.Б. Основы графического дизайна/ И.Б.Аббасов - М.: ДМК Пресс, 2008. - 224 с.
- Дмитриева В.Г. 100 лучших пальчиковых игр/ В.Г.Дмитриева – М.:АСТ, 2014. – 48 с.
- Дэбнер Д. Школа графического дизайна/ Д. Дэбнер - Рипол Классик, 2007. - 259 с.
- Иттен И. Искусство цвета - М.: Аронов, 2021. – 96 с.
- Кулеева Л.М. Основы дизайна/ Л.М. Кулеева, С.М. Михайлов - М.: 240 с.
- Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама/ В. Д. Курушин 2008. - 290 с.

- Лобзин Ю.А. Графический дизайн/ Ю.А. Лобзин, В.Г. Рожавский - М.: Рус. слово, 2008. - 203 с.
- Монтейро М. Дизайн – это работа – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 174 с.
- Мунари Б. Фантазия – М.: Аронов, 2014. – 216 с.
- Норман Д. Дизайн привычных вещей – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 384 с.
- Папанек В. Дизайн для реального мира – М.: Аронов, 2014. – 416 с.
- Райн Х. Самый полный справочник. Графический дизайн/ Х. Райн-М.: АСТ, Астрель, 2008. - 358 с.
- Рэнд П. Искусство дизайнера – М.: Студия Артемия Лебедева, 2017.- 288 с.

Дополнительная литература

- АбрамоваЛ.П., Агаян Г.Г., Бардышева Т.Ю., Железнова Т.С., Разенкова Ю.А., Щербакова Т.Н. Книга-мечта о пальчиках – М.:ООО Издательский дом «Карапуз», 2012. – 72 с.
- Бойко Е.А. Гимнастика для глаз – М. Издательство Риппол классик, 2011. – 192 с.
- Михайлов С.М. История дизайна/ С.М. Михайлов - М.: Союз дизайнеров России, 2006. - 393 с.
- Робин У. Дизайн книга для недизайнеров/ Ю.А. Лобзин, В.Г. Рожавский - М.: Рус. слово, 2008. - 203 с.
- Кендра Э. Искусство дизайна/ Э. Кедра, В. Эверс - 2005.- 205 с.

Литература, рекомендуемая для родителей и детей

Основная литература

- Аббасов И.Б. Основы графического дизайна/ И.Б.Аббасов - М.: ДМК Пресс, 2008. - 224 с.
- АбрамоваЛ.П., Агаян Г.Г., Бардышева Т.Ю., Железнова Т.С., Разенкова Ю.А., Щербакова Т.Н. Книга-мечта о пальчиках – М.:ООО Издательский дом «Карапуз», 2012. – 72 с.
- Бойко Е.А. Гимнастика для глаз – М. Издательство Риппол классик, 2011. – 192 с.
- Дмитриева В.Г. 100 лучших пальчиковых игр/ В.Г.Дмитриева – М.:АСТ, 2014. – 48 с.
- Кендра Э. Искусство дизайна/ Э. Кедра, В. Эверс - 2005.- 205 с.
- Лобзин Ю.А. Графический дизайн/ Ю.А. Лобзин, В.Г. Рожавский - М.: Рус. слово, 2008. - 203 с.
- Ньюарк К. Что такое графический дизайн?/ К. Ньюарк - М.: АСТ, 2005. - 197 с.
- Папанек В. Дизайн для реального мира – М.: Аронов, 2014. – 416 с.
- Робин У. Дизайн книга для недизайнеров/ Ю.А. Лобзин, В.Г. Рожавский - М.: Рус. слово, 2008. - 203 с.

Дополнительная литература

- Михайлов С.М. История дизайна/ С.М. Михайлов - М.: Союз дизайнеров России, 2006. - 393 с.

- Норман Д. Дизайн привычных вещей – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 384 с.
- Иттен И. Искусство цвета - М.: Аронов, 2021. – 96 с.
- Мунари Б. Фантазия – М.: Аронов, 2014. – 216 с.

Сайты, использованные для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Как объяснить графический дизайн четырёхлеткам https://medium.com/%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B-%D0%B2%D0%B8%D0%B7%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D0%B0/explaining-graphic-design-to-four-year-olds-7e447a24c510
2. Учебное руководство для программы SketchBook https://design.tutsplus.com/ru/tutorials/the-beginners-guide-to-sketchbook-pro--cms-30592
3. Композиция в графическом дизайне https://pt-blog.ru/osnovy-kompozicii-v-graficheskom-dizajne/
4. Композиция в графическом дизайне: https://revolution.allbest.ru/programming/00899552_0.html
5. Лекция «Стили в графическом дизайне»: https://infourok.ru/lekciya-stili-v-graficheskom-dizayne-3078090.html

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Календарно - тематическое планирование
программы «Разноцветные фантазии» графический дизайн глазами детей в возрасте 6-7 лет.
педагог дополнительного образования, методист Амелькина Светлана Евгеньевна

№ занятия	№ темы	Тема учебного занятия	Дата	Часы	Содержание деятельности			
					Теоретическая часть занятия		Практическая часть занятия	
					Количество часов	Форма организации деятельности	Количество часов	Форма организации деятельности
1	1	Путешествие в страну графического дизайна. Правила поведения при работе с компьютером и графическим планшетом. Инструктаж по технике безопасности на занятиях по графическому дизайну. Графический дизайн и его использование.	**07.09**	**1**	**1**	групповая, путешествие.		
2	1	Игры: «Над какими вещами работал дизайнер?» (да, нет), «Раскрасим слова».	**14.09**	**1**			**1**	групповая
3	2	Панель инструментов. Её роль и использование.	**21.09**	**1**	**1**	групповая		
4	3	Выбор цвета для заливки или разукрашивания изображения. Дидактические игры «Волшебные цвета», «Вкусная палитра».	**28.09**	**1**	**0,5**	групповая	**0,5**	групповая
5	4	Корректировка размера линий определённого инструмента	**05.10**	**1**	**1**	групповая		
6	5	Композиция в графическом дизайне. Дидактическая игра «Собери пейзаж»	**12.10**		**0,5**	групповая	**0,5**	групповая

7	6	Использование инструмента «Карандаш». Игра «Говорящие рисунки» (пиктография).	**19.10**	**1**			**1**	групповая
8	6	Выбор размера линий инструмента «карандаш» для отрисовки гусеницы.	**26.10**	**1**			**1**	групповая
9	6	Выбор нужного цвета на палитре цветов для разукрашивания гусеницы.	**02.11**	**1**			**1**	групповая
10	7	Использование инструмента «Маркер» и «Предсказуемый штрих» для рисования осенних листьев.	**09.11**	**1**			**1**	групповая
11	7	Использование инструмента «Маркер» и «Предсказуемый штрих» для рисования грибов.	**16.11**	**1**			**1**	групповая
12	7	Создание изображения «Дары осени».	**23.11**	**1**			**1**	групповая
13	8	Использование инструмента «Кисть». Изображение дождика, радуги.	**30.11**	**1**			**1**	групповая
14	8	Рисуем своё настроение.	**07.12**	**1**			**1**	групповая
15	8	Отправляемся в морское путешествие. Использование инструмента «Кисть» в создании билета на корабль.	**14.12**	**1**			**1**	групповая
16	8	Игра на развитие воображения «На что это похоже?». Морское путешествие. Изображение фантастических островов, кораблей.	**21.12**	**1**			**1**	групповая
17	9	Инструменты «суперкисть» и средний широкий наконечник при отрисовки снежинок.	**28.12**	**1**			**1**	групповая
18	9	Создание Новогодней открытки.	**11.01**	**1**			**1**	групповая
19	10	**Промежуточная аттестация**. Выставка работ «Новогодние	**18.01**	**1**			**1**	групповая

		поздравления».						
20	11	Использование синтетической круглой щетинной кисти, паутинной кисти для растушёвки. Создание изображения «Огонь в камине».	**25.01**	**1**			**1**	групповая
21	11	Реклама своего любимого времени года.	**01.02.**	**1**			**1**	групповая
22	12	Использование «Шариковой ручки» при отрисовки цифр, букв. Игра «Удивительная ладонь».	**08.02**	**1**			**1**	групповая
23	13	Использование фломастера и фломастера с плоским скошенным наконечником. Поздравляем пап. Открытка ко Дню защитника отечества.	**15.02**	**1**			**1**	групповая
24	14	Кнопки «завихрение» и «размытие» для рисования картины «Дождик за окном».	**22.02**	**1**			**1**	групповая
25	13	Открытка для любимой мамочки.	**01.03**	**1**			**1**	групповая
26	14	Создание изображения «Дождик за окном»	**15.03**	**1**			**1**	групповая
27	15	Сплошная заливка. Соблюдение необходимых условий при сплошной заливке.	**22.03**	**1**	**1**	групповая		
28	15	Разноцветные игрушки: мячики, кубики, флажки.	**29.03**	**1**			**1**	групповая
29	15	Разноцветные игрушки: мячики, кубики, флажки.	**05.04**	**1**			**1**	групповая
30	16	Изображение бабочки, используя инструмент «Симметрия». Дидактическая игра «Симметричные предметы».	**12.04**	**1**			**1**	групповая
31	16	Изображение божьей коровки,	**19.04**	**1**			**1**	групповая

		используя инструмент «Симметрия».						
32	17	Изображение сказочного героя.	**26.04**	**1**			**1**	групповая
33	17	Изображение фантастических стран и островов. Игра «Изменяющийся рисунок».	**17.05**	**1**			**1**	групповая
34	17	Иллюстрация к любимой сказке.	**24.05**	**1**			**1**	групповая
35	17	Игра «Продукты полезные и вредные». Реклама полезных продуктов.	**31.05**	**1**			**1**	групповая
36	18	**Итоговая аттестация**. Выставка работ «У нас во дворе».	**07.06**	**1**			**1**	групповая
Итого				**36 часов**				

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Инструктаж по технике безопасности

1. К работе в студии допускаются лица, ознакомленные с данной инструкцией по технике безопасности и правилам поведения.

2. Работа в студии разрешается только в присутствии педагога.

3. Во время занятий посторонние лица могут находиться в студии только с разрешения педагога.

4. Перед началом работы необходимо:

- убедиться в отсутствии видимых повреждений на рабочем месте;
- разместить на столе тетради, учебные пособия так, чтобы они не мешали работе на компьютере и планшете.

5. На занятиях по графическому дизайну категорически запрещается:

- находиться в верхней одежде;
- класть одежду и сумки на столы;
- находиться с едой и напитками;
- присоединять или отсоединять кабели, трогать разъемы, провода и розетки;
- передвигать компьютеры;
- открывать системный блок;
- пытаться самостоятельно устранять неисправности в работе аппаратуры;
- перекрывать вентиляционные отверстия на системном блоке и мониторе;
- ударять по клавиатуре, нажимать бесцельно на клавиши;
- класть книги, тетради и т.п. на клавиатуру.

6. Находясь на занятиях по графическому дизайну, обучающиеся обязаны:

- соблюдать тишину и порядок;
- выполнять все требования педагога;
- работать только под своим именем и паролем;
- при появлении рези в глазах, резком ухудшении видимости, невозможности сфокусировать взгляд или навести его на резкость, появлении боли в пальцах и кистях рук, усилении сердцебиения немедленно покинуть рабочее место, сообщить о происшедшем педагогу и обратиться к врачу;
- после окончания работы завершить все активные программы и корректно выключить компьютер;
- оставить рабочее место чистым.

7. Работая за компьютером, необходимо соблюдать правильную позу:

- расстояние от экрана до глаз 70-80 см (расстояние вытянутой руки);
- вертикально прямая спина;
- плечи опущены и расслаблены;
- ноги на полу и не скрещены;
- локти, запястья и кисти рук на одном уровне;
- локтевые, тазобедренные, коленные, голеностопные суставы под прямым углом.

8. При появлении программных ошибок или сбоях оборудования немедленно обратиться к педагогу.

9. В случае порчи или выхода из строя оборудования компьютерного класса по вине пользователя ремонт или замена оборудования производится за счёт пользователя.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Тестовая карта мотивационной структуры личности обучающегося

Ф.И.О. тестируемого _____

1.	Склонен(а) задавать педагогу вопросы, стремиться уточнить сведения по изучаемому материалу	7	6	5	4	3	2	1	Не задает вопросов в процессе занятия и после него
2.	Проявляет интерес к анализу собственных ошибок	7	6	5	4	3	2	1	Интересуется отношением сверстников к выполняемому им (ею) заданию
3.	Любит узнавать что-то новое, осваивать новые виды деятельности	7	6	5	4	3	2	1	Любит заниматься привычными, освоенными видами деятельности
4.	Справившись с заданием, ищет другие способы его выполнения	7	6	5	4	3	2	1	Предпочитает уже известные способы выполнения заданий
5.	С удовольствием берется за задания повышенной трудности	7	6	5	4	3	2	1	Стремиться выполнить задание, чтобы показать, что он (она) не хуже других
6.	Ищет новые источники информации по изучаемому материалу	7	6	5	4	3	2	1	Довольствуется тем, что дает педагог на занятии
7.	Занимается в объединении потому, что этот вид деятельности ему (ей) чрезвычайно интересен	7	6	5	4	3	2	1	Занимается в объединении потому, что там занимаются его друзья или так хотят его (ее) родители

Анкета выявляет наличие у ребенка тех или иных мотивов по отношению к осваиваемой им деятельности. Мотивы деятельности – это побуждения, вызывающие эту деятельность, это то, ради чего она осуществляется. Чаще всего у детей бывают развиты две основные группы мотивов учения: ***познавательные*** и ***социальные.***

Познавательные мотивы – являются внутренними по отношению к учебной деятельности. О наличии таких мотивов можно говорить тогда, когда ребенка привлекает само содержание учебной деятельности, ему нравится узнавать новое, осваивать неизвестное.

Социальные мотивы – являются внешними по отношению к учебной деятельности, В этом случае учебная деятельность ребенка побуждается окружающими людьми (родителями, друзьями и т. д.). Таким образом, он (она) учится, чтобы заслужить одобрение и уважение окружающих, избежать наказания, повысить свой групповой статус и т. д.

Интерпретация результатов

Чем больше баллов получает тестируемый, тем выше у него уровень развития познавательной мотивации.

1 – 14 баллов – высокий уровень развития социальной мотивации.

15 – 28 баллов – средний уровень развития познавательной мотивации,
29 – 49 баллов – высокий уровень развития познавательной мотивации.

Мониторинг личностного развития ребенка
в процессе освоения им дополнительной общеобразовательной программы

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Кол-во баллов	Методы диагностики
I. Организационно-волевые качества:				
1.1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	- терпения хватает <чем на 1/2 занятия - терпения хватает> чем на 1/2 занятия - терпения хватает на все занятие	**1** **5** **10**	наблюдение
1.2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	- волевые усилия ребенка побуждаются извне - иногда - самим ребенком - всегда - самим ребенком	**1** **5** **10**	наблюдение
1.3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	- ребенок постоянно действует под воздействием контроля извне - периодически контролирует себя сам - постоянно контролирует себя сам	**1** **5** **10**	наблюдение
II. Ориентационные качества:				
2.1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	- завышенная - заниженная - нормальная	**1** **5** **10**	анкетирование
2.2. Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы	- интерес к занятиям продиктован ребенку извне - интерес периодически поддерживается самим ребенком - интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	**1** **5** **10**	тестирование
III. Поведенческие качества:				

3.1. Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	- периодически провоцирует конфликты - сам в конфликтах не участвует, старается их избежать - пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	**0** **5** **10**	тестирование
3.2. Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	- избегает участия в общих делах - участвует при побуждении извне - инициативен в общих делах	**0** **5** **10**	метод незаконченного предложения наблюдение

Тесты для изучения произвольного поведения

Жизнь ребёнка предъявляет большие требования к его воле. Нужно выполнять многие правила. И каждое такое правило, каждое «надо» требует, чтобы ребёнок подчинял им свои действия, мысли, желания; умел сдерживаться и контролировать своё поведение. Следует обратить особое внимание на эту сторону психического развития, если ребёнок отличается повышенной двигательной активностью, если он непоседлив, если он импульсивен и рассеян.

Тест «Кольца».

Оценка устойчивости, распределения и переключения внимания

Для проведения теста необходима таблица с изображением колец, имеющих разрывы в разных частях.

Для оценки устойчивости внимания ребёнка просят как можно быстрее находить и зачёркивать кольца с разрывом в строго определённом месте (например: справа, слева, внизу).

За 2 минуты ребёнок 6-7 лет просматривает 10-11 строк. При первой попытке делается много ошибок.

Фиксируется время выполнения всего задания, а также количество ошибок.

Тест «Что не дорисовано?»

Оценка целостности восприятия

Показать ребёнку картинку с изображением знакомых предметов, попросите его внимательно посмотреть на каждую картинку и назвать недостающую деталь (т.е. сказать, что не дорисовано).

Фиксируется время восприятия всех картинок и правильность определения недостающих признаков.

Хороший результат для ребёнка 6-7 лет, если он найдет все или почти все недостающие детали за 1,5 – 2 минуты.

Тест «Домик»

Оценка умения действовать по образцу

Дать ребёнку чистый лист бумаги и карандаш, а затем попросить его внимательно посмотреть на образец и постараться как можно точнее нарисовать такой же домик на своём листочке бумаги.

Когда ребёнок закончит работу, предложите ему проверить, всё ли у него верно. Если он найдёт неточности в своём рисунке, он может их исправить.
Для оценки используются показатели:

1) точность воспроизведения рисунка,
2) сохранение размера всего рисунка или отдельных его деталей (ошибкой считается увеличение или уменьшение более чем в 2 раза),
3) правильное изображение элементов рисунка.

Ребёнок 6-7 лет должен довольно точно скопировать рисунок, допускаются небольшие ошибки, связанные с неправильным изображением какого-либо элемента или наличием разрывов между линиями в тех местах, где они должны быть непрерывными.

Тест «Да или нет»

Оценка умения ребёнка действовать по правилу

Ребёнку, отвечая на вопросы, нельзя говорить слова «да» и «нет». Когда педагог убедится в том, что ребёнку понятны правила игры, он задаёт вопросы:

1. Ты любишь, когда тебе читают сказки?
2. Ты любишь смотреть мультфильмы?
3. Ты любишь гулять?
4. Ты любишь играть?
5. Ты хочешь учиться?
6. Ты любишь болеть?

Оценка результатов проводится путём подсчета ошибок. Хороший результат для ребёнка 6-7 лет, если он сделает не более двух ошибок.

Методика изучения нравственных норм «Закончи историю»

Цель: Изучение осознания детьми таких нравственных норм, как:

- Доброта – злость
- Щедрость – жадность
- Трудолюбие – лень
- Правдивость – лживость

Проведение методики:

Исследование проводится индивидуально. Ребёнку говорят следующее: «Я буду рассказывать тебе истории, а ты их закончи». После этого ребёнку читают по очереди четыре истории (в произвольном порядке).

История первая. У девочки из корзинки на дорогу рассыпались игрушки. Рядом стоял мальчик. Он подошел к девочке и сказал…

История вторая. Кате на день рождения мама подарила красивую куклу. Катя стала с ней играть. К ней подошла её младшая сестра Вера и сказала: «Я тоже хочу поиграть с этой куклой». Тогда Катя ответила…

Что ответила Катя? Почему? Как поступила Катя? Почему?

История третья. Дети строили город. Коля не хотел играть, он стоял рядом и смотрел, как играют другие. К детям подошла учительница и сказала: «Мы сейчас идём обедать. Пора складывать кубики в коробку. Попросите Колю помочь вам». Тогда Коля ответил…

Что ответил Коля? Почему? Как поступил Коля? Почему?

История четвёртая. Петя и Вова играли вместе и сломали красивую, дорогую игрушку. Пришел папа и спросил: «Кто сломал игрушку?» Тогда Петя ответил…

Что ответил Петя? Почему? Как поступил Петя? Почему?

Все ответы ребёнка, желательно дословно, фиксируются в протоколе.

Обработка результатов:

1 балл - ребёнок не может оценить поступки детей.

2 балла - ребёнок оценивает поведение детей как положительное или отрицательное (правильное или неправильное, хорошее или плохое), но оценку не мотивирует и нравственную норму не формулирует.
3 балла - ребёнок называет нравственную норму, правильно оценивает поведение детей, но не мотивирует свою оценку.
4 балла - ребёнок называет нравственную норму. Правильно оценивает поведение детей и мотивирует свою оценку.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Дидактические игры

Вкусная палитра

Цель: знакомить с цветовым спектром, упражнять в умении соотносить цветовые карточки с цветом плодов, цветов.
Материал: карточки с разными цветами, картинки овощей и фруктов.
Ход игры: Назови каждую картинку и найди на палитре ее цвет. Подбери все пары: лимонный - лимон...(и т.д.) А теперь попробуй угадать, как можно назвать другие цвета. Найди среди картинок морковку и на палитре подходящий к ней цвет. Как называется этот цвет? (Оранжевый.) Но можно сказать и по-другому - морковный. Покажи на палитре свекольный цвет. Сиреневый. Оливковый. Если трудно, сравнивай с изображениями плодов, цветов. Как бы ты назвал цвет сливы? (Фиолетовый, или иначе - сливовый.) Чем желтый цвет отличается от лимонного? (Лимонный - это оттенок желтого с легкой примесью зеленого.)

Волшебные цвета

Цель: в процессе игры развивать внимание и интерес к различным цветам и оттенкам.
Материал: карточки с разными цветами.
Ход игры: раздать детям карточки с квадратиками разных цветов. Затем педагог говорит слово, например: берёза. Те из детей, которые имеют чёрные, белые и зелёные квадратики, поднимают их кверху.
Затем педагог говорит следующее слово, например: радуга, и квадратики поднимают те дети, цвета которых соответствуют цветам радуги. Задача детей – как можно быстрее реагировать на слова, произнесённые педагогом.

Симметричные предметы

Цель игры: закреплять представление о симметричных предметах.
Материалы: шаблоны кувшинов и ваз, разрезанные по оси симметрии.
Ход игры. У гончара разбились все горшки и вазы, которые он изготовил для продажи на ярмарке. Все осколки перемешались. Надо помочь гончару собрать и «склеить» все его изделия.

Собери пейзаж

Цель игры: формировать навыки композиционного мышления,
На примере пейзажа удобно развивать чувство композиции и знания окружающей природы. Закреплять знания сезонных изменений в природе, закреплять знание понятия «пейзаж», развивать наблюдательность, память.
Ход игры: ребенку предлагается из набора печатных картинок составить пейзаж определенного сезона (зима, весна, осень или зима), ребенок должен подобрать предметы, соответствующие именно этому времени года, и при помощи своих знаний построить правильную композицию.

Изменяющийся рисунок

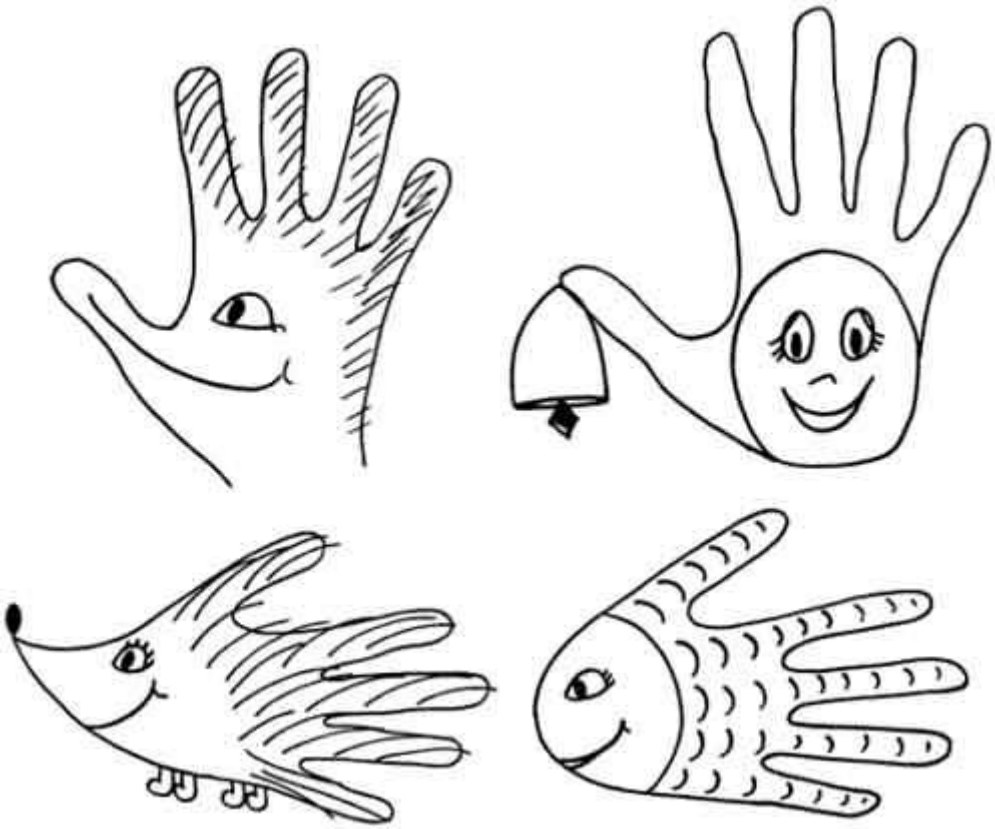
Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков.
Ход игры: взрослый предлагает первому игроку, задумать какое-нибудь изображение и нарисовать только один элемент. Второй игрок говорит, что это может быть, и проводит еще одну линию. Следующий должен придумать уже что-нибудь другое и дорисовать линию в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему.
Примечание. Игра может проходить и без называния своих замыслов, т.е. молча.

Говорящие рисунки

Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков.
Оборудование: образец пиктографии;
Ход игры: взрослый говорит детям: «Когда-то, давным-давно, люди не знали букв и не умели писать, а истории, которые им надо было сохранить и запомнить, они рисовали. Такой вид записи назывался пиктографией, и им пользовались в древних странах — в Египте и Ассирии (территория современного Ирана), Японии и Китае. Мы тоже можем оставить на память о себе какую-нибудь историю или сказку. Если вместо букв мы будем использовать «говорящие» рисунки, то нас смогут понять жители разных стран. Чтобы рисунки стали «говорящими», они должны быть совсем простыми и в то же время понятными. Посмотрите, как можно при помощи рисунков «записать» начало сказки: «Красная Шапочка пошла в лес и встретила волка».
Взрослый рисует на доске или показывает детям готовый образец.
Детям предлагается при помощи пиктографии продолжить сказку про Красную Шапочку или изобразить то, что произошло с другими сказочными героями — Колобком, Буратино, Дюймовочкой и т.д.
Примечание. Когда дети освоят пиктографическую запись, можно будет предложить им придумать истории, изобразить их, обменяться рисунками и попробовать «расшифровать» записи друг друга и рассказать содержание историй.

Удивительная ладонь

Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.
Оборудование: образцы рисунков, выполненных на основе эталона (изображение раскрытой ладони).
На экране компьютера рисунок обведённой ладони.
«Ребята, давайте попробуем сделать эти ладошки разными. Дорисуйте какие-нибудь детали и превратите обычное изображение ладони в необычный рисунок».
Фантазия ребенка позволит превратить эти контуры в веселые рисунки: в осьминога, ежа, птицу с большим клювом, клоуна, рыбу, солнце и т. д. Пусть ребёнок раскрасит эти рисунки.
Примечание. При возникновении затруднений, взрослый показывает образцы выполнения задания, но предупреждает детей, что копировать их не следует.
Например:



ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Пальчиковые игры

Пальчиковая гимнастика для детей 6-7 лет играет огромную роль. Положительные моменты гимнастики - это стимуляция моторных и речевых зон мозга, способствующие более быстрому формированию речи. Пальчиковая гимнастика подходит детям в любом возрасте.

В работу поочередно включаются обе руки, независимо от доминантной руки ребенка. В начале игры с детьми рассматривается иллюстрация, обсуждается содержание, при этом отрабатываются необходимые жесты, различные комбинации пальцев, движения. Это создаст необходимый эмоциональный настрой и позволит подготовить дошкольников к правильному выполнению упражнений.

В начале дети разогревают ладони лёгкими поглаживаниями до приятного ощущения тепла, а затем приступают к выполнению упражнений.

Упражнения выполняются на каждом занятии в медленном темпе, поочередно каждой рукой, а потом двумя руками вместе.

Дети рассказывают руками короткие стихи, потешки с частой сменой фигур. Совмещают пальцы одной руки поочерёдно (1 – 2, 1 – 3, 1 – 4, 1 – 5), затем другой рукой, а в последствии обеими руками параллельно.

Стоит обращать внимание на качество составления фигуры, координированность движений отдельных пальцев и всей кисти, умение удерживать нужное положение при выполнении задания.

Чем больше умеет рука, тем умнее ее обладатель.

Баран

Шел баран по крутым горам.

(указательный и средний пальцы обеих рук имитируют шаг, остальные пальцы согнуты и прижаты к ладоням)

Вырвал травку,

(пальцы обеих рук напряжены, из положения «разведены в стороны» собираются в пучок, соприкасаясь подушечками, рвут травку, 2 раза)

Положил на лавку

(кисти рук опустить на крышку стола)

Большие и маленькие

Были маленькие мы,
Стали вдруг большие.
Шалунишки, шалуны,
А дружные какие!

Пальцы сомкнуты, прижаты к ладони. Растопырить пальцы. Движение — «фонарики». Сцепляют пальцы рук в замок, ладони сжаты.

Большой братец

Покажи уменье другу,
Покружись-ка ты по кругу!

Четыре пальца правой руки (кроме большого) сжать в кулак. Большой палец поднять вверх и выполнять круговые движения.

Веселые маляры

Красят домик маляры
Для любимой детворы.
Если только я смогу,
То им тоже помогу.

Синхронно двигать кисти обеих рук из положения висящих кулачков до поднятых вверх кистей с раздвинутыми в стороны пальцами.

Воздушные щелчки

Во дворе у брата
Бегали котята
Испугавшись, щелчка,
Разбежались кто куда.

Кончик указательного пальца правой руки сильно вдавить в подушечку большого пальца. Остальные пальцы поднять вверх. Указательный палец резким движением вперед делает сильный щелчок в воздух 3 раза. По аналогии выполнять щелчки средним, безымянным пальцами и мизинцем.

Доброе утро

Пальцы сомкнуты, чуть растопырены, ладони соединены.
Доброе утро, здравствуй, Иван.
Перекрещивают справа налево большие пальцы.
Доброе утро, здравствуй, Степан.
Перекрещивают указательные пальцы.
Доброе утро, здравствуй, Сергей.
Указательные пальцы и т.д.

Дружные пальчики

Этот пальчик маленький,
Мизинчик удаленький
Поглаживание с обхватом, ритмичные нажимания по всем фалангам.
Безымянный кольцо носит.
Никогда его не сбросит.
«Одевание кольца». Покручивающее движение у основания пальца.
Ну а средний - длинный,
Он как раз посередине.
Поглаживание снизу вверх. Соединить два средних пальца, надавить друг на друга.
Это - указательный
Пальчик замечательный.
Висящая рука поворачивается как флюгер.
Большой палец, хоть не длинный
Среди пальцев самый сильный.

Поглаживание с обхватом. Палец левой руки, зацепившись, повисает на большом пальце правой руки.

Ёлка

Ладони от себя, пальчики пропускаются между собой (ладони под углом друг к другу). Пальчики выставляют вперед. Локти к корпусу не прижимаются.

Ёлка быстро получается,
Если пальчики сцепляются.
Локотки ты подними,
Пальчики ты разведи.

Зайцы

Скачет зайка косой
Под высокой сосной.
Под другою сосной
Скачет зайка другой.

Указательный и средний пальцы правой руки вытянуть и развести в стороны, остальные сжать в кулачок. На вторую строчку ладонь левой руки поднять вертикально вверх, пальцы широко расставить. Затем положение рук меняется.

Зайчик — кольцо

Прыгнул заинька с крылечка
И в траве нашел колечко.
А колечко непростое -
Блестит, словно золотое.

Упражнение основано на переходе из одной позиции в другую:

а) пальцы в кулачок, выдвинуть указательный и средний пальцы и развести их в стороны;

б) большой и указательный пальцы соединить в кольцо, остальные пальцы развести в кольцо, остальные пальцы развести в стороны.

Замок

На двери висит замок.
Кто его открыть бы смог?
Мы замочком постучали,
Мы замочком повертели,
Мы замочком покрутили
И открыли!

На первую строчку — пальцы в «замочек». Затем стучать о стол «замочком». Потом — круговые движения «замочком» и показали ладошки.

Кисточка

Мягкой кисточкой покрашу
Стульчик, стол и кошку Машу.

Соединить все подушечки пальцев руки и движениями пальцев и запястья раскачивать кисть справа налево и наоборот. Вправо — пальцы раздвигать. Влево— мягко соединять подушечки пальцев.

Лошадь

Большой палец правой руки поднять вверх. Сверху обхватить эту ладонь другой ладонью под углом, образуя пальцами гриву. Большой палец левой руки поднять вверх.

Конь ретивый
С длинной гривой
Скачет, скачет по полям
Тут и там! Тут и там!

Лыжник

Указательный и средний пальцы вытянуть и опустить вниз, остальные прижать к ладони. Поставить пальцы на 2 плоские счетные палочки. Это «лыжник на лыжах». Не отрывая указательный и средний пальцы от «лыж», ребенок «едет» скользящими движениями по столу.

Утром на лыжах кататься пошли,
Быстро до леса на лыжах дошли.
Время к обеду — весь лес обошли.
Дружно на лыжах домой мы пришли.

Наш малыш

Этот пальчик — дедушка,
Этот пальчик - бабушка,
Этот пальчик - папочка,
Этот пальчик - мамочка,
Этот пальчик - наш малыш.

Согнуть пальцы в кулачок, затем по очереди разгибать их, начиная с большого пальца.

ПРИЛОЖЕНИЕ 6

Зрительная гимнастика – одна из эффективных профилактических мер. Как и любая другая профилактика, она требует регулярных занятий, и соблюдения всех предписанных правил. Упражнения для детских глазок следует выполнять в течение 3-4 минут до и после работы за компьютером. Упражнения для расслабления глаз будут даны ниже.

Пальминг

Сядьте прямо, расслабьтесь. Прикройте глаза таким образом: середина ладони правой руки должна находиться напротив правого глаза, то же самое с левой рукой. Ладони должны лежать мягко, не нужно с силой прижимать их к лицу. Пальцы рук могут перекрещиваться на лбу, могут располагаться рядом — как вам удобнее. Главное, чтобы не было "щелочек", пропускающих свет. Когда вы в этом удостоверились, опустите веки. В результате получается, что ваши глаза закрыты и, кроме того, прикрыты ладонями рук. Теперь опустите локти на стол. Главное, чтобы шея и позвоночник находились почти на одной прямой линии. Проверьте, чтобы ваше тело не было напряжено, и руки, и спина, и шея должны быть расслаблены. Дыхание должно быть спокойным.

Письмо носом

Это упражнение направлено как на то, чтобы расслабить мышцы глаз, так и на то, чтобы расслабить шею. Напряжение в этой области нарушает правильное питание глаз (иначе говоря, замедляется процесс кровоснабжения).

Упражнение лучше всего выполнять сидя. Расслабьтесь. Закройте глаза. Представьте, что кончик носа — это карандаш, которым можно писать. Теперь пишите (или рисуйте) в воздухе своим карандашом. Напишите разные буквы, цифры. Нарисуйте домик с дымом из трубы, геометрические фигуры.

Упражнения для снятия зрительного напряжения

1. Встаньте свободно, руки вдоль тела. Поднимите плечи как можно выше. Держа их в этом положении, отведите назад, по возможности как можно дальше и верните в исходное положение. Делайте круговые движения и плечами достаточно быстро. Повторите упражнения 10 раз.
2. То же, что и в упр.1, но в обратном направлении. Поднимите плечи как можно выше и отведите назад, затем переведите вперед, опустите, вернувшись в исходное положение. Повторите упражнение 10 раз.
3. Опустите подбородок на грудь, шею расслабьте, затем поднимите голову и откиньте ее как можно дальше назад. Повторите упражнение 5-6 раз.
4. В положении сидя. Опустите подбородок на грудь, затем плавно поверните голову налево, откиньте назад, вернитесь в исходное положение. Повторите упражнение 5-6 раз в одном направлении и 5-6 раз в другом.
5. В положении сидя. Поверните голову как можно больше налево, вернитесь в исходное положение. Поверните голову как можно больше направо, вернитесь в исходное положение. Повторите повороты 5-6- раз в медленном темпе.

Комплекс упражнений для глаз

А сейчас, а сейчас
Всем гимнастика для глаз.
Глаза крепко закрываем,
Дружно вместе открываем.
Снова крепко закрываем
И опять их открываем.

Смело можем показать,
Как умеем мы моргать.
Головою не верти,
Влево посмотри,
Вправо погляди.

Глазки влево, глазки вправо -
Упражнение на славу.
Глазки вверх, глазки вниз,
Поработай, не ленись!

И по кругу посмотрите.
Прямо, ровно посидите.
Посидите ровно, прямо,
А глаза закрыв руками.