

## Методика использования программы Творческая деятельность в детском саду

Программа **Творческая деятельность в детском саду** может быть использована в системе дошкольного образования в таких областях, как: изобразительная и художественно-декоративная, театрализованная деятельность; конструирование; математика; логика; развитие речи; ознакомление с окружающим миром.

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

Выбор того или иного раздела компьютерной программы должен соответствовать образовательным задачам вида деятельности, на который они нацелены.

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

При подготовке к занятию педагог продумывает основные части занятия:

- введение - создание позитивного эмоционального отношения к предстоящей деятельности, уточнение пройденного ранее материала; подготовка к новому материалу - беседа, рассмотрение дидактического материала, подготовка к собственной, самостоятельной компьютерной деятельности;
- деятельность с использованием мультимедийного пособия (с применением интерактивной доски или компьютера);
- анализ результата, подведение итога занятия.

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

Методика проведения занятия с использованием программы

**Творческая деятельность в детском саду** включает в себя несколько частей, из которых только одна проводится при непосредственной работе ребенка на компьютере либо с интерактивной доской. Перед началом работы с пособием педагог должен вовлечь детей в игровую ситуацию вокруг изучаемой темы и предстоящей деятельности, создать положительное эмоциональное отношение, объяснить правила работы. **Каждое занятие с использованием средств ИКТ должно длиться не более 30-35 минут**, иметь традиционную структуру и включать следующие этапы:

**1 этап** - подготовительный. Этап проходит в игровой зоне компьютерного класса и длится **5-10 минут**. На этом этапе дети знакомятся с содержанием предстоящей деятельности с помощью наглядно-дидактического материала, собственной предметно-практической деятельности, игровых ситуаций. Таким образом, осуществляется ориентировка в предстоящей деятельности на компьютере. Формируется интерес и мотивация к работе, пробуждается воображение, активизируются имеющиеся знания и опыт детей, стремление к активной деятельности.

**2 этап** - основной. Основной этап проводится за компьютерами и длится **не более 10-12 минут**. Сначала детям даются дополнительные пояснения и краткий инструктаж о том, что им нужно сделать на компьютере, после чего дети занимают свои места и приступают к работе. Обязательно проводится наблюдение за работой детей, при необходимости даются дополнительные пояснения, уточняется задача, делаются замечания. По окончании второго этапа занятия созданные детьми работы сохраняются на компьютере, при необходимости распечатываются.

**3 этап** - заключительный. Дети переходят в игровую зону компьютерного класса, этап длится 5-8 минут. Подводится итог проделанной работы. В зависимости от методики конкретного занятия либо осуществляется оценка выполненных работ путем совместного обсуждения и сравнения, либо дети вовлекаются в игровую и предметную деятельность, используя результат компьютерной работы (рисование, конструирование, сочинение сказки, игра в театр и т. д.).

Все части занятия несут на себе полноценную педагогическую нагрузку. **В конце занятия в обязательном порядке проводятся упражнения по снятию зрительного и общего утомления: гимнастика для глаз ( 1 минута) и общие физические упражнения ( 1 минута).**

Включение в занятие элементов конструирования с помощью программы **Творческая деятельность в детском саду** способствует развитию у детей навыков проектной деятельности, стимулирует воображение, развивает абстрактное и творческое мышление. Как и другие продуктивные виды деятельности, такое моделирование будет способствовать эмоциональному расслаблению, поможет ребенку выразить свой внутренний мир. Результатом работы с программой станет развитие навыков

конструирования и моделирования, умений организовывать свою работу в пространстве листа. А благодаря тому, что созданный проект можно распечатать, склеить и использовать в игровой деятельности (игра в театр), появляется уважительное отношение к работе и ее результатам.

### **Методологическая база к использованию программы в учебно-воспитательном процессе**

Все творческие мастерские - Конструирование из природных элементов. Народные промыслы, Оденем куклу, Орнаменты и узоры, Строитель - ориентированы на существующие современные программы системы дошкольного образования.

**Примеры базовых комплексных программ дошкольного образования, с которыми можно использовать пособие «Творческая деятельность в детском саду»:**

- Детство. Под ред. Т. И. Бабаевой.
- Истоки. Под ред. Л. А. Парамоновой.
- От рождения до школы. Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой.
- Программа воспитания и обучения детей. Под ред. М. А. Васильевой.
- Радуга. Под ред. Т. Н. Дороновой и др.

**Примеры парциальных программ, с которыми можно использовать пособие «Творческая деятельность в детском саду»:**

- Голицина Н. С. Проектный метод в деятельности дошкольного учреждения.
- Комарова Т. С. Народное искусство в воспитании детей.
- Копцева Т. А. Природа и художник.
- Мерзлякова С. И. Волшебный мир театра.
- Наш дом - природа. Под ред. Н. А. Рыжовой.
- Пантелеева Л. В. Музей и дети (5-7 лет). Художественный музей в эстетическом развитии дошкольника.
- Парамонова Л. А. Детское творческое конструирование. 2-7 лет.
- Приобщение детей к истокам русской народной культуры. Под ред. О. Л. Князевой.
- РОСИНКА, часть 1: В мире прекрасного. Под ред. Л. В. Куцаковой.
- Сорокина Н. Ф. Театр - творчество, дети.
- Швайко Г. С. Занятия по изобразительной деятельности в детском саду.

Творчески поисковая, игровая, не алгоритмизированная форма построения программы создает для детей мотивационные предпосылки стимуляции познавательной и учебной деятельности.

Отличительной особенностью пособия является его целевая направленность не только на достижение конкретного результата, но и на процесс его творческого воплощения.

Программный комплекс выступает в качестве формирующей среды, в которой ребенок играет, развивается, воспитывается и обучается одновременно. Особенности каждого ребенка, независимо от уровня его развития, раскрываются в творческой неповторимости его личностных возможностей.

### **Комплексная система практического применения программы**

#### **Речь и речевое общение**

**Основные задачи и программное содержание раздела, темы общеобразовательной программы ДОО**

Воспитывать интерес к рассказыванию, учить передавать содержание сказки, картинки, впечатлений из личного опыта в форме короткого сочинения, рассказа, рассуждения, описания.

**Мастерские программы Творческая деятельность в детском саду:**

- Конструирование из природных элементов;
- Оденем куклу.

#### **Предметно-развивающая среда**

- Демонстрационный материал художественно-литературного содержания: стихи, сказки, рассказы и др.;
- Набор картин;
- Книжные иллюстрации;
- Подбор музыкальных произведений, разных по характеру;

### **Предметно-игровая среда, игрушки;**

- Наглядный демонстрационный тематический материал на интерактивной доске: картины, иллюстрации, фотоматериалы и др.;
- Демонстрационно-дидактический набор образцов работ (Коллекция примеров);
- Демонстрационный материал продуктивной детской деятельности, представленный на интерактивной доске.

### **Социальное развитие**

#### **Основные задачи и программное содержание раздела, темы общеобразовательной программы ДОО**

1. Развивать социальные эмоции и мотивы, способствующие налаживанию межличностных отношений.
2. Создавать условия для усвоения детьми нравственных ценностей, любви к родному краю.

#### **Мастерские программы Творческая деятельность в детском саду:**

- Оденем куклу;
- Орнаменты и узоры;
- Народные промыслы;

#### **Предметно-развивающая среда**

- Фрагменты сюжетно-ролевых игр: «К друзьям в гости», «Что такое хорошо и что такое плохо», «У медвежонка День рождения» и т. д.;
- Сказки, рассказы, стихи, фольклорные потешки и прибаутки, загадки, попевки;

#### **Предметы народно-прикладного творчества;**

Рассказы, стихи о местах рождения народных промыслов «О хохломе», «Вятская игрушка», «Богородская игрушка» и др.

### **Познавательное развитие. Природа и ребенок**

#### **Основные задачи и программное содержание раздела, темы общеобразовательной программы ДОО**

Помогать детям видеть красоту и мощь природы, богатство ее красок.

#### **Мастерские программы Творческая деятельность в детском саду:**

- Конструирование из природных элементов.

#### **Предметно-развивающая среда**

- Набор картин;
- Книжные иллюстрации;
- Подбор музыкальных произведений, разных по характеру;
- Разнообразный природный материал;
- Демонстрационно-дидактический набор образцов работ программы для интерактивной доски (Коллекция примеров)

### **Познавательное развитие. Конструирование. Математические представления**

#### **Основные задачи и программное содержание раздела, темы общеобразовательной программы ДОО**

1. Развивать динамические пространственные представления: умения мысленно и практически изменять положение конструируемого объекта, его частей, деталей.
2. Развивать умение анализировать условия функционирования будущей конструкции.
3. Развивать мышление, овладевать обобщенными способами конструирования.
4. Развивать поисковую деятельность: поиск способов, вариантов, структурных комбинаций, творчества, интеллектуальную инициативу.
5. Формировать умение конструировать по схеме, по образцу и по собственному замыслу.

#### **Мастерские программы Творческая деятельность в детском саду:**

- Строитель;
- Орнаменты и узоры.

### **Предметно-развивающая среда**

- Различные виды конструкторов: настольных, крупных напольных;
- Строительные модули;
- Игры В. А. Кайе;
- Демонстрационный материал: рисунки, схемы, фотографии построек;
- Строительные игры, игрушки;
- Объемные образцы построек, дома;
- Логические игры.

### **Эстетическое развитие. Изобразительное искусство. Детский дизайн**

#### **Основные задачи и программное содержание раздела, темы общеобразовательной программы ДОО**

1. Развивать способности к изобразительной деятельности, чувство цвета, формы, композиции.
2. Формировать умение, связанное с художественно-образным отражением предметов и явлений в различных видах изобразительной деятельности.
3. Создавать многофигурные сюжетные композиции.
4. Учить создавать аранжировки из природных и искусственных материалов.
5. Поощрять ребенка к дизайн-деятельности по благоустройству и декоративному оформлению интерьера.

#### **Мастерские программы Творческая деятельность в детском саду:**

- Строитель;
- Конструирование из природных элементов;
- Орнаменты и узоры;
- Народные промыслы;
- Оденем куклу.

### **Предметно-развивающая среда**

- Разнообразные средства художественной деятельности: карандаши, краски, пластилин, глина, цветная бумага, материалы для художественно-декоративного творчества и ручного труда;
- Литературно-художественные произведения, иллюстрации, картины, открытки;
- Предметы народно-прикладного творчества: игрушки, посуда и др.;
- Технические средства обучения: аудио- и диапроекторная аппаратура, диапозитивы, диафильмы;
- Тематические таблицы - пособия;
- Скульптура малых форм;
- Демонстрационные сюжетные и бытовые игрушки.

## Критерии эффективности использования программы на занятиях с детьми

При системном использовании программы у детей наблюдаются следующие положительные моменты.

1. Наблюдается повышение уровня развития интеллектуальной деятельности по следующим направлениям:

Таблица 1

<b>Интеллектуальная деятельность</b>	<b>Позитивные наблюдаемые изменения в развитии</b>
Математические представления	Повышается мотивация, внимание, память, воспроизведение. Развивается способность к классификации.
Логика	Улучшается понимание последовательности действий, появляется легкость в решении логических задач.
Конструирование	Развиваются пространственные представления (взаиморасположение предметов, ориентировка в пространстве).
Развитие речи	Развивается речевая функция, речь становится развернутой, образной и свободной, носит описательный характер.

2. Наблюдается повышение уровня развития психических познавательных процессов по следующим направлениям:

Таблица 2

<b>Психические познавательные процессы</b>	<b>Позитивные наблюдаемые изменения в развитии</b>
Невербальный интеллект	Принятие задачи и выполнение задания на высоком уровне, высокая степень креативности.
Сообразительность (скорость мышления, скорость нахождения решения задачи)	Улучшение мыслительной деятельности: скорости протекания психических процессов, сокращение времени поиска пути в решении поставленной задачи.
Концентрация и распределение внимания	Повышение устойчивости внимания (длительности сосредоточения), улучшение адекватности его распределения.

Зрительная память	Значительное улучшение зрительного восприятия и памяти, расширение представлений с опорой на зрительный анализатор.
Логическое мышление	Улучшение аналитико-синтетической деятельности мыслительных процессов, развитие способности к выявлению логических закономерностей.
Произвольность (действие по правилам)	Выполнение действий по инструкции после первого предъявления (высокая степень произвольности действий).

3. Наблюдается повышение уровня развития художественно-эстетических способностей:

Таблица 3

<b>Художественно-эстетическое развитие</b>	<b>Позитивные наблюдаемые изменения в развитии</b>
Рисование	Развиваются навыки самостоятельной творческой деятельности, комбинаторные умения.
Конструирование	Развитие пространственных представлений, навыков работы с различными материалами.
Аппликация	Улучшение восприятия цвета и формы в творчестве, использование разнофактурных материалов.
Художественный дизайн	Умение создавать новые предметы и на их основе совершенствовать уже имеющиеся.
Креативность в художественно-эстетической деятельности	Развитие творческих способностей, формирование культуры в художественно-эстетической деятельности, участие в поиске неординарных и оригинальных решений.

Таким образом, систематически используя программу **Творческая деятельность в детском саду** при проведении занятий, можно достичь стабильного позитивного изменения на уровне развития разных аспектов личности ребенка. Формируются и развиваются личностные и интеллектуальные качества, способности, которые помогут ребенку подготовиться к школе и в дальнейшем успешно осуществлять учебную деятельность. Программное обеспечение помогает выработать стойкое положительное отношение к учебной деятельности, развивать активность и самостоятельность, умение учиться, способствует формированию коммуникативных навыков, воспитывает нравственно-этические основы взаимодействия.

## **Конспекты занятий с использованием программы «Творческая деятельность в детском саду»**

### **Конспект занятия в подготовительной группе по теме «Природа и детское творчество»**

#### Программные задачи

Воспитывать чувство гармонии с окружающим миром;

- Формировать умение создавать художественные образы из предметов и элементов природного материала;
- Развивать умение составлять композиционный сюжет;
- Развивать творческое активное воображение;
- Активизировать речевое мышление: понятие, рассуждение, умозаключение;
- Отрабатывать пользовательские навыки и умения работы с персональным компьютером, интерактивной доской.

#### Предметная среда

- Наглядные пособия: поделки и художественные изделия из природного материала, иллюстративный материал;
- Природный материал: шишки, желуди и др.

#### Мультимедийная среда

Интерактивная доска.

Персональный компьютер.

Мастерская Конструирование из природных элементов, уровень сложности 2.

#### **Ход занятия**

- Педагог:

Вы любите сказки? Сказку можно рассказать, можно прочитать, можно услышать, а можно... сочинить и сделать самому.

Сегодня к нам пришла в гости Лисичка-Сестричка. Посмотрите, сколько подарков она вам принесла: цветочки, листочки... Педагог показывает детям природный материал из мастерской

**Конструирование из природных элементов на интерактивной доске. Дети рассматривают его, обсуждают, исследуют.**

Давайте подумаем: Зачем это все? А это - герои нашей будущей сказки. Мы будем сочинять ее вместе с Лисичкой-Сестричкой.

В каждой сказке есть герои: добрые и злые, веселые и грустные.

В ней все оживает: и травинка может говорить, и листочек может стать самолетом. Посмотрите, что можно создать из простых шишек и листочков.

*Педагог предлагает детям рассмотреть поделки из природного материала.*

А теперь давайте создадим сказку вместе. Для начала придумаем героев. Посмотрите внимательно на волшебный экран. На нем все может ожить.

*Демонстрационная работа педагога на интерактивной доске.*

Посмотрите, слева, в ящичках, лежат листочки; догадались, какие деревья мне их подарили? Но это еще не все подарки леса. Слева внизу находится еще один ящичек, но он пока закрыт. Давайте выберем ящичек 7, 8 или 9, и перед нами появятся грибы, ягоды, шишки и другие интересные предметы. Вот смотри...

Теперь мы создадим героев нашей сказки. Первым из них станет птичка. Как, ты ее еще не видишь? Так в этом весь секрет. Сейчас она начнет оживать на нашем волшебном экране.

Туловище мы сделаем из сосновой шишки, возьмем ее в ящичке 7. Поместим шишку в центр, экрана. Выберем нужный размер и увеличим ее.

Теперь сделаем крылья и хвост из дубовых листьев. Найти нужное расположение нам поможет кнопка поворота. Веточки дерева послужат нам для клюва, шеи и лапок. Надо только подобрать нужный размер и повернуть. Чтобы птичка стала живой, воспользуемся кнопкой инверсии, с которой мы познакомились на прошлом занятии.

Теперь наша птичка готова. Надо дать ей имя. Назовем ее Сказочная птица.

*В процессе фронтальной работы с экраном педагог обращает внимание детей на функциональные возможности используемой программы.*

Эту птицу мы сделали вместе. А других героев нашей сказки вы придумаете и создадите сами. Все ваши герои станут персонажами нашей сказки.

*Во время создания птицы на интерактивной доске педагог может время от времени приглашать кого-либо из детей к доске для самостоятельных действий (например, выбрать природный элемент для части тела птицы, раскрасить птицу в те или иные цвета и т. п.).*

С помощью волшебной доски мы легко оживили простые шишки и листочки. А теперь посмотрите, что лежит на ваших столах.

Видите, это точно такие же элементы природного материала, только не нарисованные, а настоящие. Я предлагаю вам сделать свою птицу или другого героя нашей будущей сказки.

**Индивидуальная самостоятельная работа детей с природным материалом.**

**Подведение итога. Сохранение поделок детей.**

*Примечание. При наличии в учреждении компьютерного класса вариантом продолжения (завершения занятия) может быть создание своих сказочных героев из природного материала при индивидуальной работе каждого ребенка за компьютером в мастерской Конструирование из природных элементов.*



## Конспект интегрированного занятия в подготовительной группе по теме «В гостях у матрешки»

### Программные задачи

- Познакомить детей с историей матрешки;
- Изготовить игрушку - матрешку;
- Развивать эмоциональную отзывчивость на музыку народного характера;
- Развивать интерес детей к народному творчеству;
- Развивать творческое воображение;
- Активизировать речевое мышление: понятие, рассуждение, умозаключение;
- Отрабатывать пользовательские навыки и умения работы с персональным компьютером, интерактивной доской.

### Предметная среда

- Наглядные пособия: поделки и художественные изделия народного промысла, иллюстративный материал;
- Музыкальное сопровождение (русская народная мелодия «Русская изба», мелодия русской народной песни «На горе то калина» в обработке Ю. Чичикова; русская народная мелодия «Колпачок»; песня Ю. Вережникова «Русская матрешка»; песня «Матрешки», музыка З. Левиной, слова З. Петровой; русские народные мелодии в записи; русская народная мелодия в обработке Т. Ломовой; русская народная песня «Русская матрешка»).

### Мультимедийная среда

- Интерактивная доска.
- Мастерская Народные промыслы, уровень сложности 2.

### **Ход занятия**

*Звучит фонограмма русской народной мелодии «Русская изба».*

- Педагог: Ребята, а вы любите ходить в гости?

- Дети: Да, любим!

- Педагог: Тогда, сегодня я вам предлагаю отправиться в гости, а вот к кому пойдём - догадайтесь сами. Я загадаю вам загадку, а вам нужно будет отгадать её.

Алый шелковый платочек,  
Яркий сарафан в цветочек.  
Упирается рука  
В деревянные бока.  
А внутри секреты есть:  
Может, три, а может, шесть.  
Разрумянилась немножко.  
Это русская...

- Дети: Матрешка!

- Педагог: Правильно, матрешка!

Путь не близкий будет, что же, не беда!

С музыкой нам весело, хорошо всегда!

Ну что, готовы в путь дорогу?

- Дети: Да! Дети вместе с педагогом «идут в гости» к матрешке под музыку.

*Звучит русская народная мелодия «Колпачок». Дети рассаживаются на стульчики. Педагог показывает детям матрешку.*

- Матрешка (педагог): Здравствуйте, дети!
- Дети: Здравствуй, матрешка!
- Матрешка (педагог):  
Я матрешка круглолица, краснощека, весела!  
Я в деревне родилась и на славу удалась.  
Щечки пухленькие, сама кругленькая  
А на голове платок, словно аленький цветок.

*Звучит мелодия русской народной песни «На горе то калина» в обработке Ю. Чичикова. Дети выполняют танцевальные движения.*

- Матрешка (педагог): Ребята не одна я к вам в гости пришла, а с подружками.
- Педагог: Да где же они, подружки твои? Ребята, вы видите подружек?
- Дети: Нужно матрешку раскрыть и подружек достать.

*Педагог раскрывает матрешку и расставляет всех матрешек на столе.*

- Педагог: Ребята, а что вы знаете о матрешке? Давайте спросим у матрешки, откуда она к нам в гости пришла.
- Матрешка (педагог): Я расскажу вам об истории создания русской матрешки. Появилась первая матрешка в России очень давно, более ста лет назад. Однажды из Японии привезли игрушку - большеголового деревянного японца. Раскроешь его, а там еще такая же игрушка, раскроешь вторую, а там третья.  
Очень понравилась такая игрушка русским мастерам. Они переделали ее в русский сарафан с передничком, на голову повязали яркий платочек, нарисовали ей красивые глазки и положили на щечки яркий румянец. И назвали ее старинным русским именем - Матрешей.

*Педагог показывает на интерактивной доске матрешку из Коллекции примеров мастерской Народные промыслы.*

Наиболее известны три вида матрешек: семеновская матрешка, загорская матрешка и полхово майданская матрешка.

Их названия зависят от того места, где их расписывают. Сегодня мы познакомимся с семеновской матрешкой. Давайте внимательно ее рассмотрим.

*Педагог показывает детям на интерактивной доске ранее выполненные работы с изображением семеновской матрешки.*

В городе Семенов есть центр по росписи матрешек. Отсюда и название - Семеновская матрешка. Особенность росписи этой игрушки в том, что весь фартук этой матрешки занимают букеты цветов. Посмотрите, какие цветы на сарафане у матрешки? А какого цвета у нее платок? Дети отвечают.

- Педагог: Молодцы, ребята! А теперь мы с вами поиграем!

*Звучит песня «Матрешки», музыка З. Левиной, слова З. Петровой. Проводится игра «Заря» (3-4 минуты)*

*Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить ленту.*

*Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - Заря - ходит сзади с лентой и говорит:*

Заря-зарница, красная девица,  
По полю ходила, ключи обронила.  
Ключи золотые, ленты голубые,  
Кольца обвитые - за водой пошла!

*С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится Зарей. Игра повторяется.*

- Педагог: Я сегодня предлагаю вам стать мастерами по росписи матрешек.

*Педагог открывает мастерскую Народные промыслы Демонстрационная работа педагога на интерактивной доске.*

Посмотрите, слева, в ящичках, лежат цветы для украшения наряда матрешки. Внизу слева находится еще один ящичек, но он пока закрыт. Давайте выберем ящичек 7, и перед нами появятся листочки!

Теперь мы раскрасим нашу матрешку! Сначала возьмем волшебную кисточку и раскрасим ее наряд.

*Педагог по очереди вызывает детей к интерактивной доске для раскрашивания матрешки. В процессе фронтальной работы с экраном педагог обращает внимание детей на функциональные возможности используемой программы.*

- Педагог: Понравилось ли вам ребята в гостях у Матрешки?

- Дети: Да, понравилось.

- Педагог: А чем же мы с вами занимались сегодня?

Ответы детей.

Давайте скажем одно волшебное слово нашей Матрешке за то, что она нас у себя в гостях принимала. Какое это слово?

- Дети: Спасибо!

- Матрешка: До свидания!

- Дети: До свидания!

*Звучит русская народная песня «Русская матрешка».*

**Подведение итога. Сохранение поделок детей.**