

Муниципальный орган «Управление образования муниципального округа
Краснотурьинск»
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 8»

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол от 24.07.2025 № 5



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ФАНТАЗЕРЫ. КОМПЬЮТЕРНОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ»**

**Возраст обучающихся: 5-7 лет
Срок реализации: 2 года (74 часа)**

Авторы – разработчики:
Патрахина Елена Константиновна
старший воспитатель,
Пирогова Наталия Александровна
воспитатель

г. Краснотурьинск

Содержание

1. Основные характеристики.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Фантазеры. Компьютерное конструирование».....	5
1.3. Планируемые результаты дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Фантазеры. Компьютерное конструирование».....	6
1.4. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Фантазеры. Компьютерное конструирование».....	8
2. Организационно - педагогические условия	
2.1. Календарный учебный график.....	19
2.2. Условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Фантазеры. Компьютерное конструирование».....	19
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы.....	20
3. Список литературы.....	21

1. Основные характеристики

1.1. Пояснительная записка

Нормативно-правовые основания проектирования дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программа «Фантазеры. Компьютерное конструирование» (далее Программа) в соответствии с основными нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп.);
- Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 №295 – ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124 – ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г., утв. Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2020 года»;
- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Минтруда Российской Федерации от 22.09.2021 N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162 – Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
- Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785 –Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом»;

- Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях Свердловской области/Методические рекомендации. – Екатеринбург: ГАНОУ СО «Дворец молодежи», РМЦ, 2025 – сост. Н.Э. Климова, старший методист РМЦ;
- Устав муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №8» от 29.10.2024 № 372 - Д
- Положение о предоставлении платных образовательных услуг (утв. Приказом от 24.05.2019 № 17.1 –о/д

Направленность программы: техническая

Уровень программы: стартовый. Программа разработана на основе программно-методического комплекса «Фантазеры. Волшебный конструктор»/авторы: Туйчиева И.Л., Горницкая О.Н., Воробьева Т.В.

Новизна образовательной программы заключается в том, что основной акцент делается на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста через применение компьютера как инструмента конструктивной деятельности. Развитие внимания и логического мышления, способностей к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей) происходит в результате изучения различных способов действий для решения практических задач с использованием персонального компьютера.

Актуальность данной Программы заключается в том, что она направлена на создание условий для успешного развития творческой и интеллектуальной деятельности и позволяет сформировать навыки, необходимые для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе.

Отличительной особенностью Программы является то, что позволяет организовывать совместную творческо-эвристическую деятельность обучающихся за компьютером: дети могут конструировать и моделировать из геометрических фигур и строительного материала; делать аппликации и коллажи из элементов растительного мира; изучать народные промыслы; выполнять разнообразные проектные работы на основе компьютерных прототипов. Программа дает широкие возможности для личностного развития:

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

В результате формируются и развиваются ключевые компетенции обучающихся – интеллектуальные, творческие и коммуникативные, что соответствует образовательным стандартам дошкольного образования. Педагогу применение программы дает новые возможности для педагогической практики: программная среда позволяет активно использовать методы коллективного и индивидуального обучения, открывая новые формы активизации познавательной и творческой деятельности воспитанников во время их работы за компьютером. Доступность, вариативность, интерактивность и интегративность содержания позволяет применять пособие в разных образовательных областях.

Адресат Программы: Программа адресована обучающимся старшего дошкольного возраста 5-7 лет. Признаком соответствия возрасту является начинающееся становление личности, овладение творческой деятельностью, познание и имитация мира

человеческих взаимоотношений. Социальная ситуация развития характеризуется разделением системы отношений на две ветви: «ребенок-взрослый» и «ребенок-ребенок». Главной направленностью жизнедеятельности является игра, ведущей деятельностью становится сюжетно-ролевая игра. Кризисным моментом возраста является демонстративное поведение, отказ от правил и обязанностей. Появляется потребность в общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности. Для мотивационной сферы характерно соподчинение мотивов. Возраст характеризуется развитым самосознанием, наглядно образным мышлением, произвольной памятью, правильной речью, целенаправленным анализирующим восприятием. Начинает появляться произвольная память и словесно-логическое мышление.

Наполняемость группы: предельная - 10 чел. Группа формируется с учетом запроса родителей (законных представителей), на основании письменного заявления.

Объем общеразвивающей Программы – общее количество учебных часов, запланированных на весь год обучения: 74 часа. Программа рассчитана на 2 года обучения: 1 год обучения: 37 часов; 2 год обучения: 37 часов.

Форма обучения: очная. Форма организации образовательного процесса зависит от целей, содержания, методов и средств обучения и может быть: фронтальной, индивидуальной, индивидуально-групповой.

При проведении образовательной деятельности используются разные **методы обучения:** словесные (беседа, объяснение, вопросы), наглядные (иллюстрация, демонстрация, рассматривание картин, схем и др.) и практические (мультимедийные дидактические игры, упражнения, самостоятельное конструирование на персональном компьютере).

Для успешной реализации данной программы необходимо использовать следующие методические средства:

1. Формирование положительной мотивации к участию в занятиях, мероприятиях (поддержка любых начинаний, введение поощрений).
2. Соблюдение четкой, повторяющейся структуры занятий, временного регламента.
3. Усложнения используемых средств.
4. Наличие персональных конструкторов для выполнения заданий.
5. Чередование форм работы (выполнение заданий индивидуально, в парах).

Занятия состоят из теоретической и практической частей. Большее количество учебного времени занимает практическая часть, теоретическая часть занятия включает в себя необходимую и максимально компактную информацию о теме и предмете знания.

Модель реализации Программы – традиционная и представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение двух лет обучения в одной организации.

Формы подведения итогов реализации общеразвивающей Программы: итоговое занятие, выставка творческих работ.

1.2. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Фантазеры. Компьютерное конструирование»

Цель: развитие мотивации личности ребенка к познанию и творчеству, конструктивных умений на основе практического применения информационного продукта.

Задачи:

Обучающие:

- формировать начальные навыки освоения инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (менять цвет с помощью цветовой панели, изменять размер (уменьшить – увеличить), менять пространственный ракурс (перемещать по рабочей зоне, поворачивать вправо и влево (на 45^0 для первого уровня и на 15^0 - второго уровня сложности), менять взаиморасположение предметов (инверсия: «предмет вверх», «предмет вниз»), изменять предмет относительно его вертикальной оси симметрии), удалять выбранный предмет из рабочей зоны, полностью очищать рабочую зону от предметов);
- формировать навыки по созданию индивидуальных и коллективных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред.

Развивающие:

- развивать чувство собственной компетентности в решении различных познавательных и творческих задач;
- развивать умение высказывать суждения, выводы - как осмысленные основы познавательного процесса;
- развивать логическое, образное и пространственное мышление обучающихся;
- развивать мелкую моторику рук, умение пользоваться ПК.

Воспитательные:

- воспитывать стремление к знаниям;
- воспитывать чувство необходимости завершения информационной деятельности в условиях конкретной информационной среды;
- воспитывать чувство ответственности за сохранение собственного здоровья и здоровья окружающих, соблюдать правила безопасности при работе с ПК, соблюдать правила информационной безопасности;
- формировать коммуникативную культуру, внимание и уважение к людям, терпимость к чужому мнению, умение работать в группе.

1.3. Планируемые результаты дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Фантазеры. Компьютерное конструирование»

В ходе освоения содержания программы предполагается обеспечение условий для достижения обучающимися следующих планируемых результатов:

Метапредметные результаты:

Регулятивные:

Ребенок знает, умеет, применяет на практике:

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами,
- отличать, верно, выполненное задание от неверного;

- проверять и оценивать результаты своей работы;
- проявлять самостоятельность, инициативу и настойчивость в достижении поставленной цели, преодолении трудностей.

Коммуникативные:

Ребенок знает и выполняет общепринятые нормы и правила поведения в социуме на основе первичных ценностно-моральных представлений, умеет:

- получать необходимую информацию в общении;
- выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению и интересам;
- вести простой диалог со взрослыми и сверстниками;
- спокойно отстаивать своё мнение;
- соотносить свои желания и стремления с интересами других людей;
- принимать участие в коллективных делах (договариваться, уступать и т. д.);
- уважительно относиться к окружающим людям;
- принимать и оказывать помощь;
- не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.

Познавательные:

Во время компьютерного конструирования у ребёнка развиваются познавательные способности, связанные с мышлением, воображением, вниманием.

Ребенок знает, умеет, применяет на практике:

- решает задачи, связанные с конструированием, умеет разбивать задачу на компоненты, анализировать каждую часть, находить закономерности (выполняет работу по алгоритму составляет алгоритмы);
- обдумывать и планировать процесс предстоящей практической деятельности, представлять конечный результат, определять способы и последовательность его достижения;
- экспериментировать с объектами и их свойствами, осуществлять самостоятельную поисковую деятельность.

Личностные:

- проявляет инициативу и самостоятельность в познавательной и творческой деятельности;
- ребенок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в конструировании при помощи инструментальных компьютерных сред

Предметные результаты:

Ребенок знает, умеет, применяет на практике:

- имеет начальные навыки освоения инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида:
 - менять цвет с помощью цветовой панели, изменять размер (уменьшить – увеличить), менять пространственный ракурс (перемещать по рабочей зоне, поворачивать вправо и влево (на 45° для первого уровня и на 15° - второго уровня сложности), менять взаиморасположение предметов (инверсия: «предмет вверху», «предмет внизу»), изменять предмет относительно его вертикальной оси симметрии), удалять выбранный предмет из рабочей зоны, полностью очищать рабочую зону от предметов);
- создает индивидуальные и коллективные проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;

- использует информационные технологии в индивидуальной и коллективной познавательной и творческой деятельности;
- проявляет ответственное отношение к соблюдению правил безопасности при работе с ПК и информационной безопасности.

1.4. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Фантазеры. Компьютерное конструирование»

Программа состоит из пяти основных модулей:

1. Мастерская «Сказки природы»
2. Мастерская «Цветочная фантазия»
3. Мастерская «Строитель – Архитектор»
4. Мастерская «Художник»
5. Мастерская «Театр из бумаги»

Учебный план

№	Название раздела	Количество часов (теория/практика)		Форма аттестации/контроля
		Первый год обучения	Второй год обучения	
1.	Вводное занятие Знакомство с компьютером и программой, основные ключевые понятия об информационных процессах, техника безопасности	1 1	- 1	диагностика практические умения (практические задания)
Модуль: Мастерская «Сказки природы»				
2.	Компьютерное конструирование из природного материала	1/7	1/8	практические умения (практические задания)
Модуль: Мастерская «Цветочная фантазия»				
3.	Компьютерное конструирование из цветочного материала и элементов для составления различных орнаментов	1/6	1/6	практические умения (практические задания)
Модуль: Мастерская «Строитель – Архитектор»				
4.	Компьютерное конструирование из строительного материала, представленного различными геометрическими фигурами	1/7	1/13	практические умения (практические задания)
Модуль: Мастерская «Художник»				
5.	Компьютерное конструирование из художественно-декоративных элементов народных промыслов	1/9	1/6	практические умения (практические задания)
Модуль: Мастерская «Театр из бумаги»				
6.	Компьютерное конструирование развертки образа театрального персонажа	1/5	1/2	практические умения (практические задания)
7.	Итоговое занятие	0/1	0/1	диагностика

Всего часов:	37 часов	37 часов	-
Всего часов за 2 года обучения	74 часа		

Содержание учебного плана 1-й год обучения

№	Тема	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	Знакомство с компьютером мышка, клавиатура, монитор, Понятия «Рабочий стол», «Пиктограмма (значок) программы «Фантазеры. правилами техники безопасности.	Выполнение правил безопасности. Работа мышкой, применение клавиатуры. Диагностика.
2.	Вводное занятие «Знакомство с котом Фантазёром»	Знакомство с интерфейсом: рабочая зона; символика предметов; функциональная панель; палитра.	Применение «Пиктограммы (значок) программы «Фантазеры. Волшебный конструктор», «Запуск программы», «Пиктограмм программных блоков (мастерских)», «Материал для конструирования». Действия на первом и втором экранах Выполнение упражнений «Сделай как я!», «Сделай сам!»
Модуль: Мастерская «Сказки природы»			
1.	«Золотая рыбка» (конструирование на заданную тему по образцу)	Формирование представлений о создании художественных образов из предметов и элементов природного материала. Формирование знаний об использовании операции перемещения и наложения объектов; использовании клавиши выхода из программы. Закрепление знаний о времени года: осень.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 (листья дуба, желудь) и манипуляция с ними: перемещение по рабочей области, изменение размера, поворачивания, заливка, инверсия, удаление.
2.	«Золотая рыбка» (конструирование на заданную тему по замыслу)	Закрепление знаний об интерфейсе: рабочая зона; символика предметов; функциональная панель; палитра.	Самостоятельная поисковая деятельность - выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляция с ними. Составление несложной композиции из листьев. Аккуратное соединение деталей.
3.	«Лесной человечек» (конструирование по образцу)	Продолжение формирования представлений об инструментах мастерской «Сказки природы»	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 (листья березы, рябины, веточка ели, палочка, желудь) и манипуляция с ними: перемещение по рабочей области, изменение размера,

		первого уровня сложности, их назначением.	поворачивания, заливка, инверсия, удаление.
4.	Проектная работа «Лесной человечек» (конструирование по замыслу)	Формирование представлений о сказочных образах объектов. Закрепление	Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними.
5.	«Сказочная птица» (конструирование по образцу)	представлений об инструментах мастерской «Сказки природы» первого уровня сложности, их назначении. Закрепление знаний об основных цветах и их оттенках.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 (листья дуба, рябины, шишка, палочки, желудь) и манипуляции с ними.
6.	Проектная работа «Сказочная птица» (конструирование по замыслу)		Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляция с ними.
7.	Проектная работа «Осень в лесу» (конструирование по замыслу)		Самостоятельное практическое применение пользовательских умений и навыков работы с компьютером. Творческая работа на основе знаний и умений управления инструментами программы, проявление собственного видения и фантазии при использовании элементов мастерской «Сказки природы».
Модуль: Мастерская «Цветочная фантазия»			
1.	«Букет пионов» (конструирование по образцу)	Формирование представлений об элементах мастерской «Цветочная фантазия», садовых и полевых цветах.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 (бутоны пионов, стебель, листья) и манипуляция с ними.
2.	«Букет из полевых цветов» (конструирование по заданным условиям)	Продолжение формирования представлений об инструментах мастерской «Цветочная фантазия» первого уровня сложности, их назначением.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними. составление орнамента из элементов мастерской по заданным условиям. Анализ и сравнение свойств элементов - оценка имеющихся элементов, объектов, фигур с точки зрения их цвета, формы, размера.
3.	Проектная работа «Букет для мамы» (конструирование по замыслу)	Формирование и закрепление представлений об орнаменте,	Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними. составление орнамента из элементов мастерской.
4.	«Цветочный орнамент» (конструирование по образцу)	горизонтальном ритмическом рисунке.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 (васильки и листья) и манипуляция с ними. Составление букета из элементов цветов, расположение на рабочем поле, изменение размера и цвета элементов, объединение в композицию.

5.	«Укрась полотенце» (конструирование по заданным условиям)		Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними. составление орнамента из элементов мастерской по заданным условиям на полоске. Анализ и сравнение свойств элементов - оценка имеющихся элементов, объектов, фигур с точки зрения их цвета, формы, размера.
6.	Проектная работа «Создай орнамент сам» (конструирование по замыслу)	Закрепление представлений об инструментах мастерской «Цветочная фантазия» первого уровня сложности, их назначении.	Самостоятельное практическое применение пользовательских умений и навыков работы с компьютером. Творческая работа на основе знаний и умений управления инструментами программы, проявление собственного видения и фантазии при использовании элементов мастерской «Цветочная фантазия».
Модуль: Мастерская «Строитель – Архитектор»			
1.	«Неваляшка» (конструирование по образцу)	Формирование представлений об элементах мастерской «Строитель - архитектор», о геометрических фигурах (круг, полукруг, треугольник)	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 (круг, полукруг, треугольник) и манипуляция с ними: перемещение по рабочей области, изменение размера, поворачивания, заливка, инверсия, удаление.
2.	«Петух и курочка» (конструирование по образцу)	Формирование представлений об элементах мастерской «Строитель - архитектор», о геометрических фигурах (круг, полукруг, прямоугольник, треугольник, овал)	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 (круг, полукруг, прямоугольник, треугольник, овал) и манипуляция с ними: перемещение по рабочей области, изменение размера, поворачивания, заливка, инверсия, удаление. Ориентировка на плоскости.
3.	«Петух» в технике мозаика (конструирование по образцу)	Знакомство с видом декоративно - прикладного искусства: мозаика. Закрепление знаний о геометрических фигурах (квадрат, прямоугольник, треугольник), их использовании при создании мозаичного объекта с помощью компьютерного конструирования. Счет в пределах 10.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 (квадрат, прямоугольник, треугольник) и манипуляция с ними.
4.	«Ракета» (танграм, конструирование по выбору образца)	Закрепление знаний об игре «Танграм», геометрических фигур, об использовании основных инструментов программного комплекса.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними. Конструирование корпуса и деталей ракеты по заданному образцу, сборка, заливка.

5.	Проектная работа «Ракета» (конструирование по замыслу)		Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними.
6.	«Строим дом» (конструирование по образцу)	Формирование представлений о понятиях «архитектор», «строитель». Продолжение формирования представлений об использовании основных инструментов программного комплекса «Фантазеры. Волшебный конструктор» в процессе создания геометрической композиции, подборе формы объектов необходимых для решения поставленной задачи.	Выбор образца, предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними, создание геометрической композиции.
7.	Проектная работа «Дом моей мечты» (конструирование по замыслу)	Закрепление представлений об инструментах мастерской «Строитель - архитектор» первого уровня сложности, их назначении. Формирование	Самостоятельное практическое применение пользовательских умений и навыков работы с компьютером. Творческая работа на основе знаний и умений управления инструментами программы, проявление собственного видения и фантазии при использовании элементов мастерской «Строитель - архитектор».
Модуль: Мастерская «Художник»			
1.	«Дымковский конь» (конструирование по образцу)	Закрепление знаний о русском народном промысле «Дымковская глиняная игрушка».	Выбор образцов и предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними (увеличение, уменьшение, перетаскивание, наложение).
2.	Проектная работа «Дымковская игрушка» (конструирование по замыслу)	Формирование представлений об элементах мастерской «Художник».	Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними.
3.	«Городецкая роспись. Поставец» (конструирование по образцу)	Формирование представлений об истории возникновения городецкой росписи, ее элементах. Закрепление понятия «орнамент». Продолжение	Выбор образцов и предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними (использование кнопки мыши в работе: управление мышью, простой клик, перетаскивание). Выполнение основ городецкой росписи.
4.	Проектная работа «Городецкая роспись. Поставец» (конструирование по замыслу)	формирования представлений об элементах мастерской «Художник».	Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними. Самостоятельное комбинирование элементов городецкой росписи, получая орнаменты.

5.	«Городецкая роспись. Доска» (конструирование по образцу)		Выбор образцов и предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними (использование кнопки мыши в работе: управление мышью, простой клик, перетаскивание). Выполнение основ городецкой росписи.
6.	Проектная работа «Городецкая роспись. Доска» (по замыслу)		Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними. Самостоятельное комбинирование элементов городецкой росписи, получая орнаменты.
7.	«Гжель. Чайник» (конструирование по образцу)	Формирование представлений об истории возникновения гжельской росписи, ее элементах. Закрепление понятия «орнамент». Продолжение формирования представлений об элементах мастерской «Художник».	Выбор образцов и предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними (использование кнопки мыши в работе: управление мышью, простой клик, перетаскивание). Выполнение основ гжельской росписи.
8.	Проектная работа «Тарелка» (конструирование по замыслу)		Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними. Самостоятельное комбинирование элементов гжельской росписи, получая орнаменты.
9.	Проектная работа «Узоры» (конструирование по замыслу)	Закрепление знаний о народных промыслах: городецкая и гжельская роспись, представлений об элементах мастерской «Художник».	Самостоятельное практическое применение пользовательских умений и навыков работы с компьютером. Творческая работа на основе знаний и умений управления инструментами программы, проявление собственного видения и фантазии при использовании элементов мастерской «Художник».
Модуль: Мастерская «Театр из бумаги»			
1.	Развертка «Зайчик» (конструирование по образцу)	Закрепление представлений о настольном театре из бумаги. Формирование представлений об элементах мастерской «Театр из бумаги».	Выбор предметов и элементов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними.
2.	Проектная работа «Мишка» (конструирование по замыслу)	Закрепление представлений о настольном театре из бумаги, об элементах мастерской «Театр из бумаги».	Выбор предметов и элементов из «ящичков» № 6, № 7 и манипуляции с ними. Передача характерных для персонажей элементов лица, тела и одежды. Выполнение «запуск» и «закрытие» программы, работа с окнами программы. Сохранение, отправление созданной развертки в печать. Конструирование по заданным условиям или замыслу.
3.	Проектная работа «Белочка» (конструирование по заданным условиям)		
4.	Проектная работа «Белочка» (конструирование по замыслу)		

5.	Проектная работа «Сказочные герои» (конструирование по замыслу)		Самостоятельное практическое применение пользовательских умений и навыков работы с компьютером. Творческая работа на основе знаний и умений управления инструментами программы, проявление собственного видения и фантазии при использовании элементов мастерской «Театр из бумаги».
1.	Итоговое занятие Выставка творческих работ	Самостоятельное практическое применение пользовательских умений и навыков работы с компьютером. Творческая работа на основе знаний и умений управления инструментами программы «Фантазеры. Волшебный конструктор» 1 уровня, проявление собственного видения и фантазии.	

Содержание учебного плана 2-й год обучения

№	Тема	Теория	Практика
1.	Вводное занятие «Нас встречает кот Фантазер»	Закрепление знаний правил техники безопасности, работы с интерфейсом: рабочая зона; символика предметов; функциональная панель; палитра.	Применение «Пиктограммы (значок) программы «Фантазеры. Волшебный конструктор», «Запуск программы», «Пиктограмм программных блоков (мастерских)», «Материал для конструирования». Действия на первом и втором экранах 2 - го уровня. Выбор уровня сложности. Выполнение упражнений «Сделай как я!», «Сделай сам!»
Модуль: Мастерская «Сказки природы»			
1.	«Рыбки в аквариуме» (конструирование на заданную тему)	Закрепление представлений о создании художественных композиций из предметов и элементов природного материала. Закрепление знаний о времени года: осень.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними: перемещение по рабочей области, изменение размера, поворачивания, заливка, инверсия, удаление. Самостоятельный поиск элементов для решения поставленной задачи.
2.	«Лягушонок» (конструирование по образцу)	Знакомство с инструментами мастерской 2-го уровня сложности. Формирование умений анализировать образец, выделять основные детали, определять, почему были использованы именно эти элементы.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними. Составление более сложной композиции. Анализ и следование предложенному образцу, самостоятельное творческое использование дополнительных элементов.
3.	Проектная работа	Закрепление	Самостоятельная поисковая

	«Лягушата в болоте» (конструирование по замыслу)	представлений об инструментах мастерской «Сказки природы» второго уровня сложности, их назначении.	деятельность - выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними. Составление более сложной композиции. Аккуратное соединение деталей.
4.	Проектная работа «Лесной человечек в лесу» (конструирование по замыслу)	Формирование представлений о сказочных образах объектов. Закрепление представлений об инструментах мастерской «Сказки природы» второго уровня сложности, их назначении. Закрепление знаний об основных цветах и их оттенках.	Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними: перемещение по рабочей области, изменение размера, поворачивания, заливка, инверсия, удаление, операция перетаскивания.
5.	Проектная работа «Рыжий кот» (конструирование по замыслу)	Продолжение формирования представлений об инструментах мастерской	Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними.
6.	«Соломенное чудо» (конструирование по образцу)	«Сказки природы» второго уровня сложности, их назначением.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляции с ними.
7.	Проектная работа «Лесная фантазия» (конструирование по образцу)		Применение большого спектра инструментов и команд, выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними.
8.	Проектная работа «Лесная фантазия» (конструирование по замыслу)		Самостоятельное практическое применение пользовательских умений и навыков работы с компьютером. Творческая работа на основе знаний и умений управления инструментами программы, проявление собственного видения и фантазии при использовании элементов мастерской «Сказки природы».
Модуль: Мастерская «Цветочная фантазия»			
1.	«Пионы в вазе» (конструирование по образцу)	Формирование представлений об элементах 2 - го уровня мастерской «Цветочная фантазия», садовых и полевых цветах.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними. Составление более сложной композиции. Анализ и следование предложенному образцу, самостоятельное творческое использование дополнительных элементов.
2.	«Цветочный орнамент» (конструирование по заданным условиям)	Продолжение формирования представлений об инструментах мастерской «Цветочная фантазия»	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними, составление орнамента из элементов мастерской по заданным условиям. Анализ и сравнение свойств

		второго уровня сложности, их назначением.	элементов - оценка имеющихся элементов, объектов, фигур с точки зрения их цвета, формы, размера.
3.	«Цветочный орнамент на платке» (конструирование по заданным условиям)	Формирование и закрепление представлений об орнаменте, его композиционных основах построения, выбирать элементы и располагать в соответствии с формой листа.	Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними по заданным условиям. и манипуляции с ними. расположение орнамента из элементов мастерской на основе квадратной формы.
4.	«Цветочный орнамент на подносе» (конструирование по заданным условиям)		Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними по заданным условиям. и манипуляции с ними. расположение орнамента из элементов мастерской на основе круглой формы.
5.	Проектная работа «Украсть полотенце» (по замыслу)		Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними по замыслу и манипуляции с ними. расположение орнамента из элементов мастерской на основе прямоугольной формы.
6.	Проектная работа «Создай орнамент сам» (конструирование по замыслу)	Закрепление представлений об инструментах мастерской «Цветочная фантазия» первого уровня сложности, их назначении.	Самостоятельное практическое применение пользовательских умений и навыков работы с компьютером. Творческая работа на основе знаний и умений управления инструментами программы, проявление собственного видения и фантазии при использовании элементов мастерской «Цветочная фантазия» на различной основе (круге, квадрате, полоске)
Модуль: Мастерская «Строитель – Архитектор»			
1.	«Собака» (танграм, конструирование по образцу)	Формирование представлений об элементах мастерской «Строитель - архитектор» 2-го уровня сложности, о геометрических фигурах, отличиях схемы и рисунка.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними: перемещение по рабочей области, изменение размера, поворачивание, заливка, инверсия, удаление. Составление более сложной композиции. Анализ и следование предложенному образцу.
2.	«Верблюд» (танграм, конструирование по образцу)	Закрепление представлений об элементах мастерской «Строитель - архитектор», о геометрических фигурах, схематичном изображении животных.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними: перемещение по рабочей области, изменение размера, поворачивание, заливка, инверсия, удаление. Ориентировка на плоскости, конструирование, применяя схему.
3.	«Олененок» (танграм, конструирование по образцу)		
4.	Проектная работа «Зоопарк»		

	(танграм, конструирование по замыслу)		манипуляция с ними по замыслу.
5.	«Собака» в технике мозаика (конструирование по образцу)	Закрепление знаний о декоративно - прикладном искусстве: мозаика. Закрепление знаний о геометрических фигурах	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними. Анализ и следование предложенному образцу, создание более сложного мозаичного объекта.
6.	Проектная работа «Зоопарк» в технике мозаика	их использовании при создании мозаичного объекта с помощью компьютерного конструирования.	Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними по замыслу.
7.	«Мозаика. Новый год» (по образцу)	Формирование представлений об особенностях сюжетной мозаичной композиции из геометрических фигур.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними Конструирование сюжетной мозаичной композиции, следуя образцу.
8.	«Орнамент из мозаики» (конструирование по образцу)	Формирование представлений об особенностях орнамента мозаичной композиции из геометрических фигур.	Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними. Анализ и следование предложенному образцу, создание более сложного мозаичного объекта.
9.	Проектная работа «Орнамент из мозаики»		Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними по замыслу.
10.	«Строим театр» (конструирование по образцу)	Закрепление представлений о понятиях «архитектор», «строитель». Продолжение формирования представлений об использовании основных инструментов модуля «Строитель - Архитектор» в процессе создания геометрической композиции, подборе формы объектов необходимой для решения поставленной задачи. Формирование представлений о зданиях театра, характерных особенностях внешнего вида.	Выбор образца, предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляции с ними, создание геометрической композиции, следуя образцу.
11.	Проектная работа «Мой театр» (конструирование по замыслу)		Самостоятельный выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляция с ними по замыслу. Передача характерных особенностей здания.
12.	«Храм» (конструирование по образцу)	Закрепление представлений об инструментах мастерской «Строитель - архитектор» второго уровня сложности, их назначении. Формирование представлений о зданиях	Выбор образца, предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляции с ними. Анализ и следование предложенному образцу. Создание геометрической композиции. Передача характерных особенностей здания.

		храма, характерных особенностей внешнего вида.	
13.	Проектная работа «Создай сам» (конструирование по замыслу)	Закрепление представлений об инструментах мастерской «Строитель - архитектор» второго уровня сложности, их назначении.	Самостоятельное практическое применение пользовательских умений и навыков работы с компьютером. Творческая работа на основе знаний и умений управления инструментами программы, проявление собственного видения и фантазии при использовании элементов мастерской «Строитель - архитектор».
Модуль: Мастерская «Художник»			
1.	«Дымковская барышня» (конструирование по образцу)	Закрепление знаний о русском народном промысле «Дымковская глиняная игрушка». Формирование представлений об элементах мастерской «Художник» 2-го уровня сложности.	Выбор образцов и предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляции с ними (увеличение, уменьшение, перетаскивание, наложение).
2.	Проектная работа «Дымковская игрушка. Индюк» (конструирование по образцу)		Выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляции с ними. Применение элементов 2х уровней. Самостоятельный поиск элементов, следуя образцу.
3.	«Городецкая роспись. Конь» (конструирование по образцу)	Закрепление представлений об истории возникновения городецкой росписи, ее элементах. Закрепление понятия «орнамент». Продолжение формирования представлений об элементах мастерской «Художник» 2-го уровня сложности.	Выбор образцов и предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляции с ними (использование кнопки мыши в работе: управление мышью, простой клик, перетаскивание). Выполнение основ городецкой росписи.
4.	Проектная работа «Гжель. Ваза» (конструирование по замыслу)	Закрепление представлений об истории возникновения гжельской росписи, ее элементах. Закрепление понятия «орнамент». Продолжение формирования представлений об элементах мастерской «Художник».	Самостоятельный поиск - выбор предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляции с ними. Самостоятельное комбинирование элементов росписи, получая орнаменты.
5.	«Хохломская роспись. Доска» (конструирование по образцу)	Формирование представлений об истории возникновения хохломской росписи, ее элементах. Закрепление понятия «орнамент». Продолжение формирования представлений об	Выбор образцов и предметов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляции с ними (использование кнопки мыши в работе: управление мышью, простой клик, перетаскивание). Выполнение основ хохломской росписи.

		элементах мастерской «Художник».	
6.	Проектная работа «Узоры» (конструирование по замыслу)	Закрепление знаний о народных промыслах: дымковская, хохломская, городецкая и гжельская росписи, представлений об элементах мастерской «Художник» 2-го уровня сложности.	Самостоятельное практическое применение пользовательских умений и навыков работы с компьютером. Творческая работа на основе знаний и умений управления инструментами программы, проявление собственного видения и фантазии при использовании элементов мастерской «Художник».
Модуль: Мастерская «Театр из бумаги»			
1.	Развертка «Зайчик с морковкой» (конструирование по образцу)	Закрепление представлений о настольном театре из бумаги. Закрепление представлений об элементах мастерской «Театр из бумаги» 2го уровня сложности.	Выбор предметов и элементов из «ящичков» № 6, № 7, № 8, № 9 и манипуляции с ними. Конструирование по замыслу. Сохранение, отправление созданной развертки в печать.
2.	Проектная работа «Сказочные герои» (конструирование по замыслу)		Самостоятельное практическое применение пользовательских умений и навыков работы с компьютером. Творческая работа на основе знаний и умений управления инструментами программы, проявление собственного видения и фантазии при использовании элементов мастерской «Театр из бумаги».
1.	Итоговое занятие Выставка творческих работ	Самостоятельное планирование предстоящих действий практическое применение пользовательских умений и навыков работы с компьютером. Творческая работа на основе знаний и умений управления инструментами программы «Фантазеры. Волшебный конструктор» 1- го и 2 - го уровней, проявление собственного видения и фантазии.	

2. Организационно - педагогические условия

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09	31.05	37	37	37	1 занятие по 25 мин в неделю
2 год	01.09	31.05	37	37	37	1 занятие по 30 мин в

						неделю
Каникулы: с 31.12. по 09.01.						

2.2. Условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Фантазеры. Компьютерное конструирование»

Материально-техническое обеспечение:

- групповое помещение с детской мебелью: столы (5 шт.), стулья (по количеству детей, максимальное число – 10);
- мольберт (1 шт.);
- интерактивная доска (1 шт.);
- проектор (1 шт.);
- ноутбук (5 шт.)
- компьютерная мышка (5 шт.)
- компьютерный коврик (5 шт.)

Методические материалы:

№	Название раздела, темы	Дидактико – методический материал	Формы, методы, приемы обучения. Педагогическая технология	Формы учебного занятия
1.	Модули: 1. Мастерская «Сказки природы» 2. Мастерская «Цветочная фантазия» 3. Мастерская «Строитель – Архитектор» 4. Мастерская «Художник» 5. Мастерская «Театр из бумаги»	Программно-методический комплекс «Фантазеры. Волшебный конструктор». Туйчиева И.Л., Горницкая О.Н., Воробьева Т.В. Методическое пособие по использованию программно-методического комплекса «Фантазеры. Волшебный конструктор»: ЗАО «Новый диск – трейд»	Словесные, наглядные и практические методы; игровые приемы обучения. Информационно-коммуникационные технологии.	игровое

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

1. **Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:** журнал посещаемости, аналитический материал по итогам проведения педагогической диагностики.

2. **Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:** итоговое занятие, фотоотчет на сайте ДООУ.

Мониторинг образовательных результатов учащихся проводится с целью оценки качества усвоения детьми содержания программы в соответствии с запланированными в программе результатами обучения.

Инструментарий педагогической диагностики представляет собой описание тех ситуаций наблюдения, которые педагог использует для определения уровня сформированности у ребенка того или иного параметра оценки. В ходе мониторинга образовательных результатов используются показатели критериев, которые определяются уровнем: высокий – 3 балла; средний – 2 балла; низкий – 1 балл. По результатам мониторинга образовательных результатов заполняется протокол результатов.

Основные диагностические методы педагога:

- наблюдение и анализ правильности и законченности выполнения самостоятельных заданий;
- практическая ситуация;
- беседа

Формы проведения педагогической диагностики:

- индивидуальная;
- подгрупповая;
- групповая

3. Список литературы

Литература для педагога:

1. Гузеев В.В. Консультации: компьютерная поддержка образовательного процесса / В.В. Гузеев, А.В. Дворецкая, А.В. Рафаева // Педагогические технологии. – 2008. – №3.
2. Кривич Е.Я. Компьютер для дошколят: Пособие для воспитателей и студентов / Е.Я. Кривич. – М.: ЭКСМО, 2006.
3. Туйчиева И.Л., Горницкая О.Н., Воробьева Т.В. Методическое пособие по использованию программно-методического комплекса «Фантазеры. Волшебный конструктор» - ООО «Новый диск», 2013.

Интернет ресурсы:

1. Яковлева Н.Ф. Формирование целевых ориентиров дошкольного образования, личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов обучающихся НОО и ООУ [электронный ресурс]: Режим доступа: https://sh-reshotinskaya-ou-npojmar04.gosweb.gosuslugi.ru/netcat_files/175/2907/Formirovanie_tselevykh_orientirov_doshkol_nogo.pdf (дата обращения: 15.06.2025)
2. Прокопьев С.А. Компьютерное конструирование как средство развития познавательно-творческих способностей старших дошкольников [электронный ресурс]: Режим доступа: <https://infourok.ru/kompyuternoe-konstruirovanie-kak-sredstvo-razvitiya-poznavatelnotvorcheskih-sposobnostey-starshih-doshkolnikov-2351355.html> (дата обращения 15.06.2025)

Приложение 1.

Карта наблюдений и анализа по выявлению уровня освоения Программы

Критерии оценки	Методы обследования	Уровни освоения	Результат
Предметные результаты			
Глубина и широта предметных знаний	беседа	высокий – имеет широкий кругозор знаний по содержанию модуля, владеет изучаемыми понятиями, свободно использует специальные термины; средний – имеет неполные знания по содержанию модуля, редко оперирует специальными терминами; низкий – имеет недостаточные знания по содержанию модуля, знает отдельные определения.	
Уровень сформированности практических умений	практическое задание, наблюдение	высокий – имеет полные умения и навыки, умеет правильно использовать все изучаемые инструменты, использует дополнительные инструменты; средний – имеет отдельные практические умения и навыки, умеет правильно использовать все изучаемые инструменты; низкий – имеет слабые практические навыки, отсутствует умение правильно использовать все изучаемые инструменты.	
Позиция активности и устойчивого интереса к деятельности	наблюдение	высокий – проявляет активный интерес к деятельности, стремится к самостоятельной творческой активности; средний – проявляет интерес к деятельности, настойчив в достижении цели, проявляет активность только на определенные темы или на определенных этапах работы; низкий – присутствует на занятиях, не активен, выполняет задания только по четким инструкциям и помощью	

		педагога.	
Метапредметные результаты			
Регулятивные	наблюдение	высокий – умеет определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога; планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами. Отличает, верно, выполненное задание от неверного; проверяет и оценивает результаты своей работы. Проявляет самостоятельность, инициативу и настойчивость в достижении поставленной цели, преодолении трудностей. Средний-наблюдается неустойчивость в проявлении вышеуказанных критериев. Низкий – не проявляет вышеуказанные умения.	
Коммуникативные	наблюдение	высокий - ребенок знает и выполняет общепринятые нормы и правила поведения в социуме на основе первичных ценностно-моральных представлений. Средний – редко выслушивает другого человека, не всегда с уважением относиться к его мнению и интересам; затрудняется вести простой диалог со взрослыми и сверстниками; в отстаивании своего мнения; принимать участие в коллективных делах; низкий - неуважительно относится к окружающим людям; не принимает и не оказывает помощь; ссориться, резко реагирует в конфликтных ситуациях.	
Познавательные	наблюдение, практическое задание	высокий - выбирает и отсчитывает предметы (элементы) по образцу, определяет направление присоединения деталей; использует цепочки действий с определёнными командами компьютерной программы; ставит при помощи взрослого учебные цели, проектирует пути их реализации, контролирует и оценивает результаты; учитывает пространственные взаимоотношения частей и деталей; экспериментирует с объектами и их свойствами, осуществляет самостоятельную поисковую деятельность. средний - наблюдается неустойчивость в	

		проявлении вышеуказанных критериев; низкий - не проявляет вышеуказанные умения.	
Личностные результаты			
Способность к саморазвитию и личностному самоопределению	наблюдение	высокий - проявляет инициативу и самостоятельность в познавательной и творческой деятельности; способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в конструировании при помощи инструментальных компьютерных сред; средний - наблюдается неустойчивость в проявлении вышеуказанных критериев; низкий – не проявляет вышеуказанные умения.	

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 133397933100110045794213742499444592196809849228

Владелец Каныгина Виктория Евгеньевна

Действителен с 08.08.2025 по 08.08.2026