



Проект «Рукавичка»

Проект составила и
провела
педагог дополнительного образования
В.В.Вандышева

Тип проекта: творческий, практический.

По продолжительности: долгосрочный;

По содержанию: осуществляется в рамках дополнительной общеразвивающей программы «Элементы компьютерной грамотности – Графика в играх».

По характеру контактов: дети старшего школьного возраста.

По количеству участников: групповой, индивидуальный;

Участники: педагог дополнительного образования.

Актуальность проекта: Опыт коррекционной работы с умственно отсталыми детьми показал, что их успешность в овладении рисованием находится почти в прямой зависимости от качества образовательной среды. При специальной организации обучения дети оказываются способными передавать образно-графическими средствами элементарное связное содержание по собственному замыслу, а также по сказкам и историям, отражающим их бытовую, игровую и познавательный опыт.

Компьютерная графика — область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента, как для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.

Ряд уникальных свойств, которыми обладает данный вид искусства, отличает ее от всех традиционных способов создания графического образа. Прежде всего, это легкость манипулирования изображением. С помощью

графического редактора на экране компьютера дети могут создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию.

Обоснование проблемы: В условиях коррекционно-развивающего обучения в рисовании детьми с отставанием в развитии происходит существенная динамика, но у многих детей рисунки остаются статичными, не отражают связи между объектами и персонажами, являясь, по сути, графическим «перечислением», а не «графическим рассказом». Их собственные объяснения созданных рисунков (словесный отчет) обычно не выходят за рамки изображения, строго соответствуют его содержанию (часто сводятся к перечислению объектов). На основании этой проблемы был разработан проект «Рукавичка».

Обоснование проблемы для детей: книга-сказка «Рукавичка» интересная, любимая, но очень старенькая. Листать страницы трудно. Малышам нечего будет посмотреть. Нужно для них нарисовать картинки к сказке, напечатать на принтере и соединить листочки в целую книгу.

Цель проекта: развитие познавательных, творческих способностей детей в процессе разрешения специально смоделированной проблемной ситуации; знакомство с историей создания книг и материалом, из которого их делают; развитие понимания необходимости бережного отношения к книге; коллективное создание печатной продукции: иллюстрированной книги-сказки «Рукавичка» с помощью графического редактора «Рисовалка» программы ПервоЛого; приобщение детей к книжной культуре, вызвать у детей интерес к книге.

Задачи: Формировать умение иллюстрировать сюжет сказки «Рукавичка» с помощью графического редактора «Рисовалки» программы «ПервоЛого». Учить детей пересказывать сказку по картинкам-пиктограммам. Учить детей создавать сюжетный рисунок на основе собственных впечатлений от прослушанной сказки, планировать свою деятельность и в итоге коллективно создавать иллюстрированную книгу для малышей по сказке «Рукавичка».

Формировать представления об изготовлении книг и профессиях людей, создающих книги.

Развивать умение ориентироваться в пространстве «листа» графического редактора «ПервоЛого», делить лист с помощью «линии горизонта», создавать фон для будущей иллюстрации, рисовать в «широкой полосе» сюжет сказки и её элементы, используя инструменты «Рисовалки»: «заливка», «круглый карандаш», «тонкая линия», «толстая линия»,

«пуливизатор», «закрашенный круг», «закрашенный квадрат». Развивать у детей планирующую функцию речи, воспитывая потребность определять в речи замысел будущего изображения.

Закреплять умение находить книгу с любимой сказкой, делая самостоятельный выбор из нескольких имеющихся; рассматривать иллюстрации, узнавать в них героев сказки, отвечать на элементарные вопросы по содержанию иллюстраций, восстанавливая в памяти последовательность развития событий в сказке.

Корректировать и развивать мелкую моторику кистей рук, графомоторные навыки: ручную умелость, плавность движений с помощью планшета и планшетного карандаша; планирующую функцию мышления.

Воспитывать бережное отношение детей к книге и уважение к труду взрослых, обучить правилам обращения с книгой. Воспитывать нравственные качества: вызвать сочувствие к оставшимся без крова, животным.

Предполагаемый результат:

Закрепятся знания об алгоритме запуска программы ПервоЛого;

Научатся работать с пиктограммами.

Сформируются навыки работы с окном графического редактора;

Сформируются навыки работы с панелью инструментов графического редактора ПервоЛого.

Научатся конструировать графические объекты, располагать рисунок на «листе» Рисовалки, ориентироваться в его пространстве;

Научатся создавать рисунки по знакомым сказкам;

Научатся создавать иллюстрированную книгу с помощью принтера.

Сформируются знания об окружающей жизни: о «пути» книги от типографии до книжной полки.

Основные методы и формы реализации проекта:

Определение темы, постановка цели и задачи;

Определение методов и приемов работы;

Подбор методической и художественной литературы, дидактического материала;

Подбор материалов, игрушек, атрибутов для знакомства со сказками;

Изготовление дидактических игр;

Составление перспективного плана проекта.

Продукт проектной деятельности:

детские рисунки «Зимний фон»;

детские рисунки «Далеко, в лесу»;

детские рисунки «По дороге в лес»;

детские рисунки на тему: «Морозный день»;
детские рисунки на тему «Узор на полоске», «Узор в круге»;
детские рисунки на тему «Узор на рукавичке»;
детские сюжетные рисунки на тему «Рукавичка»:
«Мышка-норушка»;
«Лягушка-квакушка»;
«Зайчик-побегайчик»;
«Лисичка – сестричка»;
«Волк - зубами щёлк»;
«Кабан – клыкан»;
«Медведюшка – батюшка»;
«Шустрая собачка»;
«Дед»;
«Дед у рукавички»;
«Убежали звери вон»;
выставка детских работ на тему «Рукавичка»;
детская иллюстрированная книга по сказке «Рукавичка»;
фотографии занятий;
видеосказка «Рукавичка»;
пиктограммы по сказке «Рукавичка»;
сюжетные картинки по сказке «Рукавичка» для игры
«Первый, последний, после, перед»;
дидактическая игра «Найди заплатку к рукавичке»;
дидактическая игра «Нади пару рукавичке»;
дидактическая игра «Кто, где живёт»;
лабиринт «Проведи мышку (лягушку...) к норке (к болоту...)»
презентация «Рождение книги»;
презентация «Книжкин путь на полку в группе»;

Проект состоит из трех разделов, имеющих интегрированный характер:

Этапы работы над проектом:

1. Подготовительный этап:

Составление плана совместной работы с детьми.

Подбор материала и оборудования для занятий, бесед, игр с детьми.

2. Основной этап: Мероприятия по работе с детьми:

Чтение русской народной сказки «Рукавичка».

Просмотр мультфильма, видеосказки, презентаций.

Беседы с опорой на иллюстрации.

Рассматривание иллюстраций.

Рисование с помощью графического редактора «ПервоЛого».

Дидактические игры.

Пальчиковые игры.

Физминутки.

3. Заключительный этап:

Оформление выставки детских рисунков, созданных с помощью графического редактора программы «ПервоЛого»;

Создание иллюстрированной книги «Рукавичка»: от печати до сборки.

Обеспечение:

Антошин М.К. Учимся рисовать на компьютере / М.К. Антошин. – М.: Айрис-пресс, 2007. – 160 с.: ил. – (Внимание: дети!).

Баряева Л. Б., Логинова Е. Т., Лопатина Л. В. Я — говорю! Упражнения с пиктограммами: Рабочие тетради. — М.: Дрофа, 2007- 2007.

Гаврилушкина О.П., Использование знаково-символических средств дошкольниками с интеллектуальной недостаточностью. Источник: Сб. докладов

Горячев А. В. и др. Информатика в играх и задачах. Выпуск 1.1 Поурочные планы. – М. : «Экспресс», 1995.

Горячев А.В., Ключ Н.В. Всё по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. – М.: «Баласс», 2002.

Казакова Т. Г. «Изобразительная деятельность и художественное развитие дошкольников», М.: Педагогика, 1993 г.

Катаева А.А., Стребелева Е.А. Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников: Кн. для учителя —М. «БУК-МАСТЕР», 1993.– 191 с: ил.

Комарова Т. С. «Методика обучения изобразительной деятельности и конструированию», Москва, 1992 г.

Копцева Т.А. «Природа и художник», Москва, Творческий центр Сфера, 2011г.

Детская литература:

Украинская народная сказка «Рукавичка», перевод Е.А. Благининой, рисунки Е.М. Рачева. М. Изд. «Малыш», 1980 г.

Русская народная сказка «Зимовье зверей», Издательство: Эксмо, 2012

Русская народная сказка «Заюшкина избушка»,

Серия: Читаем сами, Издательство: Книги Искателя, 2007 г.

Русская народная сказка «Морозко», Издательство: АСТ-Пресс, АСТ-ПРЕСС,

Серия: Библиотечка малыша, Год выпуска: 2012

Русская народная сказка «Два мороза», Издательство: Книжный Дом Серия: Для самых маленьких (Книжный дом), год выпуска: 2009

Русская народная сказка «Снегурочка», Издательство: Эксмо, Год издания: 2013

Сказка «Серебрянное копытце» П.П. Бажов, изд. Акварель

Техническое оснащение:

Рабочее место для каждого ребёнка, оборудованное компьютером и дополнительными устройствами, с достаточным программным обеспечением, качественным звуком.

Рабочее место для каждого ребёнка для занятий с дидактическими играми, для выполнения заданий в тетрадях, на альбомных листах.

Компьютер: Mac OS X

ПервоЛого 3,0 (для платформы PC и Mac); Курс размещён в электронной оболочке Moodle в среде i-класса. Иллюстрированная инструкция, объясняющая назначение и целесообразность использования инструментария программы ПервоЛого 3.0 для выполнения задания. Файл с заданиями, созданный в программе Класс Малышей, ПервоЛого 3.0. Графический планшет.