

Тогучинский район Новосибирской области
муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования Тогучинского района
«Центр развития творчества»

Рассмотрено на заседании
методического совета
«25» марта 2026 г.
протокол №1

УТВЕРЖДЕНА
приказом от «30» марта 2026 г. №384



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Технической направленности

«Юный 3D-художник»

Базовый уровень

Возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок реализации программы: 72 часа



Авторы-составители программы:
Ларченко Екатерина Николаевна,
методист, 1 квалификационная категория

Программу реализует:
Хандогин Константин Викторович,
педагог дополнительного образования

г. Тогучин, 2026

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом совете учреждения.

Заместитель директора по УВР:

Кульпина Н.М. /  /
Ф.И.О подпись

«20» марта 2026г

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный 3D-художник» имеет **техническую** направленность. Программа направлена на развитие творческих способностей и компьютерной грамотности обучающихся через знакомство с цифровым рисованием в игровой форме.

Актуальность программы обусловлена возрастающей ролью цифровых технологий в жизни детей. Рисование на компьютере — это современный, увлекательный способ развития мелкой моторики, воображения и пространственного мышления, который доступен и понятен детям дошкольного возраста.

Отличительной особенностью программы заключается в комплексном подходе: сочетание традиционных представлений о рисовании с новыми цифровыми инструментами, использование игровых сценариев, адаптированных для детей 6-7 лет, и индивидуальный подход к каждому ребенку.

Новизна программы состоит в использовании адаптированного программного обеспечения (Paint 3D) и игровых методик, которые делают процесс цифрового рисования доступным и увлекательным для дошкольников.

Целевая аудитория

Программа предназначена для обучающихся в возрасте 6 -7 лет, так как в этом возрасте рисование является одним из главных видов деятельности. Для детей, увлекающихся оригами, лепкой и традиционным рисованием, программа по цифровому рисунку может стать отличной альтернативой.

В дошкольном возрасте дети любознательны и активны. В соответствии с возрастом применяются разнообразные формы и методы деятельности, ведущей из которых является – общение.

Условия набора Обучающихся

Занятия проводятся всем составом группы. Состав группы постоянный. Группы формируются одного возраста. Для обучения принимаются все желающие дети.

Объем программы – 72 часа

Срок обучения по программе – 36 недель

Форма обучения - очная

Язык программы – русский

Уровень программы - стартовый

Особенности организации образовательного процесса

Форма реализации образовательной программы: традиционная модель реализации программы представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного учебного года в одной образовательной организации.

Организационные формы обучения – фронтальная и групповая.

Режим занятий

Периодичность и продолжительность занятий (расписание) устанавливается в зависимости от возрастных и психофизиологических особенностей, допустимой нагрузки учащихся.

Занятия могут проводиться индивидуально, по группам или всем составом.

Кратность занятий в неделю; продолжительность одного занятия с учетом обязательных перерывов (*см. изменения, внесенные в СанПиН 1.2.3685-21 постановлением ГСВ РФ от 17.03.2025 № 2*) устанавливается в академических часах.

Общее количество часов в неделю – 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Продолжительность одного академического часа – 30 минут. Перерыв между учебными занятиями – 15 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие творческих способностей и первичных навыков работы с компьютерной графикой у детей 6-7 лет через игровую деятельность.

Задачи:

Предметные:

1. Познакомить с основными инструментами программы для рисования (Paint 3D).
2. Научить пользоваться графическим планшетом (стилусом).
3. Освоить простейшие приемы рисования на компьютере (линии, фигуры, заливка цветом).

Метапредметные:

1. Развивать воображение и творческое мышление через создание игровых образов.
2. Формировать умение работать по инструкции педагога.
3. Развивать мелкую моторику и координацию движений «глаз-рука».
4. Формировать навыки работы в паре и малой группе.

Личностные:

1. Воспитывать интерес к творчеству и новым видам деятельности.
2. Развивать уверенность в своих силах, снижение страха перед новыми технологиями.
3. Формировать положительное отношение к совместной деятельности, умение радоваться успехам других.

1.3. Планируемые результаты

Итоговый образовательный результат – обучающийся (6-7 лет) создаст объемный рисунок на тему «Мой любимый персонаж» с помощью педагога и расскажет о своей работе.

Предметные:

1. Знает название программы (Paint 3D) и основные инструменты («кисточка», «карандаш», «фигуры», «заливка»).
2. Умеет включать программу, открывать новый файл, сохранять рисунок (с помощью педагога).
3. Умеет рисовать простые фигуры (круг, квадрат, треугольник) и раскрашивать их.

4. Умеет рисовать простые предметы (солнышко, домик, цветок, дерево, мячик) в 2D и 3D формате.

Метапредметные:

1. Развито воображение: ребенок может придумать сюжет для рисунка.
2. Сформировано умение слушать инструкцию и выполнять задания по алгоритму.
3. Развита мелкая моторика и координация движений.
4. Сформирован навык работы в паре (помогать друг другу, договариваться).

Личностные:

1. Проявляет интерес и положительные эмоции к занятиям цифровым творчеством.
2. Проявляет уверенность при работе с компьютером.
3. Способен радоваться своим результатам и успехам других детей.
4. Способен доводить начатое дело до конца.

1.4. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы текущего контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Путешествие в мир цифрового рисования	4	2	2	Беседа, педагогическое наблюдение
2	Волшебные фигуры	8	2	6	Педагогическое наблюдение
3	Рисуем сказку (2D)	20	4	16	Творческая работа, педагогическое наблюдение
4	Играем с объемом (3D)	24	6	18	Творческая работа, педагогическое наблюдение
5	Путешествие в страну творчества (итоговый проект)	14	2	12	Итоговая творческая работа
6	Итоговое занятие. Выставка работ	2	-	2	Презентация, выставка

	ИТОГО:	72	16	56	
--	--------	----	----	----	--

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие. Путешествие в мир цифрового рисования (4 ч.)

Теория (2 ч.) – Знакомство с компьютерным классом. Правила поведения и техники безопасности в кабинете. Сказка «Как компьютер стал художником». Знакомство с программой Paint 3D (название, иконка, запуск). Понятие «цифровой рисунок».

Практика (2 ч.) – Игра-знакомство «Найди программу» (дети находят иконку Paint 3D на рабочем столе). Запуск программы (с помощью педагога). Рассматривание интерфейса: где живут инструменты, где появляется рисунок. Игра «Нажми на кнопку» (дети пробуют нажимать разные инструменты, наблюдают, что происходит). Рисование «по щелчку» — постановка первой точки на экране.

Раздел 2. Волшебные фигуры (8 ч.)

Теория (2 ч.) – Сказка «Страна геометрических фигур». Знакомство с основными фигурами: круг, квадрат, треугольник. Рассказ о том, что из этих фигур можно собрать все на свете.

Практика (6 ч.) – Игровые задания: «Посади солнышко» (рисует круг + лучики). «Построй домик» (квадрат + треугольник). «Раскрась фигуру» (знакомство с инструментом «заливка»). Свободная игра «Собери картинку из фигур» (дети собирают простые изображения: человечек, машина, елочка).

Раздел 3. Рисует сказку (2D) (20 ч.)

Теория (4 ч.) – Сказки-путешествия: «Колобок на компьютере», «Теремок», «Репка». Обсуждение персонажей, их формы и цвета. Педагог показывает, как нарисовать героя из фигур.

Практика (16 ч.) – Дети рисуют сказочных героев и сюжеты: «Колобок» — круглый, желтый, на травке. «Теремок» — домик, звери (мишка — круг, зайчик — овал). «Репка» — круглая репка, бабка, дедка. «Лукошко с грибами» — овал корзинки, кружочки-грибы. «Море и рыбка» — волны, круглая рыбка с хвостом. Рисование по мотивам любимых мультфильмов.

Раздел 4. Играем с объемом (3D) (24 ч.)

Теория (6 ч.) – Игровое знакомство с понятием «объемный рисунок». Сказка «Как плоский круг стал шариком». Педагог показывает разницу между 2D и 3D фигурами в программе. Объяснение в игровой форме: «3D — это как игрушка, которую можно повертеть, посмотреть с разных сторон».

Практика (18 ч.) – Дети осваивают работу с 3D-фигурами: «Волшебный шарик» (создание объемного шара, раскрашивание, вращение). «Кубик-рубик» (объемный куб, играем с цветом). «Цветок на 3D-полянке» (объемный стебель + лепестки). «Снеговик» (три объемных шара разного размера). «Елочка» (объемный

конус, шарики-украшения). Свободное творчество в 3D: «Что я хочу сделать объемным?»

Раздел 5. Путешествие в страну творчества (итоговый проект) (14 ч.)

Теория (2 ч.) – Сказка «Путешествие в страну творчества». Обсуждение идеи итогового рисунка. Педагог показывает примеры работ и предлагает детям выбрать тему: «Мой любимый персонаж», «Моя сказка», «Моя мечта».

Практика (12 ч.) – Поэтапное создание итоговой работы под руководством педагога: Выбор темы и обсуждение идеи (индивидуально с каждым ребенком). Создание объемного рисунка (сочетание 2D и 3D элементов). Украшение работы (цвет, детали). Подготовка к презентации: придумывание короткого рассказа о своей работе.

Раздел 6. Итоговое занятие. Выставка работ (2 ч.)

Практика (2 ч.) – Праздничное занятие «Мы — художники!». Мини-выставка работ на экране (слайд-шоу). Каждый ребенок рассказывает о своей работе (2-3 предложения). Вручение сертификатов. Совместное фото, общий сборник работ (для родителей).

1.5. Формы аттестации и оценочные материалы

Формы аттестации разработаны в соответствии с Положением «О формах, порядке и периодичности проведения аттестации по дополнительным общеобразовательным программам в МБОУ ДО Тогучинского района «Центр развития творчества», утвержденным приказом (13.01.2020 №7). Ссылка на документ, размещённый на сайте учреждения:
<https://crtdyutog.edusite.ru/sveden/files/69526fec8396d194afa87e43f9807f0a.pdf>

В соответствии с п.2 ст.64 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ, освоение образовательных программ дошкольного образования не сопровождается проведением промежуточных аттестаций и итоговой аттестации обучающихся. Тем не менее, для отслеживания динамики развития детей в программе предусмотрена система педагогического наблюдения.

Промежуточная аттестация проводится в конце учебного года.

Цель проведения промежуточной аттестации – выявление уровня сформированности первичных навыков работы с компьютерной графикой и степени развития творческих способностей у обучающихся.

Форма проведения промежуточной аттестации – итоговая творческая работа (создание объемного рисунка на свободную тему) и ее публичная презентация.

Программа - «Юный 3D-художник».

Форма публичного выступления- защита творческой работы (рассказ ребенка о своем рисунке: название, что изображено, какие инструменты использовались) перед группой сверстников, родителями и педагогами на итоговом занятии.

Оценочные материалы

Аттестация учащихся предполагает разработку системы оценивания.

Карта педагогического наблюдения (заполняется педагогом 2-3 раза за период обучения: в начале, середине и конце года). Карта включает следующие параметры:

Параметр	Показатели
Эмоциональное состояние	Интерес, радость, желание работать
Включенность в деятельность	Выполняет задания, пытается, не отвлекается
Самостоятельность	Работает с минимальной помощью, обращается за помощью при необходимости
Моторное развитие	Уверенно держит стилус, попадает в нужную область экрана
Творчество	Придумывает сюжеты, добавляет детали
Взаимодействие	Помогает другим, радуется успехам других

Итоговое мероприятие — выставка творческих работ, на которой дети демонстрируют свои достижения в игровой обстановке.

Критерии оценочных материалов представлены в приложении №1 к программе

Раздел №2 Рабочая программа воспитания

Цель: формирование положительной самооценки, коммуникативных навыков и познавательного интереса к творчеству.

Задачи:

1. Способствовать развитию эмоциональной сферы через творческую деятельность.
2. Формировать доброжелательное отношение к сверстникам и взрослым.
3. Развивать умение слушать и слышать педагога.
4. Формировать культуру поведения в компьютерном классе.

Целевые ориентиры воспитания:

- проявляет интерес к новым видам деятельности;
- умеет радоваться своим успехам и успехам других;
- способен работать по инструкции и соблюдать правила поведения;
- испытывает положительные эмоции от процесса творчества;
- проявляет аккуратность и бережное отношение к оборудованию.

Формы воспитания:

- Беседа-сказка;
- Коллективное обсуждение («Что мы сегодня будем рисовать?»);
- Совместное выполнение заданий («Рисуем парами»);

- Игровые упражнения («Волшебный экран», «Найди ошибку»);
- Мини-выставки («Покажи, что получилось»);

Методы воспитания:

- Сказкотерапия — создание игровых сюжетов;
- Игровой метод — обучение через игру;
- Метод примера — показ педагога;
- Метод поощрения — похвала, одобрение;
- Метод личного примера — педагог доброжелателен, внимателен,

показывает бережное отношение к оборудованию.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события, дела	Форма проведения	Срок проведения
1	Вводное занятие — «Посвящение в юные художники»	Праздничное занятие	Сентябрь 2026
2	Конкурс рисунков «Осень в моем городе»	Творческий конкурс (внутри группы)	Октябрь 2026
3	Новогодняя мастерская «Елочные игрушки» (3D)	Творческое занятие	Декабрь 2026
4	Открытое занятие для родителей «Волшебный мир 3D»	Совместное занятие (дети + родители)	Февраль 2027
5	Конкурс рисунков «Моя семья»	Творческий конкурс (внутри группы)	Март 2027
6	Выставка работ «Мир 3D» для педагогов	Выставка	Апрель 2027
7	Родительское собрание с презентацией работ	Родительское собрание	Май 2027

Раздел №3 Комплекс организационно-педагогических условий

3.1 Календарный учебный график

№ группы	Срок обучения по программе	Количество учебных недель/дней	Период каникул (при наличии)	Нерабочие праздничные дни	Сроки промежуточной (итоговой) аттестации	Сроки выездов, экспедиций, походов
----------	----------------------------	--------------------------------	------------------------------	---------------------------	---	------------------------------------

						(при наличии)
1 гр.	01.09.2026 — 28.05.2027	36/72	-	04.11.2026, 1-8.01.2027, 23.02.2027, 08.03.2027, 01.05.2027, 09.05.2027	19.04.2026- 25.04.2026	-

Календарный учебный график отражает *тематическое планирование* – распределение содержания образования по учебным занятиям в соответствии с Учебным планом (далее - КУГ). КУГ размещается в приложении № 2 в разделе «Приложения к программе». Форма КУГ закреплена в локально - нормативном акте учреждения: «О разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеразвивающей программы» и утверждена приказом (30.03.2026 №384).

3.2 Условия реализации программы

Кадровое обеспечение: Хандогин Константин Викторович, среднее профессиональное образование.

Материально-техническое обеспечение

Учебное помещение № 23 МБОУ ДО Тогучинского района «Центр развития творчества» соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» и СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Площадь кабинета -50 м².

Перечень оборудования кабинета:

- столы и стулья для обучающихся;
- рабочее место педагога (стол, стул, компьютер);
- шкаф для хранения дидактических пособий и учебных материалов;
- классная доска.

Перечень оборудования для проведения учебных занятий:

- персональный компьютер Процессор не ниже Intel Core i5, ОЗУ не менее 8 ГБ, видеокарта с поддержкой OpenGL 3.3, ОС Windows 10/11- 6шт.
- 3D-принтер FDM-принтер с областью печати не менее 200×200×200 мм, поддержка PLA-пластика-1 шт.
- проектор с возможностью подключения к компьютеру (HDMI/VGA)
- экран 1 шт.

Перечень технических средств обучения: _.

- персональные компьютеры (6 шт.);
- проектор (или интерактивная панель) – 1 шт.;
- экран – 1 шт.;

- графические планшеты;
- доступ к сети Интернет (проводной или Wi-Fi) для всех компьютеров.

Перечень материалов необходимых для проведения занятий:

- PLA-пластик для 3D-печати (диаметр 1,75 мм, цвет – по выбору) – в наличии постоянно;
- расходные материалы (бумага для записей, ручки, карандаши) – на каждого обучающегося.

Учебный комплект на каждого обучающегося:

- тетрадь в клетку – 1 шт.;
- ручка – 1 шт.;
- карандаш простой – 1 шт.;
- ластик – 1 шт.;

Требования к одежде обучающегося: одежда должна быть удобной для работы за компьютером, не стесняющей движений;

Методическое обеспечение:

№ раздела и темы	Название разделов и темы	Перечень методических материалов по функциональному назначению
Раздел 1. Вводное занятие. Путешествие в мир цифрового рисования		
Тема 1.1.	Путешествие в страну компьютерного творчества. Правила ТБ	Теория: презентация «Правила поведения в компьютерном классе», сказка «Как компьютер стал художником», плакат «Правила ТБ», карточки с правилами в картинках, игрушка-помощник «Компьютерная Мышка». Практика: игра «Найди программу», инструкция «Как найти программу» (картинка-алгоритм), карта рабочего стола (схема с иконками). Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 1.2.	Знакомство с программой Paint 3D и графическим планшетом	Теория: презентация «Волшебный экран», сказка «Как планшет стал волшебным листом», карточка «Части компьютера» (в картинках), демонстрационный планшет и стилус. Практика: игра «Нажми на кнопочку», инструкция «Пробуем инструменты»

		(картинка с названиями инструментов), игровое задание «Что произойдет, если нажать...?». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения, поощрительные наклейки «Первая точка».
Раздел 2. Волшебные фигуры		
Тема 2.1.	Страна геометрических фигур. Рисуем круг	Теория: презентация-сказка «Страна геометрических фигур», игрушки-фигуры (круг, квадрат, треугольник), демонстрационный алгоритм «Как нарисовать круг» (в картинках). Практика: игровое задание «Посади солнышко», пошаговая инструкция «Рисуем солнышко» (картинки), шаблон-образец «Солнышко». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 2.2.	Строим домик из фигур	Теория: презентация-сказка «Домик из фигур», игрушка-домик, демонстрационный алгоритм «Как нарисовать домик». Практика: игровое задание «Построй домик», пошаговая инструкция «Рисуем домик» (картинки), шаблон-образец «Домик», игровой персонаж (зайчик). Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 2.3.	Раскрашиваем фигуры	Теория: презентация «Волшебные краски», карточки с основными цветами, демонстрация работы инструмента «Заливка». Практика: игровое задание «Раскрась фигуру», инструкция «Как раскрасить фигуру» (картинки), заготовки-фигуры на экранах детей. Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения, поощрительные наклейки «Мастер цвета».

Тема 2.4.	Собираем картинку из фигур	Теория: презентация «Что можно собрать из фигур», карточки-образцы «Фигурки из геометрических фигур», демонстрация на экране. Практика: игровое задание «Собери картинку из фигур», шаблоны «Собери картинку», пошаговая инструкция «Как собрать человечка». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Раздел 3. Рисуем сказку (2D)		
Тема 3.1.	Сказка «Колобок». Рисуем колобка	Теория: презентация-сказка «Колобок», игрушка-колобок, картинки с героями сказки. Практика: пошаговая инструкция «Рисуем колобка» (картинки), шаблон-образец «Колобок». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 3.2.	Сказка «Теремок». Рисуем домик	Теория: презентация-сказка «Теремок», игрушка-теремок, картинки с героями сказки. Практика: пошаговая инструкция «Рисуем теремок» (картинки), шаблон-образец «Теремок», игровой персонаж (звери для заселения). Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 3.3.	Сказка «Репка». Рисуем репку	Теория: презентация-сказка «Репка», игрушка-репка, картинки с героями сказки. Практика: пошаговая инструкция «Рисуем репку» (картинки), шаблон-образец «Репка». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 3.4.	Рисуем солнышко и травку	Теория: презентация «Солнышко и травка», картинки с весенними/летними пейзажами, стихотворение про солнышко. Практика: пошаговая инструкция «Рисуем

		солнышко и травку», шаблон-образец «Полянка». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 3.5.	Рисуем цветок и бабочку	Теория: презентация «Цветы и бабочки», картинки с цветами и бабочками, игрушка-бабочка. Практика: пошаговая инструкция «Рисуем цветок и бабочку» (картинки), шаблон-образец «Цветок и бабочка». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 3.6.	Море и рыбка	Теория: презентация «Море и рыбка», картинки с морскими обитателями, стихотворение про рыбку. Практика: пошаговая инструкция «Рисуем море и рыбку» (картинки), шаблон-образец «Рыбка». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 3.7.	Рисуем по мотивам любимого мультфильма	Теория: картинки с героями популярных мультфильмов, карточки-образцы «Герои мультфильмов», индивидуальные консультации. Практика: инструкция-подсказка «Как нарисовать...» (индивидуально). Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения, поощрительные наклейки «Мой герой».
Тема 3.8.	Рисуем по мотивам любимого мультфильма (продолжение)	Теория: картинки-примеры, индивидуальные консультации. Практика: пошаговая инструкция «Как добавить фон», шаблоны облаков. Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 3.9.	Мини-выставка 2D-работ	Теория: карточки «Название для рисунка» (с подсказками), памятка «Как рассказать о своей работе», слайд-шоу.

		Практика: выставка на экране. Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения, поощрительные наклейки «Лучший художник».
Тема 3.10.	Свободное творчество: «Моя любимая сказка»	Теория: картинки с героями разных сказок, игровой персонаж (Книжка-сказка), индивидуальные консультации. Практика: инструкция-подсказка (индивидуально), шаблоны-образцы (по запросу). Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Раздел 4. Играем с объемом (3D)		
Тема 4.1.	Сказка «Как плоский круг стал шариком». Знакомство с 3D	Теория: презентация-сказка «Как плоский круг стал шариком», демонстрация на экране (2D-круг и 3D-шар), игрушка-шарик. Практика: игровое упражнение «Найди 3D-фигуру», инструкция «Как найти 3D-фигуры» (картинки), игровое задание «Какая фигура объемная?». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 4.2.	Волшебный шарик (создание 3D-шара)	Теория: презентация «Волшебный шарик», демонстрация на экране, игрушка-мячик. Практика: пошаговая инструкция «Создаем волшебный шарик» (картинки), шаблон-образец «Шарик». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения, поощрительные наклейки «3D-мастер».
Тема 4.3.	Раскрашиваем и вращаем шарик	Теория: презентация «Играем с цветом», демонстрация на экране, карточки с цветами. Практика: инструкция «Как вращать шарик» (картинки), игровое задание «Сделай шарик красным/синим». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.

Тема 4.4.	Кубик-рубик (объемный куб)	Теория: презентация-сказка «Кубик-рубик», игрушка-кубик, демонстрация на экране. Практика: пошаговая инструкция «Создаем кубик» (картинки), шаблон-образец «Кубик», игровой персонаж (Робот из кубиков). Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 4.5.	Играем с цветом кубика	Теория: презентация «Радужный кубик», демонстрация на экране, карточки с цветами радуги. Практика: инструкция «Как раскрасить кубик» (картинки), шаблон-образец «Радужный кубик». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 4.6.	Цветок на 3D-полянке	Теория: презентация-сказка «3D-полянка», демонстрация на экране, игрушка-цветок. Практика: пошаговая инструкция «Создаем 3D-цветок» (картинки), шаблон-образец «Цветок». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения, поощрительные наклейки «Садовод».
Тема 4.7.	3D-полянка: трава и цветы	Теория: презентация «Волшебная полянка», картинки с цветущими лугами, демонстрация на экране. Практика: инструкция «Создаем полянку» (картинки), шаблон-образец «Полянка». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 4.8.	Снеговик из трех объемных шаров	Теория: презентация-сказка «Снеговик», игрушка-снеговик, демонстрация на экране. Практика: пошаговая инструкция «Создаем снеговика» (картинки), шаблон-образец «Снеговик». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения, поощрительные наклейки «Зимний мастер».

Тема 4.9.	Елочка (объемный конус с украшениями)	Теория: презентация-сказка «Елочка», игрушка-елочка, демонстрация на экране. Практика: пошаговая инструкция «Создаем елочку» (картинки), шаблон-образец «Елочка». Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 4.10.	Что я хочу сделать объемным? (свободная тема)	Теория: карточки-идеи «Что можно сделать в 3D» (картинки), примеры работ (слайд-шоу), индивидуальные консультации. Практика: инструкция-подсказка (индивидуально), шаблоны-образцы (по запросу). Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения, поощрительные наклейки «3D-творец».
Тема 4.11.	Что я хочу сделать объемным? (продолжение)	Теория: индивидуальные консультации, примеры работ (для вдохновения). Практика: инструкция-подсказка (индивидуально). Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения, поощрительные наклейки.
Тема 4.12.	Мини-выставка 3D-работ	Теория: памятка «Как рассказать о своей 3D-работе», карточки «Название для работы», слайд-шоу. Практика: выставка на экране. Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения, поощрительные наклейки «3D-художник».
Раздел 5. Путешествие в страну творчества (итоговый проект)		
Тема 5.1.	Сказка «Путешествие в страну творчества». Выбор темы	Теория: презентация-сказка «Путешествие в страну творчества», примеры итоговых работ (слайд-шоу), карточки с темами (для выбора). Практика: карточки «Темы проектов», индивидуальные консультации. Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.

Тема 5.2.	Обсуждение идеи итогового рисунка (индивидуально)	Теория: индивидуальные карточки «Моя идея» (для заполнения), карандаш и бумага (для эскиза), примеры работ по темам. Практика: бумага, карандаши, ластик, шаблоны-образцы (по запросу). Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 5.3.	Создание итогового рисунка. Часть 1. Набросок	Теория: презентация «Создаем шедевр» (пошагово), демонстрация начала работы, инструкция «С чего начать». Практика: пошаговая инструкция «Набросок» (картинки), индивидуальная помощь. Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 5.4.	Создание итогового рисунка. Часть 2. Цвет и детали	Теория: презентация «Добавляем цвет», демонстрация на экране, примеры детализированных работ. Практика: инструкция «Как добавить цвет» (картинки), индивидуальные консультации. Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 5.5.	Создание итогового рисунка. Часть 3. Завершение работы	Теория: индивидуальные консультации, примеры завершенных работ. Практика: чек-лист «Что должно быть в рисунке» (в картинках). Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения, поощрительные наклейки «Почти готово».
Тема 5.6.	Подготовка к презентации. Придумываем рассказ	Теория: памятка «Как рассказать о своей работе» (в картинках), примеры рассказов, индивидуальные консультации. Практика: тренировка рассказа о своей работе. Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Тема 5.7.	Репетиция презентации	Теория: памятка «Как рассказать о своей работе», примеры рассказов.

		Практика: репетиция выступления перед другими детьми. Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения.
Раздел 6. Итоговое занятие. Выставка работ		
Тема 6.1.	Итоговое занятие. Выставка работ. Вручение сертификатов	Теория: слайд-шоу (сборник всех работ), праздничное оформление кабинета. Практика: выставка на экране, рассказы детей о своих работах, вручение сертификатов, чаепитие. Контроль, оценка: карта педагогического наблюдения, сертификаты об окончании программы.

Методы и педагогические технологии

Методы обучения:

- Игровой — ведущий метод для детей 6-7 лет (обучение через игру, сказку);
- Наглядный — демонстрация педагога, показ образцов, презентации;
- Словесный — объяснение, инструкция, сказка, беседа;
- Практический — выполнение заданий, самостоятельная работа, творческие работы;
- Пошаговый — выполнение действий строго по инструкции педагога;
- Метод поощрения — похвала, одобрение, поощрительные наклейки.

Педагогические технологии:

- Игровые технологии — ведущая технология (сказкотерапия, игры-путешествия, сюжетно-ролевые игры);
- Здоровьесберегающие технологии — физкультминутки, гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика, соблюдение СанПиН;
- Личностно-ориентированные технологии — индивидуальный подход к каждому ребенку;
- Технология сотрудничества — совместное выполнение заданий, парная работа;
- Информационно-коммуникационные технологии — использование компьютеров, графических планшетов, мультимедийных презентаций.

Формы организации учебного занятия

Формы занятий определяются возрастом детей и задачами занятия.

Очные занятия:

- Занятие-путешествие — основной вид занятия (путешествие в сказку, в страну фигур);
- Занятие-игра — решение игровых задач;

- Практическое занятие — самостоятельная работа детей под руководством педагога;

- Мастер-класс — педагог показывает, дети повторяют (пошагово);
- Выставка (мини-выставка) — дети показывают работы друг другу;
- Занятие-праздник — итоговое занятие с вручением наград.

Занятия по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей: лекция (в игровой форме, с использованием сказочных сюжетов), практикум (выполнение практических заданий под руководством педагога), мастер-класс (пошаговое выполнение работы вместе с педагогом), мастерская (свободная творческая работа), конкурс (соревновательная форма), выставка (демонстрация и обсуждение работ), игра (ведущая форма для детей 6-7 лет), праздник (итоговое мероприятие).

По дидактической цели: вводное занятие (знакомство с новой темой), занятие по углублению знаний (расширение и закрепление навыков), практическое занятие (отработка навыков), занятие по систематизации и обобщению знаний (повторение и закрепление), занятие по контролю знаний, умений и навыков (проверка освоения программы), комбинированное занятие (сочетание нескольких дидактических целей). Большинство занятий программы являются комбинированными, так как включают повторение, изучение нового, практику и контроль.

Алгоритм учебного занятия:

1. Организационный момент (2 мин): приветствие, проверка готовности.
2. Введение в тему (3-5 мин): сказка, игровая мотивация.
3. Демонстрация педагога (3-5 мин): показ на экране, простые комментарии.
4. Самостоятельная работа детей (10-12 мин): выполнение задания, помощь педагога.
5. Физкультминутка (2 мин): гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика.
6. Завершение работы (2-3 мин): сохранение, помощь педагога.
7. Анализ и рефлексия (2-3 мин): выставка, похвала, обсуждение.

Раздел № 4. «Информационное обеспечение»

В описание информационного обеспечения образовательной программы включаются:

Нормативно-правовые документы:

1. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
2. О национальных целях развития РФ на период до 2030 года и на перспективу до 2036: Указ Президента РФ от 07.05.2024 № 309;
3. Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей (вместе с Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года): Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678 (ред. от 15.05.2023);
4. Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам: Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629;
5. Устав МБОУ Тогучинского района «Центр развития творчества»: Постановление администрации Тогучинского района Новосибирской области от 12.08.2024 № 1039/П/93. (Ссылка: <https://crtdyutog.edusite.ru/sveden/files/0978f03a66b0dc7c90e1adec2bacd14d.pdf>) ;
6. О разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеразвивающей программы: Приказ руководителя МБОУ ДО Тогучинского района «Центр развития творчества» от 30.03.2026 №384;
7. О формах, порядке и периодичности проведения аттестации по дополнительной общеразвивающей программе в МБОУ ДО Тогучинского района «Центр развития творчества»: Приказ руководителя МБОУ ДО Тогучинского района «Центр развития творчества» от 13.01.2020 №7.

Список литературы для педагога:

1. Комарова, Т. Изобразительная деятельность детей в детском саду / Т. Комарова. – М., 2012. – Текст : непосредственный.
2. Сидорчук, Т. А. Воображаем, размышляем, творим / Т. А. Сидорчук, А. В. Корзун. – Мозырь, 2012. – Текст : непосредственный.
3. Соколова, О. В. Цифровые технологии в дополнительном образовании детей: методическое пособие / О. В. Соколова. – Новосибирск, 2025. – Текст : непосредственный.
4. Михайлова, З. А. Игровые задачи для дошкольников / З. А. Михайлова. – СПб., 2015. – Текст : непосредственный.
5. Веракса, Н. Е. Познавательно-исследовательская деятельность дошкольников / Н. Е. Веракса. – М., 2012. – Текст : непосредственный.

Список литературы для обучающихся:

- 1 Учимся рисовать на компьютере с Paint 3D : [Текст] : электронный // YouTube. — URL: https://www.youtube.com/results?search_query=paint+3d+для+детей (дата обращения: 22.05.2026).

2 Рисование для малышей: от простого к сложному : [Текст] : электронный // Мерсибо. — URL: <https://mersibo.ru/articles/risovanie-dlya-malyshey> (дата обращения: 22.05.2026).

3 Учим цвета и фигуры для детей 5–7 лет : [Текст] : электронный // Uchi.ru. — URL: <https://uchi.ru> (дата обращения: 22.05.2026).

Интернет -ресурсы

1. Почему детям обязательно нужно рисовать и как научить их необычным техникам, если ты сам не художник : сайт. — URL: <https://tea.ru/article/pochemu-detyam-obyazatelno-nuzhno-risovat-i-kak-nauchit-ikh-neobychnym-tekhnika-esli-ty-sam-ne-khudozhnik/> (дата обращения: 22.05.2026). — Текст : электронный.

2. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 08.08.2024). — Статья 75. Дополнительное образование детей и взрослых. — URL: <https://base.garant.ru/77706811/7381fc65826091bca567a1005ba6bc41/> (дата обращения: 22.05.2026). — Текст : электронный.

Критерии оценочных материалов

Критерий	Показатели	Оценка
Техническое исполнение	Владение инструментами программы (фигуры, 3D-объекты, заливка)	0-5 баллов
Аккуратность	Качество проработки деталей, чистота линий	0-5 баллов
Творчество	Уникальность идеи, использование цвета, наличие деталей	0-5 баллов
Соответствие теме	Раскрытие выбранной темы	0-5 баллов
Самостоятельность	Уровень самостоятельности при выполнении работы	0-5 баллов

Максимальное количество баллов: 25

Уровни освоения программы:

- **Высокий уровень (21-25 баллов):** работа выполнена самостоятельно (с минимальной помощью), аккуратно, технически грамотно, с использованием изученных приемов (2D и 3D), проявлена креативность. Ребенок уверенно рассказывает о своей работе.
- **Средний уровень (15-20 баллов):** работа выполнена с помощью педагога, есть небольшие недочеты, но основные навыки освоены. Ребенок может рассказать о своей работе с помощью наводящих вопросов.
- **Низкий уровень (менее 15 баллов):** работа выполнена при активной помощи педагога, недостаточно проработана. Ребенок испытывает трудности при рассказе о работе.

Диагностические материалы:

- Беседа с ребенком («Что ты нарисовал?», «Какие инструменты использовал?», «Что тебе понравилось больше всего?»);
- Наблюдение за процессом работы на каждом занятии;
- Анализ творческих работ в течение года (портфолио ребенка);
- Самооценка ребенка (в игровой форме: «Тебе нравится твой рисунок? Что у тебя получилось лучше всего?»).

Сводная диагностическая карта

Шкала оценки:

В – высокий (делает сам),

С – средний (с помощью),

Н – низкий (не делает / с трудом).

1. Предметные результаты

№	Планируемый результат	Сент.	Янв.	Май
1	Знает название программы (Paint 3D)			
2	Знает основные инструменты (кисть, фигуры, заливка)			
3	Пользуется планшетом и стилусом уверенно			
4	Рисует круг и квадрат (2D и 3D)			
5	Пользуется инструментом «Заливка»			
6	Создает простые объекты из фигур (солнышко, домик)			
7	Различает 2D и 3D фигуры			
8	Создает 3D-фигуры (шар, куб, конус)			
9	Вращает 3D-объекты			
10	Создает завершенную композицию			
ИТОГО по разделу (В/С/Н):				

2. Метапредметные результаты

№	Планируемый результат	Сент.	Янв.	Май
1	Придумывает сюжет для рисунка			
2	Слушает и выполняет инструкцию (3-4 шага)			
3	Хорошая мелкая моторика (точно рисует)			
4	Работает в паре (помогает, договаривается)			

5	Оценивает свою работу (называет успехи и трудности)			
6	Доводит начатое до конца			
7	Использует знания в новой ситуации			
ИТОГО по разделу (В/С/Н):				

3. Личностные результаты

№	Планируемый результат	Сент.	Янв.	Май
1	Проявляет интерес к занятиям			
2	Проявляет положительные эмоции (радость, гордость)			
3	Радуется своим и чужим успехам			
4	Уверенно работает за компьютером			
5	Проявляет самостоятельность			
6	Аккуратен, бережно относится к оборудованию			
ИТОГО по разделу (В/С/Н):				

Приложение 2

Календарный – учебный график

№ п/п	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Вводное занятие. Путешествие в мир цифрового рисования – 4 часа					
1	Путешествие в страну компьютерного творчества. Правила ТБ	Занятие-путешествие	2	Кабинет №23	Беседа, наблюдение
2	Знакомство с программой Paint 3D и графическим планшетом	Занятие-игра	2	Кабинет №23	Наблюдение
Раздел 2. Волшебные фигуры – 8 часов					
3	Страна геометрических фигур. Рисуем круг	Занятие-сказка	2	Кабинет №23	Наблюдение
4	Строим домик из фигур	Занятие-игра	2	Кабинет №23	Наблюдение
5	Раскрашиваем фигуры	Практическое занятие	2	Кабинет №23	Наблюдение

6	Собираем картинку из фигур	Творческая игра	2	Кабинет №23	Творческая работа
Раздел 3. Рисуем сказку (2D) – 20 часов					
7	Сказка «Колобок». Рисуем колобка	Занятие-путешествие	2	Кабинет №23	Наблюдение
8	Сказка «Теремок». Рисуем домик	Занятие-сказка	2	Кабинет №23	Наблюдение
9	Сказка «Репка». Рисуем репку	Занятие-сказка	2	Кабинет №23	Наблюдение
10	Рисуем солнышко и травку	Практическое занятие	2	Кабинет №23	Наблюдение
11	Рисуем цветок и бабочку	Практическое занятие	2	Кабинет №23	Наблюдение
12	Море и рыбка	Практическое занятие	2	Кабинет №23	Наблюдение
13	Рисуем по мотивам	Творческая работа	2	Кабинет №23	Творческая работа

	любимого мультфильма				
14	Рисуем по мотивам любимого мультфильма (продолжение)	Творческая работа	2	Кабинет №23	Творческая работа
15	Мини-выставка 2D-работ	Выставка	2	Кабинет №23	Выставка
16	Свободное творчество: «Моя любимая сказка»	Творческая игра	2	Кабинет №23	Творческая работа
Раздел 4. Играем с объемом (3D) – 24 часа					
17	Сказка «Как плоский круг стал шариком». Знакомство с 3D	Занятие-сказка	2	Кабинет №23	Наблюдение
18	Волшебный шарик (создание 3D-шара)	Практическое занятие	2	Кабинет №23	Наблюдение

19	Раскрашиваем и вращаем шарик	Практическое занятие	2	Кабинет №23	Наблюдение
20	Кубик-рубик (объемный куб)	Практическое занятие	2	Кабинет №23	Наблюдение
21	Играем с цветом кубика	Практическое занятие	2	Кабинет №23	Наблюдение
22	Цветок на 3D-полянке	Практическое занятие	2	Кабинет №23	Наблюдение
23	3D-полянка: трава и цветы	Творческая работа	2	Кабинет №23	Наблюдение
24	Снеговик из трех объемных шаров	Занятие-игра	2	Кабинет №23	Творческая работа
25	Елочка (объемный конус с украшениями)	Занятие-праздник	2	Кабинет №23	Творческая работа
26	Что я хочу сделать объемным?	Свободное творчество	2	Кабинет №23	Творческая работа

	(свободная тема)				
27	Что я хочу сделать объемным? (продолжение)	Свободное творчество	2	Кабинет №23	Творческая работа
28	Мини-выставка 3D-работ	Выставка	2	Кабинет №23	Выставка
Раздел 5. Путешествие в страну творчества (итоговый проект) – 14 часов					
29	Сказка «Путешествие в страну творчества». Выбор темы	Занятие-путешествие	2	Кабинет №23	Беседа
30	Обсуждение идеи итогового рисунка (индивидуально)	Индивидуальная работа	2	Кабинет №23	Беседа
31	Создание итогового рисунка. Часть 1. Набросок	Практическое занятие	2	Кабинет №23	Наблюдение

32	Создание итогового рисунка. Часть 2. Цвет и детали	Практичес кое занятие	2	Кабинет №23	Наблюден ие
33	Создание итогового рисунка. Часть 3. Завершение работы	Практичес кое занятие	2	Кабинет №23	Наблюден ие
34	Подготовка к презентации. Придумывае м рассказ	Занятие- игра	2	Кабинет №23	Беседа
35	Репетиция презентации	Занятие- игра	2	Кабинет №23	Наблюден ие
Раздел 6. Итоговое занятие. Выставка работ – 2 часа					
36	Итоговое занятие. Выставка работ. Вручение сертификато в	Праздничн ое занятие	2	Кабинет №23	Презентац ия, выставка

Итого: 72 часа

Игровые сценарии занятий

Сценарий № 1. Вводное занятие «Путешествие в страну компьютерного творчества»

Цель: познакомить детей с компьютерным классом, правилами поведения и техникой безопасности.

Время: 30 минут.

Ход занятия:

1. Организационный момент (2 мин)

Педагог встречает детей у дверей кабинета с игрушкой-помощником (Компьютерная Мышка).

Педагог: «Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами отправляемся в удивительное путешествие в страну компьютерного творчества! Но чтобы попасть туда, нужно знать правила поведения в этой стране. А поможет нам мой друг — Компьютерная Мышка!»

2. Правила поведения в компьютерном классе (5 мин)

Педагог с помощью игрушки и картинок объясняет правила:

Правило	Как объяснить детям
Не трогать провода	«Провода — это дорожки для электричества, по ним бегают волшебный ток. Если тронуть — он может укусить!»
Не включать/выключать без разрешения	«Компьютеру нужно время, чтобы проснуться и заснуть. Мы будем нажимать кнопку только вместе с педагогом!»
Не стучать по клавиатуре	«Клавиатура не любит, когда по ней стучат. Она обижается и перестает слушаться!»
Работать только чистыми руками	«Грязные руки пачкают клавиатуру, и буквы перестают печататься»
Смотреть на экран не очень близко	«Расстояние до экрана — как вытянутая рука»

3. Знакомство с профессией «3D-художник» (3 мин)

Педагог: «Ребята, а знаете, кто в этой стране самый главный волшебник? Это 3D-художник! Это человек, который умеет рисовать не просто на бумаге, а на компьютере. И его рисунки — не плоские, а объемные! Хотите научиться быть такими волшебниками?»

4. Знакомство с компьютером (5 мин)

Педагог показывает: монитор, клавиатуру, мышку, графический планшет. Дети садятся за компьютеры.

5. Игра «Найди программу» (5 мин)

Педагог: «На рабочем столе спряталась программа Paint 3D. У нее есть иконка — вот такая (показывает). Кто найдет ее первым?»

6. Рисование «по щелчку» (5 мин)

Педагог: «Поставьте свою первую точку на экране!»

Дети с помощью педагога открывают Paint 3D и делают клик.

7. Завершение (3 мин)

Педагог хвалит всех детей. Прощается с Компьютерной Мышкой.

Сценарий № 2. Занятие «Волшебные фигуры. Рисуем солнышко»

Цель: познакомить детей с инструментом «фигуры» в Paint 3D, научить рисовать круг.

Время: 30 минут.

Ход занятия:

1. Организационный момент (2 мин)

Педагог: «Здравствуйте, ребята! Сегодня мы отправляемся в страну геометрических фигур. Посмотрите, кто нас встречает? (показывает солнышко). Оно грустное, потому что никто не знает, как его нарисовать. Поможем солнышку?»

2. Сказка «Страна геометрических фигур» (5 мин)

Педагог рассказывает сказку про Круг, Квадрат и Треугольник.

«Из каких фигур состоит солнышко? (круг и лучики)».

3. Демонстрация педагога (5 мин)

Педагог показывает на экране:

- Как выбрать инструмент «Круг» в Paint 3D;
- Как нарисовать большой желтый круг;
- Как добавить лучики;
- Как раскрасить солнышко.

4. Самостоятельная работа детей (10 мин)

Дети выполняют задание. Педагог помогает каждому.

5. Физкультминутка «Солнышко» (2 мин)

Дети встают: «Солнышко проснулось, всем нам улыбнулось! Лучики — раз, два, три, свети, солнышко, свети!»

6. Завершение и рефлексия (6 мин)

Педагог показывает работы всех детей на экране, хвалит каждого. Дети делятся впечатлениями.

Сценарий № 3. Занятие «3D-полянка. Цветы и бабочки»

Цель: познакомить детей с 3D-фигурами, научить создавать объемные цветы.

Время: 30 минут.

Ход занятия:

1. Организационный момент (2 мин)

Педагог: «Здравствуйте, ребята! Сегодня мы отправляемся на волшебную 3D-полянку. Хотите вырастить свою полянку?»

2. Сказка «Как плоский круг стал шариком» (5 мин)

Педагог рассказывает сказку про круг, который стал объемным шаром.

3. Демонстрация педагога (5 мин)

Педагог показывает:

- Открыть вкладку «3D-объекты»;
- Выбрать «Сферу» — бутон цветка;
- Выбрать «Цилиндр» — стебель;
- Выбрать «Диск» — листочки;
- Раскрасить цветок и вращать его.

4. Самостоятельная работа детей (10 мин)

Дети создают свои 3D-цветы. Педагог помогает каждому.

5. Физкультминутка «Цветы» (2 мин)

«Выросли цветы на полянке, потянулись к солнышку высоко! Ветер дунул — цветы качаются!»

6. Завершение и рефлексия (6 мин)

Дети показывают свои цветы, педагог хвалит каждого.

Сценарий № 4. Занятие «Снеговик из трех объемных шаров»

Цель: закрепить навык работы с 3D-фигурами, научить создавать снеговика.

Время: 30 минут.

Ход занятия:

1. Организационный момент (2 мин)

Педагог показывает игрушку-снеговика: «Кто к нам пришел? Снеговик! Давайте нарисуем ему друзей!»

2. Игровая мотивация (3 мин)

«Из чего состоит снеговик? Из трех шаров: большой, средний, маленький. Добавим глазки, носик-морковку и ведро!»

3. Демонстрация педагога (5 мин)

Педагог показывает создание снеговика из 3D-шаров на экране.

4. Самостоятельная работа детей (10 мин)

Дети создают своих снеговиков. Педагог помогает каждому.

5. Физкультминутка «Снеговик» (2 мин)

«Мы лепили снежный ком, а потом еще один, и еще один комочек — получился наш Снеговичок!»

6. Завершение и рефлексия (8 мин)

Дети показывают снеговиков, педагог хвалит каждого.

Сценарий № 5. Итоговое занятие «Выставка работ»

Цель: подвести итоги года, продемонстрировать достижения детей.

Время: 30 минут.

Ход занятия:

1. Организационный момент (2 мин)

Праздничное оформление кабинета. На экране заставка «Выставка работ».

2. Слайд-шоу (3 мин)

Демонстрация всех работ детей за год.

3. Рассказы детей о своих работах (10 мин)

Каждый ребенок показывает итоговую работу и рассказывает о ней (2-3 предложения). Педагог задает наводящие вопросы.

4. Вручение сертификатов (5 мин)

Педагог вручает каждому ребенку сертификат и говорит добрые слова.

5. Общая фотография (3 мин)**6. Сладкий стол и завершение (7 мин)**

Чаепитие, обсуждение впечатлений за год.