

**проект
презентации
«Применение ИКТ
технологий на
занятиях кружка
«Сказочное оригами»»**



Участники проекта: воспитатели,
дети подготовительной группы,
родители

Вид проекта: познавательно –
практический.

Срок реализации проекта:
ноябрь-декабрь



ЦЕЛЬ

Повышение мотивации и интереса у детей к образовательной деятельности посредством использования ИКТ при организации познавательного процесса .



Задачи

Познавательные:

- Помогать накоплению у детей конкретных представлений о технике оригами через информационные компьютерные технологии.
- Продолжать формировать интерес детей к искусству оригами;
- Закреплять умение складывать бумагу в разных направлениях;
- Формировать умения следовать инструкциям, работать по схемам.
- Создавать композиции с изделиями, выполненными в технике оригами.
- Работать над интонацией при озвучивании персонажей сказки.

Развивающие:

- Развитие способности к творческому самовыражению и самореализации
- Развивать внимание, память, пространственное воображение.
- Развивать мелкую моторику рук и глазомер.
- Развивать художественный вкус, творческие способности и фантазии детей.

Воспитательные:

- Воспитывать усидчивость, совершенствовать трудовые навыки.



Введение

Мультимедийные технологии являются эффективным средством наглядности в коррекционно-развивающей работе с детьми с нарушением зрения.



Актуальность проблемы

На мой взгляд визуальное представление материала позволяет добиться от детей длительной концентрации внимания, а также одновременного воздействия сразу на несколько органов чувств детей, что способствует более прочному закреплению новых получаемых знаний.



Ожидаемый результат

- Освоить технику складывания основных элементов оригами.
- Научить с помощью условных знаков читать схемы.
- Научить складывать базовые формы.
- Последовательно озвучивать героев сказки.
- Создать мультимедийный фильм из готовых поделок.



Этапы реализации

Подготовительный этап

Просмотр на видео проекторе русской народной сказки «Теремок»

Драматизация сказки.

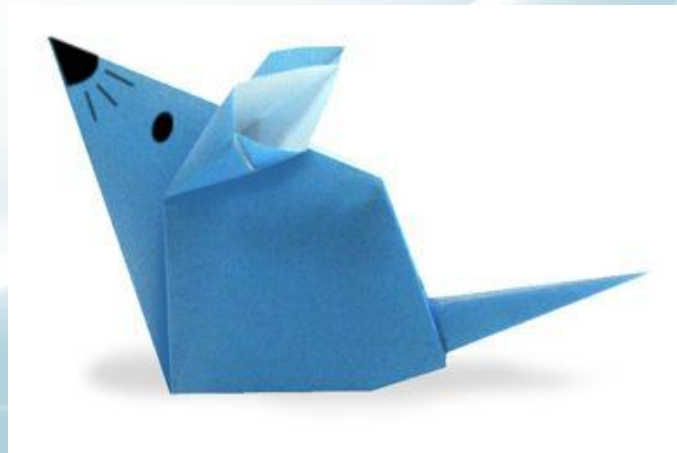


Беседы с показом фотографий животных. Краткий рассказ с описанием внешности, о повадках и т. д.

Сборку персонажей сказки дети смотрят в режиме анимации. Дети вспоминают кто из героев сказки нашел теремок первым, (вторым, третьим и т. д) и делают вывод, что они будут складывать на занятия именно этого зверька. Таким образом, дети сами озвучивают цель занятия.



Дети знакомятся с образцом изделия, которое им надо будет выполнить. Для закрепления информации детям предлагается интерактивное задание: посмотри на фотографии и определи, какая это мышка - домовая, полевая или лесная. Затем дети могут проверить себя.



Интерактивное задание

Какая мышь на картинке? (Лесная, полевая, домовая)

?

?

?

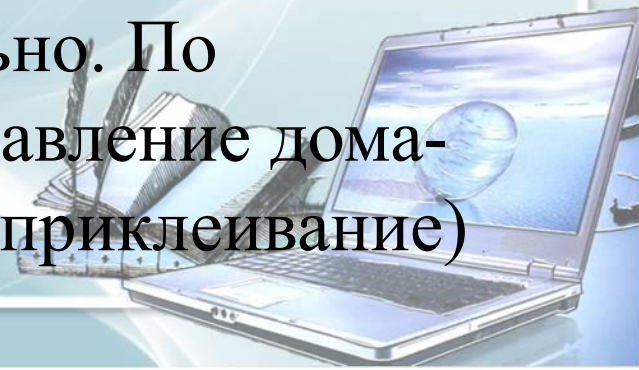
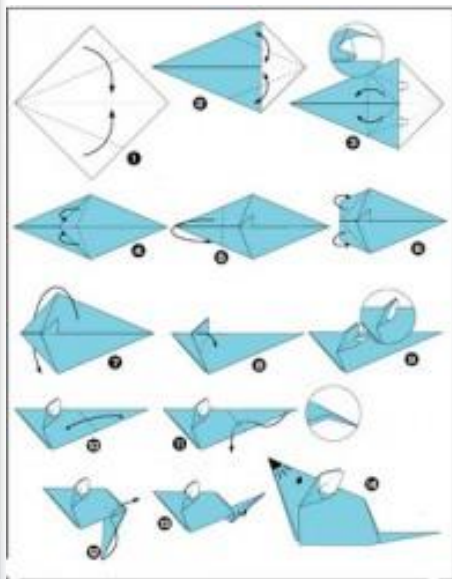


Основной этап

Занятие «Мышка-норушка»

Предлагаем детям самим определить базовую форму и сложить все части фигурки по схеме.

Далее дети переходят к самостоятельной работе. Мы наблюдаем, при необходимости корректируем работу детей. У них есть схемы и условные обозначения. Дети работают самостоятельно. По окончании работы добавление доматерама в композицию (приклеивание)







Мышка, изготовлена
и добавлена в композицию



Детям предлагается вспомнить, какое животное попадет в теремок в следующий раз. Дается домашнее задание: найти информацию и подготовить небольшой рассказ о герое сказки, фигурка которого будет складываться на следующем занятии.



Заключительный этап

Запись озвучивания персонажей сказки.

Создание мультимедийного фильма из готовых поделок.

Оформление выставки детских работ.



