

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Национальный исследовательский
Томский государственный университет
Детский сад № 49

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
Детского сада № 49 ТГУ
(протокол № 1 от 30.08.2022)

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий д/с № 49 ТГУ
Хомякова И.А.
«30» августа 2022 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
по музейной педагогике
социально-гуманитарная направленность
для детей 5-7 лет

Составила:
Педагог доп. образования
Хомякова И.А.

Томск

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной общеразвивающей программы
по музейной педагогике «Колесо обозрения»

№ п/п	Наименование модулей	Общее кол- во ч	Аудиторные занятия, ч		Формы контроля
			теория	практика	
I	Музейная педагогика	37		37	наблюдение
	Итого	37		37	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование модулей (курсов)	Общее кол-во ч	Аудиторные занятия, ч		Формы контроля
			теория	п	
I	Цикл занятий «Нерукотворный мир» (с планируемыми экскурсиями). Модуль 1. Что хранят музеи?	3		3	Наблюдение
II	Цикл занятий «Нерукотворный мир». Модуль 2. Сила стихий и богатства Матушки Природы.	5		5	Наблюдение
III	Цикл занятий «Нерукотворный мир». Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы.	12		12	Наблюдение
IV	Цикл занятий «Рукотворный мир» (с планируемыми экскурсиями). Модуль 4. Как человек к жизни приспособивался.	10		10	Наблюдение
V	Цикл занятий «Рукотворный мир». Модуль 5. Человек и культура.	7		7	Наблюдение
	Итого	37		37	Наблюдение

Информационная карта

Название	Программа по музейной педагогике «Колесо обозрения»
Общий объем программы в часах	37
Направленность	Социально-гуманитарная направленность
Срок реализации, периодичность и продолжительность занятий	2022-2023 учебный год, 9 сентября 2022 г. по 9 июня 2023 г., 1 раз в неделю по 1 ак.ч.
Форма обучения	очная
Целевая аудитория обучающихся	5-7лет, старший дошкольный возраст.
Аннотация	Развивающие проекты в группах, предполагают приоритетность детской инициативы, наиболее интересные для детей тематики поддерживают педагоги дополнительного образования, и в свою очередь, выстраивают интегрированную связь. Плановые занятия педагогов дополнительного образования, в том числе, еженедельные занятия по музейной педагогике, содержат в своем арсенале игры и загадки, творческие задания для каждого проекта группы, обеспечивают полисенсорный и полихудожественный подход. Педагог музейной педагогики проводит тематику через временные рамки прошлого, настоящего и будущего, собирает коллекции для изучения, предметов интерактивной экспозиции в комнатах Зеленко, подключая Музейный комплекс ТГУ и научных сотрудников ТГУ. Предложенные темы проектов объединяют весь познавательный цикл в единую систему занятий: "Человек и его Родина", "Человек и природа"(нерукотворный мир), "Человек и ремёсла", "Человек и наука" (рукотворные вещи которые нас окружают),"Человек и мода", "Человек и семья", "Человек и религия", "Человек и профессия" (социокультурные основы). Здесь открывается многогранность человеческих понятий: о мировосприятии в прошлом и настоящем, приоткрывается занавес в представлениях о будущем, рассказывается о формировании круга интересов и устойчивых понятий человека в течении всей его жизни. Все тематические модули подчиняются обобщающим разделам, соответствующим тематикам экскурсий в музейном комплексе ТГУ. Во время познавательного процесса выявляются наиболее актуальные вопросы для детей, которые послужат тематикой для игры "Киндернаучный совет"(своеобразная инновационная площадка может быть организована как в детском саду, так и на территории культурных комплексов ТГУ), где дети задают свои вопросы специалистам и молодым ученым ТГУ - получают наиболее полные и наглядные ответы.

	Тематические занятия обычно сопровождаются продуктивными видами деятельности поэтому в завершении каждой изученной темы в группах формируются выставки. Так же проводятся игры и викторины, являющиеся показателем качества усвоенного материала. Отчетным мероприятием по теме является организация комнаты Зеленко, раскрывающую тему проекта для разновозрастных посетителей- гостей из всех групп детского сада, демонстрирующую интерактивные экспозиции, стимулирующую чувственное восприятие ребенка, Воспитанник, оказавшийся в роли творца или изыскателя со сверстниками, родителями или педагогами, может пройти разнообразные этапы осмысления окружающего мира, в рамках заданных тематик комнат Зеленко стимулирующих радость новых познаний.
Преимущества	Инкультурация – процесс принятия ребенком норм общественной жизни и культуры, которую можно привить только до семи лет. Выбранные нами технологии в деятельности с детьми проверены опытом - они эффективны и результативны - информация адаптирована для восприятия, тематики раскрываются постепенно, из разных источников, складываясь как пазлы в картинку, закрепляются в лучших традициях полихудожественного подхода - это основа работы с детьми дошкольного возраста, которая мотивирует ребят на творческую активность - от получения новых впечатлений до потребности получения новых знаний (опыт-поиск-индивидуальность). Таким образом полихудожественная образовательная среда и социокультурное окружение, способствуют формированию эстетических чувств и интеллектуального развития - это и есть главная идея комнат Зеленко- стимулирование радостью и творчеством в процессе познания с подключением всех органов чувств ребенка.
Авторы-составители	Хомякова Ирина Александровна, педагог дополнительного образования детского сада № 49 ТГУ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа учебного предмета **Музейная педагогика** разработана на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ.; Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»; Приказ Минобрнауки РФ от 17 октября 2013 г. №1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»; Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06 1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования обучающихся»; Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ; Конвенции о правах ребенка от 20 ноября 1989 года; муниципальных правовых актов; программно-методических рекомендаций и разработок ведущих специалистов, ориентированных на развитие ребенка в изобразительной деятельности за счет интеграции по всем образовательным областям, нетрадиционных техниках рисования, декоративно прикладного искусства и познавательной деятельности на основе детских интересов Шакирова Е.Ф., Лыкова И. А., Российский институт культурологии Юхневич М.Ю. «Я поведу тебя в музей», Дыбина О.В. Игры ,сказки и занятия для дошкольников, Неволлина Е., Шапурова Е., «Необыкновенные истории обыкновенных вещей», А.У. Зеленко «Детские музеи в Северной Америке».

Направленность программы – социально-гуманитарная. Относится к программам стартового уровня, предназначена для развития эмоциональной и познавательной сферы детей старшего дошкольного возраста средствами материальной и нематериальной культуры и изобразительной деятельности.

Актуальность:

Программа построена на принципах комплексности, вариативности, системности, является рамочным документом, который можно использовать при конструировании основных образовательных программ дошкольной организации. Программа имеет универсальные модули, которые можно использовать в рамках различных проектов.

Программа рассчитана на еженедельные занятия по музейной педагогике в старшей и подготовительной группе в рамках внутригрупповых проектов. Тематика программы подстраивается под тематику проекта группы и рассматривает изучаемую тему через призму прошлого и настоящего. Разнообразие форм проведения занятий внутри темы зависит от возрастных особенностей и длительности проекта.

Программа основана на формировании чувства причастности детей к наследию прошлого и влияния его на современный ход событий. Учитывая, что именно в игре, процесс усвоения знаний и навыков детьми проходит максимально эффективно, пробуждается творческое начало, развивается воображение, возникает особая атмосфера на занятиях с детьми. В основу программы положены принципы А.У.Зеленко- педагога новатора, архитектора 20х годов начала XX века: стимулирование радости и чувственного восприятия в образовательных мероприятиях для дошкольников старшего возраста и организация предметно развивающей среды по типу комнат Зеленко (неосуществлённый авторский проект Детского Дворца Музея). «Деятельная природа среды своих сверстников, возможность активно переживать свои замыслы, активно осуществляя их в практике игры и продуктивной деятельности- служат рычагами для формирования будущей творческой личности» - эти слова А.У. Зеленко акцентируют особенности формирования целей и задач в представленной программе.

Важным аргументом для воспитательного процесса, служит понятие о инкультурации ребенка, которую можно привить в возрасте до 7 лет.

Воображение и фантазия, максимально развитые в детском возрасте помогают проникнуться духом иного времени, а значит и освоить накопленные духовно- культурные ценности предшествующих поколений.

Особенностью программы является вовлечение детей старшего дошкольного возраста в знакомство с историей, культурой, ремёслами и традициями разных стран, с акцентом на тематические проекты в группах. Тема, проведённая через временное пространство прошлого, настоящего и будущего, продуктивная деятельность детей, методические пособия, дидактические игры и мини выставки служат материалами для создания уникальной предметно-развивающей среды в комнате Зеленко, предназначенной для посещения детей всех возрастов детского сада в сопровождении родителей и педагогов.

Полученные знания позволяют воспитанникам развить свою творческую активность среди сверстников и семейного круга, мотивируют способности сравнивать, анализировать, ставить цели и стремиться к ним, правильно используя все возможности накопления знаний. Наглядно представить некоторые методы, используемые в научном познании, и таких направлениях в науке как археология и палеонтология, этнографии, доступными педагогическими приемами; при помощи игры, театрализации, манипулировании с предметами игровой среды и музейными предметами учебно - вспомогательного фонда музеев и научно - исследовательских лабораторий ТГУ.

Цели:

- Комплексный подход к воспитанию дошкольников, приобщение их к художественной культуре, формирование у детей художественного вкуса, эстетической взыскательности, начальных исторических представлений.
- Создание условий для развития личности путём включения её в многообразную деятельность музея.

Задачи:

- Реализация направления «Музейная педагогика».
- Реализация комплексных и дополнительных образовательных программ
- Обогащение предметно-развивающей среды ДОУ
- Обогащение воспитательно-образовательного пространства новыми формами работы.
- Формирование у дошкольников представления о музее.
- Расширение кругозора дошкольников.
- Развитие познавательных способностей и познавательной деятельности.
- Формирование проектно-исследовательских умений и навыков.
- Формирование умения самостоятельно анализировать и систематизировать полученные знания.
- Развитие творческого и логического мышления, воображения.
- Формирование активной жизненной позиции.
- Развитие сотрудничества педагогического коллектива дошкольного учреждения с родителями и представителями социума за пределами детского сада.

Содержание и формы работы

- Изучение литературно-исторических источников, зрительных и вещественных доказательств, соответствующих научно познавательным направлениям в образовательных мероприятиях проекта.

- Систематическое пополнение фондов для мини-экспозиций в группах, использование различных форм поисковой работы в сотрудничестве с родителями, научными сотрудниками ТГУ и Музейным комплексом ТГУ.
- Организация сохранности музейных предметов, организация их учета и передачи;
- Создание и обновление интерактивных экспозиций в комнатах Зеленко, создание детских интерактивных площадок на базе Музейного комплекса ТГУ при участии в ежегодном мероприятии «Музейная ночь в ТГУ», проведение экскурсионно тематических мероприятий для воспитанников дошкольного учреждения;
- Сотрудничество с научно-исследовательскими лабораториями и фондами музейного комплекса ТГУ, использование экспонатов и фондов музея в воспитательно-образовательном процессе дошкольного учреждения.

Принципы:

- Последовательность ознакомления детей с музейными коллекциями.
- Локализация (выделение) образца-эталона в группе однородных с переводом восприятия ребенка на группу однотипных экспонатов.
- Кратковременность экскурсий (непосредственный контакт с произведениями изобразительного искусства производит на детей огромное впечатление, вследствие чего они быстро устают и становятся пассивными.
- Поощрение детских вопросов и фантазий при восприятии.
- Доступность.
- Наглядность.
- Содержательность (материал должен иметь образовательно-воспитательное значение для детей, вызывать их любознательность).
- Гуманизм (экспонаты должны вызывать бережное отношение к природе вещей).
- Интерактивность, подвижность структуры занятий-экскурсий (четкий сценарий, но возможность импровизации).
- Стимулирование радости и чувственного восприятия в образовательном процессе, возможность манипулировать предметами, предназначенными для формирования ярких впечатлений от изученного материала.

Формы организации работы с детьми

<i>Ежедневные</i>	<i>Еженедельные:</i>	<i>Периодические</i>
➤ коллекционирование вместе с детьми и родителями;	➤ игры музейного содержания по формированию художественной культуры. ➤ игры-развлечения; ➤ игры путешествия; ➤ интеллектуально – творческие игры; ➤ игры – эстетические упражнения: ➤ Заполнение музейных словариков (рисунки, коллажи т.д.). ➤ Выполнение домашних заданий (нарисовать, вылепить, придумать свое название, загадку).	➤ проведение в мини-музеях тематических занятий, образовательных и обзорных экскурсий, викторин, конкурсов, дидактических, ролевых, театрализованных и свободных игр. ➤ изыскательские путешествия по интерактивным комнатам Зеленко в сопровождении родителей.

Схема построения взаимодействия в проектах

1. Локальный проект:

- Выбор темы проекта
- Метод трёх вопросов
- «Паутинка» -интересующие вопросы детей и источники ответов. Формирование планов работы по проекту, включая творческие центры в группе.
- Подключение всех видов взаимодействия по заданной теме. Работа с педагогами дополнительного образования, родителями, специалистами по областям, музейными сотрудниками.
- НОД по теме проекта, накопление предметов для экспозиций, выявление качественных образовательных мероприятий, дидактического материала для игр и заданий.
- Накопление материалов проекта для отчетности и рефлексии.
- Организация тематической комнаты как отчетного мероприятия с определением участников. Учитывается разноуровневая подача знаний: сверстник, воспитатель, родитель, специалист, приветствуются командные коммуникации.
- Формирование предметной среды. Формирование коллекций предметов для экспозиции в творческих центрах или интерактивных площадках

2. Проект как звено в цепочке комнат Зеленко (1 группа- 1 комната).

- Определение режимных моментов в локальной группе и детском саду.
- Составление плана мероприятия и последовательности посещения мероприятий для групп детского сада и детей с родителями.
- Назначение ответственных лиц, заключение договоров для участия специалистов (по необходимости), фото и видеосъемка.
- Проведение отчетного мероприятия по плану.

3. Рефлексия.

- Рефлексия для воспитателей после проведения проекта («+» и «-»). Работа воспитателей и специалистов дополнительного образования с методистом сада. Обмен опытом, работа с молодыми специалистами. Педагогические копилки идей, игр и сценариев по различным темам.
- *Киндернаучный совет*- является формой коммуникации детей со взрослыми (формы проведения разные-дети задают и получают вопросы от взрослых в рамках интересующих тем (копилка вопросов всегда в группе), иногда это выглядит как калейдоскоп вопросов на разные темы, особенно после путешествий по разным комнатам Зеленко, может выглядеть как экспериментально-исследовательская деятельность совместно со взрослыми, ролевые игры по профессиям, история одного экспоната, «Объяснялки» (ключевые слова по темам и т.д.). Киндернаучный совет может включать игры и видеосюжеты из личных архивов или научно популярных передач, видеозаписи из прошлых путешествий по комнатам (архив путешествий юных изыскателей) содержащих ответы на вопросы.
- Аналитика замотивированных интересов детей- участвуют воспитатели, родители, специалисты дополнительного образования сада или приглашенные специалисты. Варианты встреч межгрупповые, целью мероприятия является поддержать интерес

ребенка, развивать мотивацию дома и в саду. Поддержка специалистов для родителей и родительская инициатива для сада.

4. Фонды для комнат Зеленко.

Поскольку главная идея комнат Зеленко в детском саду выстраивается на проектах, то можно ориентироваться на самые популярные темы для детских интересов: космос, техника, мир флоры и фауны, бабушкин сундук, диловинки из путешествий и т.д.

Накопить такие качественные коллекции очень сложно, поэтому можно использовать музейный опыт, который используют для накопления фондов- ежегодное проведение «Дня дарителя», его можно проводить по разным тематикам или без тем, приурочить его можно к Дню рождения детского сада или Дню музейного работника в мае. В этот день родители и привлеченные меценаты, спонсоры могут подарить вещь для фонда детского музея.

Одной из особенностей детской коллекции по знакомству с флорой и фауной будут являться копии животных, птиц и рыб, копии или макеты космических объектов, водопадов, ландшафтов, национальных построек или памятников архитектуры, выполненных из синтетических материалов выполненные на заказ. Баннеры и стойки для организации пространства комнат, игры на заданные темы, раздаточные материалы, репродукции. Медиа театр проектор со звуковым сопровождением для погружения в среду (субмерсионные технологии). Материалы для творчества.

Планируемые результаты комплексного воспитания дошкольников средствами музейной педагогики:

- сформировано представление о музее;
- созданы мини-музеи в группах детского сада;
- создана тематическая комната Зеленко с интерактивной экспозицией, мотивирующая ребёнка на изыскательскую деятельность совместно с родителями.
- создана мотивирующая технология на кабинках в группах, наглядно представляющая работу ребенка в проекте и деятельности, связанной с ним.
- развиты мыслительные процессы, дети интересуются поисково-исследовательской деятельностью.
- дети умеют договариваться, оказывать поддержку друг другу, воспитание коммуникативных качеств.
- у детей сформированы любознательность, активность, упорство в достижении цели.
- дети активно используют атрибуты мини-музея для добывания информации.
- расширен активный лексический словарь.

Программа рассчитана на детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет, родители которых заинтересованы в творческом и гуманитарном развитии, успешном формировании духовно- нравственной культуры детей. Занятия проходят еженедельно по 1 ак. ч. 1 раз в неделю в течение 9.5 месяцев. Продолжительность занятий соответствует Сан Пин.

Для реализации программы используется фронтальная форма организации занятий.

Содержание программы

1. Цикл занятий - Нерукотворный мир природы.

№ п/п	Название модулей (тем)	Описание		Компетентностные результаты
		Теория	практика	
1.	Модуль 1. Что хранят музеи? Вводное занятие. Пески времени, какие тайны они хранят? Три проекции времени- прошлое, настоящее, будущее. Артефакты. Игра: «Прошлое, настоящее, будущее». Продуктивная деятельность: Наскальная живопись. Укрась свою пещеру.		Вводное, ознакомительное занятие. Научить детей понимать временные рамки прошлого настоящего и будущего, сопоставлять изображения предметов из прошлого и настоящего. Проследить трансформацию вещи, стремление человека совершенствовать предметы быта.	Ребенок знаком с категориями времени, даёт характеристику предметам, отмечая их принадлежность к прошлому или настоящему, имеет представление о музее; имеет представление о коллекции.
2.	Модуль 1. Что хранят музеи? Пески времени, какие тайны они хранят? Три проекции времени- прошлое, настоящее, будущее. Артефакты. Игра с артефактами «Археологи», Игра «Что внутри?»		Научить детей логически мыслить, задавать правильные вопросы друг другу, выстраивать версии относительно представленных педагогом артефактов. Закреплять умение детей работать в группах, исследовать, изучать «окаменелые яйца» определять какому виду животных они принадлежат.	
3.	Модуль 1. Что хранят музеи? О Земле и жизни на Земле. Ученые ведут раскопки, делают записи, изучают и классифицируют артефакты. Им помогают другие ученые, которые реставрируют и сохраняют эти предметы. Экскурсия,		Основная задача педагогов и экскурсовода показать, как ученые изучают прошлое земли. Главный вопрос: "Как мы узнаём о прошлом?"	

	Игра "Раскопки", Игра "Сложи по цифрам", Игра "Определи животное по картинке".		Палеонтологический музей ТГУ, экскурсия.	
4.	Модуль 2. Сила стихий и богатства Матушки Природы. Сила стихий Матушки Природы (ветер, вода, огонь). Экспериментально-познавательная деятельность детей под руководством взрослых. Простейшие опыты, позволяющие ребятам сделать выводы о свойствах этих природных стихий. Посетив музей, ребята могут провести несколько подобных экспериментов в групповых занятиях.		Целью проведения подобных опытов является поиск-нахождение ответов на вопросы: Какие свойства воды, ветра и огня вы узнали? Как человек научился использовать их в своей жизни? Какую пользу человек извлек из этих открытий? Посещение лабораторий ТГУ для познавательных опытов и экспериментов. Музей Физики ТГУ. Экскурсия.	Ребенок знает основные свойства воды, огня, ветра. Участвует в опытах с водой и ветром. Умеет систематизировать предметы по признакам. Умеет активно работать в проекте и деятельности, связанной с ним, т.к. развиты мыслительные процессы, дети интересуются поисково-исследовательской деятельностью.
5.	Модуль 2. Сила стихий и богатства Матушки Природы. Подземные богатства Матушки Природы. Вода не размочит, не съест его пламень, его называют все просто (камень). Вулканы и геология. Процесс образования горных пород (экспериментально-исследовательская деятельность на образцах макетов). Игра "Разложи камни по происхождению". Исследовательская		Познакомить детей с видами происхождения горных пород из недр Земли (гранит и базальт) осадочные (известняк и песчаник) Научить отличать породы по признакам. Геологический музей ТГУ. Экскурсия.	Ребёнок знает свойства камней, свойства соли, самостоятельно может провести простейшие опыты, которые проделывал со взрослыми, может рассказать про вулканическую деятельность, пояснить что такое пещеры и как они формируются. Может самостоятельно изготовить поделку из камней.

	деятельность "Свойства камней". Конструирование. Построй "Каменную ступу".			
6.	Модуль 2. Сила стихий и богатства Матушки Природы. Подземные богатства Матушки Природы. Соляные пещеры. Свойства каменной соли. Беседа, опыты с солью, продуктивный вид деятельности- композиция "Вулкан".		Познакомить ребят с процессом образования каменной соли и солевых пещер. Познакомится с образцами минеральных солей. Изучить свойства соли опытным путем. Создать композицию "Вулкан", применяя свойства акварели и соли.	Знает о процессе изготовления металла из руды. Отличает некоторые виды металлов. Систематизирует изделия из металла по функциональности.
7.	Модуль 2. Сила стихий и богатства Матушки Природы. Подземные богатства Матушки Природы. Про то, как Человек открыл металлы. Свойства металлов. Игра "Что из металла делают?" Исследовательская деятельность "Сортируй по свойствам". Продуктивный вид деятельности "Кузница". Металлизированной акриловой краской раскрасить изображенные на бумаге предметы из металла.		Познакомить детей с историей Федора Еремеева, как нашел он руду каменную в лагерном саду.	Знает некоторые легенды о драгоценных и поделочных камнях. Умеет отличить камни по цвету.
8.	Модуль 2. Сила стихий и богатства Матушки Природы. Подземные богатства Матушки Природы. Про магию камней. Камни на службе у Богини Красоты. Беседа включающая легенды		Рассмотреть образцы драгоценных и полудрагоценных камней и изделия из них. Выполнить творческое задание на ламинированном планшете, используя	

	о драгоценных и полудрагоценных камнях. Игра "Разложи камни по местонахождениям"(игровая карта), продуктивная деятельность Собери украшение для царицы Египта.		пластилин стразы, биссер и бусины.	
9.	Модуль 3.Флора и фауна Матушки Природы. Удивительные тайны зеленого мира. Как растения приспосабливаются к окружающей среде. Экскурсия. Игра "Найди растения по признакам". Игра "Вершки и корешки", продуктивный вид деятельности "Сделай кактус"(как вариант- "Раскрась цветок Стапелии-мухоловки", Орхидея «Веселый инопланетянин»)		Познакомить детей с Ботаническим садом. Познакомить со свойствами растений, особенностями приспособления в окружающей среде широкие листья шипы, волоски, окраска, запах.	Знаком с Ботаническим садом ТГУ, знает о правилах поведения на экскурсии. Знает некоторые свойства растений, их корней, листьев, стеблей, плодов и семян.
10	Модуль 3.Флора и фауна Матушки Природы. Удивительные тайны зеленого мира. Как растения приспосабливаются к окружающей среде. Ботанический сад и его зеленые обитатели. Путешествие семечки. Игра- парочки «Найди семена растения», продуктивный вид деятельности «Тайна райской птицы (южноафриканская стрелиция)».		Познакомить детей с Ботаническим садом. Познакомить со свойствами растений, особенностями приспособления в окружающей среде опылением и распространением семян. Перед практической работой ребята узнают особенности стрелиции- ее опылителями являются не насекомые, а птицы-нектарницы. У каждого цветка нижние синие лепестки превращаются в "жёрдочку". Задача	

			ребят изобразить этот уникальный цветок.	
11	Модуль 3.Флора и фауна Матушки Природы. Кто умеет летать? (птицы насекомые) Какие бывают крылья? Способность к полету. Изучаем строение пера водоплавающих птиц. Опыт "Как с гуся вода". Исследовательская деятельность "Рассматривание перьев". Продуктивный вид деятельности "Сделай птицу из бумаги"(аппликация, заготовка из цветной бумаги и основа самолетик из бумаги)		Познакомить детей особенностями разновидностями и с особенностями строения крыльев птиц и насекомых, дать понять по каким признакам можно определить способность к полету. Кто крылья имеет, а летать не может? Почему у совы бесшумный полет? Зоологический музей ТГУ. Экскурсия.	Знает правила поведения на экскурсии в музее, знает что хранит зоологический музей. Знает о свойствах строения крыльев птиц и насекомых. Может самостоятельно работать с интерактивными экспозициями в тематических комнатах Зеленко, (занимается изыскательская деятельность совместно с родителями).
12	Модуль 3.Флора и фауна Матушки Природы. Кто живет в воде? (рыбы и млекопитающие) Как дышат в воде? Как охотятся животные и рыбы под водой? Исследовательская деятельность "Как выглядит икринка, чешуйка?". Опыт "Как работает воздушный пузырь?"(сосуд с водой полиэтиленовый мешок). Командная продуктивная деятельность. Как растет чешуя у рыбы? Наклей чешую на рыбу.		Рассказать детям о особенностях животных, обитающих под водой. Свойствах хвоста и плавников, строении жабр, при движении в воде. Как подводные животные приманивают и подстерегают свою добычу. Зачем тюленю столько сала? Зоологический музей ТГУ. Экскурсия.	
13.	Модуль 3.Флора и фауна Матушки Природы.		Рассмотреть особенности и выявить	Знает особенности поведения травоядных и

	Чем млекопитающие хищники отличаются от травоядных? Игра "Кто кого съест?" Пищевая цепочка. Исследовательская деятельность "Челюсти"(на примере скелетов животных рассматриваем зубы, выявляем отличия. Коллективная работа "Сделай модель пищевой цепочки"(ламинированные заготовки животных хищных, травоядных, разных растений и корнеплодов с дырочками. Задача соединить при помощи крючков).		закономерности у млекопитающих хищников и травоядных на примере строения зубов, ушей, лап, окраски шерсти, особенностей поведения. Зоологический музей ТГУ. Экскурсия.	хищных животных, может сравнить особенности строения тела, челюстей и зубов. Имеет элементарное представление о пищевой цепочке в природе. Умеет рассказать об особенностях некоторых животных разных географических зон, превосходящих средние физические показатели других обитателей.
14.	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Животные рекордсмены. Игра "Жюри"(ребята делают отметки в своих карточках в течении рассказа экскурсовода), дети выбирают рекордсменов. Продуктивный вид деятельности: ребятам раздаются листы с изображениями рекордсменов. Ребята помечают цветными фломастерами самых-самых, синим цветом - быстрых, красным - прыгучих, зеленым – сильных, и т.д.		Познакомить ребят с особенностями различных животных и вручить медали (зрительные маркеры для запоминания) самому сильному, самому быстрому, самому прыгучему, самому ядовитому и т.д.	
15.	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Какие животные обитали на Земле в далеком прошлом? (от динозавров до мамонтов). Игра "Найди среди предложенных		Познакомить детей с особенностями хищников ледникового периода. Почему они вымерли, и какие их родственники живут на земле до сих пор.	Дети могут отличить современное животное от доисторических животных. Знают орудия охоты древнего человека.. Умеют рассказать

	предметов орудия для охоты, приготовления пищи." Игра " собери мамонта"(пазл конструктор крупного размера). Продуктивный вид деятельности: "Преврати слона в мамонта ". (Аппликация, гуашь)			про окаменелости, могут систематизировать животные и растительные останки.
16.	Модуль 3.Флора и фауна Матушки Природы. Какие животные обитали на Земле в далеком прошлом? (от динозавров до мамонтов). "Тропа эволюции". Дети рассматривают масштабную модель (хорошо бы иметь интерактивную, сдвигающимися элементами, да еще и на магнитах) исторических этапов развития жизни на земле. В загадочном "мешке палеонтолога" мы находим окаменелости, которые как на фото зафиксировали рельефы рыб, раковин аммонитов, растений, птиц, и даже мелких животных. Выдаем пластиковые фигурки, детям нужно разложить найденные ими пары "Сравни и разложи парами".			
17.	Модуль 3.Флора и фауна Матушки Природы. Какие животные обитали на Земле в далеком прошлом? (от динозавров до мамонтов). Мария Аннинг - история девочки, которая 200 лет назад обнаружила в скалах останки целого ихтиозавра. Игра "Измерялки" чем можно измерить ихтиозавра			Дети ориентируются в пространстве при помощи условных объектов для измерения и имеют представление о размерах некоторых представителей доисторических животных .Знают основные части скелета

	и другие виды доисторических животных, сравнивая их с условными единицами роста человека, дома или машины. На карточках дети вытягивают условные меры для измерения длины скелета животного в экспозиции и измеряют его шагами, размахом рук, и т.д. Взрослые комментируют сравнительные характеристики ребят. Виды динозавров, знакомимся с моделями - аналогами, сортируем их ("сортировщики" по цветам, размерам), сравниваем друг с другом по типам питания. Устраиваем гнезда для кладки из песка, камней травы.			доисторического животного.
18	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Животные ледникового периода. Фауна Земли в далёком прошлом. Игра «Найди малышу маму», сравнить по внешним признакам. Продуктивная деятельность: Зарисовка саблезубого тигра, задача сравнить современного тигра и его далёкого предка. Палеонтологический музей ТГУ. Экскурсия.			Дошкольник имеет опыт импровизации в различных стилях, знаком с классификацией различных объектов живой и неживой природы. Умеет работать в коллективе и вносить свою идею в общее обсуждение темы, а также, воплощает идею в образы, опираясь на опыт, полученный от познавательной деятельности, свободно передаёт специфические особенности изображаемого объекта.
19.	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Животные ледникового периода. Фауна Земли в далёком прошлом. Кто в воде обитал? Коллективная работа «Музей мирового океана». Зарисовки древних водных обитателей.		Формирование понятий о музейных коллекциях, и их разнообразии. Развитие инициативы и самостоятельности, способность выбирать интересующую направленность. Формирование коммуникативных	

			навыков работы в команде, способности формировать собственную оценку детьми своей работы, радость и удовлетворение от неё. Формирование целевых ориентиров на поставленную цель применение накопленных знаний через творческий процесс самовыражения.	
20.	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Флора Земли в далеком прошлом. Окаменелости и находки в янтаре-инклюд. Изготовление оттисков растений при помощи природных материалов и соленого теста. Палеонтологический музей ТГУ. Экскурсия.		Формирование понятий о музейных коллекциях, и их разнообразии. Развитие инициативы и самостоятельности, способность выбирать интересующую направленность. Формирование коммуникативных навыков работы в команде, способности формировать собственную оценку детьми своей работы, радость и удовлетворение от неё. Формирование целевых ориентиров на поставленную цель применение накопленных знаний через творческий процесс самовыражения.	
2. Цикл занятий - Рукотворный мир природы. .				

21.	Модуль 4. Как человек к жизни приспосабливался. Как люди узнают о прошлом человечества? Как древний человек к жизни приспосабливался? Командная игра "Помоги древнему человеку освоится в суровых природных условиях"(побеждают те, кто даст больше подсказок). Игра "Жесты вместо слов". Игра "Каменные орудия труда", продуктивная деятельность: "Составь схему выслеживания добычи"(фломастеры, тонированная бумага).		Познакомить ребят с работой историков краеведов, археологов и методами их исследования на примере небольших театрализованных сценок (театр под диктовку). Юные исследователи попробуют представить себя древним человеком и подумать, что нужно для того чтобы выжить (работа в командах). Археолого-этнографический музей ТГУ. Экскурсия.	
22.	Модуль 4. Как человек к жизни приспосабливался. Игра квест «Один день из жизни пещерного человека». Продуктивная деятельность. Один день из жизни пещерного человека. Раскадровка.		Задача ребят на этом занятии пройти этапы квеста, которые включают подвижные игры, дидактические задания и театрализованные развлечения, связанные с деятельностью древнего человека в течение дня.	
23.	Модуль 4. Как человек к жизни приспосабливался. Охота, рыбалка и хлеб насущный. Игра "Рыбалка"(ребята пробуют использовать вещи древнего рыбака и узнают хитрости их применения). Игра "Охота"(дети знакомятся с подлинными предметами,		Дать понятие ребятам о том, что при раскопках останки рыб, птиц, животных и даже насекомых дают информацию об эволюции климата и образе жизни людей в далекое время. На собственном примере ребята	

	предназначенными для охоты, затем пользуясь красочным экраном с изображением животных, пытаются стрелять из лука.) В гостях у кочевников. Игра "Собери стадо". Очаг, стол и пища, постель, место для хранения вещей. Орудия быта и охоты. Рассказы из жизни. Обряды и легенды. Игры, направленные на преемственность традиций гостеприимства и обрядов, связанных с успехом в охоте.		узнают, как трудились их предки, чтобы прокормить семью. Археолого-этнографический музей ТГУ. Экскурсия.	
24.	Модуль 4. Как человек к жизни приспособлялся. Охота, рыбалка и хлеб насущный. Как человек хлеб выращивал. Игра: «Земледельцы» (дети выбирают семена для посадки, сажают семена, разглядывают колоски хлеба, разбирают их на зёрнышки). Исследовательская деятельность: «Размолоти пшеницу между жерновами», «Замеси тесто». В гостях у земледельцев. Чем отличается оседлое жилье. Хлеб от зерна до крохи. Дидактическая игра - "Путь хлебного зернышка". У каждого народа свой хлеб, своя печь, свой язык. Игры, направленные на преемственность традиций гостеприимства и обрядов, связанных с удачным урожаем. Дегустация видов национальных хлебобулочных изделий (например, «козули» и «жаворонки»).		Дать понятие ребятам о том, что при раскопках останки рыб, птиц, животных и даже насекомых дают информацию об эволюции климата и образе жизни людей в далекое время. На собственном примере ребята узнают, как трудились их предки, чтобы прокормить семью. Археолого-этнографический музей ТГУ. Экскурсия.	

25.	Модуль 4. Как человек к жизни приспосабливался. Как рубашка в поле выросла? Исследовательская деятельность: ребятам предлагается увидеть растительное волокно и стебель льна и крапивы, сравнив его со стеблями других растений ребята должны догадаться почему именно эти два растения пригодны для изготовления нитей. Ребятам предлагается, провести опыты по окрашиванию льна и других натуральных тканей, рассмотреть в музее ткацкий станок. Продуктивная деятельность: попробовать соткать кусочек ткани при помощи примитивных предметов рамки и расчески, смастерить коллективно узор.		Познакомить ребят с ремесленными видами деятельности человека, научить выполнять простейшие манипуляции с предметами, получать продуктивный результат своей деятельности. Рассмотреть образцы старинной самотканой одежды обратить внимание на её особенности. Археолого-этнографический музей ТГУ. Экскурсия.	Дети умеют договариваться, представлять информацию по изученным темам, оказывать поддержку друг другу, воспитание коммуникативных качеств. Дети проявляют любознательность, активность, упорство в достижении цели, активно используют атрибуты мини-музея для добывания информации. Постепенно расширяется лексический словарь.
26.	Модуль 4. Как человек к жизни приспосабливался. История глины. Керамика. Игра: «Домики для воды» Разобрать сосуды по назначению. С помощью определителя сопоставить узоры на сосудах. Продуктивная деятельность «Как создавали посуду без гончарного круга». Задача: вылепить чашу при помощи спиралевидного укладывания и украсить рельефом из оттисков палочки.		Развитие пространственно-временных понятий о прошлом и настоящем, для будущего ребенок выступает творцом, подключает фантазию и высшие творческие функции, выстраивает цепочки знаковых символов, составляет другие реальности, улучшая и совершенствуя новую структуру. Познакомить ребят с ремесленными видами деятельности человека, научить	

			выполнять простейшие манипуляции с предметами, получать продуктивный результат своей деятельности.	
27.	Модуль 4. Как человек к жизни приспосабливался. Человек и свойства материалов. Железо. Как кузнец - молодец смастерил меч Кладенец. Продуктивный вид деятельности. Украшаем меч Кладенец. Аппликация. Гуашь.		Повторить с детьми историю Федора Еремеева, как нашел он руду каменную в лагерном саду. Закрепить их знания с образцами каменной руды и образцами различных оплавленных металлов. Повторить их физические свойства. Рассмотреть этапы работы кузнеца, как из камня он создаёт металлическое изделие. Формирование понятий о человеке труда, о его взаимосвязи с живой и неживой природой.	
28.	Модуль 4. Как человек к жизни приспосабливался. Человек и его жилище. Дома. Какие и из чего они бывают, взаимосвязь с климатическими условиями. На примере сказки про трёх поросят, говорим о прочности конструкции дома. Пластилинография. Постройка дома		Знакомство и формирование интереса к творческой деятельности; Формирование знаний о развитии собственного пространства человека от каменного века до наших дней. Развитие логических связей и фантазирования детей на тему «Умный дом», «Если	

			бы человек жил на дереве?», для создания новых образов.	
29.	Модуль 4. Как человек к жизни приспосабливался. Человек и его жилище. «Кто-кто в теремочке живет»? Как на Руси украшали дом. Продолжаем знакомство с солярными знаками, расположенными в данном случае на разных уровнях- крыша, окна, вход. Рассматриваем на наглядном материале как составлялись добрые пожелания. Материалы: Заготовки силуэтов домиков с прорезными окошками. Солярные знаки, вырезанные из цветной бумаги, клей. Фломастеры.		Ребята узнают, как по принципам космогонии выстраивается дом, как человек украшает его солярными знаками с целью защитить его от злых духов. Обращаем внимание на составные части конструкции.	
30.	Модуль 4. Как человек к жизни приспосабливался. Человек и его жилище. Мой дом и все, что обитает в нём. Коллективная работа «Дом и вещи в нем».		Ребята узнают на занятии о том, что прототипом вещей для человека служила рука. Как человек обустривает и украшает дом, что помогает ему жить комфортно. Формирование знаний о истории развития разных бытовых вещей. Развитие логического мышления в результате наблюдения за изменением вещей окружающих человека в быту, умение провести пространственно-	

			временные связи от прошлого к настоящему. Умение фантазировать на тему будущего.	
31.	Модуль 5. Человек и культура. Как человек с природой договаривался. Магические вещи, совсем как в сказке. Маски и бубны, таинственные статуэтки, хрустальные шары, амулеты и талисманы, все эти вещи выступали как посланники богов или духов, охранители людей и защитники племен. Исследовательская деятельность: На основе рассказа экскурсовода и своих личных впечатлений разложить предметы к изображениям их обладателей"(шаманы, знахари, колдуны, жрецы или священники охотники, дети,). Игровой обряд погружения венков и подвязывания лент на деревья в "Русалочью неделю"(можно заменить по ситуации). Продуктивная деятельность: Рисуем русалку у березы.		Познакомить ребят с особенностями мировосприятия древних людей (примитивное мышление). Дать понятие о вещах не имеющих утилитарной ценности, имеющих особое предназначение связывать людей с миром духов и богов. Выполнить задание по изготовлению талисмана. Археолого-этнографический музей ТГУ. Экскурсия.	Знает легенды о магических предметах, использует возможности нетрадиционных техник. Умеет выстраивать композицию в соответствии со своими представлениями о предмете. Способен выбрать колорит, соответствующий символике добра или зла.
32	Модуль 5. Человек и культура. Религии и традиции народов мира на примере национальных праздников, из которых можно взять игры, конкурсы, соревнования, музыкальные инструменты, например, традиции эуштинцев, шорцев, хакасов.		Познакомить ребят с особенностями мировосприятия древних людей (примитивное мышление). Дать понятие о праздничных обрядах, имеющих особое предназначение-связывать людей с миром духов и богов.	

	Почему люди говорят: «Первый блин комом»? Праздник медведя. Продуктивная деятельность: изображаем медведя на камне.		Археолого-этнографический музей ТГУ. Экскурсия.	
33.	Модуль 5. Человек и культура. Религии и традиции народов мира на примере обрядовых праздников, связанных с продлением рода, рождением новой семьи. Продуктивная деятельность. Необыкновенные истории обыкновенных вещей. Сказка про бабушкин сундук. Развертка. Домашние животные символы достатка, солярные знаки- узор в линии, композиция в овале - жених и невеста.		Познакомить ребят с особенностями мировосприятия древних людей (примитивное мышление). Дать понятие о обрядах, связанных с рождением новой семьи- свадьбой- имеющих особое предназначение- продление рода и передачу знаний старших поколений. Археолого-этнографический музей ТГУ. Экскурсия.	Дети знают о истории возникновения письменности, знают, чем, и на чём, писали люди много веков назад. Знают составные части книги, умеют объяснить некоторые термины, связанные с книгопечатным делом.
34.	Модуль 5. Человек и культура. Как люди писать научились? Что такое Кириллица? Кто придумал бумагу? Какая была первая книга? Исследовательская деятельность: Пробуем писать на всевозможных предложенных материалах коже, камнях, бересте, рисовой бумаге, сырых глиняных лепешках, палочками, птичьими перьями, ручками- перьями. Опыт: Вторичное производство бумаги (туалетная бумага, салфетки, крахмал, сетка на рамке, вода и пластиковый контейнер для воды). Продуктивный вид		Дать детям понятия о изобретении письма и значении этого изобретения для человечества. Дать понятие о изобретении бумаги, помочь сделать вывод о пользе, если это документы деньги, книги и журналы, письма, творчество. Опытным путем узнать можно ли сделать бумагу самому? Выполнить творческое задание по росписи или украшению буквы. Рассмотреть экспозицию старинных книг и ответить на вопрос,	

	деятельности "Распиши буквицу".		почему так говорят: "В малой вещичке весь мир упрятан." Музей книги ТГУ.	
35.	Модуль 5. Человек и культура. Томск- город купеческий. Дом купца- музей миниатюра. Художественное слово о доме купца, а затем путешествие. Знакомство с обитателями дома и его убранством. Игра «Измерь, взвесь, посчитай». Старинные меры.		Томский Краеведческий музей. Экскурсия.	Ребята знают легенду о Тояне, историю крепости города Томска. Имеют представление о том как выглядел родной город 100 и 200 лет назад. Знают кто такие купцы, знают предметы быта и названия вещей, которые вышли из обихода в современном мире.
36.	Модуль 5. Человек и культура. Томск- город купеческий. Купцы, постоянно имеющие дело с товаром, мастерами и производителями, умели почувствовать «голос вещи» и понять, какая она пустая и блеклая, но без неё не обойтись или сделана на века, которая спустя время зазвучит еще сильнее. Рассматриваем кукол из мини – музея «Дом купца». Играем с детьми в бумажных кукол («Кукла - подарок из Англии 1829 года»).		Богатые купцы Томска могли позволить себе выписать мебель, ткани и кружева даже из далекой Франции, Англии, а веера, зонтики, фарфоровые вазы, серебряную посуду из Китая. Все зависело от возможностей и переменчивой моды.	
37.	Модуль 5. Человек и культура. Игры по ознакомлению детей с современным городом Томском. Игра-бродилка «Томск- удивительный город» -это стилизованная карта города с выделенными на ней культурными объектами и крупными промышленными предприятиями, учебными		Развивающие занятия по истории Томска дополнят "Томские сказки" Татьяны Мейко, а творческие задания помогут их осознать и прочувствовать. Подобные игры могут проходить викторинами и более масштабными	

	заведениями, при каждом попадании фишкой на тот или иной объект ребенок получает тематическое задание, на дополнительной карточке.		мероприятиями между двумя параллельными группами, где ребята могут получить призы и почетные ленты или значки знатоков города. Музей истории Томска. Экскурсия Томский краеведческий музей.	
--	--	--	--	--

Календарный учебный график – **Приложение 1.**

3. Планируемые результаты, формы аттестации и оценочные материалы

По итогам прохождения данной программы обучающийся будет

- иметь представление о музее;
- иметь представление о коллекции;
- уметь систематизировать предметы по признакам
- самостоятельно работать с интерактивными экспозициями в тематических комнатах Зеленко, (изыскательская деятельность совместно с родителями).
- активно работать в проекте и деятельности, связанной с ним, т.к. развиты мыслительные процессы, дети интересуются поисково- исследовательской деятельностью.
- дети умеют договариваться, представлять информацию по изученным темам, оказывать поддержку друг другу, воспитание коммуникативных качеств.
- у детей сформированы любознательность, активность, упорство в достижении цели.
- дети активно используют атрибуты мини-музея для добывания информации.
- расширен активный лексический словарь.

Для отслеживания результатов работы по программе предусмотрены текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии: наблюдение за деятельностью детей в процессе занятия, устный опрос в начале и в конце занятия, в ходе выполнения заданий, самооценка детьми выполненных заданий.

Промежуточный контроль проводится после каждого тематического блока. Используется устный опрос, практические упражнения.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года в виде творческого задания, открытого показа и совместного творчества родителей и детей в комнатах Зеленко, где целью является, познакомить родителей с интересным и познавательным материалом, стимулирующим ребенка на изыскательскую деятельность. Проводимая работа, не только даёт родителям знания о методах работы с познавательным материалом на основе возрастной специфики, но о методах и приёмах работы в нетрадиционных техниках изобразительного искусства, а так же укрепляет взаимоотношения между родителями и детьми.

Оценка результата заключается в беседе и анализе детских работ.

Оценочные материалы по каждой форме аттестации – **Приложение 2.**

4. Организационно-педагогические условия

Кадровое обеспечение

Программа реализуется под руководством педагога дополнительного образования Хомяковой Ирины Александровны. Более подробная информация – **Приложение 3.**

Учебно-методическое и информационное обеспечение

Учебно-методическое и информационное обеспечение по программе включает в себя список литературы.

1. Юхневич М.Ю. Я поведу тебя в музей: Учебное пособие по музейной педагогике / Рос. ин-т культурологии. - М., 2001. - 223 с. - Библиогр.: с. 207-223.
2. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. М.: Просвещение, 1991.
3. Дыбина О.В. Что было до...Игры путешествия в прошлое предметов. Редактор И.А.Львова,- М.: ТЦ «Сфера», 2001- 160 с.:цв. вкл. (серия «Вместе с детьми»).
4. Дыбина О.В. Рукотворный мир: Игры занятия для дошкольников.-2е издание, дополненное и исправленное- М.:ТЦ Сфера, 2018- 128 с. (Ребенок в мире поиска).

5. Е.А. Алябьева Сказки о предметах и свойствах. Ознакомление с окружающим миром детей 5-7 лет.
6. Алябьева. Дошкольникам о предметах быта. –М.: ТЦ Сфера, 2017.-128 с.- (Библиотека воспитателя).
7. Неволина Е., Шапурова Е. Необыкновенная история обыкновенных вещей.
8. А.У.Зеленко. «Детские музеи в Северной Америке», М.:– Работник просвещения, 1925 год.

Материально-техническое обеспечение

Занятия проходят на территории Кабинета изобразительности детского сада № 49, корпус ул. Нахимова 15/4. Экскурсии и посещение научных лабораторий в музейном комплексе ТГУ, главный корпус по адресу ул. Ленина 36.

Для проведения занятий используется:

Оборудование:

1. Столы, стулья.
2. Различные художественные материалы.
3. Произведения детской художественной литературы.
5. Музыкальные произведения

Расходные материалы:

Простые карандаши, ластики, цветные карандаши, точилки, фломастеры, кисти пони или белка №2, №6, №8, гуашевые и акварельные краски, масляная пастель или восковые мелки, пластилин, стеки, пластиковые салфетки, тканевые салфетки, баночки для воды, палитра пластиковая для каждого ребенка, бумага тонированная, тонированный картон, белая бумага формата А4 и А3.

Для проведения выставок, конкурсов, фестивалей и праздников используется экспозиционный коридор вместе с уголком отдыха

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
дополнительной общеразвивающей программы
«Василисин сундучок» (основы декоративно-прикладного искусства)

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	9	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фронтальное	1	Модуль 1. Что хранят музеи? Вводное занятие. Пески времени, какие тайны они хранят? Три проекции времени-прошлое, настоящее, будущее.	Кабинет изобразительности	Наблюдение
2	сентябрь	16	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фронтальное	1	Модуль 1. Что хранят музеи? Пески времени, какие тайны они хранят? Три проекции времени-прошлое, настоящее, будущее. Артефакты.	Кабинет изобразительности	Наблюдение
3	сентябрь	23	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фронтальное	1	Модуль 1. Что хранят музеи? О Земле и жизни на Земле. Ученые ведут раскопки, делают записи, изучают и классифицируют артефакты.	Кабинет изобразительности	Наблюдение
4	сентябрь	30	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фронтальное	1	Модуль 2. Сила стихий и богатства Матушки Природы.	Кабинет изобразительности	Наблюдение

						Сила стихий Матушки Природы (ветер, вода, огонь). Экспериментально-познавательная деятельность детей под руководством взрослых.		
5	октябрь	7	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 2. Сила стихий и богатства Матушки Природы. Подземные богатства Матушки Природы.	Кабинет изобразительности	Наблюдение
6	октябрь	14	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 2. Сила стихий и богатства Матушки Природы. Подземные богатства Матушки Природы. Соляные пещеры. Свойства каменной соли.	Кабинет изобразительности	Наблюдение
7	октябрь	21	9:10-9:35 9:55-10:20	фрон тальн ое	1	Модуль 2. Сила стихий и богатства Матушки Природы. Подземные богатства Матушки Природы. Про то, как Человек открыл металлы. Свойства металлов.	Кабинет изобразительности	Наблюдение

8	октябрь	28	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 2. Сила стихий и богатства Матушки Природы. Подземные богатства Матушки Природы. Про магию камней. Камни на службе у Богини Красоты.	Кабинет изоделятельно сти	Наблюде ние
9	ноябрь	11	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Удивительные тайны зеленого мира. Как растения приспособливаютс я к окружающей среде.	Кабинет изоделятельно сти	Наблюде ние
10	ноябрь	18	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Удивительные тайны зеленого мира. Как растения приспособливаютс я к окружающей среде. Ботанический сад и его зеленые обитатели. Путешествие семечки.	Кабинет изоделятельно сти	Наблюде ние
11	ноябрь	25	9:10-9:35 9:55-10:20	фрон тальн ое	1	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Кто умеет летать? (птицы насекомые)	Кабинет изоделятельно сти	Наблюде ние

						Какие бывают крылья? Способность к полету.		
12	декабрь	2	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Кто живет в воде? (рыбы и млекопитающие) Как дышат в воде? Как охотятся животные и рыбы под водой?	Кабинет изоделятельно сти	Устный опрос, практические упражнения
13	декабрь	9	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Чем млекопитающие хищники отличаются от травоядных? Игра "Кто кого съест?" Пищевая цепочка.	Кабинет изоделятельно сти	Наблюдение
14	декабрь	16	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Животные рекордсмены.	Кабинет изоделятельно сти	Наблюдение
15	декабрь	23	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Какие животные обитали на Земле в далеком прошлом? (от динозавров до мамонтов).	Кабинет изоделятельно сти	Наблюдение
16	декабрь	30	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Какие животные обитали на Земле в далеком прошлом?	Кабинет изоделятельно сти	Наблюдение

						(от динозавров до мамонтов). "Тропа эволюции".		
17	январь	13	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Какие животные обитали на Земле в далеком прошлом? (от динозавров до мамонтов). "Измерялки"	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
18	январь	20	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Животные ледникового периода. Фауна Земли в далёком прошлом.	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
19	январь	27	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Животные ледникового периода. Фауна Земли в далёком прошлом. Кто в воде обитал?	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
20	февраль	3	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 3. Флора и фауна Матушки Природы. Флора Земли в далеком прошлом. Окаменелости и находки в янтаре-инклюд.	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние

21	февраль	10	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Цикл занятий - Рукотворный мирприроды. Модуль 4. Как человек к жизни приспособивался. Как древний человек к жизни приспособивался?	Кабинет изодаательно сти	Наблюде ние
22	февраль	17	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Цикл занятий - Рукотворный мир природы. Модуль 4. Как человек к жизни приспособивался. Как древний человек к жизни приспособивался?	Кабинет изодаательно сти	Наблюде ние
23	март	3	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 4. Как человек к жизни приспособивался. Игра квест «Один день из жизни пещерного человека».	Кабинет изодаательно сти	Наблюде ние
24	март	10	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 4. Как человек к жизни приспособивался.	Кабинет изодаательно сти	Наблюде ние

						Охота, рыбалка и хлеб насущный. Игра "Рыбалка"		
25	март	17	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 4. Как человек к жизни приспособивался. Охота, рыбалка и хлеб насущный. Как человек хлеб выращивал. Игра: «Земледельцы»	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
26	март	24	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 4. Как человек к жизни приспособивался. Как рубашка в поле выросла?	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
27	март	31	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 4. Как человек к жизни приспособивался. История глины. Керамика. Игра: «Домики для воды»	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
28	апрель	7	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 4. Как человек к жизни приспособивался. Человек и свойства материалов. Железо. Как кузнец - молодец смастерил меч Кладенец.	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
29	апрель	14	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 4. Как человек к жизни приспособивался. Человек и его жилище. Дома.	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние

						Какие и из чего они бывают, взаимосвязь с климатическими условиями.		
30	апрель	21	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 4. Как человек к жизни приспосабливался. Человек и его жилище. «Кто-кто в теремочке живет»? Как на Руси украшали дом.	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
31	апрель	28	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 4. Как человек к жизни приспосабливался. Человек и его жилище. Мой дом и все, что обитает в нём. Коллективная работа «Дом и вещи в нём».	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
32	май	5	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 5. Человек и культура. Как человек с природой договаривался. Магические вещи, совсем как в сказке.	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
33	май	12	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 5. Человек и культура. Религии и традиции народов мира на примере национальных праздников.	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние

34	май	19	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 5. Человек и культура. Необыкновенные истории обыкновенных вещей. Сказка про бабушкин сундук.	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
35	май	26	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 5. Человек и культура. Как люди писать научились? Что такое Кириллица?	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
36	июнь	2	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 5. Человек и культура. Томск- город купеческий. Модные истории.	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние
37	июнь	9	9:10-9:35 9:55-10:20 10.30-11.00	фрон тальн ое	1	Модуль 5. Человек и культура. Игры по ознакомлению детей с современным городом Томском	Кабинет изодеятельно сти	Наблюде ние

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ РАБОТЫ НА ЗАНЯТИЯХ ПО МУЗЕЙНОЙ ПЕДАГОГИКЕ.

Для полноценной реализации программы по музейной педагогике используются такие виды контроля.

Текущий - осуществляется посредством наблюдения за деятельностью ребенка в процессе занятий. Творческие задания, вытекающие из содержания, занятий дают возможность текущего контроля.

Промежуточный контроль - отборочные работы для экспозиций.

Итоговый контроль - количество мотиваторов, накопленных в течение года, открытые уроки.

Для оценивания степени усвоения образовательных мероприятий по музейной педагогике используются следующие задания.

Закрепление материала по модулю "Человек и его жилище". Мой дом и все что обитает в нем.

Игра «Мой дом»

Цель:

Сформировать у детей положительное представление о доме.

Задачи:

Систематизировать представления детей о назначении дома, помочь им осознать значимость дома в жизни каждого человека.

Развивать у воспитанников навыки совместной деятельности, сотрудничества.

Формировать эмоционально – ценностное отношение к своему дому.

1 «Дом моей мечты»

Детям предлагается помечтать о том, как построить умный дом, использовать природные стихии для бытовых нужд, отдыха.

Необходимые материалы: презентация «Дома народов мира», научные, архитектурные и дизайнерские достижения в планировке современных домов и домов будущего.

2 Дизайнеры: Воспитанникам предлагаются карточки с различными предложениями, которые они набирают для концепции постройки дома своей мечты, добавляют свои идеи, делятся ими. Рисуют или конструируют модели.

3 «Пословицы о доме»

Я начну пословицу, а вы постарайтесь ее закончить.

1. Дом без хозяйки... (сиротка)
2. Дом вести... (не бородой трясти)
3. В гостях хорошо... (а дома лучше)
4. Не нужен клад... (когда в семье лад)
5. Гость на пороге – счастье в ... (доме)
6. Дома стены ... (помогают)
7. Один населенный дом лучше ... (ста пустых)

4 «Нет, без загадки не прожить»

1. Живет в нем вся вселенная,
А вещь обыкновенная (*телевизор, радио*)
2. Стою на крыше – всех труб выше
Что это такое? (*антенна*)
3. В этом белом сундучке
Мы храним на полках пищу
На дворе стоит жара,
В сундучке — холода (*холодильник*)

4. Есть у нас в квартире робот,
У него огромный хобот
Любит хобот чистоту
И гудит, как лайнер ТУ (*пылесос*)
5. В полотняной стране по реке-простыне
Плывет пароход то назад, то вперед (*утюг*)
6. Человек-невидимка в коробке сидит,
Он все время играет, поет, говорит. (*радио*)
7. Она бывает входной, бывает запасной (*дверь*)
8. Холодный контейнер для хранения продуктов (*холодильник*)
9. Он ползет по всей квартире,
Вслух бранится: «Насорили!»
Всюду сунет длинный нос...
Кто же это?... (*пылесос*)
10. Висит... (груша) — нельзя скушать (*лампочка*)
11. В нем находится всегда
Хоть какая-то еда
Как снегурочки — сосиски
В царстве холода и льда (*холодильник*)
12. Застекленная дыра в стене (*окно*)
13. Назовите предметы домашнего обихода (*лампа, телевизор, телефон, компьютер, холодильник, стиральная машина*)
14. Люди каких профессий принимают участие в строительстве дома?

Закрепление знаний по модулю "Необыкновенные истории обыкновенных вещей".

История кровати. Составление композиции по сказке «Принцесса на горошине».

Тема: История кровати. Заготовка к композиции «Принцесса на горошине». Аппликация из полосок тонированной бумаги.

Материалы: Лист бумаги формата А4, простой карандаш, ластик, цветные карандаши, фломастеры, полоски тонированной бумаги разного цвета размером 2смх16 см, треугольник из тонированной бумаги 5 смх2смх5см с острым углом, клей – карандаш, салфетки.

Художественные приемы: аппликация, графический рисунок и тонировка.

Задачи:

- познакомить детей с историей и бытованием кровати.
- формировать интерес к истории, прошлому мебели.
- вызвать стремление созерцать и создавать удобства для быта человека.
- научить аккуратно, работать с клеем и бумагой.
- формирование практических умений работы с цветными карандашами, такими как штриховка, тонировка.

Задание: При помощи простого карандаша построить силуэт кровати, выполнить штриховку карандашом, обвести контур фломастером. Наклеить цветные полоски бумаги, создающие образ наслоения перин и тюфяков на кровати, приклеить треугольник - подушку.

История кровати



Ложe или кровать-«дневных трудов награда», она хранит наш покой и наши сны, поэтому часто сама становится похожа на своего хозяина.

Лежанка

- Древнейшему человеку подстилкой служила земля, ветки, сухие листья, мох, в лучшем случае- звериная шкура.
- Эти примитивно устроенные лежанки служили не столько комфорту сна, сколько приподняв человека от земли защищали его от холода, грязи и насекомых.



Египет

- Древние Египтяне первыми приподняли ложе над землей, деревянная рама с сеткой из плетеных листьев или кожи высоко стояла на ножках, похожих на лапы зверя. Бросив взгляд сбоку вы увидели бы что образ кровати напоминает животных. Даже название деталей кровати говорит само за себя «спинка», «ножки», «изголовье».



Греция

Греки любили возлежать при выполнении любого дела, будь то сон, отдых, написание письма или принятие пищи.



Краббатрон -так называлась кровать для сна, а клине- кровать для трапезы. Клине покрывали тюфяками, коврами, снабжали подушками в виде валиков.

Восток

На Востоке ложе снабжалось пологом и занавесками, которые первоначально служили только для защиты от насекомых, а потом стали важным декоративным элементом. И еще одна особенность много-много подушек.



Рим

Слово тюфяк уже вышло из употребления, но в старину все понимали, что речь идет о матрасе, набитом соломой или опилками.



Древнеримское ложе для сна называлось «лектус»- оно было деревянным и часто украшалось бронзовыми, серебряными и костяными элементами-накладками.

Возрождение



Багдахи над кроватью складывался как шатер под него крепились боковые шторы.



Багдахиом называли раньше тяжелую драгоценную ткань с золотыми и серебряными узорами. Такую ткань привозили только из Багдада-Багдак, отсюда и название Багдахи.

Средневековье

В раннем средневековье кровать была только у самых знатных и богатых семей. Хозяин с хозяйкой спали на кровати, а слуги устраивались в том же помещении на полу и укрывались собственной одеждой. В среднем состоянии кровати были очень широкие до 4 метров и укладывалась на такой кровати вся семья.





Загадка:

На ней не разрешается ни прыгать, ни скакать,
 На ней не позволяется компоты разливать
 И очень нежелательно в футбол на ней играть
 А надо обязательно красиво заправлять
 Подумайте внимательно, так что это????
 (кровать)

Беседа о том, на чем люди спали в далекие, далекие времена.

Презентация «История кровати».

Экспозиция «Рукодельные вещи для сна».

Игра: Предлагаю посмотреть, как 100 лет назад заправляли кровать, Томск-город купеческий, поэтому и моду на убранство дома задавали купцы (использование предметов из музея миниатюры «Купеческий дом»).

- Низ кровати - самое дно застилали грубым сукном или войлоком.
- Сверху клали тюфяк – мешок, набитый соломой или опилками.
- Затем постилали простыню
- А сверху укладывали перину, мягкую, как подушка из перьев и пуха птиц. Если было несколько перин, укладывали все, высокая кровать смотрелась богаче.
- На перину застилалась крахмальная белоснежная простынь
- Стеганое одеяло, чаще покрытое атласной яркой тканью, внутри хранило верблюжью или овечью шерсть.
- На одеяло одевался пододеяльник с ромбовидным или круглым отверстием в середине.
- По кромке накрывалось кружевным подзором.
- Вот только теперь застилаем красивое тканое или шелковое покрывало. Разглаживаем очень ровно.

Посмотрите, как красиво получается - не кровать, а корабль, несущий нас по морю сновидений! Не хватает только мачты с парусами. А ведь и правда, ребята, подушки укладывались часто такой высокой пирамидкой, от большой до маленькой, что были похожи на парусную мачту. И в завершение образа, пирамида закрывалась прозрачной тонкой кружевной тканью, белой, словно фата невесты- эта накидка называлась «накидушка». Вот почти такая красота стояла в опочивальне наших томичей целый век назад.

Практическая работа

Сегодня мы с вами только готовимся к встрече со сказкой, застилаем кровать для настоящей принцессы. Поэтому не одна, а несколько перин на кровати, как и положено таким королевским особам.

Наклеиваем полоски снизу- вверх, если цвета повторяются, чередуйте. Справа наклеиваем треугольник - это подушка.

Молодцы, выполнили работу аккуратно, кроватки у всех просто загляденье!

Словарь: тюфяк, балдахин, подзор, накидушка.

Тема: Иллюстрация к сказке «Принцесса на горошине».

Материалы: Лист с заготовкой - аппликацией с прошлого занятия, простой карандаш, ластик, цветные карандаши, фломастеры, палитра с графическими фактурами.

Художественные приемы: тонировка цветными карандашами, работа с графическими фактурами.

Задачи:

- Формирование представлений о разнообразии графических приемов работы художника - иллюстратора.
- формирование практических умений работы с цветными карандашами, такими как штриховка, тонировка.
- формирование практических умений работы с фломастерами
- формирование практических умений работы с графическими фактурами, познакомить ребят с приемами работы.
- формирование оценочного отношения и художественного вкуса, чувства ритма, гармонии, композиционного решения, стиля и цвета.
- Научить детей приемам геометрического построения фигуры человека.
- Воспитывать творческую активность, эмоционально- ценностное отношение к жизни.

Задание: Изобразить сказочную принцессу, балдахин над кроватью. При помощи техники заполнения графическими фактурами - украсить кровать.

Сказка – театр «Принцесса на горошине».

Давным – давно, в одном прекрасном королевстве, разместившим свои владения недалеко от дремучего леса, жили-были король, королева и молодой принц. Принцу настало время жениться, но он никак не мог найти свою принцессу. Он путешествовал по всему миру, чтобы найти свою возлюбленную, но ни одна принцесса из тех, кого он видел, не нравилась ему. После долгих попыток принц потерял надежду найти свою суженую.

Однажды вечером за окном разыгралась настоящая буря...Дождь и шквальный ветер гнули деревья до земли и лес вокруг замка казался совсем черным.

Звуки шторма.

Вдруг в двери замка постучали - кто то просил о помощи. Вся королевская семья вышла в гостиную, чтобы посмотреть на несчастного, но на пороге они увидели с головы до ног промокшую девушку. Она представилась принцессой из далекого государства, девушка ехала в гости, случилась буря, карета перевернулась, и она пошла на свет замка. Принц никогда не видел такой интересной девушки.

Королева распорядилась, чтобы госте приготовили горячую ванну, бедняжку всю трясло от холода, и приказала служанке застелить кровать несколькими тюфяками и перинами, а вниз положила волшебную горошину. Ведь только эта горошина могла определить настоящая это принцесса или нет!

Утром вся королевская семья ожидала принцессу на завтрак. Девушка предстала перед ними совсем другой - она была просто красавицей, но все же казалась уставшей.

Королева спросила гостью: «Что случилось? Неужели самая мягкая постель не смогла одарить вас сладким сном?». «Простите меня Ваше Величество, но, не смотря на мягкость перин, я спала как на камнях» - сказала девушка. Именно такой ответ и нужен был королеве! Вот она, **НАСТОЯЩАЯ ПРИНЦЕССА!!!** Принц с первого взгляда полюбил её, поэтому вскоре в королевстве сыграли свадьбу. Такая маленькая горошинка изменила судьбу двух молодых людей и целого государства.

Практическая работа.

Тонировка цветными карандашами.
Графические фактуры.
Рефлексия.

Закрепление умений по модулю "Картина на стене". Кто такие пуантилисты?



Цель:

Развитие навыков в использовании арт-технологий в работе с красками. Формирование навыков восприятия художественных произведений, в том числе авангардных (импрессионисты, постимпрессионисты, пуантилисты, экспрессионисты).

Задача: Создать композицию по впечатлению от работ Ж.Сёра, изображение в особой технике-точками при помощи ватных палочек.

Работы в стиле пуантилизм невозможно перепутать ни с чем, полотно состоит из коротких мазков круглой или прямоугольной формы. В переводе название означает "писать точками".

Художественные материалы:

- Гуашевые краски 12 цветов.
- Ватные палочки
- Баночка для воды
- Тканевая салфетка
- Белый картон формата А5

Программное содержание:

Познакомить дошкольников с тремя необычными художниками: Ван Гог, Жорж Сёра, Арчимбольдо, закрепить знания по репродукциям их картин.

Закреплять и расширять у детей представление о том, что такое живопись, какие бывают особенности в технике исполнения задач художника и средств выразительности. Обогащать словарный запас детей по искусству.

Вызывать у детей эмоциональный отклик на произведения искусства.

Прививать любовь к прекрасному.

Ребята проходят к мольбертам, но не садятся на стулья, т. к. им предлагается рассмотреть репродукции.

Джузеппе Арчимбольдо.

Этот художник жил почти 500 лет назад, но картины его сохранились до наших дней и представлены в лучших музеях мира.

Джузеппе Арчимбольдо – итальянец, он был придворным живописцем при Миланском герцогстве и занимался не только портретами придворной знати, но и организацией праздников. Однажды к празднику урожая он написал портрет-шутку, изобразив все части лица в виде фруктов овощей и цветов. Картина так поразила его современников, что многие из окружения заказали для себя такие портреты- натюрморты. Этот эксперимент сделал художника знаменитым, Арчимбольдо даже присвоили почетный титул.

Стиль портрета натюрморта удивляет и наших современников, ведь на такой полет фантазии не каждый мастер способен!

Жорж Сёра.

Этот замечательный своими идеями художник жил в Париже, отличался от своих собратьев тем, что тщательно изучал не только науку изображения, но и проводил эксперименты над тем, как глаз человека воспринимает цвета. Любый художник пользуется палитрой для смешивания красок, но этот молодой изыскатель решил смешивать цвета только на картине, при помощи наложения точек. Сейчас его открытия давно используются в телевизоре и типографском деле, но тогда, 160 лет назад, знали только фотоаппарат и то, черно-белый. Стоять близко у его картин и разглядеть что изображено было просто невозможно, все изображение распадалось на тысячи точек, но стоило отойти на несколько шагов назад, точки соединялись в четкое изображение - настоящий оптический фокус! Иногда он называл цвета как эмоции - радость - красный, смех - оранжевый, грусть - фиолетовый, и рисовал своих персонажей в картине соответствующим цветом, как в картине «Цирк». Жорж Сёра создал много интересных выводов из своих удожественных экспериментов, который используют до сих пор.

Ван Гог. «Звёздная ночь».



Этот нидерландский художник за десять лет своего творчества нарисовал столько картин, сколько не создал за всю свою жизнь ни один самый обыкновенный живописец. Вы только представьте ребята, 2100 различных художественных произведений из них 860 картин маслом. Нам не хватило бы места в нашем детском саду, чтобы разместить их! Очень трудолюбивый и очень невезучий, ведь его труды оценили только после его смерти, при жизни была продана всего одна картина «Красные виноградники в Арле».

Старший брат, который очень любил его, покупал ему краски и холсты, сам художник часто жил впроголодь, очень бедно. Как и Жорж Сёра, он почти не пользовался палитрой, краски на холст он часто просто выдавливал из тюбиков, поэтому его мазки на картинах имеют очень глубокий слой, как торт, украшенный кремом.

Практическая работа.

Разделим пространство неба и земли.

Рисуем пространство земли, далекие домики, освещенные луной.

Рисуем кипарис, стараясь изобразить его движение вокруг своей оси и вверх

Рисуем небо и звезды.

Рисуем мерцающие дорожки, которые объединяют их ночную беседу.

В течение практической работы подсказываю, помогаю, объясняю задачи.

Закрепление умений по модулю "Модные истории". Веер.

Цель: Формирование представлений и знаний о том, как люди воспринимали красоту на разных этапах мировой культуры. Учитывая этнические традиции и веяния моды.



Задача: Украсить веер используя растительные мотивы.

Рассказ по картинкам:

Опахало известно на Востоке ещё с глубокой древности — они изготавливались из пальмовых и лotosовых листьев. В Индии веер был атрибутом королевского положения, а в Японии — символом военной власти.

Первые сведения о появлении веера в Китае относятся к VIII—II векам до нашей эры. Это были своеобразные опахала с деревянной ручкой и перьями. Со временем этот предмет совершенствовался, появлялись разные виды вееров: на ручке в рамке натянутые овальные или круглые полотна из тонкой специальной бумаги, различных материалов, а также веера из тростника, лотоса.

В императорском дворце веера украшались шёлковыми вышивками — картинками, каллиграфией. И наконец — опахала-веера были привезены в подарок японскому императору и так прижились ко двору, что вскоре вся знать уже пользовалась этим удобным изысканным предметом.

Японские мастера совершенствовали формы, и создали, в результате, складной веер из деревянных обструганных дощечек и складывающихся в гармошку полукругом специальной прочной бумаги.

Веер играет важную роль в японском театре Кабуки и традиционном танце. Веер использовался и как оружие (например Гумбай), этот веер представлял собой полукруг с заточенными кинжалами, которыми воин защищался.

Художественные материалы:

- Гуашевые краски 12 цветов.
- Ватные палочки
- Баночка для воды
- Тканевая салфетка
- Белый картон в форме полукруга.

Ход практической части:

Педагог предлагает ребятам украсить веер для красавицы или воина. Разница заключается в том, что на женских веерах в большинстве случаев изображалась природа и животный мир, а на веере воина изображались символы рода, орнаменты или хищные животные (образцы представлены на доске). Педагог показывает приемы рисования цветов с приемом нанесения двойного оттенка на кисть. Мальчики, пожелавшие сделать веер воина работают в декоративном стиле, (изображают силуэты львов, лошадей).

Универсальные учебные модули программы.

Занятия с детьми на воздухе:

Как люди узнают о том, что было до них?

- Игра: "Мы летим на самолете". Задание: рассмотреть вместе с педагогами фотографии аэросъёмки (иллюстрации) засеянных полей и найти где виден фундамент старинного здания? Игра с картинками, лучше с мини - макетами. Задача подобрать для формы фундамента, постройку, подходящую по конструкции.
- Фото здания главного корпуса ТГУ и его вид сверху. Загадочная надпись на фото помогает найти компас.
- Познакомьтесь -это компас. Ориентирование на местности, разведка местности- ищем послание. По загадочному посланию находим ржавый металлический сосуд. Опыт: Как очистить кусок металла от ржавчины - находим записку в ржавом сосуде, которая гласит, что нужно отсчитать определённое количество "муравьиных" шагов, "гигантских", человеческих и все увидят цель - коробку с песком.
- "История песчинки, задача ребят определить каким способом попала сюда песчинка. Исследование через микроскоп: водой или ветром занесло сюда песок острая и неровная - ветром, круглая -водой. Каждый высказывает своё предположение. Дети разбиваются на две команды: "Ветер" и "Вода".
- В ёмкость с песком уложены пронумерованные кости, которые можно сложить в скелет, как пазл. Альбом -определитель поможет узнать скелет, какого животного сложили ребята. Задание выполняет команда "Ветер"
- В другой коробке с песком- черепки сосудов, наложив их на соответствующие номера картинки, можно собрать сосуд. Альбом -определитель поможет узнать какой эпохе принадлежит сосуд.
- Детям раздаются перчатки и кисточки для расчистки песка. Задача педагогов комментировать этапы. Задание выполняет команда "Вода".
- Последнее задание для ребят - это уложить полученные экземпляры на витрину, придумать и рассказать историю экспоната.

2.От наскального рисунка до загадочных символов. Петроглифы, на рельефных копиях камней с рисунком наносим влажную тонкую ткань, прокрашиваем художественной сангиной, получаем оттиск рисунка.

Пиктограммы, аббревиатура, иероглифы, символы, условные знаки- учимся составлять загадочные послания, можно изготовить трафареты. Печатаем послания на свитках бумаги.

3.Керамика. "Личная карточка черепка" Сложить сосуды как пазлы. Определить по каталогу (игровому) к какой эпохе принадлежит. Найди похожую картинку. Виды глины с опытами. Способы изготовления глиняных сосудов: жгуты, раскатывание, отливка. Лепка и нанесение узора; рельефа- оттиска, штампа, рисованного, лепного. Как создать волшебный горшок? По мотивам сказки "Горшочек, вари!". Лепка с использованием знаковых символов процесса варки каши. "Узнай крупу"- игра.

4. О чем может рассказать зернышко или фруктовая косточка (находки археологов)?

5. Игра для двух подгрупп, где сначала для всех ставится задача: построить город из заготовок. Задача первой подгруппы составить по нему карту-схему. Преподаватель передает детям первой подгруппы - свёрток - клад, ребята прячут его не распечатывая свертка. Вторая подгруппа получает карту разгадав загадки (на повторение предыдущего материала) ищет по

карте клад. Когда клад находят- задача детей определить в какой музей нужно поместить найденные предметы.

5. "Странные камни". Орудия труда и охоты. Для каждого контура свой камень таким образом дети находят стрелу, копье, топор, скребки и т.д. Когда дети разложат все правильно история "оживет" и они увидят сценки о древнем быте с использованием этих предметов. Помочь здесь может театрализация, картинки с дополнительной реальностью, или мультипликация. Дети и сами могут участвовать в сценах "ожившей истории" (по 3-4 человека) попытавшись представить, что делал древний человек с предметами, которые им предоставлены. Когда ребята немного поиграют их можно сфотографировать на фоне соответствующих фотоподложек и объяснить, что ученые пытаются воспроизводить картины прошлого, манипулируя с предметами пытаюсь правильно определить их предназначение.

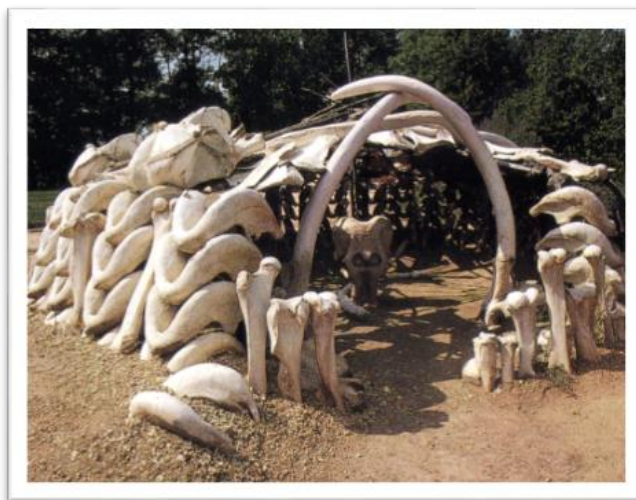
6. Игра "Рыбалка для археолога". Задумывались ли вы о том, как сделана удочка? Игра "собери удочку". Как рыбачили древние люди? Как выглядят кости рыбы. Итогом беседы служит коллективная работа по изо деятельности, где дети изображают силуэты рыб, прорисовывая внутри скелеты при помощи парафина или белого воскового мелка. Затем закрашивают черной тушью и проявляют рисунок кистью.

"Удачные места"- у водоемов часто находят древние останки рыбьих голов, это свидетельствует о том, что древние рыбаки постоянно посещали эти места. Задание просеять рыбьи кости (пластиковые аналоги) смешанные с песком через большое сито, выкладываем скелет, где среди костей просеиваются пронумерованные каменные пластины со слогами: па- ле-он-то-ло-гия

Так мы открываем с ребятами раздел ПАЛЕОНТОЛОГИЯ. Палеонтология -наука изучающая ископаемые останки. Из отдельных костей ученые собирают целые скелеты.

7. "Тропа эволюции". Дети рассматривают масштабную модель (хорошо бы иметь интерактивную, с двигающимися элементами, да еще и на магнитах) исторических этапов развития жизни на земле. В загадочном "мешке палеонтолога" мы находим окаменелости, которые как на фото зафиксировали рельефы рыб, раковин аммонитов, растений, птиц, и даже мелких животных. Выдаем пластиковые фигурки, детям нужно разложить найденные ими пары "Сравни и разложи парами".

8. Мария Аннинг история девочки, которая 200 лет назад обнаружила в скалах останки целого ихтиозавра. Игра "Измерялки" чем можно измерить ихтиозавра и другие виды доисторических животных, сравнивая их с условными единицами роста человека, дома или машины. На карточках дети вытягивают условные меры для измерения длины скелета животного в экспозиции и измеряют его шагами, размахом рук, и т.д. Взрослые комментируют сравнительные характеристики ребят.



Виды динозавров, знакомимся с моделями - аналогами, сортируем их ("сортировщики" по цветам, размерам), сравниваем друг с другом по типам питания. Устраиваем гнезда для кладки из песка, камней, травы. Игры "Найди малышу маму" сравнить по внешним признакам. Рисуем, лепим. Рассказываем детям историю в картинках о том, как фермер из Франции, нашел на своем участке камни человеческого роста одинаковой формы. Он не сразу догадался, что это были...яйца из гнезда динозавра. Предположения, почему погибли динозавры, высказывают дети, затем даём слово специалистам музея палеонтологии.

9. Млекопитающие. Наскальные рисунки - первая живопись. Охотники на мамонтов. Как люди, сидя у костра, обводили тени своих близких, чтобы излечить их, рисовали элементы удачной охоты, как добрые пожелания.

Подражание наскальным рисункам игра "Укрась свою пещеру". Каждой команде составить композицию, копируя элементы пещерных рисунков на листе в размер 4*А1. 10. Тактика охоты на животных - предположения и театрализация, игры с миниатюрами. Построить дом из костей мамонта и его шкур, превратить слона в мамонта (аналоги животного слона, двухсторонний скотч или клей, кусочек меха).

- Человек совершенствует своё жильё. Сказка "Как царь дочку замуж выдавал"¹ Строим домики-макеты (сборные) дома у разных народов с учетом климатических условий моделирование ситуаций. Продумать как защитить дом. Как развести огонь - эксперименты и опыты.

- Одомашнивание животных "Ты пришла из леса, дикая тварь?" История лошади, собаки, кошки. творческие задания - лепка, коллаж, рисование гуашью с отпечатками фигурок животных на тонированной бумаге.

- В гостях у кочевников. Игра "Собери стадо". Очаг, стол и пища, постель, место для хранения вещей. Орудия быта и охоты. Рассказы из жизни. Обряды и легенды. Игры, направленные на преемственность традиций гостеприимства и обрядов, связанных с успехом в охоте.

- В гостях у земледельцев. Чем отличается оседлое жильё. Хлеб от зерна до крохи. Дидактическая игра - "Путь хлебного зернышка". У каждого народа свой хлеб, своя печь, свой язык. Игры, направленные на преемственность традиций гостеприимства и обрядов, связанных с удачным урожаем. Дегустация видов национальных хлебобулочных изделий (например: «козули» и «жаворонки»).

- Религии и традиции народов мира на примере национальных праздников, из которых можно взять игры, конкурсы, соревнования, музыкальные инструменты. Например: эуштинцы, шорцы, хакасы.

- Человек и профессия. Ремесла. Игры "наряжалки", социальные и ролевые игры. Древние ремесла и современные профессии.

- Человек и наука. Изобретения, изменившие мир, начиная с колеса. Здесь на занятиях дети должны увидеть и поучаствовать в экспериментальной деятельности, сделать выводы о том, как человек познавая мир - извлекает пользу для совершенствования условий жизни на Земле. Проследить путь совершенствования какого-то полезного изобретения, (например - колеса), с того момента, как катали груз по бревнам (дети должны попробовать переместить груз экспериментально - волоком и по бревнам), затем крепление отпиленных чурок бревна к плоскости (взять угловатые и ровные круглые чурки). Усовершенствовать отпиленную чурку бревна, значит облегчить её, сделать удобной во многих аспектах; легкой, проходимой, крепкой. Какую форму человек впервые признал совершенной и как она изменялась в зависимости от предназначения колеса? Где человек применял пользу колеса? Дети конструируют полезные изобретения с колесами из любых видов конструктора и презентуют свою конструкцию.

Карточки для занятия «Один день из жизни древнего человека».

¹ Е.А.Алябьева Сказки о предметах и их свойствах. Изд. "ТЦ Сфера" 2014 г.



Игры по ознакомлению детей с городом Томском.

№п/п	Название игры	Цели и задачи	Материал к игре
1.	Где находится памятник?	Учить ориентироваться по карте -схеме, учитывать некоторый накопленный опыт по знанию культурных мест нашего города. Закрепить знания о памятниках.	Карта схема города, фотоматериалы и видеоматериалы о Томске.
2.	Найди отличия.	Учить детей сравнивать, распознавать отличия, делать выводы. Развивать мышление и речь детей, закреплять знания о родном городе. Воспитывать интерес к прошлому и настоящему.	Фотографии и иллюстрации, изображения улиц старого и современного города.
3.	Знатоки города Томска.	Закрепить знания детей о достопримечательностях нашего города. Развивать речь и кругозор. Учить работать в команде.	Фотографии видов города и главных достопримечательностей. Большая игра- бродилка. (коллаж) Ребята играют с воспитателем, останавливаясь на объектах города нужно рассказать о

4.	Собери целое из частей.	Учить собирать композицию из объектов и распознавать их.	них, можно брать помощь детей, можно помощь воспитателя. Разрезанные фото картинки.
5.	Пройдем по улицам города.	Учить распознавать улицы по внешним признакам. Закрепить знания о названиях улиц. Учить детей выполнять совместную предварительную работу с родителями по родным улочкам Томска. Уметь задавать вопросы по видеосюжету.	Фотоматериалы, видеосюжеты, заранее приготовленные с родителями вопросы по ним. Карта схема. В идеале мультимедийная технология 3d видеомэппинг.
6.	Как зовут тебя дерево, кустик, травинка?	Учить сравнивать и называть характерные особенности разных видов деревьев, произрастающих на экологической тропе и в городе.	
7.	Городской лабиринт.	Закрепить умение детей ориентироваться в условиях города. Как найти тот или иной объект? Как правильно задавать вопросы. Как поступать в сложных и непонятных обстоятельствах если ты всего лишь ребенок?	Заламинированные пластинки с листьями плодами и семенами , Расследуй загадку (работа с лупой)." Зеленое лото" Карта -лабиринт с объектами города. Фишки. Изображения на карте обозначают различные бытовые иногда опасные ситуации, которые потребуют от ребят принять решение о том как поступить в данной ситуации. Например: пешеходный переход, пустой указатель, обозначающий как спросить дорогу, пожар, авария, лежащий на тротуаре человек, которому стало плохо.
8.	Мир профессий.	Познакомить ребят с миром различных профессий, научить проводить параллель между занятием человека и тем, с какой организацией или объектом	

9.	Птицы нашего города.	в городе может быть связана эта профессия. Например: доктор-больница, полицейский-полицейский участок и т.д.	Загадки картинки. Рассказы о профессиях. Картинки с объектами города. Магнитная доска.
10.	Юный краевед.	Закреплять представления детей о птицах нашего города. Уметь отличать их по характерным признакам, образу жизни. Учить детей составлять небольшие связные рассказы по теме: "А мы видели в музее". Учить работать ребят в команде всех членов семьи.	Картинки с изображением птиц, видеосюжеты, аудиозаписи. Плакат с изображением городской среды, леса, водоема. ребята помещают птиц в характерную среду обитания. Видеоролики или презентации, приготовленные при посещении музеев города. С рассказом о одном или нескольких экспонатах. Бейдж. Экран с надписью "Телеканал Культура".

Развивающие занятия по истории Томска дополнят "Томские сказки" Татьяны Мейко, а творческие задания помогут их осознать и прочувствовать. Игра- бродилка "Томск- удивительный город"-это стилизованная карта города с выделенными на ней культурными объектами и крупными промышленными предприятиями, учебными заведениями, при каждом попадании фишкой на тот или иной объект, ребенок получает тематическое задание, на дополнительной карточке.

Подобные игры могут проходить викторинами и более масштабными мероприятиями между двумя параллельными группами, где ребята могут получить призы и почетные ленты или значки знатоков города.

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
дополнительной общеразвивающей программы
«Основы изобразительного искусства»

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Информация об образовании	Должность в ТГУ	Опыт работы, лет (общий / педагогичес кий)	Дополнительная информация
1	Хомякова Ирина Александровна	БГПИ педагог рисования и черчения, ТГУ. Музеология. Охрана природного и материального наследия.	Педагог дополните льного образовани я.	12 лет	Курсы повышения квалификации в Центре онлайн- обучения Всероссийского форума «Педагоги России: инновации в образовании». № 77248502 от 21 июля 2020 г.