



440

АРХАНГЕЛЬСК

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА  
«ГОРОД АРХАНГЕЛЬСК»  
«СОЛОМБАЛЬСКИЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»



ГОРОДСКОЙ РЕСУРСНЫЙ ЦЕНТР ПО ВОСПИТАНИЮ  
И ДОПОЛНИТЕЛЬНОМУ ОБРАЗОВАНИЮ ГОРОДА АРХАНГЕЛЬСКА

МЕТОДИЧЕСКИЙ СБОРНИК  
ПО ИТОГАМ VI ГОРОДСКОЙ ВЫСТАВКИ-КОНКУРСА  
«ПРОГРАММЫ. ТЕХНОЛОГИИ. МЕТОДИКИ»

*Из опыта работы педагогических работников*



*Архангельск 2024*

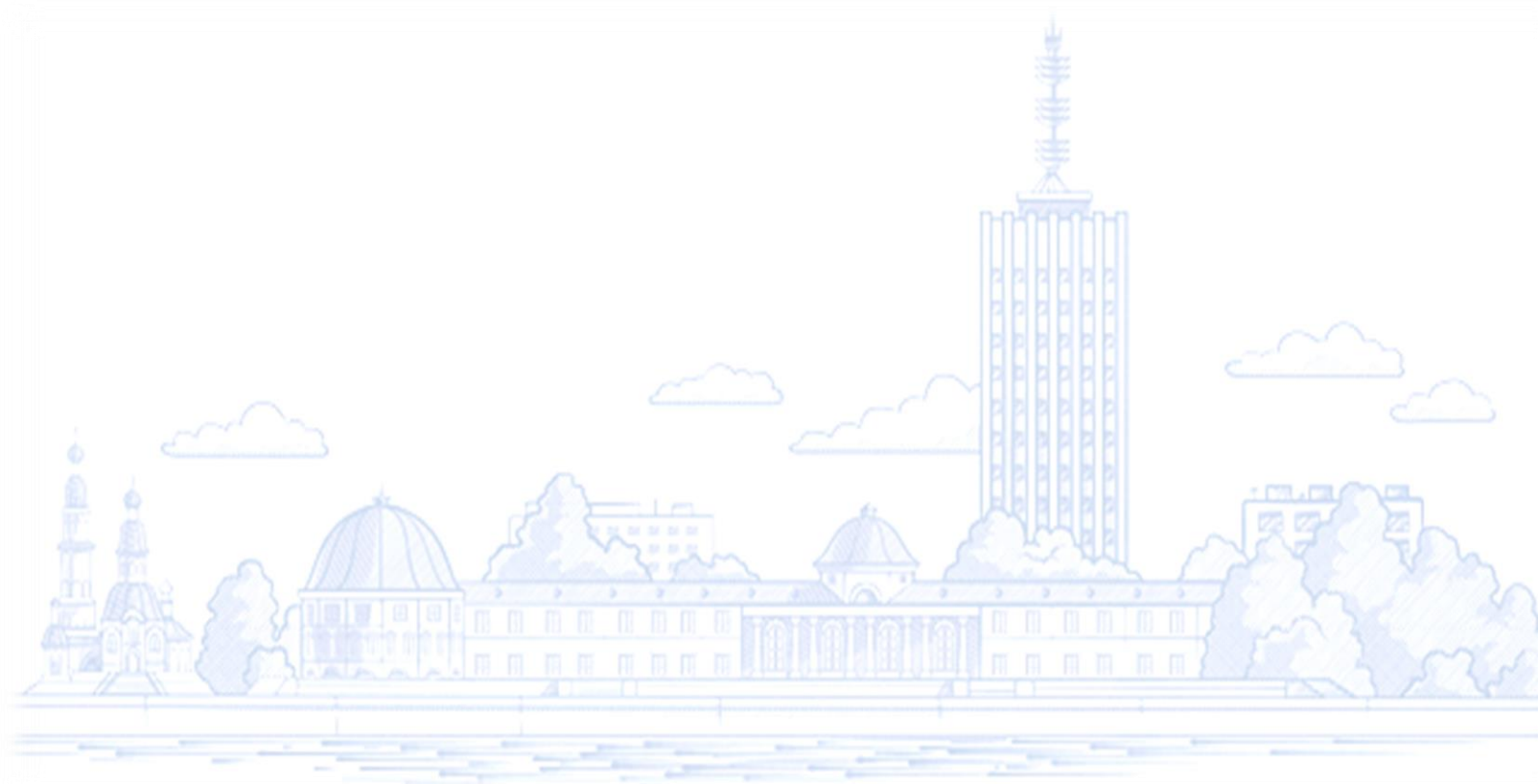
**Составитель:**

**Некрасова Ксения Михайловна**, методист муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования городского округа «Город Архангельск» «Соломбальский Дом детского творчества».

В данный сборник включены материалы призеров VI городской методической выставки-конкурса «Программы. Технологии. Методики», проходившей в декабре 2023 года.

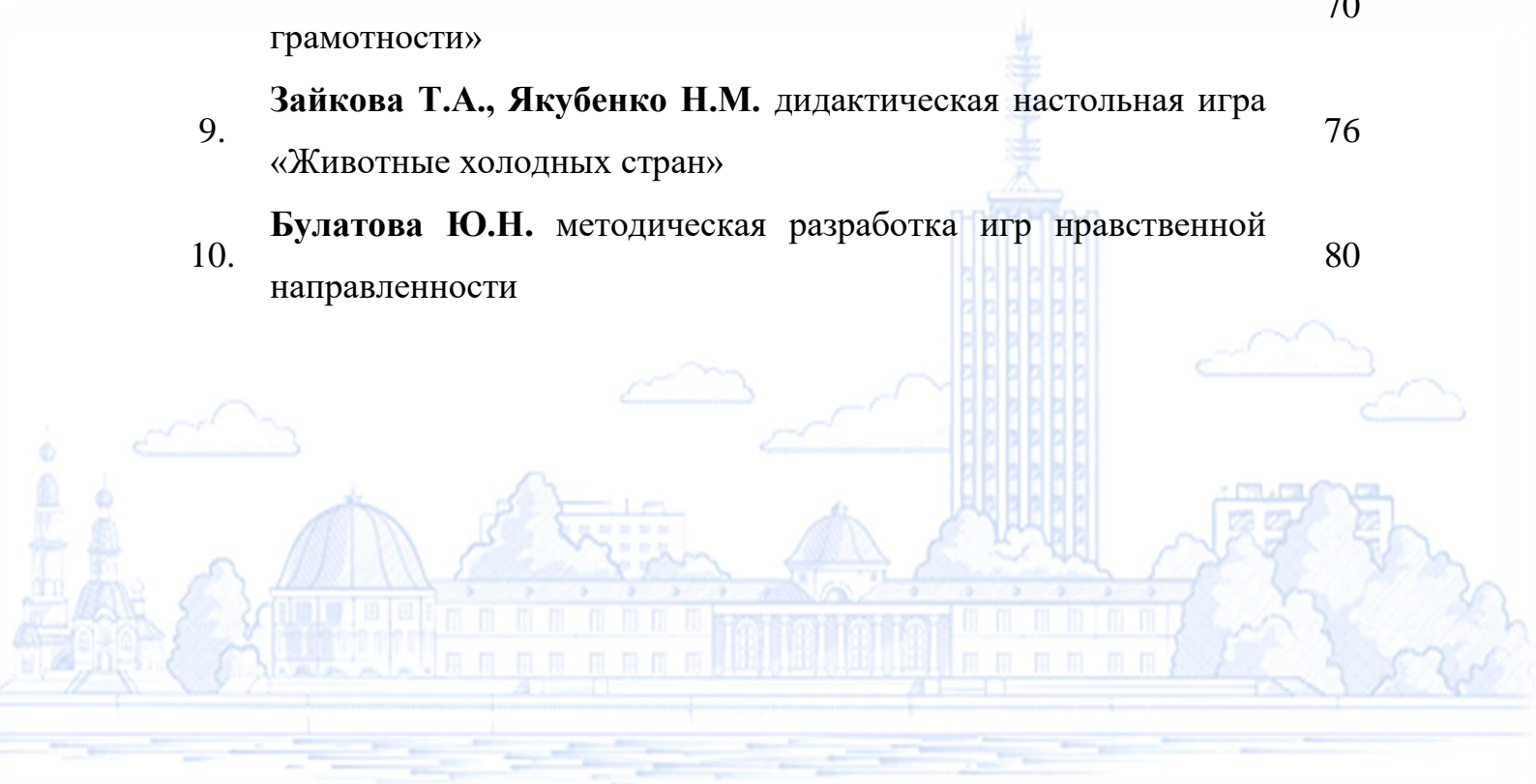
Пособие адресовано методистам, педагогам дополнительного образования, учителям общеобразовательных школ, воспитателям групп продленного дня.

Материалы публикуются в авторской редакции.



## СОДЕРЖАНИЕ

1.	<b>Полоскова И.В.</b> Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Саквояж»	4
2.	<b>Бухтоярова Е.Ю., Галахова Н.В.</b> Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Как хорошо уметь читать!»	31
3.	<b>Груздева Ю.В.</b> дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная география»	41
4.	<b>Богачева Ю.В. Полоскова И.В.</b> методическая разработка «Создание мультфильма в технике LEGO-анимация»	47
5.	<b>Кузнецова Л.М.</b> методическая разработка «Поддержи здоровый образ жизни!»	53
6.	<b>Ткачева М.Н.</b> внеклассное занятие «Формула здоровья»	57
7.	<b>Попова Я.Е.</b> лэпбук по развитию речи, для детей 3-7 лет	68
8.	<b>Трапезникова Е.Г.</b> лэпбук «По ступенькам финансовой грамотности»	70
9.	<b>Зайкова Т.А., Якубенко Н.М.</b> дидактическая настольная игра «Животные холодных стран»	76
10.	<b>Булатова Ю.Н.</b> методическая разработка игр нравственной направленности	80



## **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Саквояж»**

Полоскова Ирина Владимировна,  
педагог дополнительного образования  
МБУ ДО «СДДТ»

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа мультипликационной студии «САКВОЯЖ» (далее – программа) относится к технической направленности.

Программа составлена на основе следующих пособий и программ:

Образовательная программа «Технология анимации»/М. И. Нагибина. – Ярославль: Перспектива, 2006;

Волшебная азбука. Анимация от А до Я: учебное пособие для начального мультимедийного образования/М.И. Нагибина; художник И. П. Мурашова. – Ярославль: Перспектива, 2011;

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа мультипликационной студии «САКВОЯЖ», модуль «Анимационные технологии», базовый уровень (автор-составитель Неронова О.Б., Полоскова И.В.);

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа мультстудии «Азбука анимации», стартовый уровень (автор-составитель Неронова О.Б.).

Анимация - необычное искусство, объединяющее воедино самые разные виды творчества. В переводе с латинского, анимация - «одушевление», и ее задача - вложить душу, оживить изобразительную и прикладную деятельность, литературу, музыку с помощью движения.

**Актуальность программы** обусловлена современными требованиями модернизации системы образования и соответствует основным направлениям

развития мультимедийного образования в стране, современным достижениям в области медиаискусства. «Новые направления дополнительного образования должны основываться на освоении детьми и подростками современных технологий, обеспечивающих их личностное и профессиональное самоопределение в изменяющемся мире, а также включение в созидание новых форм организации социальной жизни, в том числе визуальные технологии: включение школьников в современные визуально-эстетические практики (видео, кино, телевидение, современное сценическое искусство, дизайн, веб-дизайн и др.); сетевые технологии: участие в проектах, предусматривающих коммуникацию и кооперацию с детьми и взрослыми с использованием ресурсов и сервисов Интернета и т.д. (Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р)».

Программа отвечает социальному запросу родителей и потребности детей проявить свои знания, умения и навыки в анимационной деятельности.

### **Воспитательный потенциал программы.**

**Цель:** личностное развитие обучающихся, проявляющееся:

- в усвоении социально значимых знаний;
- в развитии социально значимых отношений;
- в применении сформированных знаний и отношений на практике, осуществление социально значимых дел.

### **Задачи:**

использовать в воспитании детей возможности учебного занятия в мультстудии;

поддерживать использование на занятиях интерактивных форм работы;

реализовать потенциал руководителя мультстудии в воспитании обучающихся;

поддерживать активное участие обучающихся мультстудии в жизни объединения и МБУ ДО «СДДТ»;

организовать работу с семьями обучающихся, их родителями (законными представителями), направленную на совместное решение проблем воспитания;

организовать профориентационную работу с обучающимися;

инициировать и поддерживать ученическое самоуправление на уровне мультстудии;

организовать работу по воспитанию законопослушного поведения и здорового образа жизни.

***Планируемые результаты:***

самоопределение и социализация обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства;

формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению;

формирование бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

***Формы проведения воспитательных мероприятий:***

- инструктажи;
- индивидуальные и групповые беседы;
- тематические игры;
- акции;
- проекты;
- коллективное творческое дело КТД;
- мастер-классы;
- мультчеллендж;
- конкурс;
- просмотр фильмов и роликов.

### ***Методы воспитательного воздействия:***

#### **1. Методы формирования сознания личности.**

Эти методы применяются, чтобы передать личности знания об основных событиях и явлениях окружающего мира. Они направлены на формирование взглядов, понятий, убеждений, представлений, собственного мнения и оценки происходящего. Общей особенностью методов данной группы является их вербальность, т.е. ориентация на слово, которое, будучи сильнейшим воспитательным средством, может быть обращено к сознанию ребенка особенно точно и способно побудить его к размышлениям и переживаниям. Слово помогает воспитанниками осмыслить свой жизненный опыт, мотивацию своих поступков. Однако само по себе словесное воздействие на воспитанника в отрыве от других методов воспитания недостаточно эффективно и не может сформировать устойчивые убеждения.

Среди методов формирования сознания личности чаще всего используются убеждения, рассказы, объяснения, разъяснения, лекции, этические беседы, диспуты, увещевания, внушения, примеры.

#### **2. Методы организации деятельности и опыта общественного поведения.**

Методы данной группы направлены на отработку привычек поведения, которые должны стать нормой для личности воспитанника. Они воздействуют на предметно-практическую сферу и направлены на развитие у детей качеств, помогающих человеку реализовать себя и как существо сугубо общественное, и как неповторимую индивидуальность. К таким методам относятся упражнения, приучение, требование, поручение и создание воспитывающих ситуаций.

#### **3. Методы стимулирования поведения и деятельности.**

Данная группа методов используется для формирования нравственных чувств, т.е. положительного или отрицательного отношения личности к предметам и явлениям окружающего мира (обществу в целом, отдельным людям, природе, искусству, самому себе и т.д.). Эти методы помогают человеку сформировать умение правильно оценивать свое поведение, что способствует

осознанию им своих потребностей и выбору соответствующих им целей. В основе методов стимулирования лежит воздействие на мотивационную сферу личности, направленное на формирование у воспитанников осознанных побуждений к активной и социально одобряемой жизнедеятельности. Они оказывают огромное влияние на эмоциональную сферу ребенка, формируют у него навыки управления своими эмоциями, учат управлять конкретными чувствами, понимать свои эмоциональные состояния и порождающие их причины. Данные методы воздействуют и на волевую сферу: способствуют развитию инициативы, уверенности в своих силах; настойчивости, умения преодолевать трудности для достижения намеченной цели, умения владеть собой (выдержка, самообладание), а также навыков самостоятельного поведения.

Среди методов стимулирования поведения и деятельности выделяют поощрение, наказание и соревнование.

#### 4. Методы контроля и самоконтроля в воспитании.

Данная группа методов направлена на оценку эффективности воспитательного процесса, т.е. на изучение деятельности и поведения воспитанников педагогом (методы контроля) и на познание воспитанниками самих себя (методы самоконтроля).

К основным методам *контроля* относятся: а) педагогическое наблюдение за учащимися; б) беседы, направленные на выявление воспитанности; в) опросы (анкетные, устные и т.п.); г) анализ результатов общественно полезной деятельности, деятельности органов ученического самоуправления; д) создание педагогических ситуаций для изучения поведения воспитанников.

**Возможность использования программы в других образовательных системах.** Программа реализуется на базе Соломбальского Дома детского творчества, школы № 48, школы №1 города Архангельска. Частично может быть использована как дополнительная общеобразовательная программа в учреждениях дополнительного образования, как программа внеурочной



деятельности в образовательных организациях, как летняя программа в детских лагерях с дневным пребыванием детей, стационарных загородных лагерях при наличии специального оборудования. По отдельным модулям и темам программы могут быть организованы мастер-классы для детей, педагогических работников, родителей и заинтересованных лиц.

**Цель программы:** способствовать формированию творческих и технических способностей учащихся через создание анимационных фильмов.

### **Задачи 1 года обучения:**

#### Предметные:

- изучение основных правил и терминов в анимации;
- знакомство с профессиями: режиссер, оператор, художник, аниматор, актер;
- изучение правил работы на анимационном станке;
- изучение простейших анимационных техник: техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная целым предметом), простая рисованная техника, песочная анимация, простая объемная анимация, пиксиляция, предметная анимация;
- создание анимационных зарисовок в пройденных техниках по готовому сценарию.

#### Метапредметные:

- мотивирование личности ребенка к познанию, творчеству, искусству;
- развитие образного мышления, интерес учащихся к разнообразной анимационной деятельности.

#### Личностные:

- воспитание доброго отношения друг к другу, положительный настрой на занятия;
- воспитание дисциплинированности, терпения, трудолюбия, плодотворного общения со сверстниками, умения работать в коллективе.

### **Задачи 2 года обучения:**

### Предметные:

- закрепление основных правил в анимации, использование специализированной терминологии;
- продолжение знакомства с профессиями: монтажер, сценарист, осветитель, композер;
- отработка подготовки анимационного станка к съемке;
- изучение более сложных анимационных техник: техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная из деталей), классическая рисованная техника (флип-флоп), песочная (сыпучая) анимация, пикселизация, объемная анимация, стор-моушен (Stop-motion), Lego-анимация, комбинированная анимация;
- изучение правил озвучивания мультфильмов и подборки музыкального сопровождения;
- создание анимационных зарисовок и мультфильмов в пройденных техниках по готовому и собственному сценарию.

### Метапредметные:

- мотивирование личности ребенка к познанию, творчеству, искусству;
- развитие образного мышления, интерес учащихся к разнообразной анимационной деятельности;

### Личностные:

- воспитание доброго отношения друг к другу, положительный настрой на занятия;
- воспитание дисциплинированности, терпения, трудолюбия, плодотворного общения со сверстниками, умения работать в коллективе.

### **Задачи 3 года обучения:**

#### Предметные:

- использование специализированной компьютерной терминологии;
- изучение основ работы в графическом редакторе Krita и базовых принципов создания цифровых рисунков на компьютере;

- изучение основных принципов создания покадровой анимации в графическом редакторе Krita.

#### Метапредметные:

- мотивирование личности ребенка к познанию, творчеству, искусству;
- развитие образного мышления, интерес учащихся к разнообразной анимационной деятельности;
- формирование умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий в повседневной и творческой деятельности.

#### Личностные:

- воспитание доброго отношения друг к другу, положительный настрой на занятия;
  - воспитание дисциплинированности, терпения, трудолюбия, плодотворного общения со сверстниками, умения работать в коллективе;
  - воспитание общей информационной культуры у учащихся.

#### **Принципы построения содержания программы:**

Принцип доступности - возможность усвоения содержания учащимися в соответствии с возрастом и уровнем предыдущих знаний. Обучение должно вестись от легкого к трудному, объясняя материал, необходимо использовать простой и доступный учащимся язык, варьировать темпы работы, учитывать связь доступности с работоспособностью.

Принцип системности и последовательности - это принцип, предусматривающий формирование знаний, умений и навыков в системе и определенном порядке, при котором каждый элемент учебного материала связан логически с другими, последующее опирается на предыдущее и готовит к освоению нового.

Принцип сознательности и активности - осознанное усвоение учащимися знаний в процессе активной познавательной и практической деятельности. В процессе обучения необходимо добиваться, чтобы учащиеся понимали цель и

задачи настоящего этапа и обучения в целом; вовлечение учащихся и возбуждения у них познавательного интереса; поддержка оптимизма и уверенности в себе.

Принцип соответствия обучения возрастным и индивидуальным особенностям учащихся – соответствие содержания, форм и методов обучения возрастным этапам и индивидуальным особенностям учащихся.

В процессе проведения занятий педагогом используются современные образовательные и воспитательные педагогические технологии:

Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) – это «широкий спектр цифровых технологий, используемых для создания, передачи и распространения информации и оказания услуг (компьютерное оборудование, программное обеспечение, электронная почта, мультимедийные средства, Интернет и др.)»;

обучение в сотрудничестве – совместная развивающая деятельность, в группе, команде, взаимозависимость и взаимопомощь членов группы; личная ответственность каждого члена группы за собственные успехи и успехи группы;

здоровьесберегающая технология - организация образовательного процесса предполагает использование форм и методов обучения, адекватных возрастным возможностям учащихся;

лично-ориентированная технология (задания, позволяющие обеспечить комфортные условия развития личности), направленная на формирование креативных, коммуникативных, общекультурных компетенций;

система инновационной оценки «портфолио»: способ фиксирования, накопления и оценки индивидуальных достижений школьника в определенный период его обучения.

### **Отличительные особенности и новизна программы:**

1. Программа мультипликационной студии «САКВОЯЖ» является разноуровневой, имеет 3 уровня освоения:

стартовый - который предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность анимационных упражнений, создание мультипликационных зарисовок по предлагаемому сценарию под музыкальное сопровождение, соответствие возрасту 7-9 лет;

базовый - который предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают применение усложненных анимационных упражнений и заданий, включают съемку мультфильмов по заданному и собственному сценарию с наложением готового стихотворного текста и музыкального сопровождения, обеспечивают участие детей в конкурсах разного уровня, соответствие возрасту 10-11 лет;

продвинутый - который предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных мультимедийных знаний и умений, изучение компьютерных программ для съемки, монтажа, создания мультфильмов 2D кинематографического качества, съемку мультфильмов по самостоятельно написанному сценарию, озвучивание по ролям, самостоятельный подбор музыкального сопровождения, работу по социальному заказу учреждения, участие в конкурсах различного уровня, соответствие возрасту 12-14 лет.

2. Программа предполагает проведение занятий с использованием дистанционных технологий в условиях введения карантина, невозможности посещения занятий по причине погодных явлений. Для этого подобраны соответствующие электронные ресурсы в сети Интернет, которые включают видео-уроки по анимации, теоретические сведения, подбор мультипликационных фильмов и т.д. Материалы размещаются в группе мультстудия «САКВОЯЖ» Г. Архангельск vk.com, в Навигаторе дополнительного образования Архангельской области <https://dop29.ru/program/2582-multstudiya-sakvoyazh-modul-animatsionnye-tekhnologii>.

3. Дети делают первые шаги в мультимедийном образовании, обучаясь с помощью мультфильмов, создают авторскую анимацию, раскрывают свои творческие способности. Программа представляет собой синтез видов деятельности, который требует для своего воплощения мастерства в самых разнообразных видах творчества: выразительное чтение, прикладное творчество, изодейтельность, музыка, техническое, театральное творчество и т.д. Содержание и материал программы организованы по принципу дифференциации.

4. Для создания анимации в процессе обучения используется исключительно свободное программное обеспечения. Это значит, что в своей деятельности учащиеся не используют коммерческое (проприетарное) программное обеспечение (ПО), требующее обязательных лицензионных выплат - все необходимые инструменты заменены свободно-доступными аналогами. Это позволяет учащимся осваивать технологии на занятиях и дома, без необходимости приобретать дорогостоящие лицензии или устанавливать нелегальные (т.н. «пиратские») версии профессиональных продуктов ПО.

5. Содержание программы может быть адаптировано для детей с ограниченными возможностями здоровья.

**Срок реализации программы:** 3 года.

**Объём программы:** 216 академических часов.

1 год обучения, 36 учебных недель:

1 модуль – 16 недель, 32 академических часа;

2 модуль – 20 недель, 40 академических часов.

2 год обучения, 36 учебных недель:

3 модуль – 16 недель, 32 академических часа;

4 модуль – 20 недель, 40 академических часов.

3 год обучения, 36 учебных недель:

5 модуль – 16 недель, 32 академических часа;

6 модуль – 20 недель, 40 академических часов.

## **Этапы реализации программы:**

### **1 год обучения, стартовый уровень:**

1 модуль - «Азбука анимации», изучение основ мультипликации и простейших анимационных технологий, выполнение упражнений, создание анимационных зарисовок в технике «перекладка», реализуется с сентября по декабрь;

2 модуль – «Мультипликационные зарисовки: экспериментируем в различных техниках», продолжение изучения анимационных технологий, создание зарисовок в различных техниках, реализуется с января по май.

### **2 год обучения, базовый уровень:**

3 модуль «Снимаем от простого к сложному: шаг вперед», изучение базовых технологий, создание первых озвученных мультфильмов, реализуется с сентября по декабрь;

4 модуль «Съемочный процесс», раскадровка, съемка мультфильмов по заданному и собственному сценарию с наложением готового стихотворного текста и музыкального сопровождения, реализуется с января по май.

### **3 год обучения, продвинутый уровень:**

5 модуль «Цифровой рисунок в графическом редакторе Krita», изучение основ работы в графическом редакторе Krita и базовые принципы создания цифровых рисунков на компьютере

6 модуль «2D технологии. Покадровая анимация в графическом редакторе Krita», создание мультфильмов в графическом редакторе Krita, реализуется с января по май.

При необходимости и на усмотрение педагога занятия в рамках каждого модуля могут меняться и чередоваться между собой.

**Режим занятий:** занятия проводятся 1 раз в неделю. Продолжительность занятий - 2 академических часа (2X35 мин. для учащихся 7-8 лет; 2X45 для остальных учащихся).

**Формы организации образовательного процесса** предполагают проведение занятий коллективно (всей группой 9 человек), малыми группами (по 3 человека на одном анимационном станке).

**Формы проведения занятий:** игра-путешествие, вводные занятия, практические занятия, комбинированные занятия, тематические просмотры, съёмка фильма малыми группами и др.

**Форма обучения:** очная.

**Реализация содержания программы строится на основе общей схемы:**

1. Беседа с детьми на определенную тему, побуждение их к высказыванию своих мыслей, своего мнения.

2. Игры и упражнения по теме занятия. Главной задачей в данном случае является обучение детей делать выбор, проявлять инициативу, творчество, развитие ответственности и умения договариваться друг с другом.

3. Обсуждение сюжета будущего мультфильма. Педагог с детьми обсуждают главных героев, их действия, главную мысль мультфильма. Выбираются материалы и техника для создания мультфильма.

4. Съёмка мультфильма производится цифровым фотоаппаратом или с помощью веб-камеры и специальной программы под руководством педагога на занятии всей группой или малой группой. Каждое действие и движение персонажа соответствует запланированному сюжету, и фиксируются на отдельном кадре.

5. Монтаж мультфильма выполняют педагог в специальной монтажной компьютерной программе или учащиеся старшей группы.

6. Озвучивание мультфильма выполняется детьми, согласно сюжету. Важно дать детям возможность самим придумать реплики и интонацию голоса. Педагог советует и направляет, производит аудиозапись звуковых дорожек (треков) на компьютерном оборудовании через микрофон или с помощью цифрового диктофона.



7. Просмотр готового творческого продукта – мультфильма всей группой, можно с привлечением родителей и педагогов, обсуждение результатов работы.

8. На итоговых занятиях, дети демонстрируют работы родителям.

### **Нормативно-правовое обоснование программы**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции).

2. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467).

3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).

4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 № 629);

5. Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ (приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 № 816);

6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование» от 18.11.2015.

7. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (письмо Министерства просвещения РФ от 31.01.2022 № ДГ-245/06);

8. Профессиональный стандарт Педагог дополнительного образования детей и взрослых (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 года №652н);

9. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);

10. Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 22)

11. Регламент независимой оценки качества дополнительных общеобразовательных программ (Распоряжение министерства образования и науки Архангельской области от 06.02.2020 № 202).

12. Устав МБУ ДО «СДДТ»

13. Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся МБУ ДО «СДДТ».

14. Положение о системе единого ведения программно-методической документации педагогических работников

15. Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе.



## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения (стартовый уровень)

1 модуль «Азбука анимации»

### **1.1 Вводное занятие.**

Знакомство с детьми. Инструктажи по охране труда, правилам дорожного движения, пожарной безопасности, правилам поведения на занятиях. Краткая история мультипликации. Форма – игра-путешествие.

Теория. Основные термины и понятия: анимация, мультипликация, сюжет, герой, кадр. Особенности организации занятий по программе мультстудии «САКВОЯЖ», основные темы и виды практических работ. Беседа о любимых мультфильмах и их героях, о мультипликации. оптические игрушки.

Практика. Просмотр анимационных фильмов. Пересказ детьми сюжета любимого фильма, викторина «Герои мультфильмов». Изготовление анимационной оптической игрушки фенакистископа.

### **1.2. Аппликационная (коллажная) перекладка.**

Теория. Знакомство с материалами, из которых можно изготовить мультфильмы. Знакомство с техникой аппликационная перекладка. Виды, классификация, способы выполнения, материалы. Коллаж.

Практика. Технология изготовления аппликационных и коллажных перекладок. Изготовление персонажей в технике аппликационная перекладка. Изготовление фонов. Покадровая съемка мультипликационной зарисовки.

### **1.3. Пластилиновая перекладка.**

Теория. Знакомство с мультфильмами, выполненными в технике пластилиновая перекладка, обсуждение. Правила работы с пластилином.

Практика. Технология изготовления пластилиновой перекладки. Выполнение упражнений с пластилиновыми героями. Изготовление персонажей в технике пластилиновая перекладка. Изготовление фонов. Покадровая съемка мультипликационной зарисовки.

### **1.4 Предметная перекладка.**

Теория. Просмотр мультфильмов в технике предметная перекладка, обсуждение. Способы выполнения.

Практика. Создание мультипликационных зарисовок из бытовых предметов, которые оживают и действуют без человеческой помощи. Изготовление фонов, одушевление предметов.

### **1.5. Рисованная перекладка.**

Теория. Просмотр мультфильмов в технике рисованная перекладка, обсуждение. Классификация. Способы выполнения. Знакомство с рисованной перекладкой.

Практика. Изготовление целых рисованных персонажей Изготовление фонов. Покадровая съемка мультипликационной зарисовки.

### **1.6. Итоговое занятие по изучению 1-го модуля.**

Создание мультипликационной зарисовки в технике «предметная перекладка».

## **2 модуль «Мультипликационные зарисовки: экспериментируем в различных техниках»**

### **2.1 Вводное занятие.**

Повторные инструктажи по охране труда, правилам дорожного движения, пожарной безопасности, правилам поведения на занятиях.

Теория. Основные термины и понятия в анимации. Правила настройки программы для покадровой съемки.

Практика. Просмотр мультипликационных мультфильмов, анимационных зарисовок учащихся, обсуждение. Настройка программы для покадровой съемки.

### **2.2 Песочная анимация.**

Теория. Основные термины и понятия в песочной анимации. Виды сыпучей анимации, разнообразие материалов.

Практика. Просмотр мультипликационных мультфильмов, анимационных зарисовок учащихся, обсуждение. Настройка программы для покадровой съемки.

### **2.3 Пикселяция.**

Теория. Понятие пикселяция. Основные правила съемки в технике «пикселяция». Подчинение предметов логике анимации.

Практика. Движения предметов покадрово снимаются камерой, после чего эти кадры соединяются в видеоряд. Мультзарисовки в технике пикселяция «Все дело в шляпе», «Елочка», «Живые игрушки».

### **2.4 Предметная анимация.**

Теория. Правила съемки бытовых предметов. Способы одушевления предметов.

Практика. Мультипликационные зарисовки с бытовыми плоскими предметами: палочками, спичками, пуговицами, ватными дисками, ложками и т.д.

### **2.5 Рисованная анимация. Оживающий фон.**

Теория. Понятие «рисованная анимация». Основные правила съемки в технике «рисованная анимация»

Практика. Создание простейших зарисовок в технике «рисованная анимация». Съемка зарисовки в технике «оживающий фон». Создание мультоткрыток (использование разукрашек).

### **2.6 Комбинированная анимация.**

Теория. Понятие «Комбинированная анимация». Правила совмещения любого из видов анимации с видеофильмом.

Практика. Создание анимационных зарисовок с использованием видеоклипов «В море», «Поезд», «Птицы».

### **2.7 Объемная предметная анимация. Техника Stop Motion.**

Теория. Понятие Stop Motion. Знакомство с объемной анимацией. Знакомство с материалами, используемыми в объемной анимации. Просмотр мультфильмов в технике объемная анимация, обсуждение.

Практика. Создание анимационных зарисовок с объемными предметами «На дороге», «Страна игрушек»

## **2.8 Объёмная кукольная анимация (лего).**

Теория. Знакомство с кукольной анимацией (лего). Тематический просмотр мультфильмов, выполненных в технике лего-анимация, обсуждение.

Практика. Рождение идеи, сюжета. Написание сценария. Раскадровка. Создание эскизов фонов, изготовление фонов. Подбор материала для лего-анимации: предметов, игрушек, деталей, приспособлений и др. Покадровая съёмка мультфильма. Озвучивание. Просмотр и обсуждение.

## **2.9 Итоговое занятие по итогам 1 года обучения.**

### **Промежуточная аттестация учащихся по итогам 1 года обучения.**

Теория: терминологический тест.

Практика: съёмка мультипликационной зарисовки «Бабочки».

## **2 год обучения (базовый уровень)**

### **3 модуль «Снимаем от простого к сложному: шаг вперед»**

#### **3.1 Вводное занятие.**

Теория. Знакомство с детьми. Инструктажи по охране труда, правилам дорожного движения, пожарной безопасности, правилам поведения на занятиях. Анимационный станок.

Практика. Настройка программы для покадровой съёмки (включение программы, подключение камеры, поворот экрана, разрешение экрана, настройка проекта (тайм-лайн), съёмка секвенции в технике предметная перекладка.

#### **3.2 Базовые техники анимации.**

Теория. Повторение основных техник анимации. Правила съёмки каждой техники. Терминология. Перекладка, техника перекладки. Прикладное творчество. Пейзаж, портрет, натюрморт. Виды и жанры. Жанры живописи. Пейзаж в литературе и живописи. Виды. Техника выполнения. Понятия «перспектива», «колорит», «контраст».

Практика.

Усложнение каждой техники:

- техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная) из отдельных деталей, мультфильмы с подвижными героями. Куклы-марионетки;
- классическая рисованная техника (флип-флоп), создание зарисовок «Танцор», «Клоун»;
- песочная (сыпучая) анимация, создание живых картинок из сыпучих материалов (крупа, чай), гравюра (соль, манка)
- пикселяция, герои клипов – актеры (дети). Движения актёров (детей) покадрово снимаются камерой, после чего эти кадры соединяются в видеоряд. Актёр становится своего рода живой куклой, которая подчиняется логике анимации. Мультзарисовки «Дети на перемене», «Новогодняя», «Волшебник».

### **3.3 Итоговое занятие по изучению 3-го модуля.**

Создание новогодней мультипликационной зарисовки в смешанной технике по заданию педагога.

## **4 модуль «Съемочный процесс»**

### **4.1 Оборудование рабочего места. Анимационный станок. Настройка оборудования. Выгрузка снятого материала.**

Теория. Основная терминология: анимационный станок, раскадровка, зарисовка, монтажные программы, сценарий, сценарист, режиссер, монтажер, осветитель. Настройка программы для покадровой съемки. Выгрузка секвенции в нужную папку. Формат выгрузки png, jpeg.

Практика. Работа с оборудованием рабочего места, знакомство с анимационным станком. Съемка мультфильмов в различных техниках.

### **4.2 Раскадровка. Выполнение раскадровки готового сценария.**

Теория. Понятие раскадровка. Понятие Аниматик. Литературный сценарий и его особенности. Текст и иллюстрации в книге. Работа над режиссерским сценарием. Движение в анимации. Основные принципы тайминга (расчет движения во времени и пространстве). Способы расчета движения за необходимое время. Гротеск и преувеличение в процессе движения.

Практика. Создание раскадровок к мультфильмам. Съемка мультфильмов в различных техниках.

### **4.3 Знакомство с анимационными и монтажными программами.**

Теория. Обзор доступных программ для съемки. Различные видеоредакторы. Правила монтажа.

Практика. Съемка мультфильмов в различных техниках. Монтаж отснятого материала в доступных видеоредакторах. Работа с цифровым и зеркальным фотоаппаратом.

### **4.4 Звуковое оформление мультфильма. Подбор музыкального сопровождения**

Теория. Обзор доступных аудио-программ. Правила записи на диктофон. Профессия артист. Правила подбора музыкального сопровождения. Авторские права. Артикуляция. Озвучивание. Музыкальный трек. Звуки в мультфильмах. Музыка в мультфильмах и её значение. Беседа о роли музыкального оформления фильма. Слова и музыка, их значение. Звук — элемент драматургии. Возможности музыки. Отражение в музыке окружающей нас действительности. Значение паузы. Иллюстрация, дополнение, контрапункт.

Практика. Съемка мультфильмов с использованием липсинга. Запись на диктофон, анализ аудио-записей. Сопоставление отснятого материала и видео. Подбор музыкального сопровождения.

### **4.5 Создание анимационных зарисовок и мультфильмов в пройденных техниках по готовому сценарию (сказки, рассказы, стихи детских поэтов).**

#### **Озвучивание по ролям.**

Теория. Готовый сценарий (поэзия и проза). Разбор готового сценария. Озвучивание героев по ролям. Использование липсинга. Раскадровка и аниматик.

Практика. Съемка мультфильмов с использованием липсинга по готовому сценарию.

### **4.6 Создание анимационных зарисовок и мультфильмов в пройденных техниках собственному сценарию, озвучивание по ролям**

Теория. Собственный сценарий. Раскадровка и аниматик. собственного



сценария. Подбор и изготовление персонажей. Озвучивание героев по ролям. Использование липсинга.

Практика. Съёмка мультфильмов с использованием липсинга по собственному сценарию.

#### **4.7 Итоговое занятие.**

#### **Промежуточная аттестация учащихся по итогам 2 года обучения.**

Теория: фронтальный опрос по терминологии, настройке программы для съёмки.

Практика: создание анимационной зарисовки в свободной технике на тему «Лето. Море».

### **3 год обучения (продвинутый уровень)**

#### **5 модуль «Цифровой рисунок в графическом редакторе Krita»**

##### **5.1 Вводное занятие**

Теория. Основы работы с компьютером (включение, вход в систему, выключение). Техника безопасности. Создание рабочей папки. Запуск Krita. Настройка интерфейса. Обзор кистей. Выбор цвета. Изменение размера кисти. Ластик. Сохранение, открытие файлов.

Практика. Нарисовать с помощью кистей персонаж. Сохранить как “krita-01.kra”.

##### **5.2 Графический редактор Krita. Создание цифровых изображений в рабочем пространстве Big\_Paint 2.**

Теория. Горячие клавиши Krita. Панель и параметры инструментов. Профили кистей.

Палитра. Простой и расширенный выбор цвета. Художественный выбор цвета. Цифровой миксер цвета. Текстура и градиент.

Инструмент «заливка». Принципы работы инструмента «заливка» для многослойных изображений. Параметры инструмента «заливка»: размер допуска, расширение. Заливка контуров с большими разрывами.

Режим холста. Фон. Цвет и прозрачность фона. Изменение размера и передвижение фона. Композиция.

Что такое слои. Видимость слоя. Прозрачность слоя. Порядок слоёв. Переименование слоёв. Группировка и копирование слоев. Наследование прозрачности на примере двух и трех слоёв. Изоляция от фона с помощью группирования слоёв.

Растровые и векторные изображения. Однослойные и многослойные изображения. Масштабирование, кадрирование и панорамирование изображений. Способы перерисовки готового изображения.

Вспомогательные средства для рисования. Горизонтальная и вертикальная ось симметрии. Сетка.

Форматы изображений PNG, JPEG, JPG. Импорт и экспорт.

Практика. Использование различных инструментов. Создание фонов для мультфильмов. Использование текстуры и градиента. Рисование собственных персонажей в одном и нескольких слоях. Перерисовка готовых изображений в одном и нескольких слоях. Открытки с текстом. Обработка готовых изображений. Импорт и экспорт изображений в нужном формате.

### **5.3 Итоговое занятие по изучению 5-го модуля**

Практика. Создание многослойного изображения на новогоднюю тему.

## **6 модуль «2D технологии.**

### **Покадровая анимация в графическом редакторе Krita»**

#### **6.1 Вводное занятие**

Теория. Вводное занятие. Интерфейс программы Krita, рабочее пространство Animation. Техника безопасности. Обзор инструментов.

Практика. Нарисовать многослойный фон, сохранить в формате JPEG.

#### **6.2 Покадровая анимация в Krita в рабочем пространстве Animation.**

Теория. 12 принципов анимации. Горячие клавиши Krita. Использование горячих клавиш для анимационного проекта. Панель и параметры инструментов для анимации.

Планирование анимации (схематический набросок, прорисовка фаз). Тайминг движения. Инструмент «линия». Инструмент «трансформация». Центр вращения. Функция «Mirror frames».

Понятие равномерного, ускоренного, замедленного движения.

Панели: временная панель анимации, кривые анимации.

Шкала кадров. Добавление, копирование и дублирование кадров. Выделение кадров цветом. Копирование кадров через буфер обмена. Перемещение кадров с помощью горячих клавиш. Изменение промежутков между кадрами. Удаление кадров.

Режим кальки (луковая кожа). Настройка панели луковая кожа.

Воспроизведение анимации. Инструменты воспроизведения анимации. Настройка параметров воспроизведения.

Использование слоев. Порядок слоёв. Переименование слоёв. Группировка и копирование слоев. Однослойная и многослойная анимация.

Экспорт анимации в форматах AVI MPEG MP4 GIF. Использование инструмента «обработать анимацию». Установка и использование программы FFMpeg.

Практика. Отработка навыка применения инструментов анимации. Создание простейших одно и двухслойных анимационных зарисовок. Создание многослойных анимационных зарисовок. Создание праздничных футажей и мультфильмов.

### **6.3 Итоговое занятие.**

Промежуточная аттестация по итогам 3 года обучения.

Теория. Терминологический тест, настройка рабочего пространства.

Практика. Создание мультфильма в графическом редакторе Krita на заданную тему.

### ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ФОРМЫ ИХ ПРОВЕРКИ:

№	Год обучения	Учащиеся будут знать	Учащиеся будут уметь	Формы проверки
1	1 год обучения (стартовый уровень)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- правила техники безопасности при работе с фотооборудованием, компьютером, осветительным оборудованием;</li> <li>- основную анимационную терминологию;</li> <li>- этапы создания анимационного фильма;</li> <li>- основные анимационные техники: техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная), простая рисованная техника, песочная анимация, простая объемная анимация, пикселизация, предметная анимация.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- подготавливать оборудование к работе;</li> <li>- изготавливать персонажей, декорации;</li> <li>- работать по готовому сценарию;</li> <li>- создавать анимационные зарисовки в пройденных техниках;</li> <li>- работать коллективно и малыми группами.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>тестирование</li> <li>создание мультимедийного продукта по заданию педагога</li> <li>просмотр, анализ</li> </ul>
2	2 год обучения (базовый уровень)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- правила техники безопасности при работе с фотооборудованием, компьютером, осветительным оборудованием;</li> <li>- специализированную анимационную терминологию;</li> <li>- правила озвучивания мультфильма;</li> <li>- основные анимационные техники: техника перекладки (рисованная, пластилиновая, коллажная из деталей), классическая рисованная техника (флип-флоп), песочная (сыпучая) анимация, объемная анимация, стор-моушен (Stop-motion), Lego-анимация,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- подготавливать оборудование к работе, настраивать web-камеру, фотоаппарат;</li> <li>- работать по готовому и собственному сценарию;</li> <li>- создавать мультфильмы в пройденных техниках</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>тестирование</li> <li>создание мультимедийного продукта по заданию педагога</li> <li>просмотр, анализ</li> </ul>

		комбинированная анимация.		
3	3 год обучения (продвинутый уровень)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- правила техники безопасности при работе с ПК;</li> <li>- специализированную анимационную терминологию;</li> <li>- принципы создания цифровых рисунков в графическом редакторе;</li> <li>- основные принципы создания покадровой анимации;</li> <li>- правила импорта и экспорта изображений и видео.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- подготавливать программу к работе;</li> <li>- настраивать рабочие пространства;</li> <li>- использовать графический редактор для создания цифровых изображений;</li> <li>- обрабатывать цифровые изображения, импортировать и экспортировать;</li> <li>- использовать программу Krita для создания анимации в покадровой технике;</li> <li>- экспортировать видео в форматах MP4, AVI, GIF</li> </ul>	тестирование, создание мультимедийного продукта по заданию педагога просмотр, анализ

### МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения занятий. Это беседы, из которых дети узнают много новой информации, практические задания для закрепления теоретических знаний и осуществления собственных незабываемых открытий, демонстрация и просмотры кино и видеоматериалов, знакомство с фотоработами и слайдами, литературным и изобразительным искусством. Все занятия строятся на творческой основе с использованием игровых ситуаций. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, скука, повышается творческий интерес к любому предлагаемому преподавателем заданию.

Занятия по технологии анимации сопровождаются литературными заданиями с использованием стихов, поговорок, пословиц, рассказов. Особое место на занятиях уделяется сказке. Именно сказка формирует у детей основы нравственных представлений, создает незабываемые художественные образы. Работа со звуком, музыкальное оформление будущего фильма повышает интерес детей к музыкальным произведениям, а часто дает движение процесса сочинения собственной оригинальной мелодии. Взаимодействие и интеграция

творческих занятий дает возможность создания анимационных зарисовок.

Для успешной реализации программы необходимы методические пособия и наглядный материал:

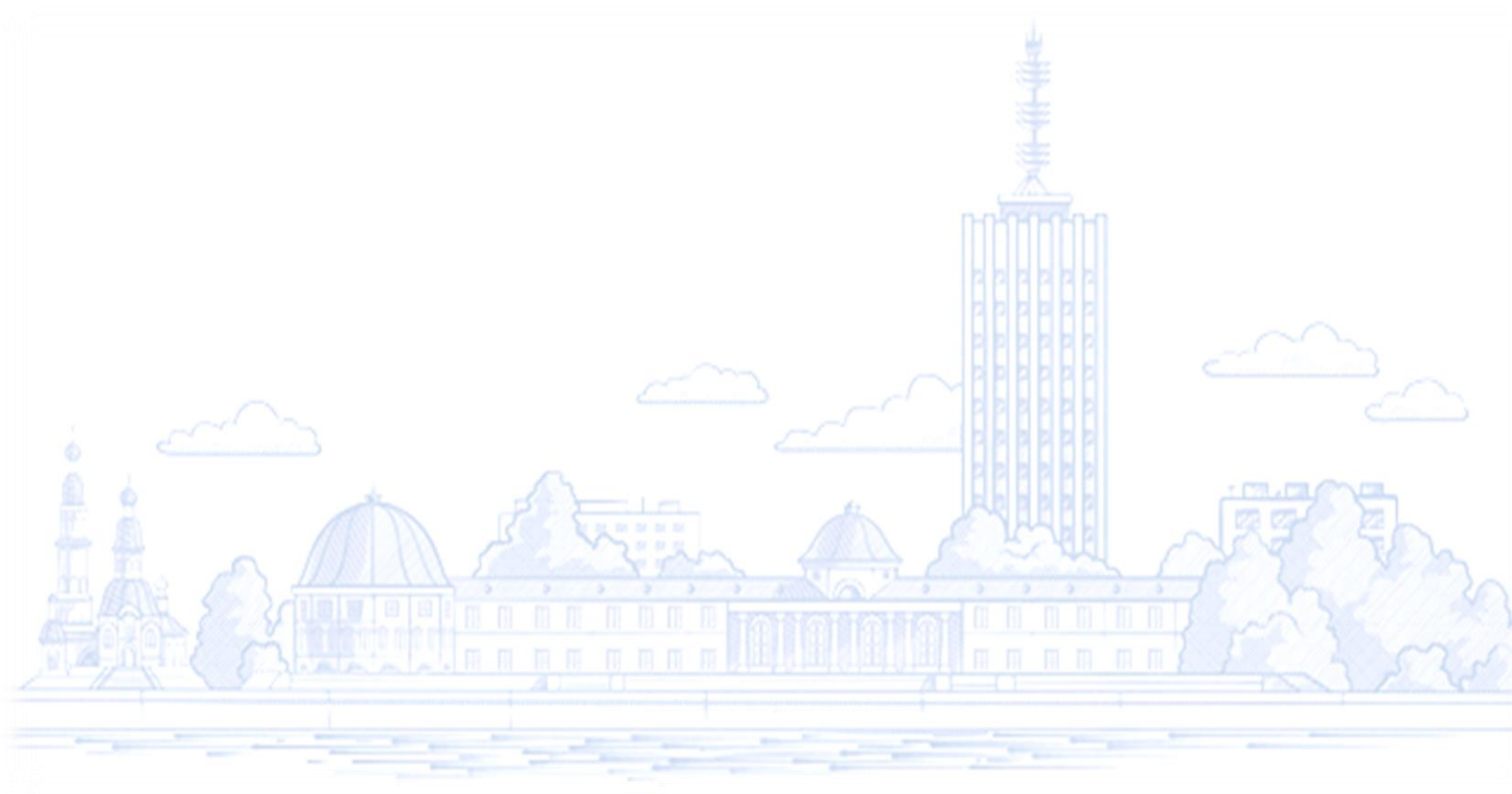
конспекты занятий с учащимися;

разработки воспитательных и досуговых мероприятий для учащихся и родителей;

разработки мастер-классов для педагогических работников и заинтересованных лиц;

подборка литературных произведений (стихотворений, рассказов, сказок) для съёмки мультфильмов;

дидактические демонстрационные материалы (пустые шаблоны и примеры раскадровок, заготовки для демонстрации артикуляции, схемы смены планов крупности, схемы настройки диафрагмы камеры и т.п.), распечатанные (нарисованные) заготовки персонажей и декораций.



## Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа

### «Как хорошо уметь читать!»

Бухтоярова Елена Юрьевна,

Галахова Наталья Владимировна

учителя-логопеды

МБДОУ «Детский сад № 91»

#### Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Как хорошо уметь читать!» разработана в соответствии с Федеральным законом от № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утверждённым приказом Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008), Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р), СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Программа является модифицированной и составлена на основе методики и букваря Надежды Сергеевны Жуковой, рекомендованной Министерством образования и науки РФ как пособие по обучению чтению дошкольников Букварь Н.С. Жуковой опирается на традиционную методику обучения чтению – от звука к букве, то есть звуковой аналитико-синтетический метод.

Дошкольное детство – уникальное время, когда развиваются первые основы личности, индивидуальность ребёнка. Этот период является чувствительным периодом для развития любознательности, наблюдательности, творчества, познавательных интересов и когнитивных способностей.

Как показывает практика работы с детьми дошкольного возраста, большинство родителей данной категории детей считает самым важным

показателем готовности их детей к школе – умение читать. Некоторые родители обучают детей чтению с младенческого возраста. Результаты такого обучения нередко оказываются отрицательными: дети овладевают навыком неправильно (в школе приходится их переучивать), снижение или полное отсутствие интереса к чтению в последующем. Чтение – достаточно сложный навык, которым возможно овладеть в полной мере только на определённом возрастном этапе при условии созревания соответствующих структур мозга.

Чтение – это устная речевая деятельность человека. Овладение процессом чтения будет проходить успешно, если ребёнок овладел навыками устной речи.

Необходимо так обучать ребёнка, чтобы чтение превратилось в увлекательную тренировку, прививать интерес к книгам, к самостоятельному чтению, параллельно обогащая словарный запас и развивая речь. Исходный принцип обучения чтению детей старшего дошкольного возраста – последовательная и систематическая работа над звуками и знакомство с буквами, как символами звуков родного языка. Знакомство с буквами без предварительного ознакомления со звуками не имеет никакого смысла, потому что ребёнок не будет знать, какие конкретно звуки стоят за тем или иным буквенным знаком. Именно поэтому обучение чтению опирается на звуковой анализ слова. Звуковой анализ слова – умение сознательно, произвольно выделять звуки в слове. При обучении чтению ребёнок усваивает два важных составляющих этого процесса:

- Речь строится из звуков. Звук мы слышим и произносим.
- Звуки речи обозначаются буквами. Буквы мы читаем и пишем. Обучение чтению проходит на уровне индивидуальных возможностей каждого ребёнка. Но у всех детей вне зависимости от способностей активизируется и обогащается словарный запас, совершенствуется звуковая культура, развиваются диалогическая и монологическая формы речи.

**Актуальность программы** вызвана современной концепцией образования, в центре которой лежит идея развития личности ребёнка, его



творческих и интеллектуальных способностей, формирования общей культуры, воспитания важнейших личностных качеств, таких как самоорганизация, самоутверждение, самоактуализация. Обучение чтению, несомненно, является одним из главных условий успешного развития личности ребёнка. Ребёнок, который научился читать перед школой, имеет некоторое преимущество перед своими сверстниками, не умеющими читать.

Обучение чтению проходит в играх различной сложности и направленности. С помощью игр со звуками и буквами возможно поддерживать стойкий интерес дошкольников к занятиям. На занятиях используются пальчиковые игры, элементы конструирования, рисования для развития тонких дифференцированных движений пальцев рук. Именно игровая деятельность является ведущей в дошкольном возрасте. Занятия в игровой форме способствуют лучшему сотрудничеству детей и педагога, делая их увлекательными и желанными. Такие занятия способствуют развитию внимания детей, слуховой и зрительной памяти, навыков коммуникации. Программа основана на принципах доступности, систематичности и последовательности в обучении.

### **Цель и задачи программы**

Цель программы: обучение чтению дошкольников 5-7 лет. Для реализации поставленной цели были определены следующие задачи:

1. Познакомить детей с полным составом звуков родного языка, их буквенным обозначением.
2. Обучить детей аналитико-синтетическому слиянию сочетаний звуков – чтению.
3. Способствовать формированию осознанного чтения.
4. Развивать элементы анализа, синтеза, сравнения, обобщения и классификации при работе с фонемами и графемами родного языка.
5. Развивать фонематические процессы в играх и упражнениях со звуками, буквами и словами.

6. Упражнять в применении полученных навыков в познавательной деятельности.

7. Активизировать словарный запас детей.

8. Воспитывать интерес к чтению и любовь к книге.

### **Новизна и отличительные особенности программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Как хорошо уметь читать!» основана на комплексном подходе к дошкольному обучению и развитию ребёнка. Программа является интегрированной, поскольку включает в себя обучение чтению, развитию первоначальных графических навыков и развитие речи. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Как хорошо уметь читать!» является одним из этапов подготовки детей к обучению в школе и знакомит детей с первоначальными элементами грамоты. Программа построена по линейно-концентрическому типу – постоянное возвращение и повторение ранее изученного материала на последующих занятиях, что позволяет наиболее прочно закрепить материал в памяти дошкольников.

Программа представляет собой систему игр и упражнений со звуками, буквами, словами, которые помогут детям сформировать мыслительные операции, научат понимать и выполнять учебную задачу, овладеть навыками речевого общения, а также способствуют развитию мелкой моторики и зрительно-двигательной координации. В программе соблюдается преемственность с предыдущими знаниями и опытом детей и с последующим обучением в школе.

### **Адресат программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Как хорошо уметь читать!» разработана для дошкольников 5-7 лет. На обучение по программе принимаются все желающие.

По данной программе могут обучаться дети с ограниченными возможностями здоровья, дети-инвалиды и инвалиды с учётом особенностей их

психофизического развития. Занятия с такими детьми проводятся вместе с другими дошкольниками.

### **Условия дополнительного набора обучающихся**

На второй год обучения могут быть зачислены обучающиеся, не занимающиеся в группе первого года обучения, успешно прошедшие собеседование.

### **Наполняемость групп**

В соответствии с требованиями СанПиН 2.4.4.3172-14 от 04.07.2014 № 41 наполняемость групп составляет 10-12 человек.

### **Возрастные особенности детей 5-7 лет (старший дошкольный возраст)**

Старший дошкольный возраст характеризуется активизацией ростового процесса, изменяются пропорции тела.

- Совершенствуются движения, двигательный опыт детей расширяется, активно развиваются двигательные способности. Заметно улучшается координация и устойчивость равновесия. У детей активно развиваются крупные мышцы туловища и конечностей.

- Происходят большие изменения высшей нервной деятельности. Совершенствуются основные нервные процессы – возбуждение и особенно торможение. Это благотворно сказывается на возможностях саморегуляции. Эмоциональные реакции становятся более стабильными, уравновешенными. Ребёнок не так быстро утомляется, становится более вынослив психически.

- Формируются социальные представления морального плана. Постепенно происходит переход от импульсивного, ситуативного поведения к поведению, опосредованному правилами и нормами.

- Расширяются интеллектуальные возможности детей. По своим характеристикам головной мозг шестилетнего ребёнка приближается к показателям мозга взрослого человека. Ребёнок не только выделяет существенные признаки в предметах и явлениях, но и начинает устанавливать причинно-следственные связи между ними, пространственные, временные и

другие отношения.

- Расширяется общий кругозор детей. Детей привлекает широкий социальный и природный мир, необычные события и факты. Старший дошкольник пытается самостоятельно осмыслить и объяснить полученную информацию. Под руководством взрослого дошкольники включаются в поисковую деятельность, принимают и самостоятельно ставят познавательные задачи, выдвигают предположения о причинах и результатах наблюдаемых явлений.

- В старшем дошкольном возрасте возрастают возможности памяти, возникает намеренное запоминание в целях последующего воспроизведения материала, устойчивым становится внимание.

Происходит развитие всех познавательных психических процессов. У детей снижаются пороги ощущений. Повышается острота зрения и точность цветоразличения, развивается фонематический и звуковысотный слух, значительно возрастает точность оценок веса и пропорций предметов, систематизируются представления детей.

- Продолжается совершенствоваться речь. За год словарь увеличивается на 1000-1200 слов (по сравнению с предшествующим возрастом). Совершенствуется связная, монологическая речь. Ребёнок без помощи взрослого может передать содержание небольшой сказки, рассказа, мультфильма, описать события, свидетелем которых он был. Правильно пользуется многими грамматическими формами и категориями. На шестом году жизни ребенка мышцы артикуляционного аппарата достаточно окрепли, и дети способны правильно произносить все звуки родного языка. Однако у некоторых детей и в этом возрасте еще только заканчивается правильное усвоение шипящих звуков, звуков.

- Возрастающая потребность старших дошкольников в общении со сверстниками, в совместных играх и деятельности приводит к возникновению детского сообщества.

- Более активно проявляется интерес к сотрудничеству, к совместному решению общей задачи. Дети стремятся договариваться между собой для достижения конечной цели. Взрослый помогает детям в освоении конкретных способов достижения взаимопонимания на основе учёта интересов партнеров.

- Увеличивается интерес старших дошкольников к общению с взрослыми. Дети активно стремятся привлечь к себе внимание взрослых, вовлечь в разговор.

**Уровень программы** ознакомительный.

**Объём и срок освоения программы**

Программа рассчитана на два года обучения. На реализацию программы отводится 1 час в неделю, 36 часов в год, всего за 2 года – 72 часа.

**Форма обучения** – очная.

**Режим занятий**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 25-30 минут, с установленными перерывами в соответствии с требованиями СанПиН 2.4. 3648-20 от 28.09.2020 № 28.

**Особенности организации образовательного процесса**

Образовательный процесс осуществляется в творческом объединении, сформированном в группы обучающихся.

**Состав групп** постоянный.

**Формы организации образовательной деятельности** – коллективная, групповая (минигруппа, работа в парах), индивидуальная (индивидуальный образовательный маршрут для обучающихся, отличающихся развитием от большинства детей группы).

**Основное содержание программы**

Содержание программы позволяет в занимательной игровой форме усвоить дошкольниками такие понятия, как «звук», «буква», понять их различия и особенности. Одной из важных составляющих обучения чтению

является хорошо развитый фонематический слух. В процессе освоения программы используются специальные игры, подготавливающие слуховое восприятие, внимание и память дошкольников к работе со звуками речи. В ходе игр и упражнений дошкольники совершенствуют слуховое восприятие, формируют навыки фонематического анализа и синтеза, знакомятся с гласными и согласными звуками родного языка, их правильной артикуляцией. Сказочный сюжет и необычные игровые ситуации подкрепляют интерес детей к изучению звуков и букв.

Программный материал систематизирован и изучается в определённой последовательности: от простого к сложному, от изучения звуков к овладению знаниями о буквах, слиянию слоговых элементов в слова, от чтения слов к чтению предложений. Важным условием реализации Программы является психолого-педагогическая поддержка обучающихся, создание на занятиях комфортной атмосферы для развития индивидуальных способностей детей.

Используемый на занятиях дидактический материал понятен и доступен каждому ребёнку, пробуждает положительные эмоции, служит адаптацией в новых для него условиях обучения. Совершенствование навыков чтения, формирование языкового чутья происходит в играх различной сложности и направленности. С помощью игр со звуками и буквами поддерживается стойкий интерес к занятиям и желание узнавать новое.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки, рассказы о звуках и буквах, миниинсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они манипулируют буквами, «превращаются» в речевые звуки, выясняют закономерности сочетания тех или иных звуков, делают свои первые шаги в чтении.

**Особенностью занятий является** одновременное (параллельное, но взаимосвязанное) движение по двум направлениям: развитие фонематического

слуха и обучение чтению. В соответствии с основной идеей методики (общее развитие), педагог, работая в рамках той или иной темы (речевые звуки, буквы, слоги, слияние звуков и т.д.), в то же время должен постоянно отслеживать, что может и чего не может ребёнок сделать в уме, какой следующий шаг в развитии этой способности доступен ему на данном занятии. Следуя этой установке, занятия для детей становятся индивидуализированными, даже если они работают на одном материале и выполняют одни и те же упражнения или выполняют одинаковые задания.

### **Формы занятий**

- Теоретические – беседа, пояснение, занятие-сказка, консультация.
- Практические – занятие-игра, викторина, конкурс, ролевая игра, соревнование, квест.

### **Методические материалы**

#### **Дидактические игры и игровые задания**

«Молчанка». Все играющие закрывают глаза и слушают неречевые звуки (шумы). Выигрывает тот, кто больше услышал звуков.

«Назови звук». Все играющие отворачиваются, педагог издаёт звук музыкальным или шумовым предметом. Дети угадывают звучание.

«Какой звук был первым». Педагог произносит ряд звуков. Дети запоминают звуки, называют первый звук из прослушанных.

«Какой звук был последним». Педагог произносит ряд звуков. Дети запоминают звуки, называют последний звук из прослушанных.

«Какой звук лишний». Педагог называет ряд звуков. Дети определяют лишний звук и объясняют свой выбор.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке лежат игрушки. Обучающиеся по очереди вынимают игрушку, называют её, определяют первый/последний звук в названии.

«Угадай-ка». Педагог беззвучно произносит гласные звуки, обучающиеся угадывают их, произносят вслух.

«Секретная буква». Педагог на ладошке/спине ребёнка пишет букву своим пальцем. Ребёнок называет букву.

«Что общего?» Педагог предъявляет две буквы и спрашивает учеников, чем они отличаются друг от друга, чем похожи.

«Прочитай». Учащиеся по одной переворачивают карточки со слогами/словами и прочитывают их.

«Доскажи словечко». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении. Называет первый слог, дети предлагают свои варианты его окончания.

«Мяч по кругу». Педагог произносит слово из двух слогов (например: кони) и бросает мяч кому-то из детей. Ребёнок называет своё слово со вторым слогом (ни-тка) и так далее.

«Кто быстрее». Педагог поднимает карточку, на которой написано слово.

«Деформированные предложения». У детей карточки со словами в начальной форме. Дети составляют предложения и зачитывают их.

«Исправь ошибку». У детей картинки с подписями к ним. В подписях ошибки. Дети находят эти ошибки.

«Подружи буквы». Из набора букв дети выбирают любые так, чтобы из них получилось слово.

«Подружи слова». Из набора слов дети выбирают любые так, чтобы получилось предложение.

«Анализ слова». У детей наборы для анализа слов. Дети выбирают себе картинки и выполняют анализ слов, названий этих картинок.

«Флажки». Дети выбирают себе понравившиеся картинки. Из флажков с буквами выкладывают название картинок.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Занимательная география»**

Груздева Юлия Юрьевна,  
учитель биологии и географии  
МБОУ «Средняя школа № 34»

**Пояснительная записка**

**Актуальность программы** заключается в том, что достаточно сложные и глубокие вопросы о природе Земли изучаются в занимательной и доступной форме для учащихся. Экскурсии, ролевые игры, путешествия, презентации позволяют поддерживать и развивать познавательный интерес учащихся. Построение занятий в такой форме позволяют также поддерживать интерес к учению и познанию нового, неизвестного, побуждают школьников к активной самостоятельной учебной деятельности.

В этом возрасте у школьников возникают множество вопросов, и темы, рассматриваемые в рамках реализации программы, позволят ребятам не только получить ответы, но и самим познавать окружающий нас мир путём наблюдений и экспериментов. Большое внимание в программе уделяется вопросам бережного отношения к природе.

Материал программы опирается на знания учащихся по природоведению, географии, истории, литературе и соответствует возрастным особенностям учащихся. Освоение разделов программы также включает изучение местных объектов и явлений во время экскурсий, выполнение творческих заданий. Изучение экологического состояния окружающей среды учит учащихся любить и беречь природу родного города, края, страны.

Педагогическая целесообразность реализации программы «Занимательная география» позволит полезно занять свободное время учащихся, пробудить интерес к активному познанию окружающего мира, его экологическим и социальным проблемам. В реализации программы особое

место занимает работа учащихся над творческими исследовательскими проектами.

У школьников создаются условия для формирования и развития:

- \* интереса к географии и смежным наукам;
- \* умения самостоятельно приобретать и применять полученные знания;
- \* творческого подхода к выполнению самостоятельных и исследовательских работ.

**Программа рассчитана** на обучение детей в течение года. Учебный год в кадетских классах начинается с 1 сентября. Продолжительность учебного года 34 учебных недели. Занятия по программе курса внеурочной деятельности «Занимательная география» проводятся по два раза в неделю по 1 часу, или один раз в неделю – 2 часа, продолжительностью 45 минут (68 часов в год). При проведении занятий особое внимание уделяется соблюдению дисциплины и мер безопасности (при проведении занятий в природе, на экскурсиях). Программа предполагает групповую, **индивидуальную, разноуровневую** форму обучения. Программа раскрывает содержание занятий, объединенных в тематические блоки, состоит из теоретической и практической частей.

**Цель программы:** развитие интереса к географии и смежным наукам, активизация познавательной деятельности, способствующей решению задач патриотического, нравственного и эстетического воспитания.

**При изучении курса в 5 классе решаются задачи:**

*Образовательные:*

- формирование целостного научного мировоззрения, экологического мышления и гуманистической направленности личности школьников;
- теоретическое и практическое обучение школьников основам исследовательской деятельности в полевых и лабораторных условиях;
- обучение основам экологических знаний и понимания их взаимосвязи с основными естественнонаучными и гуманитарными дисциплинами;

- формирование у учащихся навыков информационной культуры с использованием интернет – ресурсов в изучении родного края.

*Развивающие:*

- личностное развитие ребенка, развитие познавательных интересов и мотивации к творчеству, опирающиеся на способности и дарования детей.

*Воспитательные:*

- совершенствование нравственных основ культуры учащихся: экономической, экологической, художественной, культуры жизненного определения;

- воспитание у детей бережного отношения к природе и историческому наследию родного края, ответственности за слова, дела, поступки;

- включение учащихся в значимую общественно-полезную деятельность.

*Валеологические:*

- использование кабинета географии, подготовленного к учебному процессу в соответствии с требованиями СанПиН;

- наблюдение за посадкой учащихся, чередование поз в соответствии с видом работы;

- благоприятный психологический климат на занятиях, учет возрастных особенностей учащихся при работе.

**Прогнозируемые результаты:**

В результате обучения на занятиях учащиеся

Приобретут знания о природных и антропогенных достопримечательностях мира и России;

приобретут практические навыки и умения:

- работы с картой,
- работы со справочной, научно- популярной литературой, Интернет-ресурсами,
- навыки организации работы в группе,
- правила поведения при выходе на экскурсии, выполнение заданий во время экскурсий и практических работ на местности.

### **Характеристика предмета:**

Построение учебного содержания курса осуществляется по принципу его логической целостности, от общего к частному. У учащихся формируются знания о географической целостности и неоднородности Земли как планеты людей, об общих географических закономерностях развития рельефа, гидрографии, климатических процессов, распределения растительного и животного мира, влияния природы на жизнь и деятельность людей.

В основу содержания учебного предмета положено изучение географической среды для жизни и деятельности человека и общества. Содержание географического образования в основной школе формирует у школьников знания основ географического пространства на местном, региональном и глобальном уровнях, а также умения правильно ориентироваться в пространстве. В этой связи программа содержит региональный компонент по географии своей области. Изучение «малой» Родины, ее географических особенностей, активная и осознанная познавательная, творческая и практическая деятельность учащихся в окружающей среде является необходимым условием изучения географии своей страны в целом.

При составлении программы учитывались базовые знания и умения, сформированные у учащихся в начальной школе при изучении курса «Окружающий мир». Вся система изучения материала курса характеризуется определенной структурой, основа которой внутрепредметные и межпредметные связи. Внутрепредметные связи наиболее четко прослеживаются в постепенном усложнении сведений на основе сформированных понятий. Межпредметные связи прослеживаются в интеграции с курсом истории, экологии, зоологии и ботаники.

## Содержание программы

### **Тема 1. Введение – 1 час**

Знакомство с программой, планирование.

### **Тема 2. Ориентирование на местности. Основы картографии. План местности - 17 часов**

Экскурсии: на природу, по микрорайонам проживания. История изобретения компаса. Упражнения и движение на местности с компасом и без него. Определение направлений, расстояний по плану местности и карте. Решение географических задач на определение координат. Ориентирование по местным признакам. Составление простейших планов местности.

### **Тема 3. Жизнь земной коры – 10 часов**

Вулканы, гейзеры, горячие источники. Землетрясения. Разнообразие форм рельефа на Земле. Рельеф своей местности.

### **Тема 4. Путешествие по материкам - 15 часов**

Удивительные факты и достопримечательности материков: Африка, Северная и Южная Америка, Австралия и Океания, Антарктида, Евразия. Материки и части света.

### **Тема 5. Мировой океан – 10 часов.**

Океаны Земли: Северный Ледовитый, Тихий, Индийский, Южный, Атлантический (растительный и животный мир океанов и морей, тайны Мирового океана, достопримечательности).

### **Тема 6. Гидросфера суши - 4 часа**

Крупнейшие реки Земли. Крупнейшие озера Земли, озера-дикивинки.

Подземные воды. Ледники. Болота.

### **Тема 7. Воздушное покрывало – 5 часов.**

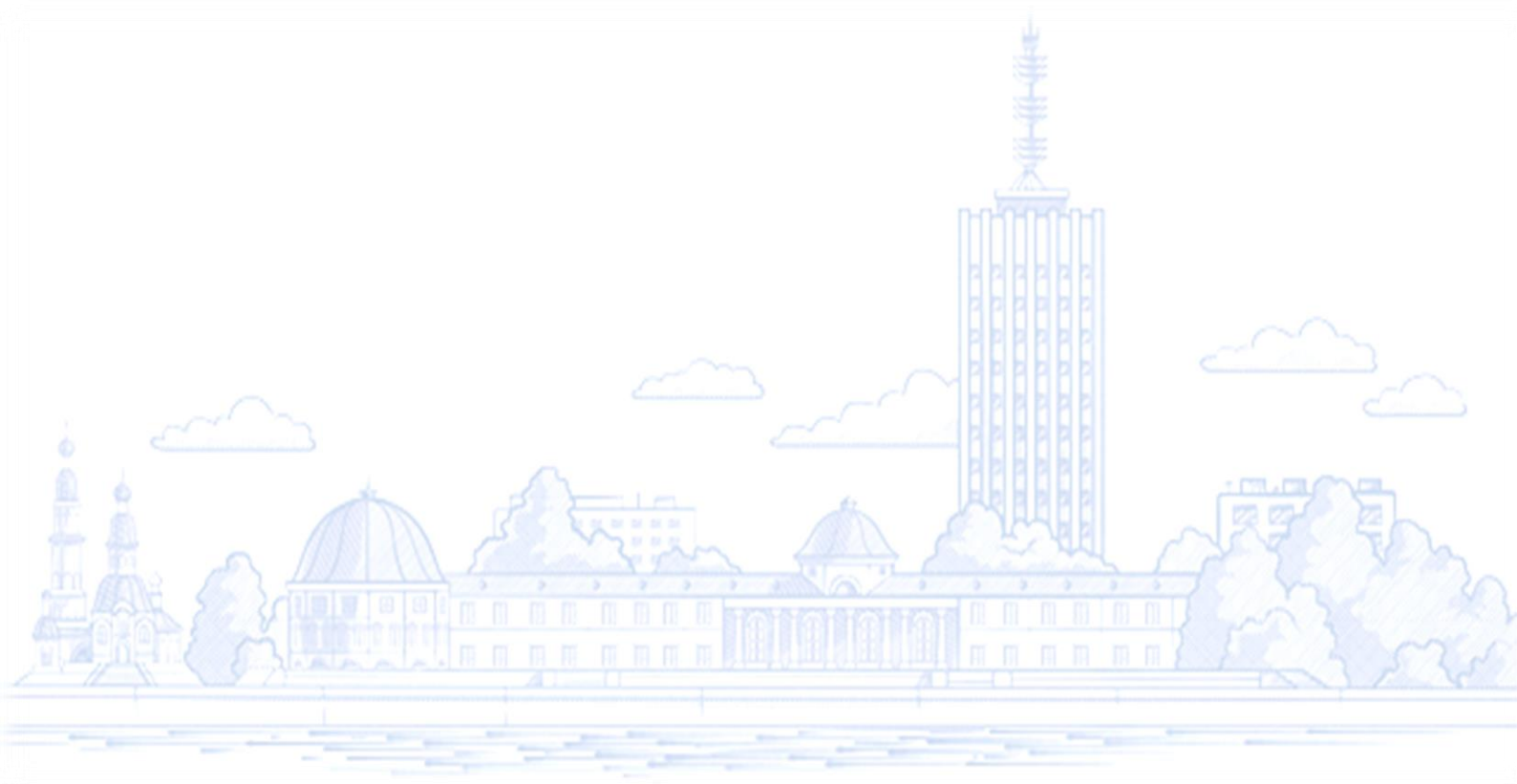
Атмосфера. Температура воздуха. Ветер. Облака. Разнообразные и удивительные осадки. Обработка и оформление результатов наблюдения за погодой. Грозные явления в атмосфере. Местные признаки и приметы для предсказания погоды

**Тема 8. Зеленая планета – 5 часов.**

Удивительные растения и животные, растения и животные рекордсмены. Уникальный подводный мир, планктон, его значение, морские сообщества, коралловые рифы. Крупные заповедники и охраняемые природные территории.

**Тема 9. Итоговое занятие – 1 час.**

Заключительное занятие по курсу «Занимательная география».



## Методическая разработка

### «Создание мультфильма в технике LEGO-анимация» на тему «Отдыхаем всей семьей в парке аттракционов»

Богачева Юлия Владимировна,  
Полоскова Ирина Владимировна,  
педагоги дополнительного образования  
МБУ ДО «СДДТ»

**Цель занятия:** создать аниматик (черновой мультфильм) проекта «Отдыхаем всей семьей в парке развлечений», в технике LEGO-анимация.

#### Задачи

##### **образовательные:**

- ознакомление с историей создания конструктора LEGO;
- изучение названий и способов соединения основных деталей конструктора;
- выполнение персонажей и декораций к мультфильму из LEGO-конструктора;
- ознакомление с техникой LEGO-анимация;
- выполнение съемки аниматика мультфильма в программе AnimaShooter Junior;
- анализ отснятого материала;

##### **воспитательные:**

- воспитание потребности в совместном семейном досуге;
- воспитание терпения, усидчивости, фантазии, умения работать в малой группе;

##### **развивающие:**

- развитие интереса к данному виду деятельности;
- развитие мелкой моторики рук.

##### **Ожидаемые результаты**

Учащиеся будут знать:

- историю создания конструктора LEGO;

- технику LEGO-анимация.

Учащиеся будут уметь:

- выполнять персонажи и декорации к мультфильму из конструктора LEGO;

- анимировать персонажей мультфильма;

- создавать собственный проект на заданную тему в технике LEGO-анимация;

- анализировать свою работу.

**Материалы и оборудование:**

- конструктор LEGO-городская среда;

- анимационные станки;

- WEB-камеры;

- ноутбуки;

- мультимедийный проектор

- телевизор

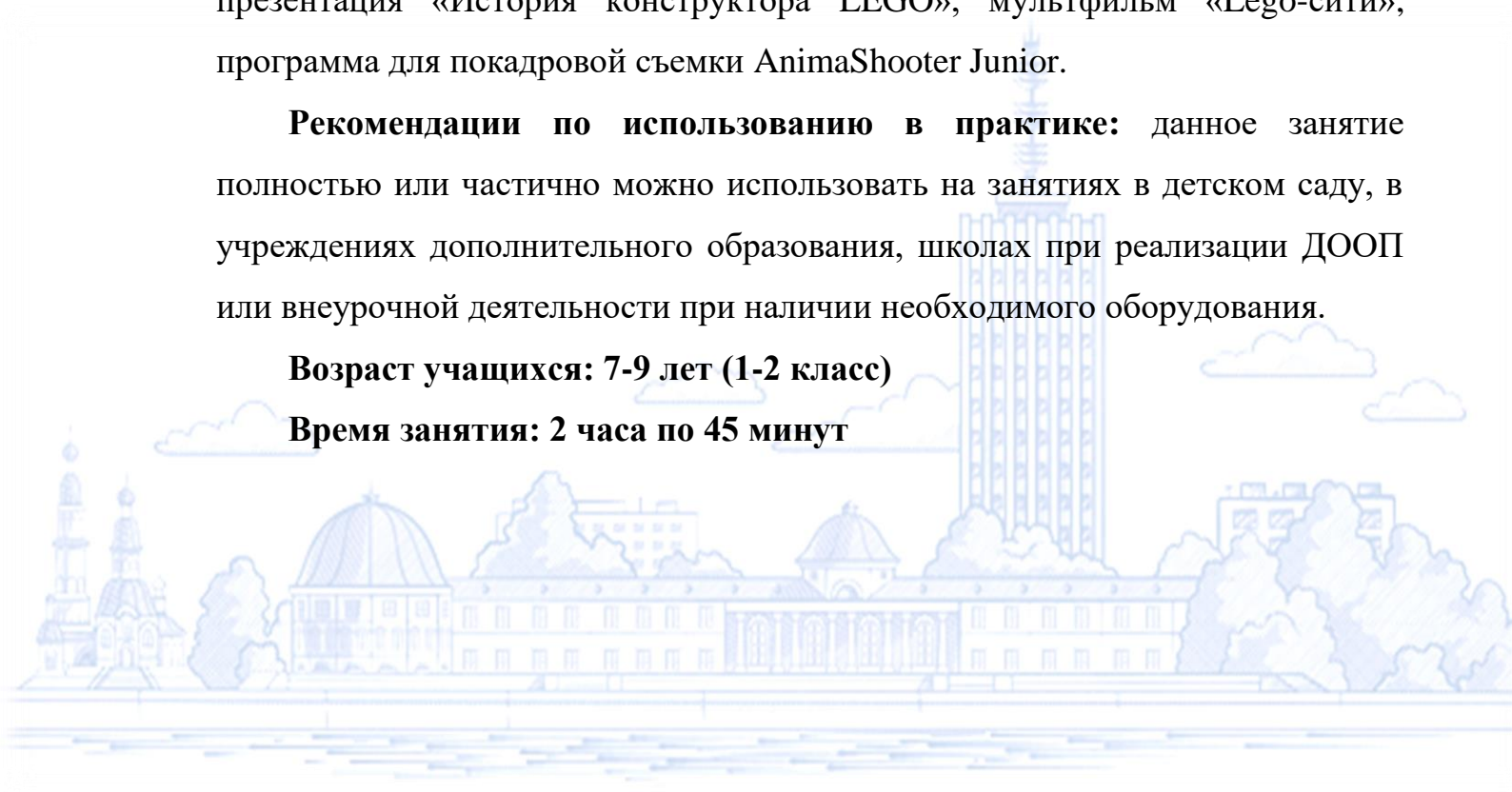
**Цифровые и электронные образовательные ресурсы (ЦОР, ЭОР):**

презентация «История конструктора LEGO», мультфильм «Lego-сити», программа для покадровой съемки AnimaShooter Junior.

**Рекомендации по использованию в практике:** данное занятие полностью или частично можно использовать на занятиях в детском саду, в учреждениях дополнительного образования, школах при реализации ДООП или внеурочной деятельности при наличии необходимого оборудования.

**Возраст учащихся: 7-9 лет (1-2 класс)**

**Время занятия: 2 часа по 45 минут**





Ход занятия:	Педагог
<b>I. Организационный этап (5 мин.)</b>	
<p>- Здравствуйте ребята. Сегодня мы будем выполнять мультипликационные проекты в новой технике. Что это за техника вы попробуете ответить после просмотра мультфильма «Lego-сити».</p> <p><i>(Учащиеся смотрят 1 часть мультфильма «Lego-сити», 3 мин.)</i></p> <p>- Чем необычны персонажи и декорации этого мультфильма? <i>(выполнены из конструктора)</i></p> <p>- Мы тоже попробуем выполнить персонажей из конструктора и снять мультфильм. Как будет называться эта техника?</p> <p><i>(LEGO-анимация)</i></p>	<p><b>Полоскова И.В.</b></p>
<b>II. Основной этап (70 мин.)</b>	
<p><b>1 часть – история конструктора LEGO (3 мин.)</b></p> <p><b>Презентация (см. приложение 1)</b></p>	<p><b>Богачева Ю.В.</b></p>
<p><b>2 часть – создание персонажей и декораций (25 мин.)</b></p> <p>- Вы любите отдыхать семьей?</p> <p>- Какие места отдыха в городе Архангельске вы посещаете?</p> <p>- Какие аттракционы вы знаете? Назовите ваши любимые аттракционы.</p> <p>Наш будущий мультфильм будет называться «Отдыхаем всей семьей в парке аттракционов»</p> <p>- Из конструктора LEGO-городская среда нам предстоит выполнить героев нашего мультфильма и аттракционы.</p> <p><b>знакомство с конструктором, перечень основных деталей.</b></p> <p><b>Презентация.</b></p> <p>Разделимся на 5 групп. Каждая группа будет выполнять</p>	<p><b>Богачева Ю.В.</b></p>

<p>свою часть парка: велосипедная дорожка с препятствиями, бассейн с горками и трамплинами, различные виды качелей, карусель, колесо обозрения. Киоск и магазин, деревья и клумбы (дополнительно).</p> <p>Самостоятельная работа учащихся</p>	
<p><b>3 часть – правила техники безопасности и подготовка оборудования к съемке (5 мин.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Вспомним основные правила работы со съемочным оборудованием. Какие правила безопасности вы знаете (<i>дети отвечают</i>).</li> <li>- Готовим оборудование к съемке.</li> </ul> <p>Включить ноутбуки, открыть программу для покадровой съемки AnimaShooter Junior, подключить web-камеру, настроить разрешение программы 1280X720; расставить декорации, настроить и закрепить камеру, включить освещение.</p> <p>Педагог проверяет готовность оборудования к съемке.</p>	<p><b>Полоскова И.В.</b></p>
<p><b>4 часть – разбор техники LEGO-анимация (7 мин)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Есть два основных способа создания мультфильмов из Lego. Первый способ — обычная, «живая» съёмка (<b>RealTime</b>) в видео-режиме камеры или фотоаппарата. Второй способ — stop-motion (см. презентация, слайд 13).</li> <li>- Просмотрим мультфильм «Lego-сити», часть 2.</li> <li>- Каким способом выполнен мультфильм? (stop-motion)</li> <li>- Как выполняется техника stop-motion (покадровая съемка, герои передвигаются медленно, 1 движение 4-6 кадров)</li> <li>- Посмотрите, как передвигаются герои и техника.</li> <li>- Вспомним основные правила съемки.</li> <li>- при съемке убираем руки;</li> <li>- не трогаем камеру;</li> </ul>	<p><b>Полоскова И.В.</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- не закрываем свет;</li> <li>- каждое движение героя выполняем за 4-6 кадров;</li> <li>- герой полностью должен находиться в кадре;</li> </ul>	
<p><b>5 часть – покадровая съемка аниматика мультфильма (30 мин.)</b></p> <p>- Работаем на 5 станках. У каждой группы есть своя семья, которую вы должны провести по всем аттракционам нашего парка. Время работы за каждым станком 5 минут.</p> <p>Дети самостоятельно осуществляют съемку, педагог контролирует процесс.</p>	<p><b>Полоскова И.В.</b></p>
<p><b>III Этап подведения итогов. Рефлексия (15 мин.)</b></p>	
<p><b>1 часть – просмотр и анализ аниматиков.</b></p> <p>Компьютеры подключаются к телевизору. Дети просматривают отснятый материал, анализируют свою работу.</p>	<p><b>Полоскова И.В.</b></p>
<p><b>2 часть – рефлексия.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Понравилось ли вам работать в технике LEGO-анимация.</li> <li>- Назовите, что получилось, а что нет (плюсы и минусы техники).</li> </ul> <p>Всем спасибо за работу!</p>	<p><b>Полоскова И.В.</b></p>
<p><b>Выгрузку секвенции и монтаж мультфильма выполняет педагог.</b></p>	
<p><b><u>Используемые методы:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- словесные (рассказ, беседа);</li> <li>- наглядные (просмотр мультфильма и презентации)</li> <li>- практические (изготовление героев и декораций)</li> <li>- метод творческой деятельности (создание своего мультпроекта)</li> <li>- частично-поисковые (создание и разрешение проблемных ситуаций, сравнение и анализ)</li> </ul>	

- методы стимулирования и мотивации учения

- методы контроля.

**Используемые технологии обучения.**

- игровые технологии;

- личностно-ориентированные технологии;

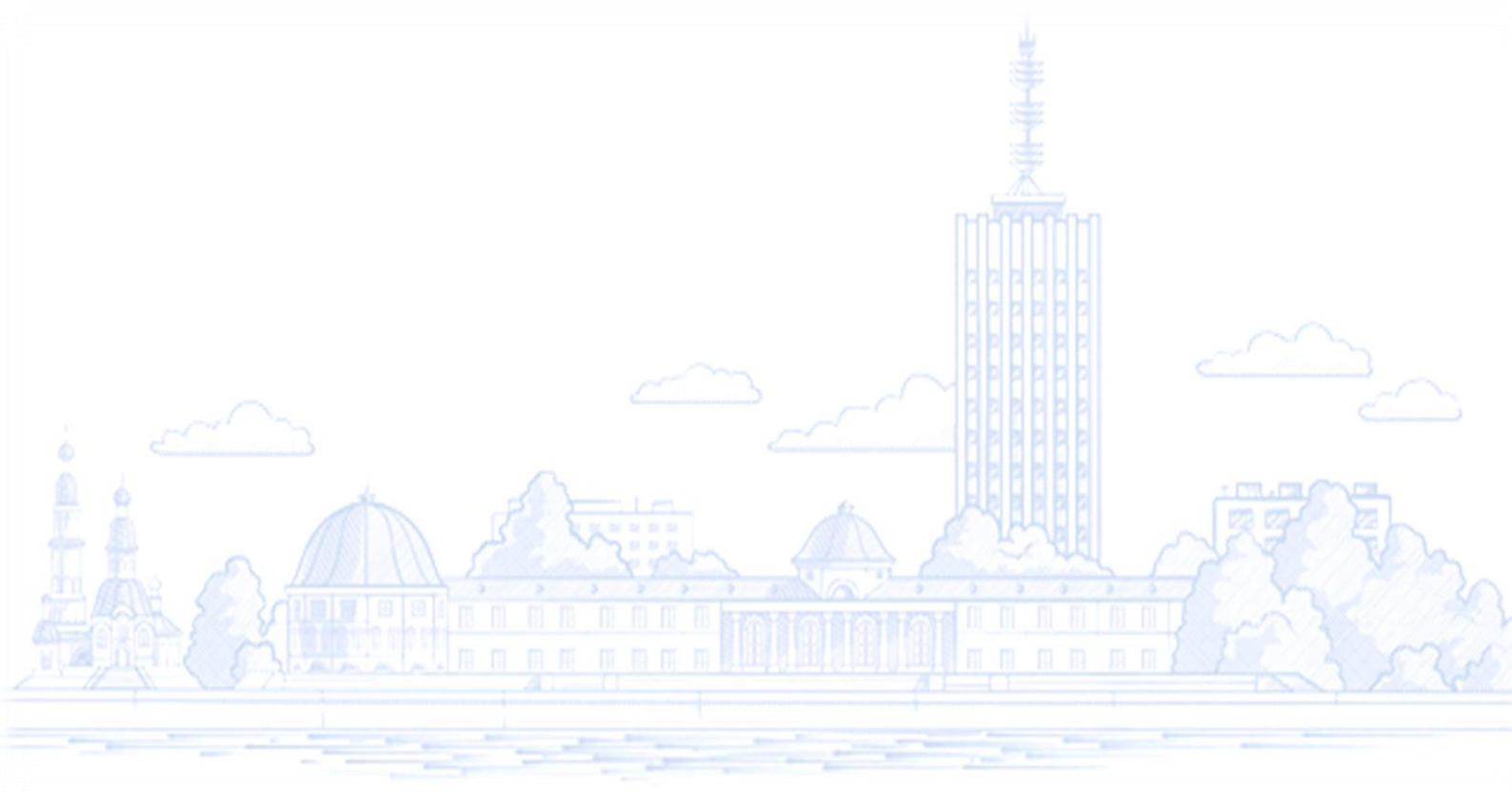
- информационно-коммуникационные технологии.

**Используемые средства обучения.**

- визуальные;

- учебно-технические, компьютерные;

- игровые (конструктор)



**Методическая разработка**  
**«Поддержи здоровый образ жизни!»**

Кузнецова Любовь Михайловна,

учитель-логопед

МАДОУ «Детский сад № 157»

**Целью** маршрута является организация познавательного физического досуга детей через посещение спортивного стадиона.

**Задачи:**

- расширять представления детей о спорте, о здоровом образе жизни;
- способствовать развитию двигательной активности детей;
- совершенствованию основных двигательных умений и навыков.
- побуждать детей к соблюдению правил поведения в общественных местах (на трибунах);
- воспитывать интерес к здоровому образу жизни;
- привлекать родителей и детей к занятиям физической культурой и спортом.

**Предварительная работа:** Каждой семье-участнику, накануне мероприятия выдается маршрутный лист (Приложение 1), на котором зашифрованы задания Квеста. Родители ставятся в известность, где будет проходить Квест. Им даются рекомендации по организации похода (какие вопросы можно задать, что обсудить в процессе реализации Квеста). Дети узнают об этом, разгадав первое задание.

С родителями обговаривается форма одежды (спортивная), необходимые атрибуты (мяч), время прохождения (выходные дни).

**Форма отчета** – фотоотчет (при желании).

**Описание маршрута:**

Начало маршрута. Для того, чтобы узнать куда сегодня отправимся на прогулку, ребенку необходимо разгадать ребус, изображенный в окошечке с первым заданием. Ребенок разгадывает ребус (если возникают затруднения взрослый может помочь) и семья вместе отправляется на стадион «Труд».

По пути родители уточняют у ребенка:

- Для чего нужен стадион?
- Какие виды спорта он знает?
- Какую спортивную одежду и обувь он знает? (кроссовки, бутсы, кеды, шиповки, чешки и др.)
- Какими качествами должны обладать спортсмены? (силой, смелостью, быстротой, ловкостью, меткостью).
- Чем и когда награждают спортсменов? (кубки, медали)

Предлагаем родителям, двигаясь по маршруту до места, понаблюдать за погодой, природой, при переходе дороги – вспомнить правила дорожного движения. Побеседовать о пользе спорта.

### **Остановка №1 «Беговые дорожки»**

На стадионе ребенок, совместно с родителями разгадывает следующее задание. Переходят по QR коду и прослушивают песню Малышарики «Бег». Родитель задает вопрос ребенку: Где на стадионе можно побегать? Ребенок догадывается, что на беговой дорожке. Родитель предлагает ребенку пробежаться наперегонки.

### **Остановка № 2 «Игры с мячом»**

После выполнения задания, ребенок с родителем приступают к разгадыванию следующего. На следующем этапе ребенку необходимо разгадать загадку:

У Непоседы - паренька.

Круглые бока.

Ударишь - не плачет,

А всё выше скачет. (**Мяч**)

Родитель предлагает ребенку вспомнить, в какие спортивные игры можно поиграть с мячом. После ответов ребенка, родитель предлагает ему сыграть в следующие игры с мячом:

- «Гол в ворота» дети становятся на исходную линию (5 метров до ворот) и стараются точными движениями забить мяч в ворота.

Затем обсуждаем с ребенком особенности игры в футбол (зачем необходимо двое ворот, как называется игрок, охраняющий ворота, сколько человек играет в футбол и пр).

•«Сумей поймать». Перебрасывание мяча друг другу (элементы спортивной игры «Волейбол»).

### **Остановка №3 «Трибуны».**

Для того, чтобы выполнить следующее задание родитель переходит по QR коду на задание, где необходимо собрать пазл. На собранной картинке изображены трибуны. После этого родитель беседует с ребенком о назначении трибун (При входе на стадион справа от нас находятся скамейки, на которых располагаются болельщики, а также на них можно просто посидеть и отдохнуть).

Родитель предлагает ребенку посидеть на трибуне, представить себя зрителем. Напоминает о правилах поведения на трибуне во время матча.

### **Остановка № 4 «Интеллектуальная»**

Находясь на трибунах, или прогуливаясь по стадиону родитель с ребенком переходят по QR коду и переходят на страницу с Викторией.

### **Спортивная викторина.**

- Залитая спортплощадка для хоккеистов (каток)
- Они ловкие, прыгучие и гибкие (гимнасты).
- Как назвать одним словом: медаль, грамота, кубок (награда).
- Спортсмен закидывающий мяч в корзину соперника (баскетболист).
- Начало пути к финишу (старт)

### **Завершение Квеста**

На обратном пути (либо дома) родитель проводит беседу с ребенком:

- Где мы сегодня побывали?
- О чем шла речь на экскурсии?
- Каким видом спорта занимаются на стадионе?
- Какие виды спорта он знает?
- Что нужно делать, чтобы стать спортсменом?

Так же для закрепления полученных в ходе Квеста знаний родитель предлагает ребенку вместе нарисовать, слепить или сделать аппликацию увиденного на прогулке.

## Приложение 1. Маршрутный лист





**Внеклассное занятие**  
**на тему «Формула здоровья»**

Ткачева Марина Николаевна,  
учитель начальных классов  
МБОУ «Основная школа № 48»

**Пояснительная записка**

**Актуальность:**

Предлагаемая тема внеклассного занятия особо актуальна сегодня. Говоря о здоровье человека, неотъемлемая часть его сохранения зависит от самих людей, начиная ещё с детского возраста. Поэтому важно научить ребят, молодёжь бережно относиться к своему здоровью, формировать здоровый образ жизни. Ведь человек - сам творец своего здоровья, за которое надо бороться. В школьном возрасте мало кто способен осознать, что образование и здоровье – это одно из главных значительных ценностей. Конечная же цель, стоящая перед школой - воспитание психически здорового, личностно развитого человека, способного самостоятельно справляться с жизненными проблемами без помощи активных веществ. Поэтому пропаганде здорового образа жизни в работе классного руководителя уделяется много внимания.

**Роль и место воспитательного мероприятия в системе работы классного руководителя:** данное мероприятие носит не эпизодический характер, а является частью системной работы классного руководителя в воспитательном процессе. Реализация ФГОС нового поколения коснулась не только образовательного процесса, но и воспитательного. Наблюдается активный поиск приёмов и средств повышения эффективности обучения и воспитания. В классе проходила неделя «Мы за здоровый образ жизни!». Проводили различные мероприятия, цель которых привлечь внимание детей к проблеме здорового образа жизни (викторины, конкурс рисунков, соревнования).

Итогом недели стало данное мероприятие. Занятие построено с учетом возрастных особенностей детей, учтены аспекты современных профилактических программ; в нем есть и достаточно серьезная информация, и игровые моменты, и профилактические меры.

**Целевая аудитория:** 2 класс.

**Цель:** формирование здорового образа жизни.

**Задачи:** формирование у учащихся представления о здоровом образе жизни; учить использовать изученный материал в жизни; развивать творческие способности, память, внимание, познавательный интерес.

**Формируемые УУД:**

**Личностные УУД:**

- формирование у учащихся активной жизненной позиции по данной проблеме, желание приобретать новые знания.

**Регулятивные УУД:**

- принимать и сохранять учебную задачу, планировать необходимые действия; адекватно оценивать свои достижения.

**Познавательные УУД:**

- учить учащихся задуматься о необходимости быть здоровыми, приобщение к здоровому образу жизни.

**Коммуникативные УУД:**

- участвовать в общей беседе, соблюдая правила речевого поведения, слушать и отвечать на вопросы, высказывать и обосновывать свою точку зрения, осуществлять совместную деятельность в группе.

**Планируемые результаты:** умение сделать вывод, что способствует здоровью, а что приносит вред; применять полученные знания в повседневной жизни.

**Форма занятия:** практическая работа - создание Лэпбука по теме занятия.

**Методы и приемы, используемые для достижения планируемых результатов:**

**Метод убеждения.** Приёмы: работа в группе, участие в работе класса, в подготовке внеклассного мероприятия.

**Метод перевоспитания.** Приёмы: вовлечение индивидуума в общественную жизнь, где чётко оговорены права и обязанности каждого для всех, оценка и поддержка положительных проявлений со стороны учащегося, как члена коллектива, контроль за деятельностью ребёнка как члена социума.

**Методы поощрения и наказания.** Приёмы: благодарность за групповую и фронтальную работу в устной форме.

**Метод «узнаю лучше – уважаю больше».** Приёмы: проведение внеклассного занятия с частичной самоподготовкой к нему.

**Метод поиска правильного решения.** Приёмы: включение ребёнка в активную самостоятельную познавательную деятельность, оценка и поддержка на каждом этапе поиска.

#### **Методы:**

- 1) словесный: выступление учителя;
- 2) наглядный: использование плакатов на данную тему, карточек с заданиями;
- 3) практический: игровые задания с карточками, физкультминутка, расшифровать совет врача.

**Оборудование:** смайлики, Лэпбуки, клей, ножницы, цветные карандаши (фломастеры), листочки для записи, карточки для заданий, шифровки, таблички с названиями команд.

#### **Технические средства обучения**

- Мультимедийный проектор
- Персональный компьютер

#### **Описание подготовки к занятию:**

##### **Предварительная подготовка.**

- До проведения мероприятия каждый желающий нарисовал рисунок на тему: «Здоровым жить здорово».

#### **Оформление класса:**

1. Плакаты:

Заботу о пище и уходе за телом нужно отнести к области здоровья и поддержания сил, а не к области наслаждения. (Цицерон)

Здоровье – это единственная драгоценность. (Монтень)

Надо, чтобы ум был здоровым в теле здоровом. (Ювенал)

2. Рисунки детей.

3. Пословицы:

Утром не встал – потерял день, в детстве не учился – потерял жизнь.

Наука и труд дивные всходы дают.

Есть лишь одно благо – знание, есть лишь одно зло – невежество.

Есть терпенье – будет и умение.

Знания в юности – это мудрость в старости.

Учёный водит, а неучёный следом ходит.

Не бойся, когда не знаешь: страшно, когда знать не хочется.

- На уроках технологии ребята самостоятельно подготовили заготовки Лэпбуков.

**Ход мероприятия.**

**I. Организационный момент.**

- Здравствуйте, ребята. Наше занятие мы начнём с оздоровительной минутки. (в течение всей оздоровительной минутки звучит песня «Улыбка»)

- Я улыбнусь вам, а вы улыбнитесь друг другу и подумайте, как хорошо, что мы сегодня все вместе. Подарите друг другу добрые улыбки. Искренняя улыбка – успех в любой работе. Люди, которые улыбаются, меньше болеют и не унывают при любых обстоятельствах.

- Мы спокойны, добры, приветливы, ласковы. Мы все здоровы.

- Глубоко вдохните и выдохните. Выдохните вчерашнюю обиду, злость, беспокойство.

- Вдохните в себя теплоту солнечных лучей, красоту окружающего мира.

- Я желаю вам хорошего настроения и бережного отношения друг к другу. Я уверена, что у вас всё получится.

- Оцените своё настроение смайликами.

## II. Самоопределение к деятельности.

-Ребята, а что нужно человеку, чтобы быть всегда в хорошем настроении, в отличной форме? (ответы детей)

- Здоровье – это самое большое богатство и его нужно беречь. Если нет здоровья, нет счастья, нет настроения, но не все об этом помнят.

- В старину говорили: «Здоровье приходит золотниками, а уходит пудами». Золотник – это совсем немного, примерно вес одной маленькой монеты. А пуд – 16 кг! Это значит, что стать здоровым можно постепенно, а вот потерять здоровье можно сразу.

- Вы уже догадались какой теме посвящено наше занятие? (ответы детей).

- Правильно, теме здоровья и здорового образа жизни. Девизом сегодняшнего мероприятия я взяла народную поговорку «Здоров будешь - все добудешь».

- Сегодня у нас необычное занятие, вы не просто зрители действия, которое будет происходить в этом классе, - вместе с вами мы выведем **ФОРМУЛУ ЗДОРОВЬЯ**, от каждого будет зависеть успех нашего общего дела.

- Будем работать в группах-командах. (До занятия класс разделили на 2 команды с помощью жеребьёвки). Каждая команда создаст свой Лэпбук, в работе над которым и выведет Формулу здоровья.

- Я предлагаю дать командам названия: команда **УСПЕХ** и команда **УДАЧА**. Команде как известно, необходима четкость, слаженность. От этих качеств зависит успех работы команды.

Пусть больше здесь будет улыбок и смеха,

Пусть люди от счастья и радости плачут.

Команде Удача- желаем успеха,

Команде Успех – пожелаем удачи!

### **III. Актуализация знаний.**

- Прежде чем вывести формулу здоровья, давайте уточним, а что же такое здоровье? (ответы детей).

- Еще 60 лет назад считалось, что здоровье – это отсутствие болезней. Вы согласны с этим? (ответ детей).

- А вот такой пример: у человека ничего не болит. Но у него плохая память, искривление позвоночника (неправильная осанка) можно ли считать его здоровым? Так что же всё-таки такое здоровье? (ответы детей).

- Здоровье - это не просто отсутствие болезней, это состояние физического, психического и социального благополучия.

- Скажите, пожалуйста, от чего зависит здоровье? Что нужно делать, чтобы быть здоровым? (Ответы детей).

- А что ухудшает состояние здоровья людей? (ответы детей)?

- Для начала я проверю, хорошо ли вы разбираетесь в вопросах здоровья? Каждой команде по очереди буду задавать вопросы. Нужно отвечать «да» или «нет».

### **ВИКТОРИНА:**

Согласны ли вы, что зарядка-это источник бодрости и здоровья? (ДА)

Верно ли, что жвачка сохраняет зубы? (НЕТ)

Легкие – это тот орган, который поражается у курильщиков, прежде всего. (ДА)

Верно ли, что морковь замедляет процесс старения организма? (ДА)

Правда ли, что бананы поднимают настроение? (ДА)

Правда ли, что бывают привычки как хорошие, так и плохие? (ДА)

Правда ли, что недостаток солнца вызывает депрессию? (ДА)

Правда ли, что летом можно запастись витаминами на целый год? (НЕТ)

Взрослые чаще, чем дети, ломают ноги? (ДА)

Верно ли, что от курения ежегодно погибает более 10 тыс. человек?

(ДА)

- Молодцы! Вы хорошо разбираетесь в вопросах здоровья.

#### **IV. Работа по теме занятия.**

1) - А сейчас я вам загадаю загадку:

Просыпаюсь рано утром

Вместе с солнышком румяным,

Заправляю сам кроватьку,

Быстро делаю...(Зарядку)

- В Лэпбуке первый карман так и будет называться «Зарядка».

Подпишите его. Возьмите листочки для записи и напишите каждый по 1 упражнению, которые вы делаете утром во время утренней гимнастики. Советуйтесь в группе, чтобы упражнения не повторялись. (записывают)

- Молодцы! А теперь каждая группа выбирает по 2 упражнения, которое на ваш взгляд самые удачные и которые можно выполнить в классе.

#### **2). Физкультминутка.**

- Давайте отдохнём, проведем физкультминутку. А проведёте вы её сами, показывая ребятам упражнения из утренней гимнастики. (выполняют под ритмическую музыку).

-Зарядка, физическая нагрузка, разминка, посещение различных кружков? Как называют такой образ жизни людей? (ответы детей).

- Правильно, все это активный образ жизни.

- А как вы думаете, он способствует укреплению здоровья или нет? (ДА)

Почему? (ответы детей)

3). - Итак, следующий раздел нашего Лэпбука – «**Активный образ жизни**». Подпишите его. У вас на столах есть карточки, с разными изображениями, вам необходимо их внимательно рассмотреть и выбрать только те, на которых изображены моменты активного образа жизни. Будьте внимательны и обязательно советуйтесь друг с другом. (Работа с изображениями).

- Теперь проверим, правильно ли вы выбрали карточки. Каждая команда по очереди называет, что вы отнесли к активному образу жизни, слушаем друг друга и не повторяемся.

- Молодцы! Теперь сложите карточки в нужный карман.

**4).** Ребята, недавно я получила письмо.

Письмо Карлсона:

«Здравствуйте, друзья! Своё письмо я пишу из больницы. У меня ухудшилось здоровье: болит голова, в глазах звёздочки, всё тело вялое. Доктор говорит, что мне нужно правильно питаться. Я составил меню на обед: торт с лимонадом, чипсы, варенье и пепси-кола. Это моя любимая еда. Скоро буду здоров. Ваш Карлсон.

- Удастся ли Карлсону скоро поправиться? (Нет)

- Почему? (ответы детей).

- Правильно, Карлсон, попал в больницу, потому что неправильно питается.

Древние мудрецы говорили: «Скажи, что ты ешь, и я скажу, кто ты есть». И это правда. Известно, что молодому растущему организму еженедельно требуется 30 видов разнообразных продуктов.

- Следующий раздел нашего Лэбука называется **«Правильное питание»**. Подпишите его, пожалуйста. Сейчас узнаем, а вы знаете чем нужно питаться, чтобы не заболеть как Карлсон. Вам необходимо выбрать карточки, на которых изображены только полезные продукты питания. Работаем все вместе, помогаем друг другу в группе. (Работа в группах).

- Молодцы! Каждая группа будет называть по 1 полезному продукту. Слушаем друг друга и не повторяемся. (ответы детей). Сложите все картинки в нужный карман.

**5).** Русские люди испокон веков были здоровыми, крепкими, что помогало им переносить все невзгоды и трудности. Русские люди всегда были сильными. Но силу каждый человек определяет по - своему. Для кого – то сильные люди – это те, которые открыли гармонию в себе. Для кого – то –



это честные и благородные люди, способные прийти на помощь другим. Но сильный человек - это еще и тот, у кого есть сила управлять самим собой.

Сейчас вам нужно расшифровать один очень важный совет врачей. Для этого надо из всех написанных букв выбрать только буквы русского алфавита и составить фразу. Вот вам шифровки. Итак, начали! Обе команды справились с заданием и сейчас дружно скажите фразу. Дети (хором). «Подружись со спортом».

- Следующий карман так и будет называться «Спорт». Вам необходимо на листочках записать все виды спорта, которые вы знаете. Работайте все вместе и помогайте друг другу.

- Проверяем работу. Каждая команда называет по одному виду спорта. Слушаем друг друга и не повторяемся.

- Молодцы! Вы очень много знаете видов спорта. Сложите карточки в нужный карман.

**б). Послушайте стихотворение.**

Следует, ребята, знать

Сколько надо детям спать.

Ну, а утром не лениться –

На зарядку становиться!

Если будешь ты стремиться

Распорядок выполнять.

Будешь лучше ты учиться

Лучше будешь отдыхать.

- Про какой распорядок дня говорится в стихотворении? (ответы детей).

- Правильно, это режим дня. Следующий раздел Лэбука так и будет называться «Режим дня». Подпишите его.

- Перед вами карточки с названиями пунктов режима дня школьника. Вам необходимо их пронумеровать в том порядке, как они должны проходить в течении дня. (Работа детей в группах).

- Проверим, что у вас получилось. Каждая команда называет свой режим дня.

- Молодцы! Все справились с заданием. Сложите карточки в карман.

### **V. Обобщение.**

- Посмотрите на разделы своих Лэпбуков. Назовите, что же помогает нам быть здоровыми? (зарядка, активный образ жизни, правильное питание, спорт, режим дня).

Каждому из нас присуще желание быть сильным и здоровым, сохранить как можно дольше подвижность, бодрость, энергию и достичь долголетия. Надеюсь, что сегодняшнее занятие не прошло зря, и вы многое почерпнули из него.

Мы с вами разобрали основные факторы, влияющие на здоровье. Какой же можно сделать вывод? Как закончить фразу «формула здоровья»- это... (ответы детей).

- Сейчас вам нужно закончить оформление Лэпбука. Необходимо написать его название. А как он называется? Что мы с вами сегодня на занятии искали? («Формулу здоровья»). А в конце Лэпбука напишите эту формулу. (Здоровье = зарядка + активный образ жизни + правильное питание + спорт + режим дня).

### **VI. Итог занятия. Рефлексия.**

- Мы с вами сегодня очень хорошо поработали. Названия ваших команд, «Успех» и «Удача», сопутствовали вам всё занятие. Поэтому вы справились со всеми заданиями замечательно. Давайте себе поаплодируем. Аплодисменты – это не только благодарность вам самим, но еще и массаж ваших ладошек, а через них и массаж ваших внутренних органов. Доказано, что чем больше аплодисментов в зале, тем лучше настроение у зрителей. Поэтому многие артисты, прежде чем спеть, просят зрителей поаплодировать.

- Настроение отличное? Давайте поиграем в игру-кричалку " Полезно-вредно".

- Читать лёжа: (вредно)
- Смотреть на яркий свет: (вредно)
- Промывать глаза по утрам: (полезно)
- Смотреть близко телевизор: (вредно)
- Оберегать глаза от ударов: (полезно)
- Употреблять в пищу морковь, петрушку: (полезно)
- Тереть глаза грязными руками: (вредно)
- Заниматься физкультурой: (полезно)
- Молодцы!
- Будет здоровой наша страна или нет, зависит от нас с вами, от каждого из нас!!! Ведь здоров будешь – все добудешь. Так будьте здоровы!!!

Желаю вам:

Никогда не болеть;

Правильно питаться;

Быть бодрыми;

Вершить добрые дела.

В общем, вести здоровый образ жизни!

Большое спасибо за занятие!!!



## Дидактическое пособие

### «Лепбук» по развитию речи, для детей от трех до семи лет.

Попова Яна Евгеньевна,

воспитатель

МБДОУ «Детский сад № 20»

Дидактическое пособие - настоящая книга-сокровищница, предназначенная для организации интересных познавательных занятий по развитию речи дошкольников. Комплект карманов превратит любое занятие в увлекательное путешествие по исследованию особенностей речевого развития.

1. В комплект входят 4 красочные картинки, которые можно собрать в удивительную познавательную книжку:

2. Обложка с изображением мальчика, который смотрит в зеркало и девочки читающей книжку - своеобразная подсказка о том, что ожидает детей, которые решили заглянуть в чудо-книжку;

3. В карманах можно хранить карточки с дидактическими играми по развитию речи, предлагаемыми для данного лепбука;

4. Фоны предназначены для оригинального удобного оформления книжки.

Цель: превратить любое занятие в увлекательное путешествие по исследованию особенностей речевого развития.

Задачи:

1. способствовать речевому развитию детей;
2. расширить, обогатить и активизировать словарный запас детей;
3. развивать навыки грамматически правильной речи детей, правильное употребление прилагательных, глаголов, предлогов;
4. развивать сотрудничество между детьми и воспитателями детского сада.

В лепбук входят 11 игр:

1. Круг со сказками

2. Предлоги в картинках
3. Круг «Выразительно проговори»
4. Назови одним словом
5. Пальчиковые игры
6. Артикуляционная гимнастика
7. Подбери пары
8. Скороговорки и чистоговорки
9. Звуки животных
10. Звуки предметов
11. Разложи карточки в нужную группу.

Результатом использования учебно-дидактического пособия является развитие всех компонентов устной речи. При этом педагогам и родителям важно контролировать правильность выполнения заданий в дидактических играх.

Лэпбук привлекает интерес детей своим ярким внешним видом и является прекрасным способ подачи имеющийся информации в компактной форме.



**Дидактический материал по формированию основ финансовой грамотности для детей старшего дошкольного возраста**  
**Лэпбук «По ступенькам финансовой грамотности»**

Трапезникова Елена Геннадьевна,

воспитатель

МБОУ «Средняя школа № 5»

**Пояснительная записка**

Финансовое просвещение и воспитание детей дошкольного возраста – сравнительно новое направление в дошкольной педагогике. Ведь финансовая грамотность является глобальной социальной проблемой, неотделимой от ребенка с ранних лет его жизни. Дети, так или иначе, рано включаются в экономическую жизнь семьи: сталкиваются с деньгами, рекламой, ходят с родителями в магазин, участвуют в купле-продаже, овладевая, таким образом первичными экономическими знаниями, пока еще на житейском уровне. Для знакомства детей с миром экономики был создан лэпбук «По ступенькам финансовой грамотности».

**Цель:** формирование у детей дошкольного возраста основ финансовой грамотности.

**Задачи:**

**Образовательные:**

Формировать представление об истории появления денег. Закрепить знания детей о монетах и банкнотах других стран, литературных произведениях, в которых есть упоминание о деньгах, банках, продажах, обмене. Формировать правильное отношение к деньгам, как предмету жизненной необходимости. Познакомить детей с самыми необычными и удивительными деньгами мира, понятием «валюта».

**Развивающие:**

Стимулировать познавательную активность, способствовать развитию коммуникативных навыков. Развивать память, мышление, усидчивость.

**Воспитательные:**

Воспитывать интерес к теме финансов, бережное отношение к деньгам, дружеские взаимоотношения в детском коллективе.

Дидактическое пособие апробировано на воспитанниках старшей группы. Дети научились пользоваться банкоматом; узнали, как появились первые деньги; познакомились с деньгами нашей страны; узнали, как формируется семейный бюджет. Дети отгадывали загадки, решали проблемные ситуации.

**Описание дидактического пособия**

Лэпбук выполнен в виде папки-раскладушки с различными дидактическими заданиями и наглядным материалом.

*Приложение***«Российские деньги»**

**Цель:** познакомить детей с внешним видом купюр и монет России.

**Ход заданий**

1. Рассмотреть и обсудить внешний вид денежных знаков.
2. Найти самую дорогую и самую дешёвую купюру и монету.
3. Предложить детям назвать по памяти номиналы монет и купюр

России.

*Приложение***Мини книга «История возникновения денег»**

**Цель:** закрепление и расширение представлений детей о деньгах и о значении денег в жизни человека.

**Описание:** дошкольникам будет интересно узнать, что когда-то давно люди обходились без денег. Но со временем возникло разделение труда: при этом одни стали заниматься только разведением скота, вторые — шить одежду, третьи — молотить зерно и т. д. Возникла проблема бартера, обмена, и было очень трудно решить, сколько же мешков зерна нужно выручить за лошадь. Так и придумали деньги.

**Работа с мини книгой:**

- 1)Познакомить детей с содержанием книги;
- 2)Предложить кому-то рассказать историю появления и развития денег.

*Приложение***Где хранятся деньги?**

**Цель:** познакомить детей с местами хранения денег.

**Описание:** карточки с изображением различных возможностей хранения денег.

**Ход выполнения задания:** детям предлагается запомнить способы хранения денег (копилка, кошелек, банк, банкомат, электронные карты и т.д.). Потом по памяти повторить.

*Приложение***Интерактивный цветок «Учимся экономить».**

**Цель:** привить детям бережное отношение к предметам окружающей среды.

**Описание:** цветок из 8-ми лепестков, на которых изображены картинки со способами экономии денежных средств.

**Ход выполнения заданий с интерактивным цветком:**

- 1.Посмотреть на картинки и назвать способы экономии в повседневной жизни, обсудить с детьми;
- 2.Закрывать лепестки, предложить детям назвать способы экономии, дать возможность предложить свои варианты.

*Приложение***«Расходы и доходы моей семьи»**

**Цель:** дать представление о семейном бюджете, и что он в себя включает, объяснить детям, что такое доход и расход.

**Описание:** набор карточек в конверте в виде домиков, на которых изображены различные ситуации доходов и расходов людей. Дети узнают, как можно распределить семейный бюджет и на чем можно сэкономить.



**Ход выполнения задания:** детям предлагается распределить карточки на две группы, что относится к доходу, а что к расходу. Обсудить, на что тратятся деньги в их семьях.

#### *Приложение*

#### **Игра «Что можно купить – нельзя купить»**

**Цель:** формирование у детей понимания того, что главные ценности: жизнь,

отношения, дружбу, любовь, радость близких людей, – за деньги не купишь.

**Описание:** набор карточек в сумочке с изображением различных предметов и эмоций: радуга, небо, солнце, радость, любовь, дружба, одежда, продукты питания, мебель и т.д.

**Ход выполнения задания:** дети рассматривают карточки и раскладывают их в две группы: «Можно купить» - в сумочку, «Нельзя купить» - откладывают в сторону.

#### *Приложение*

#### **Экономические загадки.**

**Цель:** знакомство детей с загадками на финансовую тематику.

**Описание:** кошелек с набором карточек с текстом загадок.

**Ход выполнения задания:** дети по очереди вынимают из кошелька карточку с загадками, зачитывают, остальные дети отгадывают. Если дети не читающие, то ребёнку помогает воспитатель.

#### *Приложение*

#### **Игра «Желаемое и необходимое»**

**Цель:** познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «желанием» и «необходимостью».

**Описание:** два конверта с набором карточек, на которых изображены различные предметы из жизненного окружения: мебель, продукты питания,

бытовая техника и т.д., круг красного цвета, определяющий необходимые предметы, и жёлтый круг - желаемые предметы.

**Ход выполнения задания:** детям предлагается распределить карточки в два конверта с символами «необходимое» и «желаемое».

### **Картотека проблемных ситуаций**

**Цель:** формирование у детей экономических представлений, развитие мышления.

**Описание:** конверт с карточками экономических проблемных ситуаций.

**Ход выполнения задания:** педагог зачитывает детям проблемную ситуацию и предлагает ее решить. Решая проблемную ситуацию, ребенок приобщается к экономической действительности, учится думать, ориентироваться в окружающем, проявлять инициативу, высказывать собственную и принимать чужую позицию; растет и реализуется его творческий потенциал.

### **«Что перепутал художник»**

**Цель:** познакомить детей многообразием профессий, с их особенностями.

**Описание:** конверт с набором карточек разных профессий с ошибками изображения художником, например, маляр с шприцом в руке; набор карточек с инструментами для разных профессий.

**Ход выполнения задания:** перед детьми два набора карточек (профессия и инструменты для профессий), дети по очереди берут одну из карточек, называют профессию, находят, что перепутал художник. В другой группе карточек находят нужный инструмент для данной профессии и исправляют ошибку.

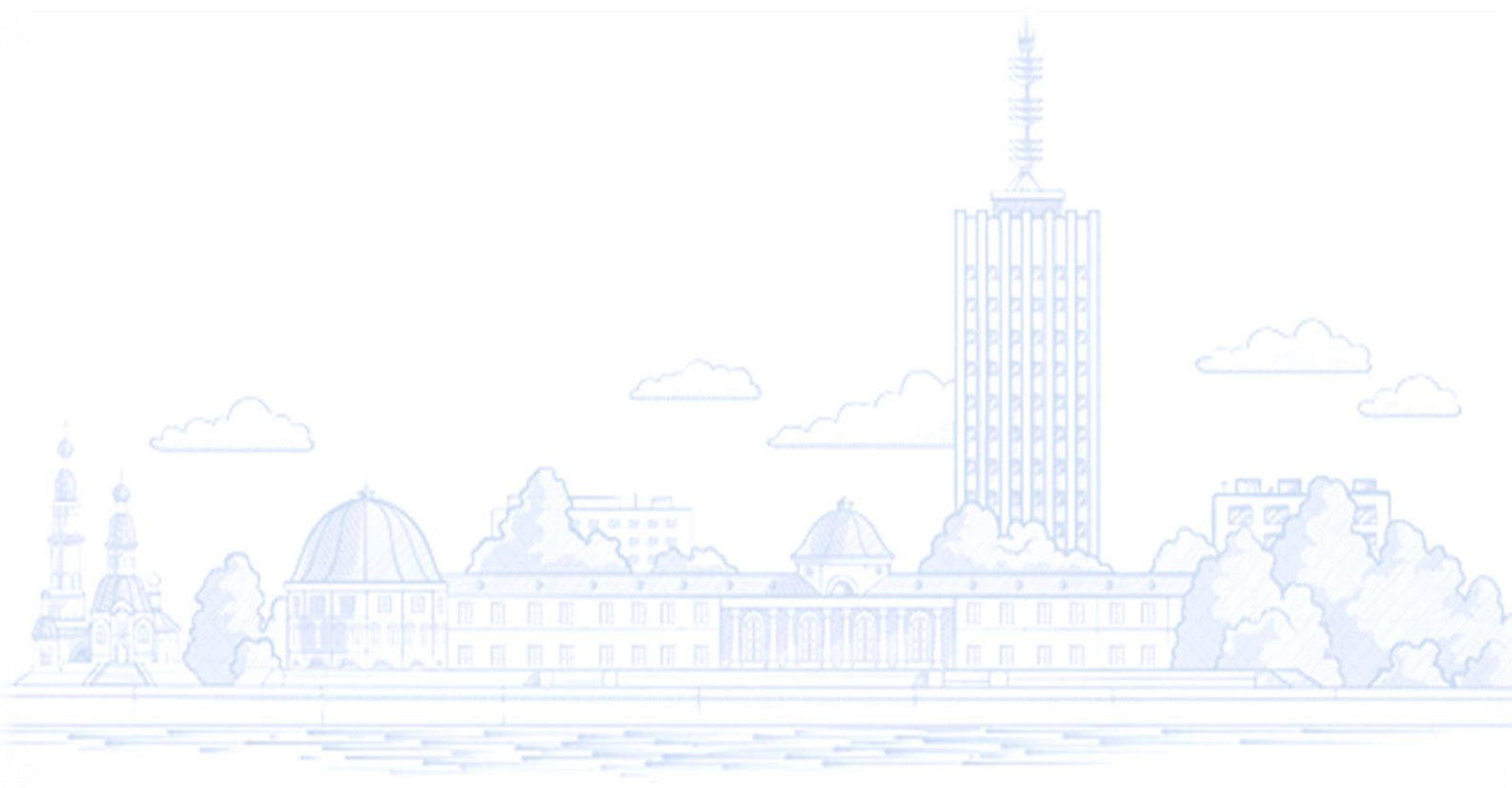
### **«Профессии в сказках»**

**Цель:** вспомнить название профессий героев мультфильмов и сказок.

**Описание:** конверт с набором картинок героев мультфильмов и сказок.

**Ход выполнения задания:** перед детьми перевёрнутые карточки - дети по очереди берут карточку и называют героя мультфильма или сказки,

определяют, кто был по профессии данный герой. Например: Наф-Наф – строитель, Белка и Стрелка – космонавты. Второй вариант - когда взрослый загадывает профессию, а ребёнок называет героя. Например, профессия этого героя - ветеринар (Айболит).



**Дидактическая настольная игра для детей старшего дошкольного  
возраста «Животные холодных стран»**

Зайкова Татьяна Александровна,

воспитатель

Якубенко Надежда Михайловна,

учитель-логопед

МБДОУ «Детский сад № 103»

**Пояснительная записка**

**Актуальность:**

Экологическое образование дошкольников – это формирование у них экологического сознания, способности понимать и любить окружающий мир и бережно относиться к нему. Общение с природой развивает познавательный интерес к окружающему миру, расширяет и закрепляет знания детей о мире обитателей, формирует любовь к живому. Любовь к живому формируется у каждого ребенка индивидуально и связана с личными переживаниями. Вот почему задача педагога и родителей сделать так, чтобы эти переживания были яркими и незабываемыми. Одним из приемов работы с детьми, который расширяет кругозор, формирует экологические основы сознания и бережного отношения к природе является дидактическая игра. Ведь дидактическая игра не только облегчает процесс познания, но и развивает разные психические процессы.

**Цель:** закрепление знаний о животном мире Арктики у детей старшего дошкольного возраста.

**Задачи:**

- активизировать словарный запас по теме «Животный мир Арктики»
- развивать речь, фонематическое восприятие, внимание, память, мыслительные процессы – умение рассуждать, анализировать, сравнивать, сопоставлять
- воспитывать навыки сотрудничества, чувства удовлетворенности от участия в совместной деятельности.



### Дидактический материал:

в комплект игры входит игровое поле в виде полосок, разделенных на квадраты (6 карточек); предметные картинки с изображением обитателей Арктики, места обитания, детенышей животных, пищи, врагов, силуэтов животных, окраски туловища; схемы со звуковым

анализом и слоговым анализом слова (135 карточек); жетоны – смайлики (54 карточек).

### Рекомендации по использованию игры в практике:

Предлагаемая игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста 6 – 7 лет для индивидуальных и групповых занятий (от 1 до 6 человек).

Рекомендуется использовать воспитателям общеразвивающих и логопедических групп в процессе режимных моментов, а также родителям в домашних условиях.

В перспективе данное пособие можно пополнить для развития речевых навыков у детей дошкольного возраста по теме «Животный мир жарких стран».

### Варианты игры:

Игра организуется за столом. Каждый игрок выбирает себе игровое поле. Взрослый объясняет, что обозначают символы на игровом поле и предлагает один из вариантов игры.

#### 1. вариант «Собери цепочку»

Цель: развитие кругозора, памяти, логического мышления.

Описание: ведущий каждому участнику выдает игровое поле, и объясняет, что обозначают символы в каждом квадрате. Затем предлагает выбрать картинку с животным Арктики, положить в начало игрового поля.

Игра начинается – ведущий перемешивает карточки с предметными картинками, снимет по одной и задает вопросы: «Чье место обитания?», «Чья окраска?», «Чья пища?», «Чей детеныш?», «Чей враг?», «Чья тень», «Чья схема?». Участники, ответившие правильно на вопрос (например, «это окраска белого медведя», «это тень белой совы», «это детеныш северного оленя»), получают карточку и размещают на игровом поле в соответствии с символом в квадрате. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не заполнит свое игровое поле. Выигрывает тот игрок, который первым выложит все соответствующие карточки на своем поле.



## 2. вариант «Что я за зверь?»

Цель: развитие познавательного интереса, аналитических способностей.

Описание: ведущий каждому участнику выдает игровое поле, а участник выбирает картинку с животным Арктики и, не показывая другим, кладет в начало игрового поля изображением вниз. Все оставшиеся картинки взрослый раскладывает на столе.

Игра начинается – ведущий предлагает участникам загадать друг другу загадку о животном Арктике, которое находится у них на картинке в начале игрового поля. Каждый участник отбирает необходимые картинки и заполняет свое поле. В конце участники называют, какое животное зашифровано на каждом игровом поле. Если правильно называют животное, участник переворачивает картинку с животным Арктики на своем игровом поле.



### 3. вариант «Найди ошибку»

Цель: развитие наблюдательности, внимания, речевой активности.

Описание: ведущий каждому участнику выдает жетоны – смайлики и предлагает выбрать одно готовое игровое поле.

Игра начинается – каждый участник проверяет верно или неверно заполнены квадраты игрового поля, подходят ли они этому животному. Если картинка верная – участник кладет улыбающегося смайлика на квадрат, если картинка неверная – участник кладет грустного смайлика на квадрат. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не проверит свое игровое поле. В конце игры ведущий предлагает нескольким участникам объяснить свой выбор – «С чем он согласен и не согласен?».

Вариант: ведущий каждому участнику выдает пустые игровые поля, раскладывает оставшиеся картинки на столе. Затем предлагает выбрать животного и самим придумать игровое поле с правильными и неправильными ответами. Когда игровые поля заполнены, участники меняются и показывают смайликами, где верные и неверные ответы, а затем объясняют свой выбор.



## Дидактическая разработка игр нравственной направленности

Булатова Юлия Николаевна,  
учитель, советник директора по воспитанию  
МБОУ ОШ № 48

### Пояснительная записка

Актуальность разработки определена тем, что одной из важнейших задач образования в настоящее время является освоение детьми нравственных ценностей, накопленных человечеством. Уровень нравственности человека отражается на его поведении, которое контролируется его внутренними побуждениями, собственными взглядами и убеждениями. Выработка таких взглядов, убеждений и привычек составляет сущность нравственного воспитания.

Школьники в процессе игровой деятельности учатся самостоятельности, уважению и формированию других ценных качеств, способствующих усвоению требований к жизни, утверждению в ней.

Воспитательная направленность занятий в рамках данной методики связана с формированием ценностных качеств: доброта, щедрость, толерантность, честность, справедливость и доверие в коллективной группе школьников.

Отличительной особенностью методики является использование игр нравственной направленности, которые позволят организовать воспитательный процесс в школе в увлекательной форме.

Проведение предусмотренных в сборнике игр позволит акцентировать внимание школьников на проблемы нравственного выбора и важности принятия правильного решения.

### **Цель работы:**

Сформировать нравственные установки к нормам и ценностям общества, нормам поведения, отношению к окружающему миру.



**Задачи:****Обучающие:**

- познакомить учеников с нравственными понятиями, принципами;

**Развивающие:**

- развивать коммуникативные навыки игроков;
- развить представление о личной ответственности за свои поступки;
- развивать рефлексивные умения и самоанализ;
- развивать способность вырабатывать нравственные идеалы.

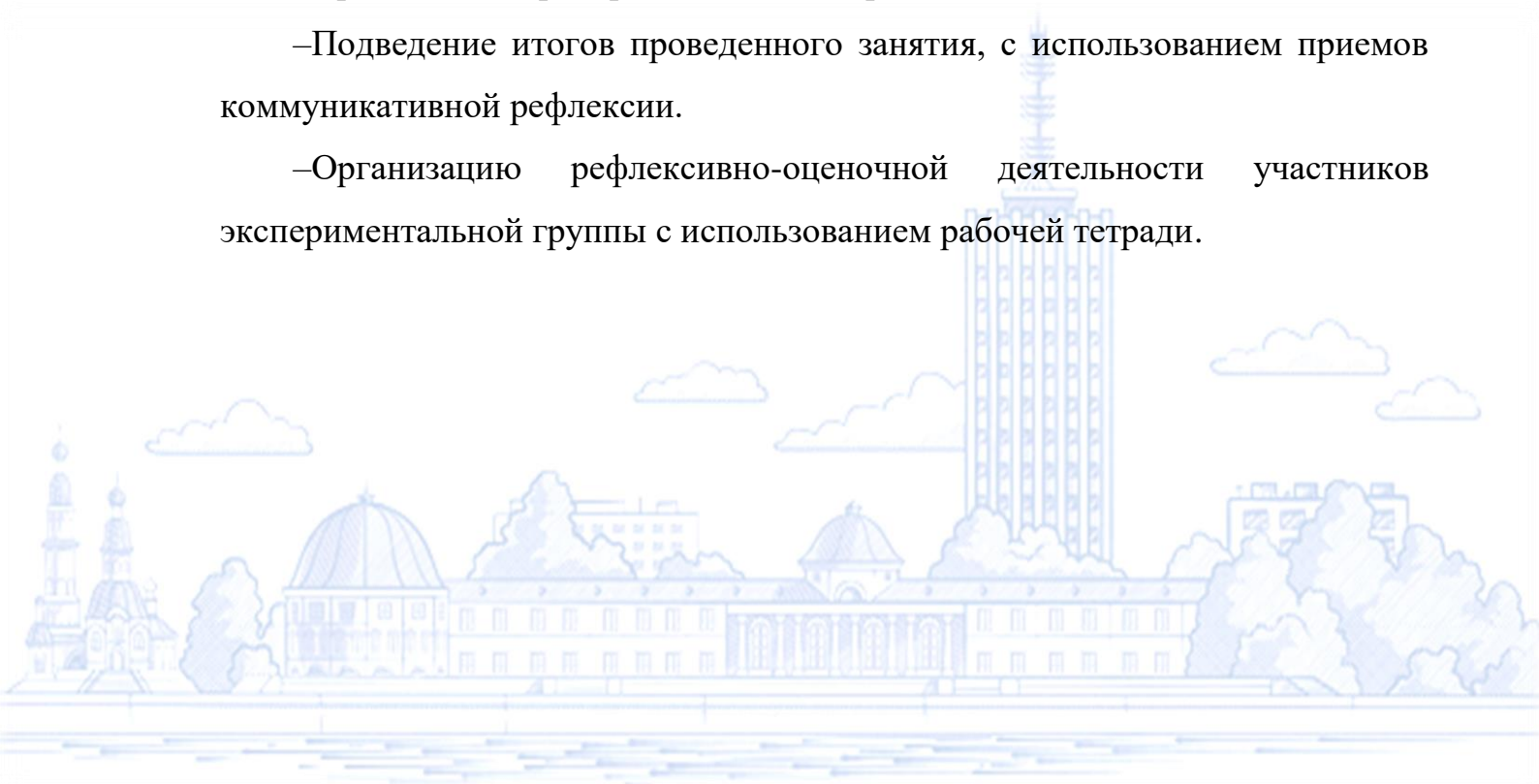
**Воспитательные:**

- способствовать формированию нравственной культуры личности;
- формирование чувства ответственности, способность преодолевать трудности;
- способствовать формированию положительного отношения к людям.

Тема каждого занятия связана с одним из нравственных качеств.

Структура занятий включала в себя:

- Вводную теоретическую часть с использованием рабочей тетради.
- Проведение игры нравственной направленности.
- Подведение итогов проведенного занятия, с использованием приемов коммуникативной рефлексии.
- Организацию рефлексивно-оценочной деятельности участников экспериментальной группы с использованием рабочей тетради.



Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

городского округа "Город Архангельск"

"Соломбальский Дом детского творчества"

163020, г. Архангельск,

Банный переулок 1-й, дом 2,

[www.solombal.arkhschool.ru](http://www.solombal.arkhschool.ru),

тел.: 8 (8182) 24-91-40,

методический кабинет: 8 (8182) 22-36-86

