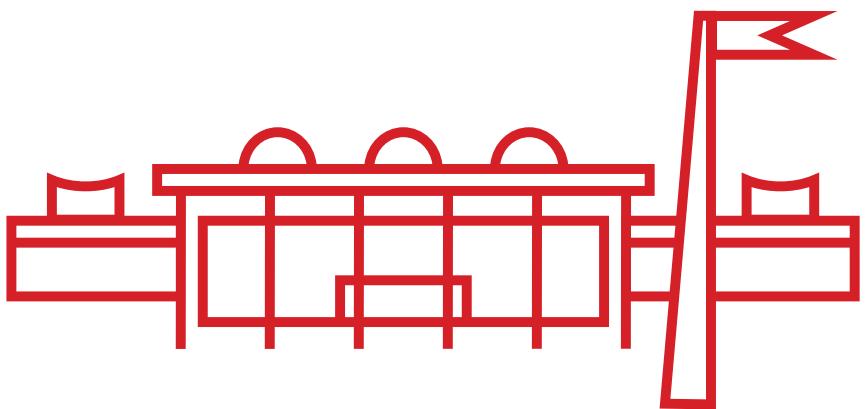
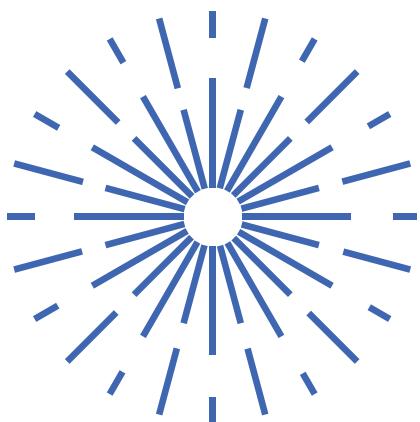


СБОРНИК МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ/РЕСУРСОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРОЦЕССЕ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

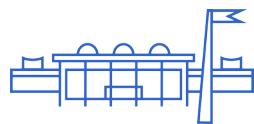




СОДЕРЖАНИЕ

Методические рекомендации по работе над исполнительскими трудностями оркестровых партий группы деревянных духовых инструментов (из опыта Ансамбля песни и пляски им. В.С. Локтева) А.С. Сафонов, Е.А. Гальпер, Ф.А. Миронов, Т.В. Петрова	4	Знакомство обучающихся студии литературного творчества (учащихся средней и старшей школы) с основами анализа художественного текста (на материале стихотворения Ю.Д. Левитанского «Птицы» из поэтической книги «Кинематограф») О.Ю. Казмирчук	62
Гайд «Пишу легко. Создание эссе о фильме» Т.А. Смирнова	7	Методическая разработка занятия по валянию «Изготовление персонажей спектакля. Техника мокрого валяния» Е.В. Канаева, Н.А. Филашихина	77
Рабочая тетрадь «Знакомимся с научными макетами» Т.В. Томаленко, К.А. Шумейко	11	Образцовый ансамбль современного танца «АНТРЕ»: траектория с сотворчества Е.Г. Козак, А.И. Трамбицкая-Кухаревич	91
Песни Победы: репертуарно-методический сборник песен военных лет и песен о войне Н.А. Александрова, А.С. Фролов, Е.М. Маркизова, М.В. Щигарева	13	Макет «Поселок из модульных элементов» Е.А. Комиссарова, И.Н. Голяндина	94
Воронежская матрешка Е.В. Филатова	17	«Посадил Дед Репку...»: сценарий музыкального спектакля по мотивам русской народной сказки и мини-оперы Ж. Металлиди «Репка» С.С. Константинова, Л.В. Дворянчикова, П.А. Алексеенкова	104
Формирование личностной позиции посредством создания обучающимися авторской театральной работы Е.Ю. Громова	28	План-конспект занятия на тему «Цвет, форма, величина» Е.В. Маркова	111
Мастер-класс по теме: «Оптическая иллюзия – пррабушка мультипликации» Н.А. Грохольская	37	План-конспект занятия в форме игры-викторины «Как сказки захотели стать красивыми» Е.М. Мельникова	119
Сборник пьес для арфы «Волшебные струны» (с фонограммами в 4-х темпах) Е.А. Дэвис, А.Б. Сабитова, Э.Д. Сабитова	43	Квест-игра «Virtual World Travel» (Виртуальное кругосветное путешествие) А.Л. Михалева	135
Использование гель-лаков и лаков для ногтей в отделке резных изделий А.Р. Закирова, М.Ю. Ракитин	46	Компьютерная презентация «Создание объемных моделей в КОМПАС-3D» Е.Е. Никульшина	142

**СБОРНИК МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ/РЕСУРСОВ,
ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРОЦЕССЕ РЕАЛИЗАЦИИ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ**



Технологическая карта занятия «Геометрический человек» О.Г. Платова	145	Игра «Spelling Bee» на уроке английского языка Д.Е. Лежава	198
Методическая разработка к дополнительной обще развивающей программе «Раннее музыкальное развитие “Мать и Дитя”» Н.А. Шаврова	156	План-конспект открытого занятия «Биотопливо» Н.В. Мальцевская	203
Регламент проведения соревнования по логической настольной игре «Каркассон» В.К. Аверин	163	Учебно-методические материалы по модулю «Робототехника» предметной области «Труд (технология)» на основе платформы манипулятора А.Д. Масятов	209
План-конспект открытого занятия по теме: «Монотипия “Мир вокруг меня”» А.М. Бурмистрова, И.Н. Голяндина	168	Система профориентационной подготовки по творческим направлениям (обучение конструированию и моделированию одежды в МБУДО ЦДО «Реальная школа») Ю.А. Попова, Н.Ю. Пилипенко	221
Интерактивная игра «Театральные грани: исследование» А.В. Дейцева	177	Квест-игра «衣服颜色» («Цвет одежды») А.К. Провоторова	229
План-конспект открытого занятия «Мир вещей вокруг меня» А.Н. Закирова	180	Функции – основные программные единицы языка Python М.Р. Токтар	241
Лекция-мастер-класс «Искусство во имя Победы» О.В. Лагранж	190	Разработка раздела ОМК к программе «Риторика и ораторское искусство» по теме: «Риторика. С чего начинать?» В.А. Юркин	249



Название материала:

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ
НАД ИСПОЛНИТЕЛЬСКИМИ ТРУДНОСТЯМИ ОРКЕСТРОВЫХ
ПАРТИЙ ГРУППЫ ДЕРЕВЯННЫХ ДУХОВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ**
(из опыта Ансамбля песни и пляски им. В.С. Локтева)



Автор:

Сафонов Александр Сергеевич,
педагог дополнительного образования, главный
специалист Ансамбля песни и пляски им. В.С. Локтева
ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:

Гальпер Екатерина Анатольевна,
педагог дополнительного образования Ансамбля песни
и пляски им. В.С. Локтева ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:

Миронов Фёдор Александрович,
педагог дополнительного образования Ансамбля песни
и пляски им. В.С. Локтева ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:

Петрова Татьяна Васильевна,
старший методист Ансамбля песни и пляски
им. В.С. Локтева ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Проектирование образовательного опыта обучающихся через создание и внедрение эффективных технологий обучения и воспитания.

Результат участия в конкурсе: победитель.

Названия дополнительных общеразвивающих программ:

- Репертуарный оркестр Ансамбля песни и пляски имени В.С. Локтева (уровень: базовый;
направленность: художественная; возраст обучающихся: 8–18 лет);

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ НАД ИСПОЛНИТЕЛЬСКИМИ ТРУДНОСТЯМИ ОРКЕСТРОВЫХ ПАРТИЙ ГРУППЫ ДЕРЕВЯННЫХ ДУХОВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ (из опыта Ансамбля песни и пляски им. В.С. Локтева)



- Кларнет и саксофон. Техника игры (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 8–18 лет);
- Флейта. Техника игры (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 8–18 лет).

Вид методического материала: методические рекомендации.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Методические рекомендации по работе над исполнительскими трудностями оркестровых партий группы деревянных духовых инструментов (из опыта Ансамбля песни и пляски им. В.С. Локтева) представляют собой структурированную информацию, определяющую логику и акценты работы над преодолением исполнительских трудностей оркестровых партий.

Представленные трудности в данных рекомендациях структурированы по следующим направлениям:

- трудности с интонацией (чистое воспроизведение неудобных нот),
- трудности ритмические (насыщенный, как правило, синкопированный ритмический рисунок),
- трудности ансамблевые (полиритмия в условиях соблюдения необходимого динамического баланса и исполнения в требуемом темпе),
- трудности комбинирования различных приемов игры (особенности достижения качественного звукоизвлечения при работе над штриховой составляющей нотного текста).

В каждом примере обозначена существующая исполнительская трудность и дана методическая рекомендация по ее преодолению, таким образом предоставляя педагогу готовый практический материал для использования в работе с детьми.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

В Ансамбле песни и пляски им. В.С. Локтева на протяжении многих лет выстроена система образовательной деятельности обучающихся, их качественной подготовки, в том числе в инструментальном направлении. В основе данной системы лежит целенаправленная подготовка обучающихся инструментальных классов с дальнейшим обучением в оркестровых группах. Продолжая свое обучение в оркестровых группах, ребята имеют возможность параллельно продолжать заниматься в инструментальных классах по своему инструменту. Такая система работы способствует серьезному и глубокому подготовке детей, показывающим высокие результаты деятельности.

С развитием общества и искусства, увеличением количества исполняемых произведений, техническими нюансами со-

временного исполнительства, учитывая физиологические и психологические особенности современных детей, возникла необходимость анализа и практического решения проблемы преодоления исполнительских трудностей оркестровых партий. Это весьма актуальная составляющая музыкального образования на современном этапе.

Проанализировав примеры из различных источников, учтя опыт коллег и выявив дефициты, авторы оказались перед необходимостью разработки методических рекомендаций на конкретных примерах, основанных на репертуарных произведениях Ансамбля песни и пляски им. В.С. Локтева. Данные рекомендации разработаны для группы деревянных духовых инструментов, которая представлена в Ансамбле достаточно многочисленно и выполняет в оркестре одну из ключевых функций.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ НАД ИСПОЛНИТЕЛЬСКИМИ ТРУДНОСТЯМИ ОРКЕСТРОВЫХ ПАРТИЙ ГРУППЫ ДЕРЕВЯННЫХ ДУХОВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ (из опыта Ансамбля песни и пляски им. В.С. Локтева)



По каждой представленной трудности дан конкретный пример и дана методическая рекомендация по ее преодолению. Такая система представления рекомендаций очень актуальна в связи с необходимостью практических материалов для использования в работе педагогов.

Цель – оказать методическую помощь педагогам-практикам в работе над исполнительскими трудностями оркестровых партий группы деревянных духовых инструментов, выявленными на основе опыта Ансамбля песни и пляски им. В.С. Локтева.

Задачи

1. Анализ имеющихся оркестровых трудностей в практике работы оркестра.
2. Изучение и анализ вариантов преодоления возможных трудностей в разных источниках информации.
3. Обоснование характерных трудностей для оркестрового исполнительства.
4. Разработка эффективного варианта работы над исполнительскими трудностями оркестровых партий группы деревянных духовых инструментов.
5. Оказание методической помощи педагогам, работающим в данной области музыкального искусства.

Познакомиться с методическим материалом:

Методические рекомендации по работе над исполнительскими трудностями оркестровых партий группы деревянных духовых инструментов (из опыта Ансамбля песни и пляски им. В.С. Локтева)

Список литературы:

1. Актуальные проблемы преподавания на струнных, духовых и ударных инструментах: Сборник научно-методических статей кафедры ОСДУИ КГИК / ред.-сост. С.Н. Жмурин. Краснодар: [б.и.], 2015. 71 с.
2. Барсова И. Книга об оркестре. М.: Музыка, 1978. 208 с.
3. Бочкарев Л.Л. Психология музыкальной деятельности: Учебное пособие. М.: ИПРАН, 1997. 350 с.
4. Гержев В.Н. Методика обучения игре на духовых инструментах. СПб. [и др.]: Лань: Планета музыки, 2015. 125 с.
5. Толмачев Ю.А., Дубок В.Ю. Духовые инструменты: история исполнительского искусства: Учебное пособие. СПб.: Лань: Планета музыки, 2015. 288 с.

Интернет-ресурсы:

1. Оркестровые трудности: <https://orchestraexcerpts.com/>
2. Партитуры и партии: <https://imslp.org/>
3. Словарь для музыкантов: <https://www.music-dic.ru/>



Название материала:

ГАЙД «ПИШУ ЛЕГКО. СОЗДАНИЕ ЭССЕ О ФИЛЬМЕ»



Автор:

Смирнова Татьяна Александровна,
педагог дополнительного образования Центра
социальных компетенций и медиатехнологий «Диалог
наук» ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Формирование эффективных жизненных стратегий обучающихся.

Результат участия в конкурсе: победитель.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

- Я – корреспондент (уровень: ознакомительный; направленность: социально-гуманитарная; возраст обучающихся: 13–17 лет);
- Созидательная журналистика (уровень: базовый; направленность: социально-гуманитарная; возраст обучающихся: 13–17 лет).

Вид методического материала: рабочая тетрадь.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования социально-гуманитарной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Кинопедагогика сегодня является одним из трендов образования: развивает навыки критического мышления, помогает прийти к пониманию себя и других, способствует воспитанию гармоничной личности, умеющей применять полученные знания в разных сферах, устанавливать связи между увиденным и личным опытом.

Гайд «Пишу легко. Создание эссе о фильме» предназначен для обучающихся программы «Созидательная журналистика» центра социальных компетенций «Диалог наук» ГБОУ «Воробьевы горы». В ходе выполнения практических заданий гайда подростки учатся структурировать информацию, замечать детали, выделять главное, прояснить свою систему ценностей, решать проблемные ситуации, делать выбор.

Цель создания гайда «Пишу легко. Создание эссе о фильме» – обучение основам создания эссе, сбора, анализа и структурирования информации о фильме для формирования системы ценностей подростков, выражения отношения к жизненным ситуациям, поиска наиболее эффективных жизненных стратегий.

Гайд систематизирует задания по теме и помогает обучающимся преодолеть основные сложности в создании эссе, связанные с:

- неуверенностью в себе;
- дефицитом информации;



- определением проблематики;
- составлением плана;
- выстраиванием структуры текста.

Создание аналитического текста – способ повысить свою информированность, обрести уверенность, озвучить мысль и быть услышанным, что особенно важно для подростков в период взросления. В тетрадь включены коучинговые вопросы для развития осознанности, работы с неуверенностью, осознания своих ценностей.

Лучшие работы обучающихся публикуются в газете «Твой мир» ГБПОУ «Воробьевы горы», занимают призовые места на городских и международных конкурсах.

Иллюстративные материалы гайда взяты из открытых источников.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Основы создания аналитического текста» – ключевая тема программы «Созидаательная журналистика» Центра социальных компетенций и медиатехнологий «Диалог наук» ГБОУ «Воробьевы горы». Обучающиеся знакомятся с разными аналитическими жанрами, но чаще всего пишут именно эссе. Подросткам нравится свободная форма изложения своих мыслей, возможность погрузиться в новые для себя темы, поделиться своей точкой зрения.

Актуальность гайда «Пишу легко» обусловлена тем, что она отвечает основным приоритетам политики города Москвы в сфере образования, направленным на:

- создание условий для полноценного личностного роста и социализации детей и молодежи;
- усиление ориентации системы образования на развитие индивидуальных способностей и поддержку социальной успешности каждого школьника, развитие личностных и профессиональных качеств.

Президент Российской Федерации В.В. Путин неоднократно говорил о важности кинообразования в воспитательной работе и о необходимости введения уроков об отечественном кинематографе. Кинопедагогика развивает у подростков навыки критического мышления, помогает прийти к пониманию себя и других, способствует воспитанию гармоничной личности, умею-

щей применять полученные знания в разных сферах, устанавливать связи между увиденным и личным опытом.

Анализ фильма позволяет деликатно говорить об острых для подростков темах: одиночества, конформизма, конфликтов с родителями, сепарации и ответственности, творческой проявленности, застенчивости, буллинга, внутренних конфликтов, принятия решений через метафоры и ситуаций, с которыми сталкиваются герои фильмов, искать и находить решения.

В ходе изучения темы и выполнения практических заданий гайда подростки учатся структурировать большие объемы информации, замечать детали, выделять главное, прояснять свою систему ценностей, проявлять эмоции. Создание аналитического текста – способ повысить свою информированность, обрести уверенность, озвучить мысль и быть услышанным, что особенно важно для подростков в период взросления.

Цель создания гайда «Пишу легко. Создание эссе о фильме» – обучение основам создания эссе, сбора, анализа и структурирования информации о фильме для формирования системы ценностей подростков, выражения своего отношения к жизненным ситуациям, поиска наиболее эффективных жизненных стратегий.

В тетрадь включены коучинговые вопросы для развития у подростков осознанности, работы с неуверенностью, осознания своих ценностей.



В процессе создания текста подростки учатся анализировать социальные ситуации, формулировать проблемы, работать с дополнительными источниками информации и искать решение.

Лучшие эссе подростков о фильмах публикуются в газете «Твой мир» ГБПОУ «Воробьевы горы», Центра социальных компетенций «Диалог наук»: <https://vg.mskobr.ru/proekty/nashi-proekty/prilozhenie-tvoy-mir-k-gazete-shkolnaya-jizn>.

В качестве примеров для обсуждения на занятиях используются заголовки и подзаголовки, цитаты, комментарии, тезисы из уже опубликованных текстов в газете «Твой мир» и других школьных СМИ.

В процессе ежегодного создания эссе родители авторов-подростков неоднократно отмечали зрелость мысли и глубину рассуждений авторов, были примеры положительного изменения отношений с подростком в семье, осознание его взросления и готовности брать на себя ответственность.

Обучающиеся по программе «Созидательная журналистика» ежегодно участвуют и занимают призовые места в Международном конкурсе рецензий и эссе «По ту сторону экрана» и Городском конкурсе журналистики и школьных СМИ «Медиа-старт» в рамках программы «Новые вершины». Методика создания эссе по приведенным в гайде упражнениям была успешно применена в Образовательном центре «Команда» ГБОУ «Воробьевы горы» на смене «Взгляд изнутри», итогом работы стал выпуск отдельного тематического номера газеты «Твой мир».

Задачи создания гайда «Пишу легко. Создание эссе о фильме»:

Обучающие:

- дать обучающимся начальные знания и представления о структуре эссе, поиске и анализе информации для создания эссе, анализа и выражения своего отношения к проблемам, актуальным для подростков;

- формировать у них начальные знания об основах киноязыка, героях, характеристиках.

Развивающие:

- содействовать формированию у подростков:
 - понимания социальной ответственности автора текста;
 - умения кратко и ясно выражать свои мысли в устной и письменной форме;
- способствовать развитию у подростков:
 - общего кругозора;
 - конструктивного восприятия информации;
 - самосознания, интереса к познавательной деятельности;
 - логического и аналитического мышления.

Воспитательные:

- воспитывать у подростков устойчивый интерес к самообразованию, духовному и интеллектуальному развитию;
- формировать у них положительную самооценку: потребность в самоорганизации (трудолюбие, аккуратность, самостоятельность, доброжелательное отношение к труду, культуру труда, умение доводить начатое дело до конца, настойчивость и выдержку).
- дать подросткам начальные представления о системе ценностей и осмыслении проблемных ситуаций, выстраивании эффективных жизненных стратегий, конструктивном взрослом подходе к решению возникающих вопросов.

Рабочая тетрадь Гайд «Пишу легко. Создание эссе о фильме» (основы создания аналитического текста) помогает подросткам преодолеть основные сложности в создании эссе связанные с:

- неуверенностью в себе;
- непониманием, как раскрыть тему;
- составлением плана;
- выстраиванием структуры текста;



- комментированием и аргументацией;
- поиском проблемы и путей ее решения.

Материал и задания гайда могут быть использованы на занятиях по программе «Созидательная журналистика» или высланы обучающимся фрагментарно, для дистанционной работы, распечатаны в виде рабочей тетради.

Создание эссе и публикация в газете, участие в конкурсах, безоценочная среда во время работы позволяют подростку озвучить важные для него темы, научиться ясно говорить и писать, выражать свои мысли и делиться своим творчеством с окружающими, почувствовать значимость своего труда.

Познакомиться с методическим материалом:

Гайд «Пишу легко. Создание эссе о фильме»

Список литературы:

1. Аврамов Д.С. Профессиональная этика журналиста: Учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по направлению и специальности «Журналистика». М.: Изд-во Московского университета, 2003. 272 с.
2. Амонашвили Ш.А. Без сердца что поймем? М.: Амрита-Русь, 2017. 66 с.
3. Амонашвили Ш.А. Основы гуманной педагогики. Воспитание и развитие личности М.: Свет, 2019. 288 с.
4. Амонашвили Ш.А. Почему не прожить нам жизнь героями духа? М.: Свет, 2018. 80 с.
5. Дзялошинский И.М. Журналистика соучастия. Как сделать СМИ полезными людям. М.: Престиж, 2006. 102 с.
6. Дзялошинский И.М. Профессиональная этика журналиста: Учебник и практикум для академического бакалавриата. М.: Изд-во Юрайт, 2017. 412 с.
7. Кривошеев В.М. В творческой лаборатории журналиста: Учебно-практическое пособие. М.: Логос, 2010. 192 с.
8. Кэмерон Дж. Право писать: приглашение и приобщение к писательской жизни. М.: Livebook, 2020. 304 с.
9. Кэмерон Дж. Путь художника. М.: Livebook, 2024. 272 с.
10. Набиева Е.А. Рецензия как публицистический жанр. М.: Флинта: Наука, 2015. 155 с.
11. Олешко В.Ф. Журналистика как творчество. М.: РИП-холдинг, 2003. 221 с.
12. Петров А., Нестерова О. Ваш голос в океане шума. СПб.: Бюро «Ответственный редактор», 2016. 123 с.
13. Самарцев О.Р. Творческая деятельность журналиста: очерки теории и практики: учебное пособие для студентов высших учебных заведений. 2-е изд. М.: Гаudeamus: Академический Проект, 2009. 526 с.
14. Сахарова Е. Пиши в блог как бог: как начать и не бросить. М.: АСТ, 2024. 252 с.
15. Смирнова Ю. Говори, не бойся! Искусство публичных выступлений. М.: АСТ, 2022. 256 с.
16. Фомичев В.А., Фомичева О.С. Когнитоника и ее значение для образования в цифровом веке: Монография. М.: МАКС Пресс, 2018. 342 с.
17. Фомичева О.С. Гуманитарное образование: ответ на вызов времени. М.: Изд-во Московского ун-та, 2009. 367 с.
18. Фролова Т.И. Журналистика для абитуриентов. Творческий конкурс: учебное пособие. М.: Фак. журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова: МедиаМи, 2015. 178 с.
19. Черникова Е.В. Грамматика журналистского мастерства: шаги к успеху. М.: Университетская кн.: Шк. изд. и медиа бизнеса, 2011. 238 с.



Название материала:

РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ «ЗНАКОМИМСЯ С НАУЧНЫМИ МАКЕТАМИ»



Автор:

Томаленко Татьяна Викторовна,
педагог-организатор Центра научно-технического
образования ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:

Шумейко Карина Аслановна,
педагог дополнительного образования Центра научно-
технического образования ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Интеграция общего и дополнительного образования.

Результат участия в конкурсе: победитель.

Название дополнительной общеобразующей программы:

Маленькие исследователи (уровень: ознакомительный; направленность: естественнонаучная; возраст обучающихся: 8–12 лет).

Вид методического материала: авторский учебно-методический материал – рабочая тетрадь.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования естественнонаучной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Рабочая тетрадь «Знакомимся с научными макетами» используется для проведения занятий в учебных группах по дополнительной общеобразующей программе «Маленькие исследователи».

В процессе освоения материалов Рабочей тетради обучающиеся приобретают умения и навыки экспериментатора: учатся наблюдать за процессом эксперимента, выдвигать свои гипотезы, проверять их опытным путем, анализировать полученные результаты и сопоставлять с тем, что описывается в научной литературе.

Полученные обучающимися знания и умения способствуют формированию личности, способной к активной творческой деятельности.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Мир, окружающий ребенка, полон тайн и загадок. Манипулируя и играя с различными предметами в своей повседневной жизни, он находится в состоянии перманентного экспериментирования. Он смотрит на мир широко раскрытыми глазами, полными интереса и любопытства. Многое для него происходит впервые и вновь. Многое непонятно и загадочно. Очень важно создавать условия для удовлетворения детской любознательности, поддерживать и развивать внутренне мотивированное стремление растущего человека к познанию, саморазвитию и самосовершенствованию.

Цель: формирование мотивации обучающихся к занятиям естественными науками

через участие в подготовке и проведении занимательных опытов.

Задачи:

- формировать представление о процессах, происходящих в природе;
- учить выдвигать гипотезы;
- учить проводить эксперименты;
- учить анализировать результаты экспериментов, делать выводы;
- учить работать в группе.

Применение игровых технологий, методов занимательности и интерактивности, акцентирование внимания на практической деятельности, позволяет создавать на учебных занятиях атмосферу исследовательской деятельности, в которой каждый обучающийся становится субъектом процесса.

Познакомиться с методическим материалом:

Рабочая тетрадь «Знакомимся с научными макетами»

Список литературы:

1. Денисов В.Г. Система дидактических игр, как средство формирования познавательного интереса учащихся: автореферат дис. ... канд. пед. наук. Волгоград, 1996. 28 с.
2. Дмитриев А. Как понять сложные законы физики: 100 простых и увлекательных опытов для детей и их родителей. М.: Эстерна, 2009. 216 с.
3. Ольгин О. Опыты без взрывов. М.: Химия, 1986. 192 с.
4. Нэнси К.О. Лирри, Шелли Сьюзен. Увлекательные опыты. М.: Аст; Астрель, 2009. 240 с.
5. Перельман Я.И. Занимательная физика, книга 1. М.: Наука, 1986. 133 с.
6. Перельман Я.И. Занимательная физика, книга 2. М.: Наука, 1986. 159 с.

Интернет-ресурсы:

1. https://www.eduspb.com/public/books/nauch_pop_uch/perelman_fizika1.pdf
2. <http://www.natgeotv.com/ru/none-of-the-above>
3. <http://www.arvindguptatoys.com/toys.html>



Название материала:

**ПЕСНИ ПОБЕДЫ: РЕPERTУАРНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ
СБОРНИК ПЕСЕН ВОЕННЫХ ЛЕТ И ПЕСЕН О ВОЙНЕ**



Автор:

Александрова Наталья Анатольевна,
руководитель структурного подразделения Музей
истории детского движения Управления городских
программ ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:

Фролов Александр Семенович,
педагог-организатор структурного подразделения
Музей истории детского движения Управления городских
программ ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:

Маркизова Евгения Михайловна,
педагог-организатор структурного подразделения
Музей истории детского движения Управления городских
программ ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:

Щигарева Марина Владимировна,
педагог-организатор структурного подразделения
Музей истории детского движения Управления городских
программ ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Воспитание ответственных граждан города и страны на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и культурных традиций.

Результат участия в конкурсе: лауреат специальной номинации «Наследники Победы».

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Городская конкурсная программа «Новые вершины» ГБОУ «Воробьевы горы».

Вид методического материала: авторский учебно-методический материал.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования, педагоги-организаторы, методисты.



Краткая информация о методическом материале:

Репертуарно-методический сборник подготовлен в рамках Городской конкурсной программы «Новые вершины» педагогами клуба авторской песни «Воробьевы горы» и работниками Музея истории детского движения Управления городских программ Московского дворца пионеров.

Сборник адресован педагогам дополнительного образования, педагогам-организаторам, методистам системы дополнительного образования детей для проведения урока-концерта, посвященного 80-летию Победы в Великой Отечественной войне 1941–1945 годов.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Важную роль в формировании исторической памяти и гражданской позиции детей и подростков играет музыкальное воспитание. Песни о Великой Отечественной войне, несущие в себе глубокие чувства и переживания, помогают детям не просто узнать о прошлом, но и понять, как события прошлого влияют на наше настоящее и будущее. Музыка как универсальный язык способствует эмоциональному восприятию истории, создавая мощный эффект сопереживания и осмыслиения. Через исполнение и обсуждение таких произведений, как «Священная война» или «День Победы», обучающиеся могут лучше осознать героизм своего народа и значение единства в трудные времена. Познание истории через искусство в значительной степени способствует формированию ответственного и патриотически настроенного гражданина.

Актуальность

Проведение урока-концерта, посвященного 80-й годовщине Победы в Великой Отечественной войне, представляется крайне актуальным и необходимым мероприятием. Становясь носителями исторической памяти, обучающиеся получают возможность понять значение данного события для современности. Урок-концерт помогает передать историческую память через музыкальные и художественные формы, делая процесс воспитания более эмоциональным и запоминающимся. Урок-концерт создает пространство для обсуждения с детьми и подростками тем,

связанных с традиционными жизненными ценностями.

Цель и задачи

Цель конкурсанского материала – ознакомление детей и подростков с музыкальным наследием времен Великой Отечественной войны и послевоенного времени; воспитание чувства патриотизма и гордости за достижения и подвиги своего народа; изучение исторического контекста создания песен, формирование через музыку положительных моральных и этических качеств, таких как мужество, доброта и человечность.

Задачи конкурсанского материала:

- обеспечить понимание значимости песен о Великой Отечественной войне и истории их написания;
- развивать творческие способности обучающихся через исполнение песен и участие в различных номерах концертной программы;
- способствовать созданию эмоционально-патриотической атмосферы через вовлечение обучающихся в обсуждение тем, связанных с памятью о войне и ее героях;
- углубить знания обучающихся о самых значимых событиях Великой Отечественной войны;
- поддержать традиции празднования Дня Победы, подчеркивая важность сохранения исторической памяти.

Планируемые педагогические результаты урока-концерта



1. Патриотическое воспитание: урок-концерт будет способствовать формированию у обучающихся патриотических чувств, уважения к истории своей страны и ее героям.
2. Эмоциональное воздействие: песни Победы вызывают сильные эмоции и переживания, что будет способствовать глубокому осмыслению детьми и подростками событий прошлого и формированию эмпатии к тем, кто пережил те героические времена.
3. Командная работа: подготовка и проведение урока-концерта требуют совместной работы обучающихся, что будет способствовать развитию у них навыков сотрудничества, взаимопомощи и ответственности за общий результат.
4. Творческое самовыражение: обучающиеся смогут проявить свои творческие способности, выбрав песни для исполнения, а также при подготовке костюмов и декораций для концерта.
5. Расширение знаний об истории: урок-концерт может стать поводом для более глубокого изучения истории Великой Отечественной войны, ее событий и героев.
6. Формирование ценностных ориентиров: песни Победы отражают ценности, такие как мужество, стойкость, любовь

к Родине, опора на которые будет способствовать формированию у обучающихся системы ценностных ориентиров.

7. Повышение интереса к музыкальной культуре: урок-концерт будет стимулировать интерес обучающихся к изучению музыкальной культуры своего народа, в том числе песен военных лет.

Содержание репертуарно-методического сборника

Репертуарно-методический сборник песен военных лет и песен о войне «Песни Победы» включает следующие содержательно-тематические компоненты:

- День Победы – это праздник, объединяющий поколения людей: тематическая преамбула;
- Урок-концерт «Песни Победы»: педагогическая концепция урока-концерта;
- План урока-концерта;
- Сценарий урока-концерта «Песни Победы»;
- Рекомендации педагогам по организации и проведению урока-концерта «Песни Победы» в условиях различных образовательных организаций;
- Музыкально-поэтический материал к уроку-концерту;
- Список литературы, рекомендуемой для подготовки урока-концерта.

Познакомиться с методическим материалом:

[Песни Победы: репертуарно-методический сборник песен военных лет и песен о войне](#)
[Урок-концерт, посвященный 80-летию Победы в Великой Отечественной войне](#)
[1941-1945 годов. Выпуск 2](#)

Список литературы:

1. Айзerman Л.С. Урок литературы: две песни о войне // Народное образование. 2005. № 4. С. 59–62.
2. Алдуненкова Л.А. Две «Катюши» – одна судьба: рассказ о знаменитой песне, первых реактивных установках и батарее капитана И.И. Флёрова для 7–9-х классов // Читаем, учимся, играем. 2015. № 6. С. 4–7.
3. Арасланова Л.З. Не умолкнут песни эти // Читаем, учимся, играем. 2020. № 3. С. 53–57.
4. Бахтин В.С. Песни нашей Победы: судьба знаменитой песни М. Исаковского и М. Блантера «Катюша» // Искорка. 1970. № 5. С. 41–43.



5. Брыкова Е.Н. Стихи и песни о Великой Отечественной и современный школьник: из опыта работы // Литература. 2008. 1–15 мая (№ 9). С. 33–35.
6. Глубоковских М.В. И песня тоже воевала: литературно-музыкальная композиция по песням военных лет для учащихся 8–11-х классов // Читаем, учимся, играем. 2010. № 4. С. 9–15.
7. Глушкова Г., Крюкова И., Иванова А. Песня на подвиг звала: праздник для старших дошкольников // Дошкольное воспитание. 2015. № 5. С. 37–42.
8. День Победы: Методическое пособие / авт.-сост. А.С. Фролов. М.: Центр педагогического образования, 2007. 80 с.



Название материала:

ВОРОНЕЖСКАЯ МАТРЕШКА



Автор:

Филатова Елена Васильевна,
педагог дополнительного образования МБУДО Центр дополнительного
образования «Реальная школа» (город Воронеж); народный мастер
Воронежской области.

Номинация конкурса:

Воспитание ответственных граждан города и страны на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и культурных традиций.

Результат участия в конкурсе: лауреат I степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Художник росписи по дереву (уровень: профессионально-ориентированная; направленность: художественная; возраст обучающихся: 12–18 лет).

Вид методического материала: план-конспект занятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

В настоящее время вопросы отечественной культуры, принадлежности к русским национальным ценностям являются одним из приоритетных направлений российской образовательной парадигмы.

Реализация дополнительной общеразвивающей программы «Художник росписи по дереву» дает педагогу огромные возможности в таком важнейшем аспекте воспитания как возрождение интереса к традиционной народной культуре и отечественным художественным промыслам. В данной программе значительное внимание уделено курсу «Народные промыслы Воронежской области», содержание которого поддерживается темами «спецтехнология» и «производственное обучение». В ходе освоения программы обучающиеся понимают, как важно помнить свое историческое прошлое, традиции, обычай.

Разработчик данной программы является Народным мастером Воронежской области и ученицей автора воронежской матрёшки Елены Геннадьевны Матвеевой. Предлагаемый конспект занятия отражает личный творческий и педагогический опыт и идею того, что неотъемлемой частью культуры является народный костюм. В наше время, когда современная одежда утрачивает уникальность и зачастую стираются даже грани между женскими и мужскими нарядами, народный костюм вызывает особый интерес.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данное занятие идет в комплексе с другими занятиями, на которых изучаются народный костюм и приемы росписи. В ходе занятия педагог, используя свой опыт и опираясь на мастерство коллег, достигает непосредственной передачи обучающимся культурных традиций Воронежской области.

Цель занятия: систематизация знаний обучающихся об особенностях народного костюма Воронежской губернии, обучение их приемам росписи воронежской матрешки, воспитание у них уважительного отно-

шения к традиционной народной культуре Воронежской области.

Задачи занятия:

- углублять у обучающихся знания по народному декоративно-прикладному искусству;
- развивать у них эстетическое мышление, способствующее пониманию особенностей народного искусства;
- воспитывать у обучающихся уважение к истории и культуре своего края, выраженной в декоративном искусстве, в национальных образах народного костюма.

Список литературы:

1. Матвеева Е.Г., Пухова Т.Ф. Традиционный костюм Воронежского края. Воронеж: Фонд «Центр духовного возрождения Черноземного края», 2023. 240 с.
2. Пономарев П.Д. Народный костюм Воронежской губернии. Воронеж: Центрально-Черноземное издательство, 1994. 86 с.
3. Толкачёва С.П. Народный костюм Воронежской губернии конца XIX – начала XX века. Воронеж: Фонд «Центр духовного возрождения Черноземного края», 2007. 224 с.



ВОРОНЕЖСКАЯ МАТРЕШКА

Организация занятия

Продолжительность занятия: 3 часа (с обязательными перерывами).

Методы обучения: объяснительно-иллюстративный, практическая работа. Приемы обучения: объяснение, показ, самостоятельная работа.

Структура занятия:

1. Организационный этап: обозначение темы занятия, постановка цели и задач занятия.
2. Основной этап: теоретическая часть, практическая часть.
3. Заключительный этап: подведение итогов.

Оборудование занятия:

- для педагога – методические таблицы, наглядные пособия, образцы матрешек;
- для обучающихся – гуашь художественная, кисти: колонок (белка) № 1,5 № 2, карандаш, ластик, баночка для воды, деревянная заготовка, лист бумаги, калька или копировальная бумага,
- зрительный ряд: фотографии народных костюмов Воронежской губернии, фотографии матрешек Е.Г. Матвеевой (приложение № 1).

Ход занятия

I. **Организационный этап занятия:** подготовка обучающихся к занятию. Постановка цели занятия и учебных задач.

II. Основной этап занятия:

Педагог: Сегодня мы с вами познакомимся с воронежской матрешкой. Но для начала давайте вспомним, с какими традиционными матрешками мы знакомы?

Обучающиеся: Сергиево-посадская, семеновская, полхов-майданская, вятская...

Педагог: Совершенно верно. Давайте рассмотрим теперь воронежскую матрешку. По сравнению со своими «сестрами» из других регионов она относительно молода, ей исполнилось всего 55 лет (демонстрация воронежских матрешек, которых обучаю-

щиеся могут взять в руки и рассмотреть). История создания воронежской матрешки очень интересна!

Появилась воронежская матрешка совершенно случайно в 1969 году. Идея принадлежит Матвеевой Елене Геннадьевне. В конце 60-х годов Елена Геннадьевна училась на курсах под руководством знаменитого воронежского художника и краеведа Пономарёва Петра Денисовича. Одной из задач была разработка воронежского сувенира.

Однажды в руки Елены Геннадьевны попала бракованная заготовка деревянного яйца с небольшим сучком. Долгое время она притягивала взгляд художницы, пока та не расписала ее в виде куколки, обыграв сучок как прическу. Идея очень понравилась П.Д. Пономарёву, и он, так сказать, «благословил» Елену на создание воронежской матрешки.

В настоящее время воронежская матрешка является туристическим и региональным символом области, объектом изучения народного костюма.

Педагог: Чем же наши матрешки отличаются от уже известных?

Обучающиеся: Формой, нарядом.

Педагог: Правильно. Прежде всего, они отличаются своей формой (имеют яйцеобразную форму). Вы также совершенно верно заметили, что отличаются наши куколки своим нарядом. А одеты они в народные костюмы Воронежской губернии.

Елена Геннадьевна много времени посвятила изучению народного костюма, ездила в этнографические экспедиции по области, рассматривала музеиные экспонаты.

Народный костюм Воронежской губернии очень разнообразен и отличается в зависимости от уезда. Связано это с тем, что в результате сложных миграционных процессов Воронежские земли заселялись выходцами из различных мест России и Малороссии. К тому же состав переселенцев



был неоднородным и в социальном отношении. Каждая этническая группа сохраняла свою самобытность, традиции и устои.

Народный костюм можно было «читать как книгу»: можно было определить из каких мест человек, его социальное положение.

Педагог: Давайте рассмотрим женские и девичьи костюмы Воронежской губернии. Попробуйте определить, где женские костюмы, а где девичьи?

Демонстрация фото (приложение 1). Обучающиеся откладывают в одну сторону фото женских костюмов, а в другую – фото девичьих костюмов. Проводится проверка на правильность определения с пояснениями.

Девичий костюм представляет собой сарафанный комплекс одежды. Девушки носили рубахи с вышивкой, сверху сарафан из черной домотканной ткани, завеска или запон, на талии завязывалась покромка. Волосы заплетались в косу, поверх могли носить платок, завязанный под подбородком.

Женский костюм представлял собой понёвый комплекс одежды. Как только девушка выходила замуж, сарафан менялся на юбку-понёву, волосы тщательно прятались под головной убор. Поверх надевали платок. Особенно в нашем регионе любили носить ситцевые платки барановской мануфактуры.

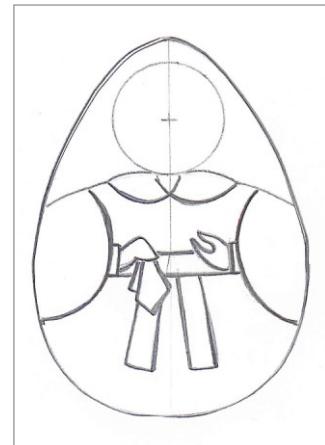
Организация самостоятельной работы обучающихся

Как уже было сказано, воронежская матрешка имеет яйцеобразную форму. Прежде чем приступить к росписи объемного изделия, мы потренируемся сначала на плоской заготовке. Наша матрешечка будет «одета» в девичий костюм Бирюченского уезда (демонстрация фото костюма и матрешки в данном костюме – приложение 2).

Прежде всего, обводим деревянную заготовку на листе бумаги, делаем эскиз.

Для воронежской матрешки характерно круглое лицо. Так как за основу берем девичий костюм, то платочек «завязываем» под подбородком. Рукава делаем круглыми (тоже характерная черта воронежской

матрешки, связанная с особенностями края рубахи). На талии рисуем поясок-покромку.



Согласно эскизу, переносим рисунок на предварительно подготовленную заготовку, для этого можно использовать кальку или копировальную бумагу. С помощью рейсфедера делаем черный контур вокруг лица.



Делаем заливку основных цветовых пятен: платок – ярко-красный, черный сарафан, белая рубаха.





Прорабатываем детально платок. Подбираем цвета в стилистике барановского ситца (характерно сочетание красного фона с синим и белым, зеленым и желтым, а также черным цветами). И проводим на покромке полосочки желтым и зеленым цветом. Выполняем черным цветом детали и «вышивку» на рукавах рубахи.

Педагог: Вы, конечно же, помните, что обозначают элементы орнамента на рукавах рубах, мы об этом подробно говорили на предыдущих занятиях. Кто хочет рассказать о смысле и значении этого орнамента?

Обучающиеся отвечают: Орнамент обозначает плодородные почвы, вспаханное и засеянное поле и т.д.



Заключительным этапом прорисовываем лицо.



III. Заключительный этап занятия. Подведение итогов.

Педагог: А сейчас подумайте, какое настроение у вас в конце нашего занятия. Довольны ли вы тем, что узнали на занятии, понравилось ли вам расписывать воронежскую матрешку, получилась ли у вас работа? (Ответы обучающихся.)

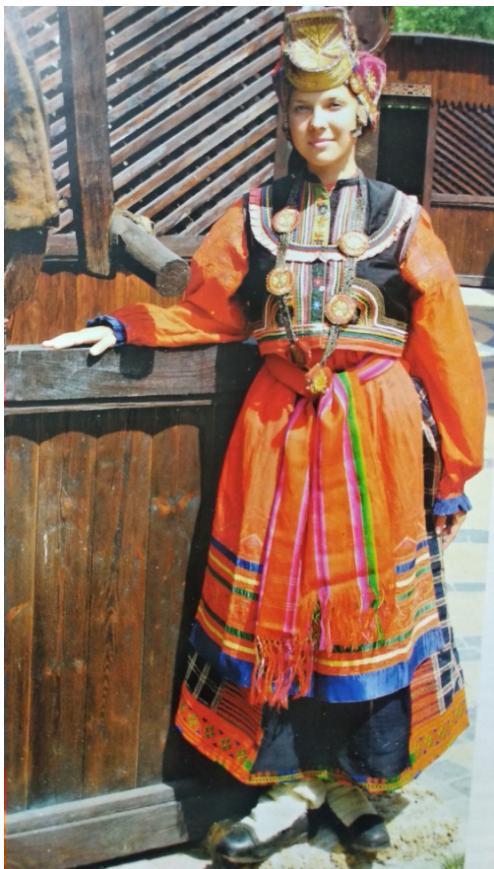
Давайте устроим выставку ваших работ. Вы очень хорошо поработали. У всех получились замечательные матрешки. А дома вы можете придумать свой эскиз матрешки с элементами народного костюма (по желанию).

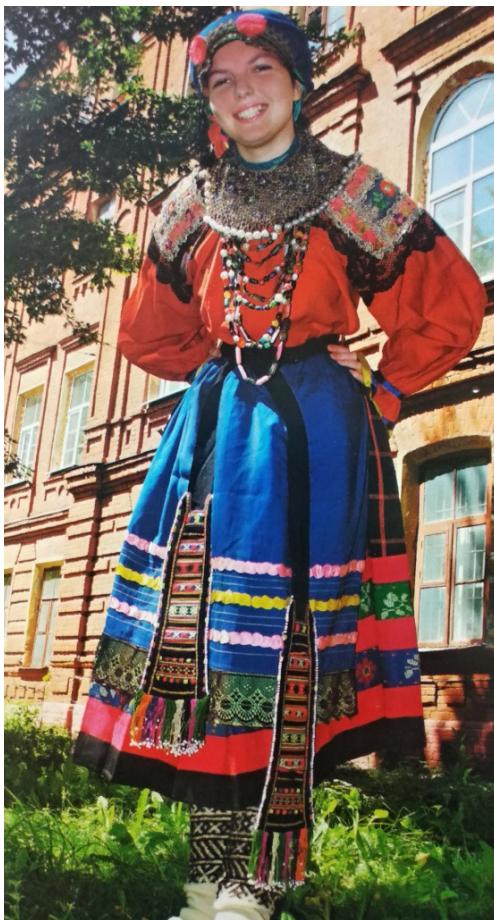
Уборка обучающимися своих рабочих мест. Прощание педагога с обучающимися.



Приложение 1

Иллюстративный ряд занятия









Приложение 2

Девичий костюм Бирюченского уезда



Приложение 3

Словарь терминов

Завеска – аутентичное название передника, фартука. Носили и девушки, и женщины в комплексе с понёвой, юбкой, сарафаном.

Запан – туникообразный передник.

Покромка, подпоясок – аутентичные названия пояса.

Понёва – поясная одежда замужних женщин, надевавшаяся поверх рубахи. Состояла из трех полотнищ шерстяной ткани, стянутых на талии узким пояском.



Приложение 4

Фоторепортаж занятия







Название материала:

ФОРМИРОВАНИЕ ЛИЧНОСТНОЙ ПОЗИЦИИ ПОСРЕДСТВОМ СОЗДАНИЯ ОБУЧАЮЩИМИСЯ АВТОРСКОЙ ТЕАТРАЛЬНОЙ РАБОТЫ



Автор:

Громова Екатерина Юрьевна,
педагог дополнительного образования Театра юных москвичей
ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Проектирование образовательного опыта обучающихся через создание и внедрение эффективных технологий обучения и воспитания.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Театр юных москвичей. Актерское мастерство (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 8–18 лет).

Вид методического материала: описание авторской методики.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Дополнительное образование в первую очередь нацелено на развитие личности, а не на передачу знаний и узкоспециальных навыков. Суть предлагаемой методики в том, что обучающиеся пробуют себя не только в качестве актеров-исполнителей, но и как драматурги (сценаристы) и режиссеры. Это позволяет сформировать личностную позицию по принципу: от работы над конкретным авторским сценарием – через совместную рефлексию – к работе над сценарием собственной жизни. Совместная рефлексия и коллективное воплощение замысла являются принципиальными, так как собственную позицию необходимо уметь согласовывать с другими людьми и интегрировать в общество.

Предложенные материалы могут быть использованы в разных программах по театрально-сценической деятельности: например, на занятиях сценической речью и художественным словом можно предложить обучающимся самим сочинить скороговорки, стихи, тексты, разобрать их, предложить свою трактовку материала (4); на «пластических» дисциплинах – самостоятельно придумать танец, пластическую зарисовку.

Главное, сохранить основной алгоритм: обучающийся-автор (самостоятельное творчество) – совместная рефлексия (работа в коллективе) – формирование и формулирование личностной позиции (осмысление через творчество и коммуникацию собственных взглядов).



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Согласно Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года целями развития дополнительного образования детей являются «создание условий для самореализации и развития талантов детей, а также воспитание высоконравственной, гармонично развитой и социально ответственной личности» [1]. Одним из механизмов достижения этих целей может стать реализация методики «Формирование личностной позиции посредством создания обучающимися авторской театральной работы» (далее – методика).

Суть методики заключается в том, чтобы:

- отойти от «театральной студии» в ее стандартном понимании, где обучающиеся пробуют свои силы только как артисты (исполнители);
- дать обучающимся возможность по-пробовать себя в различных творческих и организационных позициях – в качестве драматургов, сценаристов или режиссеров, дать им возможность самим стать авторами и режиссерами этюдов, отрывков и/или спектаклей;
- в зависимости от нужд и способностей каждого конкретного ребенка, выстроить индивидуальную траекторию обучения, смещающая акценты в ту или иную сторону.

При этом важно помнить, что личность (и личностная позиция) формируется во взаимодействии с другими людьми и включает систему ценностных ориентаций, полученных в процессе социализации [2].

Говоря о самореализации, необходимо помнить, что в наше время важно выстраивать образовательную деятельность так, чтобы обучающийся мог быть не только объектом, но и субъектом образовательного процесса. Чтобы он не только получал от педагога необходимые знания и набор навыков, но и имел возможность проявить способности в самостоятельной работе [6]. Этого можно достичь через более полное делегирование ответственности самим обучающимся, когда они пробуют сами

ставить творческие проблемы, предлагать варианты их решения, а главное, претворяют свои идеи в жизнь и имеют возможность увидеть конкретный результат своей деятельности. Реализации этого способствует концепция «обучающийся-автор», лежащая в основе методики.

Предлагаемая методика также помогает в решении вопросов воспитания у обучающихся нравственности и социальной ответственности. Предлагая собственные идеи, обучающемуся необходимо согласовать их с другими людьми, опираясь на два вопроса: «Какие ценности я транслирую, верны ли они с нравственной точки зрения?» и «Насколько мой замысел продуктивно интегрируется в работу группы?».

Описанные характеристики методики определяют ряд образовательных задач:

в обучении:

- познакомить обучающихся с основами драматургии, режиссуры и актерского мастерства;
- обучать их основным приемам формулирования и презентации своей мысли/ идеи, ее согласования с имеющимися условиями;
- формировать у обучающихся способность увлекать своими идеями других, навыки устной презентации и коммуникации.

в развитии:

- развивать у обучающихся творческое мышление, фантазию и воображение, логическое, перспективное, структурное мышление;
- формировать у них адекватную самооценку, склонность к самосовершенствованию, способность к рефлексии и пониманию себя;
- развивать у обучающихся способности принимать осмысленные решения;
- развивать у них способности уверенно чувствовать себя «на публике», справляться с чувством тревоги, способность к саморегуляции.

в воспитании:

ФОРМИРОВАНИЕ ЛИЧНОСТНОЙ ПОЗИЦИИ ПОСРЕДСТВОМ СОЗДАНИЯ ОБУЧАЮЩИМИСЯ АВТОРСКОЙ ТЕАТРАЛЬНОЙ РАБОТЫ



- воспитывать у обучающихся хороший художественный вкус;
- формировать у них готовность принимать на себя обязанности руководителя и подчиненного (вертикаль «креста взросления» [7; 9]);
- воспитывать у обучающихся культуру взаимодействия со зрителем, способность грамотно коммуницировать, выстраивать диалог с людьми;
- формировать у обучающихся активную жизненную позицию, ответственность за транслируемые идеи и собственную деятельность, готовность доводить каждое начатое дело до конца;

- способствовать формированию у каждого обучающегося ощущения себя членом коллектива, внимательного отношения к товарищам.

Данная методика используется и на первом, и на втором году обучения по программе «Театр юных москвичей. Актерское мастерство» (с разным уровнем погружения в первый и второй год). Темы, в которые интегрируется методика: «Наблюдения. Актерская копилка» (1 год обучения), «Этюды» (1 год обучения), «Событие» (2 год обучения), «Пародии-наблюдения» (2 год обучения) и «Работа над драматургическим материалом» (2 год обучения).

Список литературы:

1. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года. Утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
2. Андреева Т.В. Идеи Б.Г. Ананьева и эмпирическое исследование жизненного пути личности // Вестник Санкт-Петербургского университета. 2008. С. 52–58.
3. Быстров Д. Сам себе продюсер: теория и практика достижения результата для творческой личности. М.: Литрес, 2022. 37 с.
4. Громова Е.Ю., Ельчинов И.В., Казибекова К.А. Возможности использования методики разработки упражнений при реализации дополнительных общеразвивающих программ на примере создания авторских скороговорок // Про-ДОД. 2023. № 3 (45). С. 51–60.
5. Зелинский К.В., Черникова Т.В. Нравственное воспитание школьников. М.: Планета, 2010. 288 с.
6. Ипатов А.В. Педагогика: Учебное пособие. СПб.: РГГМУ, 2023. 156 с.
7. Исаев Е.И., Слободчиков В.И. Психология образования человека. М.: ПСТГУ, 2013. 585 с.
8. Кьеркегор С. Страх и трепет. 2-е изд. М.: Академический Проект, 2014. 109 с.
9. Остапенко А.А. Крест взросления: как обеспечить воспитывающую полноту социального окружения подростка // Социальная педагогика. 2024. № 2. С. 3–20.
10. Слободчиков В.И. Русская классическая школа – школа антропологической практики // Наука и школа. 2014. № 5. С. 21–30. (Классика и инноватика).
11. Стенограмма обсуждения спектакля «Деревянные кони» 12 апреля 1974 года [Электронный ресурс]. - URL: https://hum.hse.ru/lyubimov/stenogramma_12_04/1974 (дата обращения: 18.02.2025).
12. Судакова И.И. От этюда к спектаклю. М.: ГИТИС, 2014. 126 с.



ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ ПРИМЕНЕНИЯ МЕТОДИКИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ

Этап 1. Замысел

Цель – формулирование обучающимся индивидуального замысла, на основе которого в дальнейшем будет сочинена история.

Задачи:

- научить обучающихся:
 - формулировать свою мысль;
 - согласовывать собственные идеи с имеющимися условиями;
- развивать у обучающихся:
 - логическое перспективное мышление;
 - фантазию и воображение;
 - способность принимать осмысленные решения;
 - способность к рефлексии и пониманию себя;
 - способность справляться с чувством тревоги;
- воспитывать у обучающихся:
 - активную жизненную позицию;
 - ответственность.

Содержание

Первоначально обучающийся должен сформулировать, что, собственно, он намерен сочинить, о чем будет его сюжет. Этот этап, возможно, ключевой, потому что от «остроты» замысла, от его ценностно-смысловой составляющей, от того, насколько обучающийся сам увлечется своей идеей, в большой степени зависит, насколько продуктивной и интересной окажется вся последующая работа над материалом.

Касаясь воспитательного компонента, хочется отметить, что на первом этапе происходит работа непосредственно с личностью конкретного обучающегося. И ставя задачу, педагогу необходимо соблюсти баланс между предоставлением творческой свободы и обозначением необходимых границ, которые помогут обучающемуся почувствовать себя увереннее и подойти к задаче осмысленно. «Замысел этюда рождается таинственными путями, но все

же есть в этом процессе и видимая организационная сторона...» – пишет в своей книге «От этюда к спектаклю» И.И. Судакова [12].

Здесь важно обратить внимание на два момента:

1. реалистичность замысла (то есть возможность его воплощения в имеющихся условиях);
2. преодоление тревожности, возникающей при наличии выбора и отсутствии (или недостаточной развитости) необходимых навыков.

С кем-то из обучающихся необходимо обратить более пристальное внимание на первый момент, с кем-то – на второй. В зависимости от их склада. Важно понять, какой подход полезнее в каждом конкретном случае, от этого зависит жесткость границ.

Есть дети, которым лучше на первом этапе предоставить практически полную свободу самовыражения. Советы и помочь им только помешают, сбьют с мысли или даже вызовут протест. С такими обучающимися обязательно, не затрагивая вопрос их будущего выбора, необходимо обсудить ключевые организационные моменты:

1. количество персонажей (важно, чтобы было, кому реализовать то, что они сочинят);
2. технические условия (важно, чтобы была возможность в принципе это реализовать);
3. цензуру (важно, чтобы это можно было реализовать с той возрастной категорией, на которую рассчитана программа).

Это необходимо и с точки зрения продуктивности: чтобы не пришлось переделывать уже сочиненное из-за того, что оно не вписывается в существующие рамки. Но главное – это полезно для самих обучающихся, так как «просчитывание» возможностей и вариантов развивает логическое перспективное мышление и показывает,



что творец (особенно в таком искусстве как театр) находится в конкретных условиях и к ним надо уметь приспособиться, не потеряв при этом главной сути своего замысла.

Но есть и другой тип обучающихся: полная свобода вызывает у них дискомфорт и повышает тревожность, а необходимость при этом подстраивать свой замысел под возможности группы может еще сильнее парализовать их волю. Обучающимся данного склада необходимо сузить задачу и дать почувствовать, что педагог на любом этапе готов поддержать и помочь (как с выбором, так и с поиском возможностей для реализации замысла).

Согласно учению С. Кьеркегора [8], тревога возникает в связи с наличием свободы выбора: чем больше вариантов, из которых человек должен выбрать, тем сильнее его тревога. Представляется полезным проживать состояние тревоги, страха перед выбором в образовательных условиях, чтобы научиться его преодолевать, но у каждого человека свой темп личностного развития. Кто-то готов справляться со своими страхами сам, кому-то необходима помощь старшего. И второй вариант может стать хорошим кейсом, как демонстрация того, что наличие выбора бывает не только пугающим, но и интересным.

Для того, чтобы выявить, какой подход требуется, используется методический прием «наблюдение». Но кроме этого обучающимся дается конкретная инструкция: «В поисках замысла вы можете начать с выбора темы или сверхзадачи (Что я хочу сказать своим произведением?), с сочинения персонажей или исходного события, с выбора места действия или жанра. Когда у вас возникнет первый образ, с чем бы он ни был связан, подходите и предлагайте».

Если обучающийся все равно испытывает затруднения, значит, скорее всего, он относится к типу детей, которых тревожит, а не вдохновляет предоставленная свобода. В таком случае необходимо помочь на водящими вопросами: ты хочешь сочинять

про взрослых или про детей? Твоими персонажами будут люди, звери, предметы, вымышленные существа? Будет ли в твоем мире волшебство или ты хочешь сосредоточиться на реализме?

Когда основные моменты (персонажи, место действия, жанр, вселенная, в которой действуют герои) сформулированы, можно переходить к следующему этапу.

Этап 2. Сочинение пьесы или сценария

Цель – сочинение обучающимся пьесы или сценария будущей театральной постановки.

Задачи:

- научить обучающихся:
 - основам драматургии;
 - пониманию события как движущей силы сценической истории;
 - пониманию цельности линии (от начала к финалу);
- развивать у обучающихся:
 - структурное, логическое и творческое мышление;
 - способность к волевому усилию и саморегуляции;
- воспитывать у обучающихся:
 - хороший художественный вкус;
 - ответственность за транслируемые идеи;
 - активную жизненную позицию.

Содержание

Когда замысел найден и сформулирован, можно приступить к сочинению истории. Тут возможно два варианта: либо обучающийся пишет пьесу, либо составляет сценарий.

При написании пьесы важно проследить, чтобы соблюдался принцип написания драматургического произведения: на сцене все происходит «здесь и сейчас», и важно иметь это в виду с самого начала.

Сценарий может быть сочинен тезисно, допускается вариант совсем обойтись без прописывания диалогов: искать их потом «этюдно» вместе с артистами и фиксировать в процессе. Но сюжет, основные

ФОРМИРОВАНИЕ ЛИЧНОСТНОЙ ПОЗИЦИИ ПОСРЕДСТВОМ СОЗДАНИЯ ОБУЧАЮЩИМИСЯ АВТОРСКОЙ ТЕАТРАЛЬНОЙ РАБОТЫ



события, количество персонажей, место действия, сцены по порядку должны быть сформулированы уже сейчас.

На данном этапе важно дать обучающимся понимание принципов драматургии, ее движущей силы. Объяснить, как на сцене реализуется конфликт. Что не любое проишествие является событием. Что событие – это то, что резко меняет жизнь персонажей. Более того, необходимо провести историю от исходного события к финальному, чтобы не прервалась логическая линия и в конце был исчерпан тот конфликт, с которого начали. Это развивает логическое мышление и учит мыслить перспективно, что представляется особенно полезным сейчас – во времена «клипового» мышления.

Момент редактирования истории может оказаться непростым из-за отсутствия привычки кропотливой работы над собственными идеями. Ведь одно дело – пойти за вдохновением и сочинить, а совсем другое – отредактировать так, чтобы это было интересно и логично. Поначалу необходимость этого может вызывать испуг или даже протест. Здесь тоже требуется определить, какой педагогический подход будет полезнее.

Обучающийся, сочиняющий что-то впервые, может испытывать стресс уже на самом начальном этапе. Его необходимо поддержать и поделиться определенными инструментами. Информацию подавать дозировано и так, чтобы она помогала творческому процессу. Не стоит сразу требовать от обучающегося сложной масштабной работы. Важно, чтобы он почувствовал, что сочинять не страшно и, если что, ему помогут.

Обучающийся, имеющий опыт сочинительства, возможно, даже ведущий творческий блог, может оказаться еще более уязвим. Привыкший к «лайкам и комплиментам», считающий, что уже многое умеет, он столкнется с тем, как многому еще нужно учиться. Ведь во время обучения в любом случае приходится осваивать новое и сталкиваться

с «неидеальностью» того, что умел ранее. Тем более, язык драматургии сильно отличается от литературного или публицистического языка. А необходимость что-то в своей работе переделывать вызывает дополнительный дискомфорт. Сочиненное под влиянием вдохновения нелегко редактировать, исправлять, трудно от чего-то отказываться, ведь это «свое», «личное».

Но все вышесказанное представляется не преградой, а возможностью научить обучающихся выдержке, формировать у них способность к саморегулированию, воспитывать адекватную самооценку и способность преодолевать тревожность и эгоцентризм ради дела и саморазвития, чтобы заниматься творчеством еще продуктивнее и с большим интересом. Педагогу важно сопровождать обучающегося на всех этапах, чтобы иметь возможность поддержать и ободрить, не давая уйти в излишний стресс, или же проявить твердость и не позволить заменить осознанный подход к делу на «писательское самолюбование».

Дополнительный момент работы обучающегося над собственной историей – поиск идеи (О чём моя пьеса?), которая на этапе репетиций станет толчком к формулированию сверхзадачи (Чего я хочу от зрителя?). Здесь тоже очень важны именно воспитательные задачи. Нужно, чтобы идея была сообразна возрасту, а также не противоречила законам нравственности и в итоге дарила надежду. Необходимо воспитывать в юных творцах ответственность за то, что они делают. Ведь их истории реализовывать сверстникам и смотреть зрителям. Надо сделать так, чтобы они не были вредны для психики или духовного состояния участников и гостей. Поэтому важно сочинить сюжет с опорой на духовно-нравственные ценности и, даже если тема будет выбрана серьезная или даже «тяжелая», избежать ситуации безысходности.

Это повод для обозначения обучающимся ценностно-смысовых ориентиров, воспитания у каждого из них осознанности в позиционировании себя как члена социума.



Здесь очень важным является именно вопрос согласования собственной позиции с потребностями и требованиями сообщества.

Более того, этот этап может использоваться для диагностики микроклимата группы, а также мировоззрения и зрелости отдельных ее участников. Ведь именно здесь формулируется личностное высказывание обучающегося, превращаясь из замысла (нередко туманного и до конца неосознаваемого самим автором) в конкретную развернутую драматургическую мысль.

После того, как история будет сочинена и проверена по всем необходимым пунктам (драматургичность, логика, воспитательный компонент, личностная позиция), можно переходить к следующему этапу.

Этап 3. Презентация истории

Цель – автору пьесы/сценария необходимо увлечь товарищей материалом для последующей совместной реализации.

Задачи:

- научить обучающихся:
- кратко формулировать основную мысль (навыки устной презентации);
- уверенно держаться на публике;
- развивать у обучающихся:
- способность увлекать своими идеями других;
- способность грамотно коммуницировать, выстраивать диалог с людьми;
- воспитывать у обучающихся:
- социальную позицию члена коллектива;
- внимательное отношение к товарищам.

Содержание

На данном этапе каждому обучающемуся необходимо увлечь других своей историей. Это важно: в современном мире мало «создать», нужно уметь грамотно подать, презентовать [3]. И на данном этапе обучающиеся имеют возможность потренировать данный навык внутри коллектива. Это дает возможность, с одной стороны, чувствовать себя в достаточной безопасности, общаясь с товарищами и в присутствии пе-

дагога, а с другой – оказаться в ситуации подлинной необходимости донести свою мысль и «зажечь» ею слушателей.

Работая с подобным кейсом, педагогу нужно соблюсти баланс: с одной стороны, настроить обучающихся на то, что к драматургу и режиссеру надо прислушиваться, с другой, не давить и излишне не опекать, а позволить обучающимся самим договориться друг с другом. Важно, чтобы презентация материала не была симуляцией, когда все уверены в том, что пьесу в любом случае придется ставить, раз ее одобрил педагог.

Здесь очень важно пристальное наблюдение, но без авторитарности. Необходимо пресекать попытки отнести к презентирующему без должного внимания и уважения, но не мешать задавать осмысленные вопросы и делать справедливые замечания, если таковые будут возникать.

Рекомендуется позволить групповое обсуждение материала, если внутри коллектива существует определенная степень доверия, потому что, во-первых, это формирует у обучающихся способность анализировать и корректно доносить мысль, а во-вторых, дает возможность взглянуть на материал с разных сторон. Дополнительная общеразвивающая программа – это в том числе встреча разных поколений [10]. И вполне возможно, дети и подростки обратят внимание на то, что педагогу не показалось столь значимым. Важно, чтобы процесс совместной работы был не директивным, а по-настоящему творческим. Тогда методика сможет проявиться в полной мере.

Что касается конкретной цели этапа, тут возможно два варианта: если сочинитель берет на себя и полномочия режиссера, то презентация должна завершиться распределением ролей. Возможен другой подход: сочинитель увлекает товарищей материалом, и кто-то из них берется его ставить. Тогда сначала происходит назначение режиссера, и после этого уже он, а не сочинитель, распределяет роли.

ФОРМИРОВАНИЕ ЛИЧНОСТНОЙ ПОЗИЦИИ ПОСРЕДСТВОМ СОЗДАНИЯ ОБУЧАЮЩИМИСЯ АВТОРСКОЙ ТЕАТРАЛЬНОЙ РАБОТЫ



На этапе распределения ролей очень важно, чтобы обучающиеся научились согласовывать личные желания с творческой и организационной необходимостью. Рекомендуется поощрять инициативу и не запрещать пробовать себя в каких-то неожиданных ролях, если это не мешает работе группы. Также важно не допускать по настояющему травмирующих ситуаций, когда кому-то навязывают совсем не подходящую для него роль. Но надо внимательно следить за тем, чтобы «во главе угла» оставались потребности коллектива. Абсурдные просьбы и предложения необходимо отсекать. Каприз, а не объективную невозможность взяться за какую-то роль (когда есть конкретные психологические или нравственные причины), требуется преодолевать.

Когда режиссер назначен и роли распределены, можно приступать к репетициям.

Этап 4. Репетиции

Цель – осуществить постановку авторского литературного материала.

Задачи:

- научить обучающихся:
 - основам актерского мастерства;
 - основам режиссуры;
 - приемам «действенного анализа»;
 - принимать на себя обязанности руководителя и подчиненного (вертикаль «креста взросления»);
- развивать у обучающихся:
 - логическое и творческое мышление;
 - навыки коммуникации;
- воспитывать у обучающихся:
 - способность брать на себя ответственность;
 - внимательное отношение к товарищам и чувство партнера.

Содержание

Основное отличие репетиционного этапа данной методики от стандартных репетиций в театральной студии заключается в том, что режиссером выступает кто-то

из обучающихся, а постановочный материал создан «внутри» группы, и, значит, есть возможность работать в тесном контакте с автором. И вот здесь возникает дополнительная сложность. Необходимо так выстроить процесс, чтобы автор не мешал режиссеру.

Работа на сценической площадке принципиально отличается от работы «с пером и бумагой». Здесь появляется множество разных факторов: живые люди-исполнители, будущий зритель, современные тенденции. Поэтому важно дать обучающимся понимание, что пьеса, воплощенная на сцене, и та, что была в голове у сочинителя, – это совсем не одно и то же. К несогласию воображаемых представлений и реальных жизненных ситуаций нужно быть готовым.

Еще один важный момент: баланс самостоятельной работы обучающегося и работы с педагогом. Необходимо так выстроить рабочий процесс, чтобы обучающийся, назначенный режиссером, мог репетировать самостоятельно. При этом педагог должен периодически «отсматривать» то, что получается, делать замечания, что-то подсказывать, советовать. С одной стороны, это дает возможность вовремя направить работу по нужному пути, а с другой – позволяет обучающимся подлинно освоить принцип взаимодействия режиссера и актеров. Данный прием помогает выстроить внутри детского коллектива вертикаль «креста взросления», где обучающиеся учатся принимать на себя роль руководителя, с одной стороны, и подчиняющегося, с другой.

Этап 5. Показ и последующая рефлексия

Цель – публичная презентация театральной постановки – результата самостоятельной работы детского театрального коллектива («выход на зрителя»).

Задачи:

- научить обучающихся:
 - «вести линию жизни» своего сценического героя в контексте общей фабулы спектакля;



- приемам формирования уверенности сценического поведения «на публике»;
- развивать у обучающихся:
- стремление к непрерывному самосовершенствованию;
- креативность, способность к быстрой перестройке сценического поведения в зависимости от ситуации;
- воспитывать у обучающихся:
- культуру взаимодействия со зрителем;
- адекватность самооценки;
- ответственность, готовность доводить каждое начатое дело до конца.

Содержание

«Выход на зрителя» является полноценным этапом данной методики. Важно, чтобы работа получила логическое завершение, чтобы состоялась премьера. С одной стороны, это создает «ситуацию успеха»: обучающийся понимает, что он работал ради конкретной цели и его труд не остался незамеченным; с другой стороны, любое театральное действие по-настоящему рождается при зрителе и его состоятельность может быть проверена только посредством показа работы приглашенным людям, которые находятся вне репетиционного процесса. «Зритель вносит свои корректизы; я вижу длинноты, здесь нужно менять, или наоборот – какие-то вещи на зрителе обретают другое звучание...» (Ю.П. Любимов. Из стенограммы обсуждения спектакля «Деревянные кони») [11].

Также для детского коллектива очень полезно проводить совместную рефлексию со зрителем. Она может быть реализована в формате спонтанного обсуждения или даже круглого стола, вопросы к которому подготовит кто-то из обучающихся. Это важно, потому что дает возможность по-новому взглянуть на материал, ознакомиться с мнением людей, в большинстве своем далеких от педагогики и театра (для обучающихся – это и «свежий» взгляд, и выход из «тепличных условий»). Кроме того, обсуждение, ответы на порой неожиданные вопросы зрителей создают условия для развития у обучающихся склонности к непрерывному самосовершенствованию, дают повод еще раз посмотреть на свою работу и понять, что это лишь ступенька на пути личностного и творческого развития.

А для того, чтобы убедиться в продуктивности проведенной работы, а также помочь обучающимся закрепить и «присвоить» то, что было найдено в процессе работы над театральной постановкой, необходимо закончить этот этап и работу в целом групповой рефлексией уже без присутствия гостей. Важно, чтобы обучающиеся сформулировали, что получилось и что не получилось, проанализировали показ и весь процесс работы. Тогда методику можно будет считать реализованной в полной мере, а обучающихся – готовыми применять ее самостоятельно как в обучении и творчестве, так и в жизни.



Название материала:

МАСТЕР-КЛАСС ПО ТЕМЕ: «ОПТИЧЕСКАЯ ИЛЛЮЗИЯ – ПРАБАБУШКА МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»



Автор:

Грохольская Наталия Анатольевна,
старший методист, педагог дополнительного образования
Центра «Лидер» ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Проектирование образовательного опыта обучающихся через создание и внедрение эффективных технологий обучения и воспитания.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Мульт-творчество. Основы анимации (уровень: базовый; направленность: техническая; возраст обучающихся: 8–14 лет).

Вид методического материала: план-конспект учебного занятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования технической направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Оптические иллюзии завораживают не только детей, но и взрослых, а иллюзии, созданные собственными руками, заставляют поверить ребенка в то, что он – настоящий волшебник.

В век стремительного технического развития, компьютеризации всех сфер жизни, возрастании роли визуальной информации, каждому юному гражданину будущего важно быстро и эффективно представлять какую-либо информацию в наглядной форме, визуализировать данные и сведения. Понимание основ и истоков анимации и мультипликации позволит молодому поколению осознанно и продуктивно использовать возможности анимации в самых разных сферах науки и творчества.

Цель мастер-класса – знакомство обучающихся с основами возникновения анимации как вида искусства, практическое создание наглядного образца тауматропа – оптической иллюзии – предвестника мультипликации.

Данный мастер-класс может быть использован педагогами дополнительного образования, учителями школ, ведущих занятия в области изобразительного и прикладного искусства, мультипликации и анимации, кино- и видеотворчества, фотоискусства, начал инженерии и оптики.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

В век стремительного технического развития, компьютеризации всех сфер жизни, возрастания роли визуальной информации, каждому юному гражданину будущего важно быстро и эффективно представлять какую-либо информацию в наглядной форме, визуализировать данные и сведения. Понимание основ и истоков анимации и мультипликации позволит молодому поколению осознанно и продуктивно использовать возможности анимации в самых разных сферах науки и творчества.

Цель мастер-класса – знакомство с основами возникновения анимации как вида искусства, практическое создание наглядного образца тауматропа – оптической иллюзии – предвестника мультипликации.

Задачи мастер-класса:

- **обучающие:**
- познакомить обучающихся с понятиями: анимация, мультипликация, оптическая

иллюзия, тауматроп, фенакистископ, праксиноскоп, стробоскоп;

- научить их начальным практическим приемам создания простой оптической иллюзии.
- **развивающие:**
- стимулировать у обучающихся творческий подход к решению поставленной задачи;
- развивать у них наблюдательность, внимание, память, мелкую моторику рук;
- расширять у обучающихся общий кругозор, диапазон в области общих знаний.
- **воспитательные:**
- повышать уровень мотивации обучающихся к познанию, творчеству, расширению научных знаний;
- воспитывать у них терпение, усидчивость, аккуратность;
- формировать у обучающихся культуру оценки процесса и результата своей и чужой деятельности.

Список литературы:

1. Кравцов Н. История анимации: как рождается искусство. М.: ЛитРес Самиздат, 2024. 191 с.
2. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. М.: ЮРАЙТ, 2022. 206 с.
3. Пэт Дж. Оптические иллюзии. Головокружительная теория, сногшибательная практика. Более 100 оптических чудес. М.: Лабиринт, 2019. 112 с.
4. Тихонова Е. Мультипликация – синтез искусств // Искусство в школе: Взаимодействие искусств и анимации (тематический выпуск). 2006. № 6. С. 125–129.



**МАСТЕР-КЛАСС ПО ТЕМЕ:
«ОПТИЧЕСКАЯ ИЛЛЮЗИЯ – ПРАБАБУШКА МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»**

Организация мастер-класса

Форма проведения мастер-класса: групповая, очная/дистанционная.

Методы образовательной деятельности: словесный, наглядный, репродуктивный.

Необходимые материалы и оборудование:

- оборудование для теоретической части мастер-класса: телевизор/проектор с экраном/интерактивная доска/экран монитора для возможности демонстрации тематических фото и видео;
- материалы и оснащение для практической части мастер-класса: плотная бумага, клей, ножницы, фломастеры/карандаши, ластик, плотная нитка/упаковочный шпагат/тонкая веревка.

Содержание мастер-класса

I. Познавательная часть – рассказ педагога, иллюстрированный видео-отрывками и фотографиями, вопросы участникам мастер-класса.

Рассказ педагога

Впервые принцип инертности зрительного восприятия, лежащий в основе анимации, был продемонстрирован в 1828 году французом Паулем Рогетом. Это был диск, на одной его стороне находилось изображение птицы, а на другой – клетки. Во время вращения диска у зрителей создавалась иллюзия птицы в клетке. Такой визуальный иллюзион получил название – *тауматроп*. При демонстрации опыта с диском создавалась оптическая иллюзия – явление, при котором восприятие объекта или явления отличается от реальности, то есть оптический обман зрения.

Следующим изобретением в этой области был фенакистископ – прибор для демонстрации движущихся рисунков. Конструкция аппарата состояла из картонного диска с прорезанными в нем отверстиями. На одной стороне диска были нарисованы фигуры. Принцип работы прибора был таков: перед зрителем на большой скорости по-

следовательно возникали какие-либо нарисованные предметы, человеческий глаз не успевал сфокусироваться на каждом из объектов и возникал эффект движения. Еще одно изобретение оптической иллюзии называлось стробоскоп. Его изобрел бельгиец Жозеф Плато. Конструкция прибора была устроена следующим образом: на край бумажного круга наносился циклический рисунок (например, бегущая лошадь), при вращении круга рисунок сливался, и возникала иллюзия движущегося объекта.

Но отцом мультипликации стал Эмиль Рейно, создавший праксиоскоп – аппарат, который состоял из крутящегося барабана, фонаря и зеркал, в котором уже было подобие пленки. Рисунки наносились вручную, на специальные желатиновые таблички, а затем таблички скреплялись между собой в ленту. Лента проходила через барабан с фонарем, и при помощи зеркал изображение показывалось на экране. Э. Рейно создал целый отпический театр, имевший оглушительный успех. Так мультипликация появилась на несколько лет раньше кинематографа.

Вопросы участникам мастер-класса в процессе рассказа:

1. Какую оптическую иллюзию вы или ваши сверстники, более старшие друзья могут создать за несколько минут без особых приспособлений, имея только тетрадь или блокнот и ручку или карандаш?

(Ответ: Это «анимация изображений»: каждая страница тетради или блокнота содержит последовательность небольших, похожих друг на друга простых изображений, размещенных в определенном порядке. Когда вы быстро перелистываете страницы, изображения кажутся движущимися).

2. Есть разные виды анимации: пластилиновая, перекладка, песочная, рисованная и др. К какому виду вы отнесете



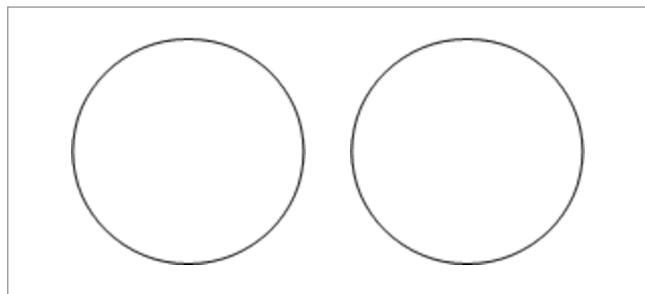
тауматроп, фенакистископ, стробоскоп, праксиоскоп, если считать эти иллюзии анимацией?

(Ответ: рисованная анимация).

Сегодня на нашем мастер-классе создадим самую известную, изобретенную раньше всех, оптическую иллюзию, которая пережила все остальные изобретения, все последующие модификации и осталась популярной даже сегодня – тауматроп.

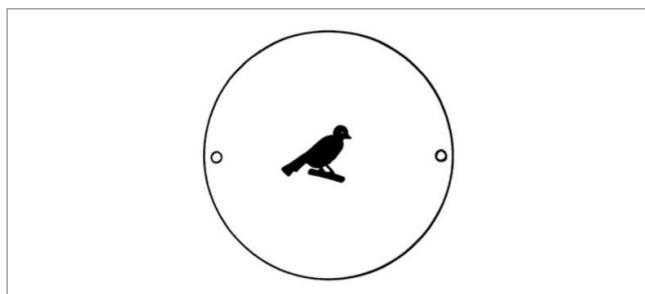
II. Практическая часть мастер-класса – изготовление тауматропа.

1. Из листа плотной бумаги вырезаем два одинаковых кружка.



2. На одном из кружков нарисуем птичку. (Какая будет птичка – это фантазия участника мастер-класса: воробей, попугай или жар-птица...)

Птичку можно раскрасить.

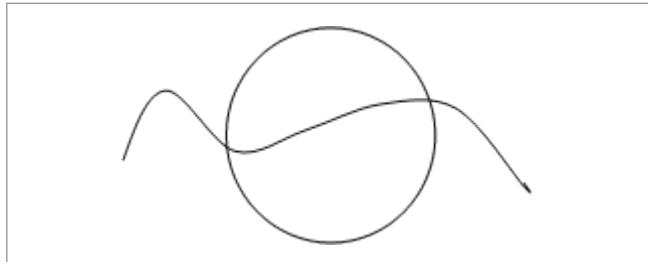


3. На другом кружке рисуем клетку для птички.

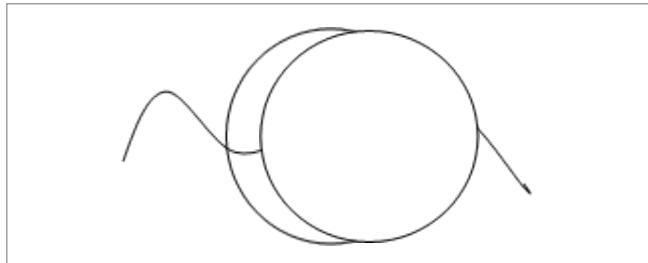
(Форма и вид клетки – фантазия автора.)



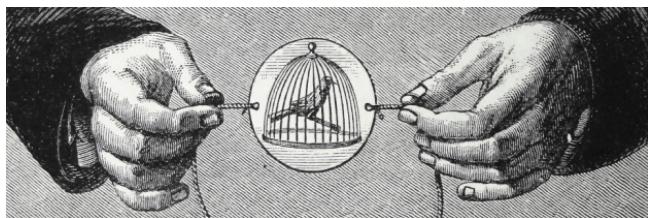
4. На одном кружке оборотную от картинки сторону мажем kleem и кладем веревку/нитку.



5. Накрываем сторону кружка с ниткой и kleem другой оборотной от рисунка стороной второго кружка так, чтобы низ и верх рисунков были противоположны относительно друг друга.



6. Получается конструкция, которая при вращении с помощью перекручивания веревки с обеих сторон склеенных кружков, вращаясь, создает оптическую иллюзию «птичка в клетке».



Крепление веревки тауматропа может быть разным, от этого не зависит оптический эффект:

- веревка вклеивается между кружков, как предложено в мастер-классе.
- два отрезка веревки привязываются за прорези по двум сторонам кружков.
- кружки крепятся к шпажке или палочке, на которой будет вращаться готовый тауматроп.

В качестве изображений не обязательно создавать рисунок своими руками, можно взять готовые изображения, вырезать их



в кружках и склеить, или вырезанные изображения наклеить на кружки и изготовить тауматроп.

Темы для создания оптической иллюзии могут быть также самыми разными. Например, рыбка и аквариум, собака и будка, цветок и бабочка и так далее. Фантазия ребенка может быть безгранична.

III. Заключительная часть – подведение итогов, демонстрация участниками мастер-класса готовых работ.

Педагог предлагает участникам мастер-класса продемонстрировать ему и друг другу готовые тауматропы в действии.

В заключении педагог представляет участникам мастер-класса определения понятий «анимация» и «мультипликация» и вместе с ними обсуждает их значения:

- анимация (в переводе с латинского означает «одушевление, оживление») – это технические приемы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга;
- мультипликация (в переводе с латинского означает «умножение, увеличение, возрастание, размножение») – это съемка отдельных рисунков или объемных фи-

гур, изображающих последовательные фазы движения, что создает на экране иллюзию движения неподвижных объектов или уже готовый фильм, сделанный посредством такой съемки.

Оба понятия очень близки и не разделимы, а также имеют в своей основе многовековую историю оптических иллюзий – принцип последовательного показа изображений, дающих зрителю эффект движения.

Педагогический результат проведения мастер-класса

С большим интересом участвуют в данном мастер-классе обучающиеся по дополнительным общеразвивающим программам по следующим тематическим направлениям: мультипликация, кино-, видеосъемка, медиаворчество, компьютерный дизайн, реклама, фотография, а также все дети, имеющие интересы в самых разнообразных областях наук и творчества.

Тауматроп – простая игрушка-аттракцион, позволяющая развивать у участников мастер-класса самого разного возраста мелкую моторику, фантазию, расширять научные представления о явлениях и предметах, кругозор, историко-научный багаж знаний, интерес к науке, вовлекать детей в творческо-экспериментальную деятельность.



Приложение

Фоторепортаж мастер-класса по теме:
«Оптическая иллюзия – прабабушка мультипликации»





Название материала:

СБОРНИК ПЬЕС ДЛЯ АРФЫ «ВОЛШЕБНЫЕ СТРУНЫ»
(с фонограммами в 4-х темпах)



Автор:
Дэвис Елена Алексеевна,
композитор.



Автор:
Сабитова Ассель Борисовна,
педагог дополнительного образования Ансамбля песни
и пляски им. В.С. Локтева ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:
Сабитова Эвелина Денисовна,
педагог дополнительного образования Ансамбля песни
и пляски им. В.С. Локтева ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Эффективное применение современных средств обучения.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Арфа. Основы игры (уровень: ознакомительный; направленность: художественная; возраст обучающихся: 6–18 лет).

Вид методического материала: авторский дидактический материал.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Сборник «Волшебные струны» представляет собой дидактическое пособие, предназначенное для формирования у обучающегося навыков игры на арфе на начальном этапе обучения. Данный материал рекомендован для обучения детей в возрасте от 6 лет и старше, в зависимости от индивидуальных способностей и уровня общей и специальной подготовки.

СБОРНИК ПЬЕС ДЛЯ АРФЫ «ВОЛШЕБНЫЕ СТРУНЫ»

(с фонограммами в 4-х темпах)



В сборнике собран доступный материал для освоения нотной грамоты и обучения игре на арфе. Он включает в себя 25 пьес, которые расположены в порядке усложнения. Пьесы сопровождаются иллюстрациями и стихами, которые помогут ребенку создать ассоциации с волшебными образами и легче запомнить мелодию. Распределение мелодии между двумя руками, чередуя их, снимает напряжение и позволяет решить задачи по развитию навыков координации начинающего арфиста.

Особенностью сборника является наличие фонограмм в 4-х темпах к каждой пьесе. Это дает возможность педагогу выбрать для детей комфортный темп и постепенно совершенствовать навыки игры и пения. Использование фонограмм поможет ребенку и во время самостоятельных домашних занятий.

Сборник станет отличным помощником для родителей и педагогов, стремящихся развить музыкальные способности детей и привить им любовь к музыкальному искусству.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

На протяжении многих лет педагогической деятельности разработчики данного пособия пользовались различными репертуарными сборниками по арфе, но всегда хотелось найти музыкальные детские сборники с простыми и понятными мелодиями, стихами, иллюстрациями для маленьких арфистов. Сборники для начинающих арфистов подобного формата ранее не издавались, да и в целом есть недостаток музыкальной литературы для арфы, позволяющей детям дошкольного и младшего школьного возраста познакомиться с миром арфовой музыки в игровой форме. Существует ряд материалов, которые изданы для других инструментов, их можно найти, адаптировать под арфовую аппликатуру, но на это требуется много сил и времени. Особенно много сложностей это вызывает у начинающих педагогов и родителей юных музыкантов.

В сборнике «Волшебные струны» продумана последовательность расположения пьес, которые выстроены в порядке постепенного усложнения материала. Легкие детские песенки и пьески, прекрасные доступные тексты, понятные музыкальные образы. Тексты песенок и красочные иллюстрации безусловно заинтересуют ребенка, а аккомпанемент в виде фонограмм поможет ему создать художественный образ.

Возможность использования фонограмм является актуальной составляющей данного дидактического материала. Фонограммы представляют собой инструментальную аранжировку-аккомпанементы к пьесам, делают их гармонически насыщенными и позволяют юному музыканту почувствовать себя настоящим исполнителем-солистом оркестра. Таким образом процесс обучения становится более интересным и помогает глубже погрузиться в музыкальную атмосферу, а освоение новых мелодий превращается в увлекательное путешествие по миру музыки.

Цель данного дидактического пособия – обеспечить начинающих арфистов доступным и увлекательным музыкальным материалом для развития базовых технических навыков игры на арфе, знакомства с нотной грамотой, а также стимулировать у обучающихся интерес к дальнейшему обучению.

Задачи данного дидактического пособия:

1. создать радостную, приятную атмосферу, обеспечивающую ребенку психологический комфорт;
2. познакомить обучающегося с основами нотной грамоты;
3. сформировать у него понятия: верхний, средний и нижний регистры, длительность звучания нот, интонация звуков и др.;
4. развивать у обучающегося базовые музыкальные способности (музыкальный



- слух, чувство ритма, внимание, память), образное восприятие и мышление;
5. способствовать легкому усвоению обучающимся музыкально-исполнительского материала;

6. формировать у обучающегося начальные постановочные навыки игры на арфе;
7. способствовать воспитанию у него усидчивости, эстетического вкуса и любви к музыке.

Познакомиться с методическим материалом:

Сборник пьес для арфы «Волшебные струны» (с фонограммами в 4-х темпах)
Фонограммы

Список литературы:

1. Дымская О. Арфа. Хрестоматия. Педагогический репертуар. Первый год обучения (подготовительная группа и I класс). Учебное пособие для ДМШ, ДШИ, лицея искусств. СПб.: Композитор, 2020. 64 с.
2. Рубин М. Школа начального обучения на арфе. М.: Музыка, 1984. 159 с.
3. Тютюнникова Т.Э. Потешные уроки: учебно-методическое пособие для начального музыкального обучения. СПб.: Музикальная палитра, 2011. 96 с.
4. Теплов Б.М. Психология музыкальных способностей: Учебное пособие. СПб.: Планета музыки, 2022. 488 с.



Название материала:

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЛЬ-ЛАКОВ И ЛАКОВ ДЛЯ НОГТЕЙ В ОТДЕЛКЕ РЕЗНЫХ ИЗДЕЛИЙ



Автор:

Закиро娃 Алия Радиковна,
педагог дополнительного образования Центра
художественного образования ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:

Ракитин Михаил Юрьевич,
педагог дополнительного образования Центра
художественного образования ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Эффективное применение современных средств обучения.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

- Пирография (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 10–18 лет);
- Художественная резьба по дереву (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 10–17 лет).

Вид методического материала: описание авторской методики/технологии.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Представленная методика описывает способ отделки деревянных изделий с использованием гель-лаков и лаков для ногтей. В качестве примера рассматривается изготовление резного изделия в виде бабочки.

Методика может быть использована на занятиях по направлениям «Художественная резьба по дереву» и «Пирография».

В материале подробно описаны все этапы работы, даны рекомендации по организации процесса и полезные советы для применения метода при отделке других типов деревянных изделий.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

Существует множество техник отделки изделий из дерева, в том числе предметов с резьбой по дереву. Традиционными методами отделки древесины являются обработка натуральными маслами или воском (восковая мастика или варка в кипящем воске) [4]. Однако с развитием химической промышленности появилось большое количество специальных лаков, защищающих и препятствующих гниению составов, красок различных видов. Способы нанесения химических составов на древесину разнообразны: от кисти до аэрографа. Но большинство современных способов отделки превращают деревянное изделие в пластик, теряется шарм древесины, красивая текстура исчезает под краской или лаком. Таким образом, мастера вынуждены искать компромисс для сохранения художественной ценности изделия при использовании специальных составов [1; 4].

Одним из таких способов пользуется в отделке изделий центр «Татьянка». Художник-резчик Антропова А.А. придумала добавлять к деревянным изделиям обычный лак для ногтей для подчеркивания необходимых элементов. Такой способ отделки оставлял текстуру и природную красоту древесины, но вносил свою изюминку в резное изделие [2].

Лаки для ногтей имеют свои особенности и обладают повышенной устойчивостью к истиранию и повреждениям, некоторые из них обладают необычными оттенками и переливаются, что очень трудно достичь при использовании стандартных красок [3]. Решено было использовать эти свой-

ства при отделке деревянных резных изделий.

Методика предполагает использование гель-лаков и лаков для ногтей в качестве средства для отделки резных изделий из дерева. Это позволяет сохранить текстуру и природную красоту древесины, одновременно придавая изделиям уникальный и привлекательный вид.

Цель: ознакомление обучающихся с новым способом отделки деревянных изделий и развитие их творческих способностей.

Задачи:

1. познакомить обучающихся с особенностями использования гель-лаков и лаков для ногтей в отделке резных изделий, сохраняя при этом художественную ценность изделия;
2. формировать у них навыки работы с деревом и инструментами для резьбы, приемы нанесения гель-лаков и лаков на деревянные изделия;
3. стимулировать творческое мышление и воображение обучающихся.

Преимущества методики:

- сохранение текстуры и природной красоты древесины;
- возможность создания уникального и привлекательного дизайна;
- развитие творческих способностей и художественного вкуса обучающихся.

Применение методики

Методика может быть использована в рамках занятий по дополнительному образованию. Она позволяет обучающимся познакомиться с новыми материалами и техниками отделки, а также развить свои творческие способности.



Список литературы:

1. Афанасьев А.Ф. Резьба по дереву: приемы, техника, изделия. М.: Эксмо (Красный пролетарий), 2006. 462 с.
2. Антропова А.А. Этапы покраски шкатулки 18 x 18 см «Ежевика» [Электронный ресурс]. – URL: https://vk.com/@rezba_tatianka-etapy-pokraski-shkatulka-18-h-18sm-ezhevika (дата обращения: 12.01.2025).
3. Витякова А. Гель-лак в домашних условиях. М.: Феникс, 2015. 111 с.
4. Ильяев М.Д. Уроки искусного резчика: вырезаем из дерева фигурки людей и животных, посуду, статуэтки. М.: Центрполиграф, 2011. 345 с.



ОПИСАНИЕ МЕТОДИКИ

В качестве образца для описания технологии использование гель-лаков и лаков для ногтей в отделке резных изделий была взята бабочка Махаон. Данный вид бабочки обладает пестрой цветовой гаммой и открывает широкие возможности для изучения отделки древесины с помощью стандартных лаков для ногтей.

Этапы работы:

1. изготовление резной бабочки:

- выбор материала (дерево);
- создание эскиза бабочки;
- резка бабочки с учетом особенностей древесины;

2. выполнение отделки с помощью лаков для ногтей:

- выбор лаков для ногтей с учетом цветовой гаммы и особенностей текстуры древесины;
- нанесение лаков на отдельные элементы бабочки;
- создание уникального дизайна с помощью гель-лаков и лаков для ногтей.

Технология работы на каждом этапе

Этап 1 – Изготовление резной бабочки

Для изготовления резной бабочки нам понадобятся (рис 1):

- липовая дощечка;
- фотография бабочки, распечатанная под размер дощечки;

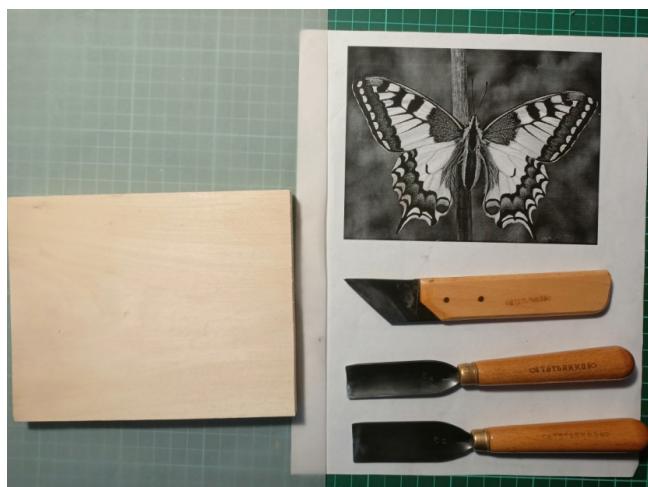


Рис. 1. Материалы и инструменты для работы

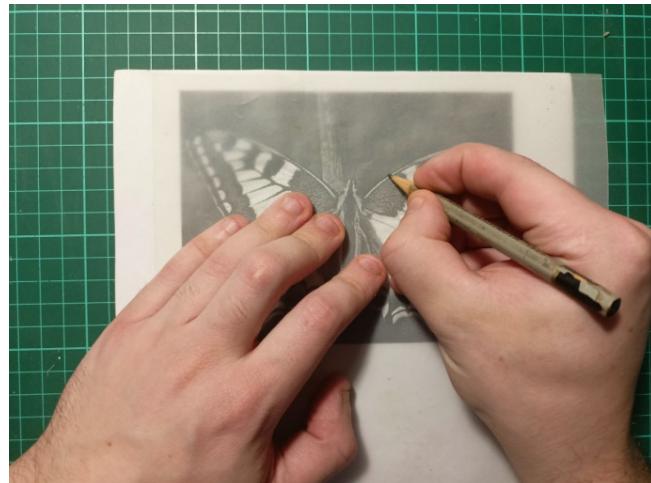


Рис. 2. Перевод бабочки с фотографии на кальку

- калька плотностью 90 г/см²;
- карандаши ТМ, М;
- малярный скотч;
- лак для волос;
- нож-косяк (например, К2, «Татьянка»);
- отлогие стамески (например, 31 и 33 «Татьянка»).

Накладываем кальку на фотографию и мягким остrozаточенным карандашом обводим основные линии (рис. 2). Начинаем с контура бабочки, затем переходим к линиям рисунка крыльев. Усики не переводятся и не вырезаются. Они очень тонкие и обычно всегда рисуются с помощью красок. При необходимости можно прикрепить кальку к фотографии с помощью скрепок.



Рис. 3. Перенос бабочки с кальки на заготовку

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЛЬ-ЛАКОВ И ЛАКОВ ДЛЯ НОГТЕЙ В ОТДЕЛКЕ РЕЗНЫХ ИЗДЕЛИЙ



Рис. 4. Фиксация рисунка на заготовке с помощью лака для волос

Затем переносим рисунок с кальки на заготовку. Переворачиваем кальку и закрепляем ее на заготовке с помощью малярного скотча. Перевод картинки выполняем карандашом ТМ или Т (рис. 3).

Так как рисунок имеет много линий и мы можем затереть их в процессе резьбы, необходимо зафиксировать графит карандаша. Для этого используют лак для волос, который наносят в один слой на размеченную заготовку (рис. 4). Эффект не отличается в зависимости от цены лака, поэтому можно использовать недорогие марки.

Приступаем к резьбе бабочки. Сначала ножом-косяком прорезаем линии внешнего контура с легким наклоном наружу. Это позволит достичь дополнительного за кругления края бабочки. В районе головы оставляем припух, вырезаем в виде тре-



Рис. 6. Снятие фона вокруг бабочки

угольника. Глаза и хоботок формируются в последнюю очередь (рис. 5).

С помощью отлогой стамески 33 снимаем фон вокруг бабочки. Работаем очень аккуратно, если стружка не отделяется, повторно прорезаем ножом линии внешнего контура (рис. 6). При работе с фоном оставляем припух на выравнивание или нанесение текстуры.

Если на фоне не планируется наносить текстуры, то его можно выровнять. Для этого используется отлогая стамеска 31. С ее помощью аккуратно подрезаются линии резов стамески 33 и выравнивается поле вокруг бабочки (рис. 7).

Закончив работу с фоном, приступаем к резьбе самой бабочки. Для начала необходимо придать изгиб крыльышкам для большей реалистичности. Выполняем подрезку



Рис. 5. Подрезка внешнего контура бабочки



Рис. 7. Выравнивание фона вокруг бабочки

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЛЬ-ЛАКОВ И ЛАКОВ ДЛЯ НОГТЕЙ В ОТДЕЛКЕ РЕЗНЫХ ИЗДЕЛИЙ



Рис. 8. Выполнение изгиба крыльев

ножом по форме головы и брюшка с легким наклоном наружу, а затем кладем нож параллельно заготовке, указательным пальцем левой руки сильно прижимаем кончик ножа к поверхности заготовки и выполняем тонкую подрезку, делая спуск крыльев к брюшку (рис. 8). После выполнения изгиба не забываем восстановить рисунок линий крыльышек с помощью карандаша.

Теперь приступаем к резьбе рисунка крыльышек. Техника аналогична выполнению изгибу крыльев, но снимать необходимо более тонкую стружку (рис. 9). С одной стороны, нам необходимо создать иллюзию рисунка, но с другой – каждый сегмент крыльышка должен иметь необходимую высоту для нанесения базы, гель-лака и топа. Если высота сегмента будет недостаточной, то слои визуально сольются между собой и необходимого эффекта не получится. Каждая линия рисунка подрезается ножом под 90° и затем

к ней делается дополнительная подрезка для создания рельефа.

Вырезав первую часть левого крыльышка, переходим ко второй. Необходимо помнить, что в живой природе вторая половина крыльышка находится ниже первой. Поэтому мы аккуратно понижаем уровень крыла с помощью ножа-косяка, затем вырезаем узор аналогично первой половине (рис. 10). При необходимости нож-косяк мы можем заменять при снятии тонкой стружки стамеской 31. Работа с ней проводится аналогично: указательный палец левой руки сильно давит на кончик стамески.

Аналогичным образом выполняем правые крыльшки бабочки (рис. 11).

Вырезав крыльшки, приступаем к выполнению брюшка. Оно аккуратно закругляется с помощью кончика ножа-косяка. Делать это надо медленно, не торопясь,



Рис. 9. Создание рисунка крыльышек



Рис. 10. Резьба второй половины крыла

срезая древесину понемногу, тогда брюшко получится максимально реалистичным и кругленьким (рис. 12).

После выполнения брюшка, делаем подрезку под крыльями, эта операция называется «поднутрение». Поднутрение – это подрезка под элемент в рельефе, позволяющая усилить эффект объема и отвечающая за создание светотени. Таким образом, при правильном выполнении создается эффект объемной бабочки, присевшей на поверхность дощечки. Поднутрение выполняется в два этапа: первая подрезка выполняется с наклоном ножа внутрь края бабочки, вторая подрезка аналогична выполнению рисунка на крылышках (рис. 13).



Рис. 11. Резьба правых крылышек

И последним шагом является выполнение глаз и хоботка бабочки. Вырезаются они кончиком ножа-косяка, аналогично закруглению брюшка (рис. 14).

В результате проделанной работы получилась заготовка бабочки для дальнейшей покраски (рис. 15).

Для успешного выполнения резьбы можно дать следующие общие рекомендации:

1. Следите за влажностью доски, заготовка для резьбы не должна быть пересушена или быть слишком влажной. Это приведет к скальванию волокон (в случае пересущенной дощечки) или их сминанию (влажная заготовка).



Рис. 12. Резьба брюшка бабочки

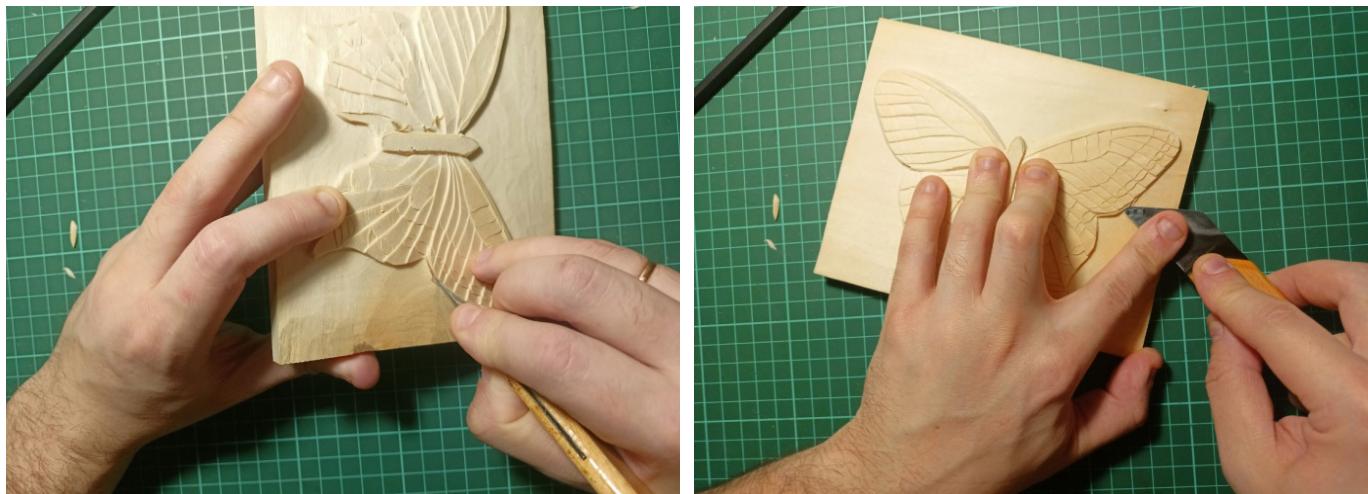


Рис. 13. Поднутрение контура бабочки

2. Инструмент должен быть остро заточен. При работе тупым инструментом на крылышках останутся царпины, которые будут мешать дальнейшей покраске.
3. При выполнении сложных рисунков на крыльях можно в дополнение к ножу-косяку использовать стамеску 31. В ряде случаев это позволяет достичь более качественной резьбы.

Этап 2 – Отделка бабочки

Для росписи деревянной заготовки нам понадобятся:

- Деревянная заготовка «Бабочка»;
- SUN MAX UV-LED Лампа для сушки;
- Набор синтетических кистей;
- Апельсиновая палочка;
- Салфетки для маникюра (безворсовые);



Рис. 14. Выполнение глаз и хоботка бабочки

- Обезжириватель для ногтей с распылителем;
- Палитра;
- Monami, Rubber Base MILK – Каучуковая камуфлирующая база молочная;
- Гель-лак Vogue Nails, In'Garden, Grattol Vitrage, TNL, Monami;
- Топ для ногтей Rainbow с радужным шиммером, Monami Super Shine top;
- Радужная втирка In'Garden.

Перед началом работы необходимо подготовить резную заготовку. Для того, чтобы правильно подготовить деревянную заготовку для работы, нужно обезжирить деревянное изделие с помощью 96% спирта или обезжиривателя для ногтей, который удалит лишнюю влагу для лучшего сцепления с гелевым покрытием. Средство



Рис. 15. Готовая заготовка под покраску



Рис. 16. Обезжикирование заготовки

высыхает практически мгновенно, но лучше подождать 1-2 минуты (рис 16).

Затем необходимо нанести базовое покрытие. База или базовый гель – является обязательным компонентом при росписи с использованием гель-лака. Он служит для усиления сцепления между основным материалом и поверхностью деревянной основы. При нанесении кисточку следует проводить продольными втирающими движениями. База наносится очень тонким слоем. После полного покрытия поверхности дерева, гель следует просушить в лампе UV/LED (48 Вт) не менее 60 сек. Если это необходимо, базу можно нанести еще одним слоем и также просушить в лампе. Липкий слой базы удалять не нужно: он лучше сцепит материалы (рис. 17).



Рис. 17. Нанесение базового покрытия

На базовый слой наносится гель-лак. Гель-лак – это стойкое декоративное покрытие. Для подложки за основу был взят молочно-желтый гель-лак. Если у вас нет такого цвета, можно смешать желтый и белый цвет лака. Получившийся цвет наносим на крылья бабочки. Просушить заготовку в лампе UV/LED (48 Вт) не менее 60 сек. При необходимости после полимеризации первого слоя процедуру можно повторить. Количество слоев зависит от производителя и цвета. Каждый слой нужно тщательно просушить в лампе (рис. 18).

Следующим этапом прокрываем белым гель-лаком наиболее выступающие детали на нашей бабочке, это нужно для того, чтобы создать легкую светотень на крыльях бабочки. Просушить заготовку в лампе UV/LED (48 Вт) не менее 60 сек. При необходимости после полимеризации первого слоя процедуру можно повторить (рис. 19).

Далее наносим топ с легким мерцающим эффектом и просушиваем в лампе в течение 1 минуты. Важно, чтобы топ был без липкого слоя, это необходимо для следующего этапа работы (рис. 20).

Дополнительный блеск и оттенок придает радужная втирка. Втирка – это частицы полимерного пигмента, предназначенные для придания радужного, жемчужного или создания зеркального эффекта. Втирка



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЛЬ-ЛАКОВ И ЛАКОВ ДЛЯ НОГТЕЙ В ОТДЕЛКЕ РЕЗНЫХ ИЗДЕЛИЙ



Рис. 18. Нанесение гель-лака



Рис. 19. Создание светотени на крыльях бабочки



Рис. 20. Нанесение топа без липкого слоя

[Вернуться к содержанию](#)



Рис. 21. Нанесение радужной втирки

наносится на слой просушенного топа без липкого слоя. Желательно втирать пигмент на еще не остывший топ, тогда втирка лучше распределится по поверхности. Для нанесения требуется мягкий аппликатор или обычная синтетическая кисть. При отсутствии инструментов можно втирать порошок пальцем. Втирка не требует сушки в лампе (рис. 21).

Следующим этапом берем тонкую кисть и прокрываем гель-лаком все черные участки на бабочке: крылья, прожилки, голову, грудь и брюшко. Просушить заготовку в лампе UV/LED (48 Вт) не менее 60 сек.

Если первый слой не получился достаточно насыщенным, при необходимости после полимеризации первого слоя процедуру можно повторить (рис. 22).

Далее наносим две красные окружности в нижней части бабочки с помощью гель-лака в оттенке светлый бургунди. Просушить заготовку в лампе UV/LED (48 Вт) не менее 60 сек (рис 23).

Наносим подложку темно-синим насыщенным цветом на нижние синие окружности бабочки с помощью гель-лака. После нанесения нужно просушить заготовку в лампе UV/LED (48 Вт) не менее 60 сек (рис. 24).



Рис. 22. Нанесение черного гель-лака

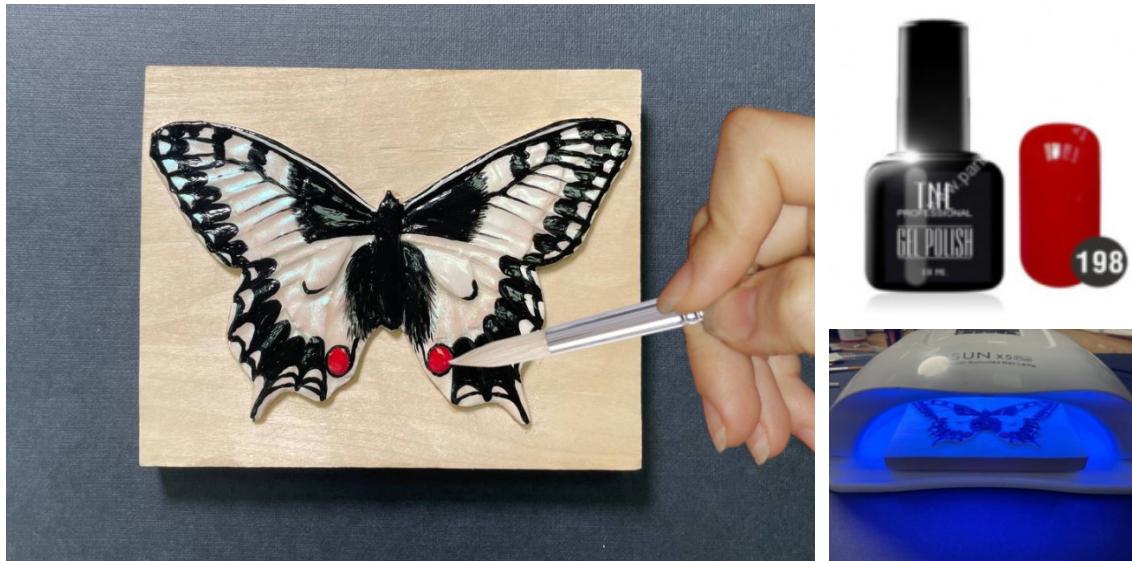


Рис. 23. Выполнение красных окружностей

Далее наносим тонким слоем на те же окружности синего цвета гель лак в оттенке глубокий блестящий синий, состоящий из шиммера глубокого синего цвета. Просушить заготовку в лампе UV/LED (48 Вт) не менее 60 сек (рис. 25).

Смешиваем три оттенка лака на палитре (гель-лак Grattol Vitrage 12 + гель лак Vogue Nails (цвет лесная голубика) + гель-лак In'Garden (цвет светлый насыщенный сиреневый), получаем голубоватый слегка сиреневый цвет. Берем полученный цвет с помощью острой стороны апельсиновой палочки проставляем в верхней части синих окружностей небольшое количе-

ство точек. Просушить деревянную основу в лампе UV/LED (48 Вт) не менее 60 сек (рис. 26).

Далее на палитре смешиваем два цвета (гель-лак Monami №512 (цвет белый) + гель-лак Monami №309 (цвет черный) получаем светло-серый оттенок. С помощью тонкой синтетической кисти прорисовываем небольшие волосинки ближе к брюшку и грудной клетки бабочки. Просушить заготовку в лампе UV/LED (48 Вт) не менее 60 сек (рис. 27).

Соединяем на палитре два цвета (гель-лак Vogue Nails (цвет мокрый песок) + гель лак Vogue Nails (цвет лесная голубика),



Рис. 24. Нанесение темно-синей подложки

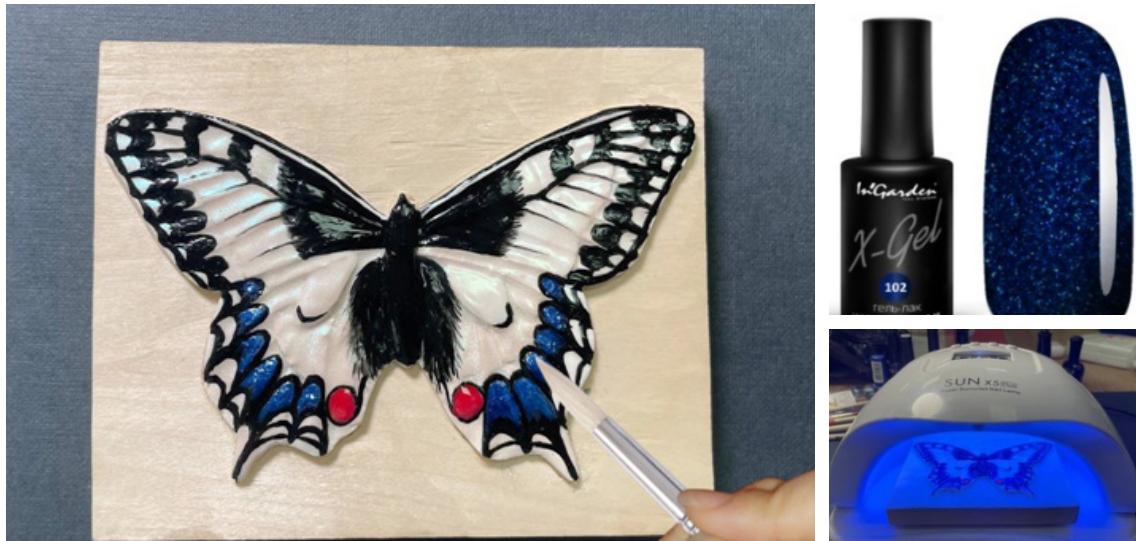


Рис. 25. Нанесение шиммера

получаем оттенок охры с небольшим зеленоватым отливом. С помощью тонкой синтетической кисти прорисовываем глаза, грудную клетку и контур брюшка у бабочки. Просушить заготовку в лампе UV/LED (48 Вт) не менее 60 сек (рис. 28).

Берем за основу белый или серый оттенок гель-лака, с помощью тонкой синтетической кисти прорисовываем на брюшке у бабочки легкие полупрозрачные полоски. Далее сушим заготовку в лампе UV/LED (48 Вт) не менее 60 сек (рис. 29).

Берем белый цвет гель-лака и с помощью острой стороны апельсиновой палочки проставляем небольшие белые точки по поверхности крыльев бабочки ближе

к основанию головы и внешнему краю. Просушить заготовку в лампе UV/LED (48 Вт) не менее 60 сек (рис. 30).

Последним шагом является нанесение топа. Топ – это финишное покрытие. Его задачи: защитить цветной слой от сколов, трещин, царапин и выцветания, скрепить все слои и обеспечить прочность покрытия, закрепить элементы декора. Наносим топ в один тонкий слой и просушиваем в лампе в течении 2 минут (рис. 31).

Если топовое покрытие имеет липкий слой, нужно удалить его после просушки с помощью обезжиривателя. Есть разные топы: глянцевые, матовые, с бриллиантовым блеском.



Рис. 26. Добавление голубовато-сиреневого оттенка



Рис. 27. Прорисовывание волосков бабочки



Рис. 28. Прорисовка глаз и брюшка бабочки

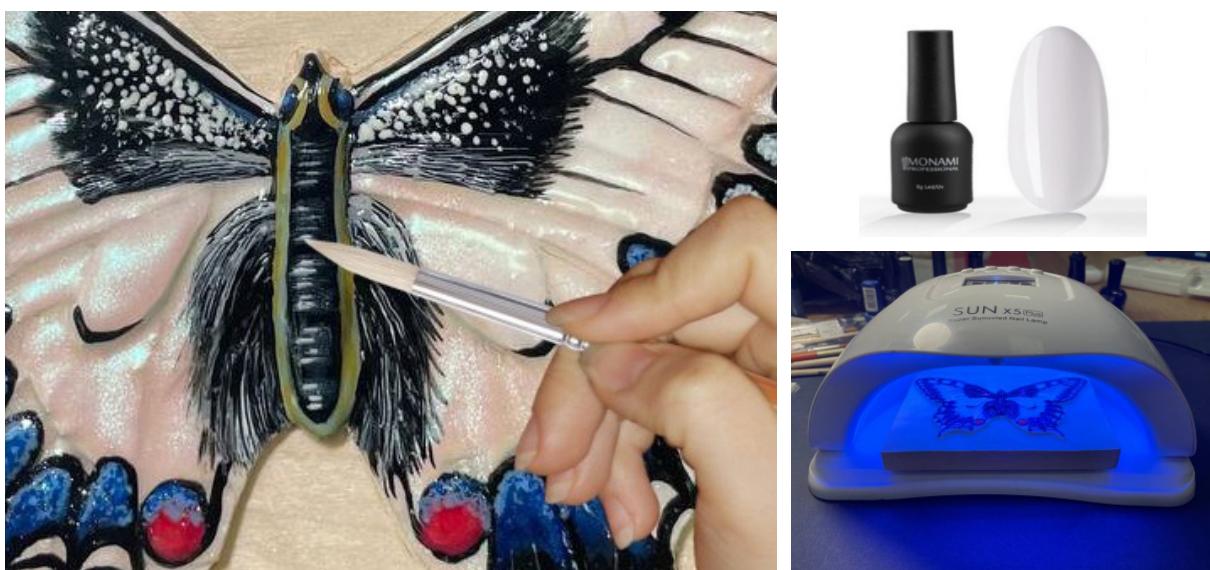


Рис. 29. Прорисовка полосок на брюшке



Рис. 30. Добавление белых точек



Рис. 31. Нанесение топа



Рис. 32. Готовая бабочка



Так выглядит результат нашей работы (рис. 32).

Можно дать следующие общие рекомендации по отделке бабочки:

1. Если вы используете отдельную синтетическую кисть для нанесения базы, цветного гель-лака или топа и хотите ее бережно качественно очистить, лучше всего протирать кисть с помощью безворсовых салфеток, на которые нанесен обезжириватель для снятия липкого слоя. Водой данный продукт не промывается, можно испортить кисть.
2. Важно все продукты: базу, гель-лаки и топ наносить тонким слоем.
3. Если первый слой гель-лака получился полупрозрачным и ненасыщенным, можно повторять процедуру до 2-3 слоев, каждый слой должен просушиваться в лампе UV-LED.
4. При нанесении толстого слоя базы, гель-лака или топа существует риск возникновения волн, зазубрин, образования пузырьков, растекания продукта и его плохой просушки, может получится так, что верхний слой просохнет, а нижний слой останется жидким.
5. Лаки с незначительным выходом срока годности не теряют своих свойств, их можно использовать для росписи дерева.
6. Гель-лаки можно смешивать между собой.
7. Если гель-лак очень густой и им тяжело наносить мелкие детали, можно смешать его в небольшом количестве с обезжиривателем, гель-лак станет более податливой консистенции.
8. Гель-лак не стоит смешивать с обычными лаками, так как после сушки в лампе на изделии образуются пузырьки и зазубрины.
9. Если у вас нет в наличии апельсиновой палочки, вместо нее можно использовать деревянные зубочистки.

Заключение

Анализируя результат проделанной работы, можно сделать вывод об уместности использования гель-лаков и лаков для ногтей в отделке деревянных резных изделий. Следует отметить, что можно использовать в работе лаки с истекающим и недавно истекшим сроком годности: на качество отделки и внешний вид изделия это не влияет. Данная технология может быть использована как при отделке резьбы по дереву, так и в декорировании деревянных предметов с росписью, выжиганием или точением.

Используя данную методику для организации занятий с обучающимися, необходимо помнить о вентиляции помещения и вспомогательных устройствах. Так, например, при занятиях в мастерских можно использовать мобильные вытяжные устройства при вентиляции помещения. Таким образом, обучающиеся будут защищены от вредного воздействия лаков (рис. 33).

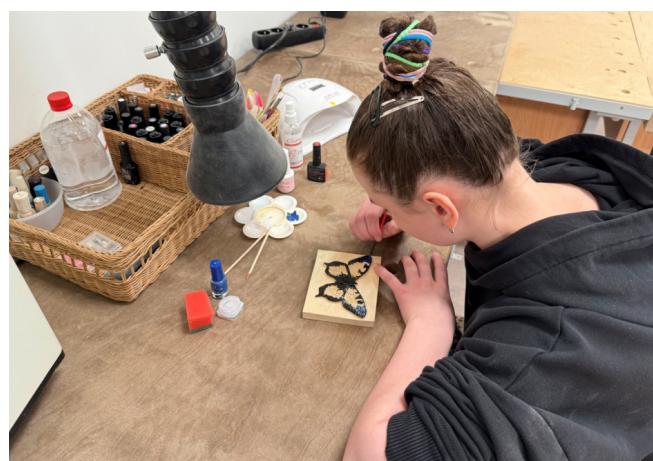


Рис. 33. Пример организации рабочего места при работе с обучающимися

Использование гель-лаков и лаков для ногтей в отделке резных изделий является эффективным способом сохранения художественной ценности изделий и создания уникального дизайна. Методика позволяет учащимся развить творческие способности и художественный вкус, а также познакомиться с новыми материалами и техниками отделки.



Название материала:

**ЗНАКОМСТВО ОБУЧАЮЩИХСЯ СТУДИИ ЛИТЕРАТУРНОГО
ТВОРЧЕСТВА (УЧАЩИХСЯ СРЕДНЕЙ И СТАРШЕЙ ШКОЛЫ)
С ОСНОВАМИ АНАЛИЗА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА**

(на материале стихотворения Ю.Д. Левитанского
«Птицы» из поэтической книги «Кинематограф»)



Автор:

Казмирчук Ольга Юрьевна,
педагог дополнительного образования Центра художественного
образования ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Интеграция общего и дополнительного образования.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеобразовательной программы:

Литературное творчество и анализ художественного текста (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 12–18 лет).

Вид методического материала: описание авторской методики.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Предлагаемая методическая разработка «Знакомство обучающихся студии литературного творчества (учащихся средней и старшей школы) с основами анализа художественного текста (на материале стихотворения Ю.Д. Левитанского «Птицы» из поэтической книги «Кинематограф»)» представляет собой описание алгоритма занятия, регулярно проводимого в студии литературного творчества Центра художественного образования ГБОУ «Воробьевы горы».

Содержательную основу занятия составляет анализ одного из интереснейших стихотворений Ю.Д. Левитанского (стихотворение «Птицы»). Последовательный (от строки к строке) анализ стихотворения проводится педагогом совместно с обучающимися. В результате анализа обучающиеся развиваются навыки работы с художественным текстом (подобные навыки необходимы и при освоении школьной программы по литературе), а также учатся самостоятельно создавать стихотворные и прозаические литературные произведения.

В Приложениях представлены терминологический минимум, необходимый для анализа стихотворения, работы обучающихся, созданные в разные годы на аналогичных занятиях.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Вашему вниманию представляется алгоритм проведения занятия, посвященного формированию у современных школьников навыков анализа стихотворного произведения, что в полной мере соответствует проблематике реализуемой дополнительной общеразвивающей программы («Литературное творчество и анализ художественного текста»). В предлагаемой методической разработке цитируются литературные этюды, написанные подростками, обучающимися по данной программе в ГБОУ «Воробьевы горы» в разные годы.

Актуальность знакомства учащихся средней и старшей школы с основами анализа художественного текста обусловлена уже тем, что этот навык необходим им при написании третей части ЕГЭ по русскому языку – эссе. При этом нельзя не признать: выпускники литературной студии традиционно выбирают гуманитарные специальности, а значит, им особенно необходимо умение работать с художественными текстами.

Цель – познакомить современных подростков с основами анализа художественных (а именно, поэтических) текстов.

Задачи:

- **обучающие:**

- закрепить у обучающихся «базовые» понятия теории литературы («лирический герой», «мотив», «образ», «сравнение», «тема») и термины из области стиховедения («стихотворный размер», «стопа», «ямб»);
- познакомить их с методиками «постстрочного» анализа поэтических текстов, «исторического» («реального») комментария художественных текстов;
- закрепить у обучающихся представления о фразеологическом обороте как о значимом элементе лексической системы русского языка;
- **развивающие:**
- развивать у обучающихся образное мышление и фантазию;
- развивать у них логическое мышление, умение доказательно формулировать свою точку зрения;
- **воспитательные:**
- воспитывать у современных подростков уважительное отношение к русской истории и русской литературе;
- воспитывать у обучающихся хороший художественно-литературный вкус;
- воспитывать у них умение работать в команде, то есть уважать интересы друг друга.

Список источников:

1. В том далеком ИФЛИ: Воспоминания, документы, письма, стихи, фотографии. Сборник. М.: МГУ, 1999. 512 с.
2. Левитанский Ю.Д. Зеленые звуки дождя: Стихи, письма, дневники. М.: ЭКСМО-Пресс, 2000. 399 с.
3. Левитанский Ю.Д. Меж двух небес. М.: ИНФРА-М, 1996. 399 с.
4. Пастернак Б.Л. Избранное. В 2-х т. Т. 1. М.: Художественная литература, 1985. 623 с.

Список литературы:

5. Абрашина Е.Н. Методические возможности изучения лингвокультурологического потенциала фразеологизмов в условиях цифрового образования // Проблемы современного филологического образования: Сб. науч. статей по материалам XI Всерос. научн.-практ. конф. М. МГПУ; Ярославль: Ремдер, 2021. Вып. 19. С. 28–35.
6. Гаспаров М.Л. Очерк истории русского стиха. Метрика. Ритмика. Рифма. Строфика. М.: Фортuna Лимитед, 2000. 352 с.

ЗНАКОМСТВО ОБУЧАЮЩИХСЯ СТУДИИ ЛИТЕРАТУРНОГО ТВОРЧЕСТВА (УЧАЩИХСЯ СРЕДНЕЙ И СТАРШЕЙ ШКОЛЫ) С ОСНОВАМИ АНАЛИЗА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА
(на материале стихотворения Ю.Д. Левитанского «Птицы»
из поэтической книги «Кинематограф»)



7. Горелкина А.В. Зооморфные метафоры и символы в русской и иноязычной лингвокультурах: к вопросу об интерпретации лингвокультурологических единиц в практике преподавания русского языка // Проблемы современного филологического образования: Сб. науч. статей. Выпуск XXI. М.: МГПУ, Ярославль: Ремдер, 2023. С. 209–217.
8. Губина Л.В., Слободкина Л.В. Кинематографические приемы в художественно-поэтической рецепции Ю.Д. Левитанского // Актуальные вопросы культуры, искусства, образования, 2019. № 4. С. 23–29.
9. Девятова Н.М. Сравнение в динамической системе языка. М.: Либроком, 2017. 320 с.
10. Девятова Н.М. Птица как образ русского сравнения // Птица как образ, символ, концепт в литературе, культуре и языке: Коллективная монография. М.: Книгодел; МГПУ, 2019. С. 349–354.
11. Жолковский А.К. О темных местах текста: к проблеме реального комментария // Новый мир. 2011. № 3. С. 168–179.
12. Захарова М.В. Концептуальное поле «времена года» в русском языковом сознании // Семантика времен года в русской словесности: Коллективная монография. М.: Книгодел; МГПУ, 2021. С. 370–384.
13. Иронический человек. Ю. Левитанский: штрихи к портрету / сост. Л. Гомберг при участии И. Машковской. М.: Время, 2012. 287 с.
14. Колышева Е.Ю. Интеграция языкового и литературного образования в контексте обучения литературе на основе текстоцентрического подхода // Проблемы современного филологического образования: Сб. науч. статей. Выпуск XV. М.: МГПУ, Ярославль: Ремдер, 2017. С. 66–76.
15. Коханова В.А. Текстоцентрический подход как методологическая основа обучения филологическим дисциплинам // Текст, контекст, интертекст: сб. науч. статей по материалам Межд. науч. конф. «XIV Виноградовские чтения» (Москва, 16–17 октября 2015 г.). М.: МГПУ, 2016. С. 6–14.
16. Мильчин А.Э. Издательский словарь-справочник. М.: ОЛМА Медиа Групп, 2003. 560 с.
17. Никулин Д.В. Проблема циклизации в творчестве Ю. Левитанского: дис. ... канд. фил. наук. М., 2003. 192 с.
18. Петрова З.Ю., Фатеева Н.А. Персонификация птиц в русской литературе XIX–XX веков // Птица как образ, символ, концепт в литературе, культуре и языке: Коллективная монография. М.: Книгодел; МГПУ, 2019. С. 336–343.
19. Пустовит М.Ю. Методические аспекты формирования культуроведческой компетенции обучающихся на уроках русского языка в 6 классе // Проблемы современного филологического образования: Сб. науч. статей. Вып. XVIII. М.: МГПУ, Ярославль: Ремдер, 2020. С. 126–133.
20. Русские поэты XX века: Собрание биографий. Пермь: Урал. Л.Т.Д., 2001. 434 с.
21. Русский язык и литература. Часть 1. Русский язык: Учебник А.В. Алексеев, Т.В. Лапутина, И.Д. Михайлова, Е.Н. Абрашина, А.В. Горелкина, Н.Ю. Муравьева, Н.М. Девятова, Л.В. Маркина / под ред. А.В. Алексеева. М.: Инфра-М, 2019. 363 с.
22. Таянова Т.А. От строки к строке: построчный и построфный анализ текста в изучении литературы // Альманах современной науки и образования. Тамбов: Грамота, 2007. № 3 (3). В 3-х ч. Ч. II. С. 211–212.
23. Якушевич И.В. Орнитологический код в романе М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита» // Вестник МГПУ. Серия «Филология. Теория языка. Языковое образование». 2023. № 2 (50). С. 38–54.
24. Якушевич И.В. Птицы: символ, метафора, метаморфоза // Птица как образ, символ, концепт в литературе, культуре и языке: Коллективная монография. М.: Книгодел; МГПУ, 2019. С. 306–319.



ОПИСАНИЕ МЕТОДИКИ

Сейчас, когда школьники неохотно читают художественную литературу (даже ребята, занимающиеся в студии литературного творчества, к сожалению, не являются исключением), хочется продемонстрировать подросткам, насколько увлекательным может быть процесс чтения. Пытаясь заинтересовать подростков чтением, я предлагаю студийцам почувствовать себя исследователями-интерпретаторами текстов [14]. Для этого им необходимо ответить на несколько принципиальных вопросов: о чем предложенный текст, какие художественные средства использует автор, почему он отдает предпочтение этим средствам. Последнее особенно важно для обучающихся литературной студии, ведь им необходимо развивать писательские навыки, чему в немалой степени способствует знакомство с художественными открытиями профессиональных литераторов [15].

Занятие, основанное на анализе литературного произведения, требует тщательной подготовки: необходимо выбрать текст небольшой по объему и соответствующий возрасту обучающихся [15], нужно сформулировать вопросы по тексту, причем сформулировать так, чтобы обучающиеся смогли самостоятельно или с помощью педагога найти ответ на каждый вопрос. В данном случае важно ощущение «преодолеваемого» препятствия, но поставленная педагогом задача должна быть принципиально решаема. Далее представлен алгоритм занятия, посвященного анализу стихотворения Ю.Д. Левитанского «Птицы» (лирика Ю. Левитанского изучается и в школьной программе, но стихотворение «Птицы» в программу не входит, хотя в нем реализуются основные особенности художественного мировидения этого поэта).

Любое занятие, на котором обсуждается литературное произведение, начинается с короткого рассказа об авторе. О Юрии Левитанском мы говорим достаточно часто, каждый раз напоминая обучающимся ряд

значимых фактов его биографии: Ю.Д. Левитанский учился в Институте философии, литературы истории (ИФЛИ – уникальное образовательное учреждение, существовавшее в Москве с 1931 по 1941 год [1; 13; 20]), воевал (об этом периоде жизни Ю. Левитанского можно рассказать подробнее) [13; 20], литературная слава пришла к поэту далеко не сразу [2], внимание читателей и критиков привлекла его книга «Кинематограф», изданная в 1970 году [17]. Стихотворение «Птицы» входит именно в эту книгу.

После небольшого вступительного «экскурса» обучающимся предлагается прочитать стихотворение, потом можно приступить к анализу: педагог задает группе вопросы по тексту, обучающиеся пытаются найти ответы, в работе с подростками предпочтение отдается методу так называемого «постстрочного» анализа поэтического текста [22].

Один из первых вопросов, способствующих пониманию читаемого текста, может звучать так: с чего (с какого события) начинается стихотворение Ю. Левитанского? Ребята быстро отвечают: стихотворение начинается с описания того, как лирический герой кормит птиц. Педагог соглашается и спрашивает, что же происходит дальше. Обучающиеся отвечают: герой засыпает, а птицы его будят. Педагог предлагает им обратить внимание на то, с чем сравнивает лирический герой свой сон: «Едва во сне, как в черной яме, / рассвет коснулся глаз моих, / я был разбужен воробышками...» [3] (о сравнениях такого типа см. подробнее [10]). Обучающиеся догадываются, что сравнение с черной ямой свидетельствует об отождествлении сна со смертью, а значит, птицы спасают героя от гибели. И действительно, птицы в фольклорной и литературной традиции часто символизируют идею обновления, воскресения, спасения, защиты [7; 10; 23; 24].

Далее важно поговорить о том, что стук



птичьих клювов ассоциируется в сознании героя Ю. Левитанского с падением дождевых капель, звоном конских копыт, со стуком пишущей машинки [18]. Пятая строфа, в которой и возникает сравнение с пишущей машинкой («Что это кто-то, / по ошибке / встав среди ночи, второпях / строчит на пишущей машинке / смешной рассказ о воробьях»), представляется очень важной, и ее необходимо проанализировать подробнее.

Педагог спрашивает у обучающихся, знают ли они, что такое пишущая (печатная) машинка. Здесь актуально использование «исторического» комментария, объясняющего реалии, которых уже нет в современном мире [11; 16; 19]. Немного подумав, ребята предполагают: пишущая машинка – прибор, предназначенный для печатания текста (прообраз современного компьютера). Педагог уточняет: звуки, возникающие при нажатии на клавиши, похожи на стук птичьих клювов, посредством мотивов пишущей машинки Ю. Левитанский вводит в стихотворение тему творчества. Педагог напоминает обучающимся: сборник, в который включено стихотворение «Птицы», называется «Кинематограф», то есть проблематика творчества здесь особенно актуальна [17].

Не менее интересна и следующая, 6-я, строфа: лирический герой Левитанского понимает: именно воробышний шум заставляет его представлять весенний дождь, всадника, пишущую машинку («А птицы шумно пировали... / и, явный чувствуя подъем, / картины эти рисовали / в воображении моем»). Педагог обращает внимание обучающихся на эту строфи и спрашивает: есть ли в строении процитированного предложения что-то необычное? Обучающиеся выделяют словосочетание «картины эти рисовали / в воображении моем». Педагог просит их объяснить (обосновать) свой выбор. Подростки формулируют ответ приблизительно так: обычно человек сам что-то рисует в своем воображении, здесь же описывает-

мое действие принадлежит некой внешней силе (птицам). И действительно, в стихотворении Ю. Левитанского человек (лирический герой) пассивен, а птицы активны, подобная идея (достаточно нестандартная) реализуется в тексте посредством нарушения привычных синтаксических конструкций [21]. Так в стихотворении Левитанского именно птицы становятся носителями творческого начала.

Педагог показывает обучающимся: герой Левитанского воспринимает птичье пенье и саму птичью жизнь как некий идеальный образец, которому должен следовать каждый настоящий художник: «Они давали безвозмездно, / а ни за пищу или кров, / по праву бедных и бестолковых / и все же гордых мастеров. / Они творили, словно пели...» Педагог рассказывает о том, что предложенная Ю. Левитанским трактовка образа птиц восходит, скорее всего, к поэтике Б. Пастернака и предлагает вспомнить пастернаковское стихотворение «Дрозды» («Таков притон дроздов тенистый. / Они в неубранном бору / Живут, как жить должны артисты, / Я тоже с них пример беру») [4], творчество Пастернака Ю. Левитанский очень ценил, пастернаковский художественный опыт он активно использовал.

Далее педагог акцентирует еще один важный момент: пастернаковское стихотворение «Дрозды» и стихотворение Левитанского «Птицы» написаны одним и тем же размером, 4-стопным ямбом. Педагог сразу же сообщает обучающимся, что это один из самых популярных стихотворных размеров [6], но Ю. Левитанский прибегал к нему довольно редко, а в поздней лирике Пастернака 4-стопным ямб используется именно в стихотворениях на «птичью» тему: кроме «Дроздов» можно вспомнить «Весеннюю распутицу» из цикла «Стихотворения Юрия Живаго» или стихотворение «Все сбылось» из последней пастернаковской книги «Когда разгуляется». В данном контексте подобное совпадение стихотворных размеров уже не кажется случайным.



Предпоследнее четверостишие стихотворения Ю. Левитанского «Птицы» предлагается группе разобрать подробнее: «Они творили, словно пели, / и, так возвыщенно творя, / нарисовали звук капели / среди зимы и января». Разбор начинается с простого вопроса: в универсуме стихотворения что-то меняется от птичьего шума? Ребята отвечают: птицы приближают весну. Подобный ответ кажется верным, и педагог добавляет, что соотнесение образа птицы с темой весны вполне традиционно [12]. Потом педагог снова спрашивает обучающихся: есть ли в этой строфе Левитанского какая-то необычная строчка, необычный образ? Ребята легко находят такой образ: нарисованный звук (парадоксальное единение визуальных и звуковых характеристик). В этом контексте важно еще раз указать название поэтической книги Ю. Левитанского, «Кинематограф», и напомнить студийцам общеизвестный факт: современное кинематографическое искусство базируется на комбинации двух начал, визуального и звукового, оба этих начала представлены в художественном универсуме стихотворения «Птицы» [17].

Здесь стоит признаться: стихотворение Ю. Левитанского «Птицы» было выбрано для анализа отчасти именно из-за того, что в нем гармонично сочетаются художественные приемы, характерные для разных видов искусств (случай редкий, а потому и очень интересный). Поэтому знакомство с литературным произведением такого типа может способствовать повышению у подростков интереса к чтению художественных произведений (об актуальности данной проблемы выше уже говорилось).

Продолжая «кинематографическую» тему, педагог спрашивает обучающихся, известен ли им кинофильм, называющийся так же, как стихотворение Ю. Левитанского (включение стихотворения «Птицы» в книгу, озаглавленную «Кинематограф», актуализирует ассоциации, связанные с творчеством А. Хичкока, снявшего фильм

по рассказу Дафны дю Морье). К сожалению, многие обучающиеся не знают такого кинорежиссера, поэтому необходимо им рассказать: в 1963 г. американский кинорежиссер А. Хичкок снял фильм ужасов «Птицы» (фильм о том, как птицы нападают на людей). В фильме Хичкока птицы (среди них есть и воробы) приносят в мир человека хаос и смерть. Ю. Левитанский полемизирует с Хичкоком: у Левитанского птицы гармонизируют мироздание, помогают лирическому герою творить, приближают весну, при этом необходимо отметить, что и в фольклорной, и в литературной традиции образ воробьев достаточно амбивалентен [18; 23].

Завершая анализ стихотворения Ю. Левитанского, я еще раз повторяю: Ю.Д. Левитанский реализует широкий набор смысловых значений, связанных с понятием «птица» (птица – символ жизни, пробуждения, весны, творчества и так далее). Уникальное сочетание столь разнообразных тем и мотивов, объединенных образом птицы, позволяет поэту создать сложнейший поэтический универсум. При этом Левитанский использует как традиционные художественные средства (сравнения, синтаксические повторы), так и приемы более оригинальные (например, нарушение традиционных лексико-синтаксических связей).

Поскольку описываемое занятие происходит в студии литературного творчества, задания, связанные с анализом текста, чередуются с творческими заданиями. Педагог предлагает обучающимся написать прозаическую или стихотворную зарисовку на одну из тем, «заимствованных» из стихотворения Ю. Левитанского. Несколько текстов на тему «воробыни» (или «птичьи») стихи представлены в Приложении 3. В конце занятия педагог предлагает ребятам нехитрую игру, позволяющую развить речевую культуру и расширить словарный запас: они должны вспомнить фразеологические обороты, в которых используются



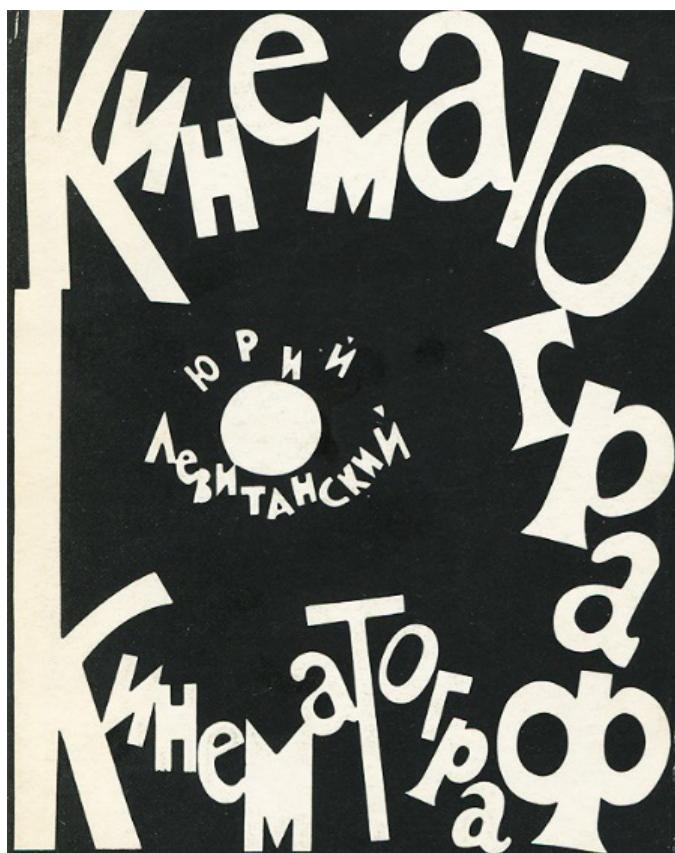
слова «птица» или «воробей», а также указать семантическое значение этих оборотов [5; 7]. Школьники очень любят задания такого типа, отчасти уже в силу того, что в этих заданиях заложен некий соревновательный элемент. Обучающиеся перечисляют следующие словосочетания: «стреляный воробей», «старый воробей», «воробей начихал», «воробью по колено», «важная птица», «редкая птица», «синяя птица», «птичьего молока подавай», после чего мы обсуждаем семантику этих словосочетаний. Предложенные обучающимися фразы становятся темами для творческих заданий на дом.

Так во время занятий в студии литературного творчества ребята получают первоначальные навыки анализа художественного текста, что, как я надеюсь, способно повысить у них интерес к чтению художественной литературы. Кроме того, знания, полученные на подобных занятиях, могут впоследствии успешно использоваться подростками на школьных уроках литературы. Не менее важно и то, что в рамках дополнительного образования дети учатся самостоятельно создавать прозаические и стихотворные миниатюры. Возможно, кому-то все это поможет определиться с выбором профессии.

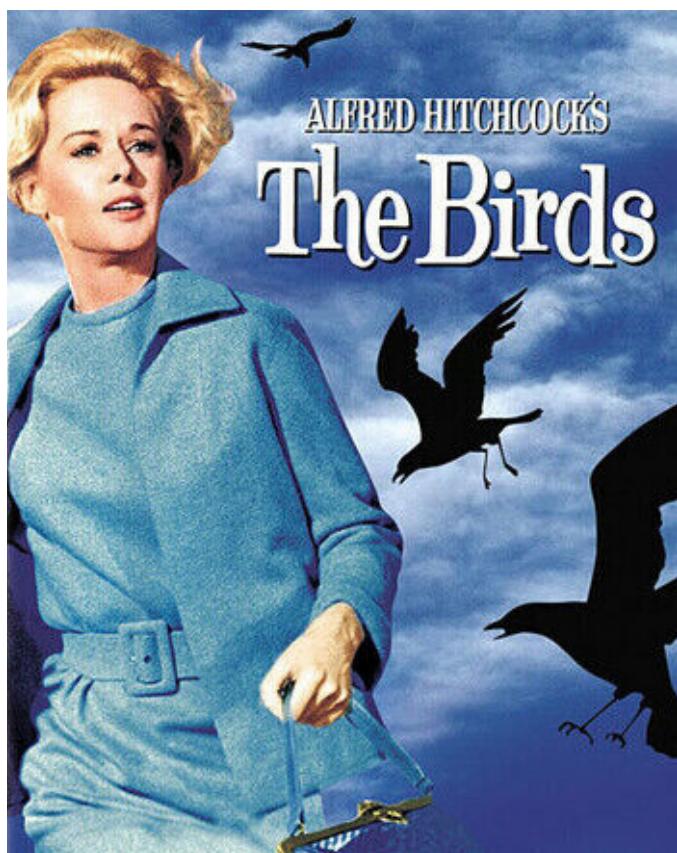


Приложение 1

Ю.Д. Левитанский



Обложка книги Ю.Д. Левитанского
«Кинематограф»



Афиша фильма А. Хичкока
«Птицы»



Приложение 2

Словарь используемых терминов

Лирический герой – это вымышленный персонаж лирического произведения, через которого автор выражает свои переживания, чувства и мысли. Образ лирического героя не идентичен автору, хоть и является носителем его эмоционального и идеологического содержания.

Мотив (от лат. *moveo* – «двигая» или *motivus* – «подвижный»). Термин «мотив» многозначен и многофункционален. Наиболее часто мотив определяют как простейшую формально-содержательную единицу художественного текста.

В эпических (повествовательных) и драматических произведениях мотивы являются основой, из которых путем различных комбинаций формируется сюжет. Многие из подобных «сюжетообразующих» мотивов традиционны, то есть заранее известны, они повторяются в самых разных произведениях (например, мотив не пройденного испытания и последующего наказания в «Войне и мире» Л.Н. Толстого, в «Преступлении и наказании» Ф.М. Достоевского и в «Мастере и Маргарите» М.А. Булгакова).

В поэзии мотив воплощается в ключевом, повторяющемся слове (например, мотив стрелы в цикле А.А. Блока «На поле Куликовом»). О литературном мотиве можно говорить применительно к одному или нескольким произведениям того или иного автора (см. все тот же мотив стрелы в блоковском цикле «На поле Куликовом») или в отношении всего творчества в целом (мотив изгнанничества у Лермонтова).

Так же традиционно выделяется ряд мотивов, свойственных какому-нибудь литературному направлению (например, мотив зеркала в лирике символистов). Литературный мотив наделяется иногда некоторыми элементами символизации, приближаясь по смыслу к таким терминам, как «образ» и «символ» (например, мотив исторической предопределенности в «Войне и мире»

Л.Н. Толстого, мотив дороги в творчестве А.Н. Некрасова и др.).

Образ (художественный) – понятие, характеризующее особый способ постижения и преобразования реальной действительности в процессе создания художественного произведения. Традиционно образом принято называть любое явление, описанное, воссозданное в литературе (например, фразы типа: образ Петербурга в поэме А.С. Пушкина «Медный всадник» или образ Катерины в драме А.Н. Островского «Гроза»).

Посредством литературного образа автор как бы «переносит» предметы и явления из реально существующей действительности в особый мир создаваемого произведения, тем самым изменяя и обогащая их. Ведь образ не просто «отражает» реальность, он раскрывает ее истинную природу, выявляя в единичном, случайном – существенное, вечное, закономерное.

Между тем при кажущейся «наглядности» литературный образ всегда несет в себе нечто невысказанное, до конца неизвестное ни автору, ни читателю, поскольку образ, как и воплотившаяся в нем реальность, многозначен и неисчерпаем. Именно эта изначальная многозначность художественного образа позволяет читателю по-разному истолковывать то или иное литературное произведение.

Сравнение – художественный прием, позволяющий косвенно характеризовать тот или иной предмет (явление). Механизм этого художественного приема достаточно прост: сравнение предполагает уподобление одного предмета (так называемого «объекта сравнения») другому («средство сравнения»), в процессе сравнения должен выявиться некий общий признак (обычно его называют «основанием сравнения»). Подобные признаки чаще всего связаны с представлением о цвете описываемого



предмета (красный, как помидор), о его форме (круглый, как мяч) и о размере (большой, как океан) и др.

Как правило, первая часть сравнения, объект сравнения (тот предмет, который сравнивается) наделен более объективными характеристиками, он принадлежит к сфере предметов, а вторая часть, средство сравнения (тот предмет или явление, с которым сравнивается нечто) выбирается в соответствии с авторской волей, вернее, с авторской фантазией. Порой читателю бывает трудно восстановить цепочку авторских ассоциаций, что свидетельствует о сложности, неординарности сравнения, но все-таки у сравниемых предметов должны быть общие признаки, иначе сравнение просто разрушатся, не вызывая ожидаемого эмоционального и художественного эффекта.

В литературном произведении сравнение часто используется для создания пейзажа (отдельные явления природы сравниваются друг с другом и с миром человека), для описания предметного мира, описания интерьера, и, конечно же, для создания портрета литературного героя (конструкции типа нос как у коршуна, взгляд как у старой больной собаки и др.) и воспроизведения внутреннего мира героя, его переживаний (например, влюблен как мальчишка).

Нетрудно заметить, что сравнения могут являться средством изображения (эта их самая распространенная функция), но также могут придавать тем или иным образом эмоциональные, оценочные характеристики (например, фразы типа красив как бог (восхищение), грязен как свинья (недовольство) и т.п.

Тема (от греческого корня, означающего «то, что положено в основу») – спектр проблем и событий, рассматриваемых в литературном произведении, предмет, о котором рассказывается, повествуется. Само понятие «тема» (применительно к литературному произведению) неотделимо от понятия «сюжет», поскольку именно в сюжете она и реализуется. В лирическом (стихотвор-

ном) произведении темой принято называть объединение нескольких (как правило, двух или трех) ведущих мотивов.

Необходимо учитывать, что понятие «тема» не синонимично понятию «содержание произведения». Темой в широком смысле слова является тот целостный образ мира, и даже тот способ мышления, который определяет мировосприятие автора.

Стихосложение

Размер стихотворный – характеристика, позволяющая отнести любой стихотворный текст к той или иной системе стихосложения, некая идеальная схема чередования сильных и слабых (выделенных или не выделенных) слогов.

Наиболее эффективно это понятие применяется при рассмотрении силлабо-тонической системы стихосложения, в которой стихотворным размером называется последовательное чередование ударных и безударных слогов, в соответствии с чем выделяются следующие размеры: двусложные (хорей и ямб) и трехсложные (дактиль, амфибрахий, анапест). В силлабической системе стихосложения стихотворный размер фиксирует общее количество слогов в стихе.

Стопа в стихосложении – это повторяющееся сочетание ударного слога (сильного места) и безударных слогов в стихе. Служит единицей длины стиха.

Ямб (от греческого «печальный», «задумчивый») – двусложный размер с ударением на втором слоге (к примеру, пушкинское «Мороз и солнце, день чудесный...»).

Первоначально, с XVIII столетия, в русской поэзии ямб осмыслился как «легкий» размер, им писались дружеские и любовные послания, так называемый разностопный ямб активно применялся в баснях, в XIX веке ямб использовался и в текстах с философской проблематикой (например, пушкинское стихотворение «Воспоминание», лермонтовская «Дума» или знаменитое «На смерть поэта»).



Впоследствии ямб становится самым распространенным размером русской поэзии и практически утрачивает четкую соотнесенность с той или иной тематикой.

Диапазон его использования чрезвычайно широк: ямбом пишутся и шуточные экспромты, и серьезные лиро-эпические произведения (ярчайший пример – пушкинский «Евгений Онегин»), и любовная лирика («Я помню чудное мгновенье...»), и лирика философская (вспомним хотя бы тютчевское «О чем ты воешь, ветр ночной?»).

Примечательно, что в русской лирике одинаково часто используются как «короткие», так и «длинные» ямбические размеры. Если в XVIII веке преобладал «короткий», 3-стопный ямб, то в XIX столетии поэты обратились к разработке 4-стопного ямба, который до сих пор является одним из самых распространенных силлабо-тонических размеров, к концу XIX и особенно в XX веке становится популярным 5-стопный и 6-стопный ямб.



Приложение 3

**РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ СТУДИИ ЛИТЕРАТУРНОГО ТВОРЧЕСТВА,
СОЗДАННЫЕ В РАЗНЫЕ ГОДЫ**

Литературные произведения

Алиев Али, 12 лет

У воробьев была такая традиция: каждый год, когда наступала весна, один из них должен был продекламировать свои стихи, извещая людей о приближении весны. Один воробей ждал этого момента с самого рождения, он постоянно сочинял стихи о весне, но ему говорили, что он еще маленький, его время еще не пришло. В ту весну, когда подросший воробей должен был читать свои стихи, в дело вмешались какие-то жаворонки. Они раньше, чем воробы, прочитали свои стихи о весне. Воробы очень обиделись, с тех пор никто не слышал воробыниных стихов. Стихов жаворонков тоже больше никто не слышал, жаворонкам больше нравится петь...

Виноградова Таисия, 11 лет

«Чив-чив-чив-чив-чив-чив-чив!» –
Сел на ветку птенчик Крив,
Стал он петь вполголоса
Про два толстых колоса.
Прилетел еще птенец
И сказал: «Эй ты, малец,
Ты никак не понимаешь,
Что всем нам ты спать мешаешь!»

Тут мальчишки пробегали,
Воробьев перепугали,
Воробы вмиг замолчали,
А мальчишки закричали:
«Вот как ловко воробы
Могут сочинять стихи!»

Иванова Даши, 16 лет

Поднялась я на крышу,
Жаль, мне не залезть еще выше.
Тут небо – от края до края,
Оно, как вода голубая.
Такое вам и не приснится,
Ведь в небе лишь солнце и птицы,
Я им подарю мякиш хлеба,
Они мне – стихи про небо.

Мирослав Кисличенко, 16 лет

Когда-то мечтать мы любили,
Как будто бы крылья имеем большие...
И мир был тогда безграничным
Для нас, кто знаком с лётом птичьим!
И звезды растерянно падали вниз,
Пока мы взлетали в свободную высь,
Мы под облаками летали,
Стихи мы в полете писали,
Нам птицы, шутя, помогали.

Соня Казакова, 17 лет

Перьев клубок
Сидит на моем плече,
Мне птица писать помогает...

Аня Исаева, 17 лет

Однажды посмотрим мы за поворот,
И сами себе улыбнемся.
Навстречу нам выбежит вдруг рыжий кот,
Стрелой через двор пронесется.

И тотчас же с веток взлетят воробы,
А, может быть, это жар-птицы?
Они прочитают стихи нам свои,
Я знаю, все так и случится.

Появится рядом большой добрый пес
С смешинками в карих глазах,
Тогда мы поймем: наконец-то сбылось
То, что рисовалось в мечтах.

Ира Шаталова, 14 лет

Рассказ «Воробыниые стихи»

Раз лужа, два лужа, три лу... и я уже мокрая. Весна пришла. Мама помогла мне подняться, назвала поросенком и вздохнула. А я в ответ:

- Не-а, я русалочка! – и плюхнулась в четвертую лужу.
- Эх, – мама снова подняла меня, но теперь уже крепко сжимала мою руку. – Горе луковое мое.
- А можно, я лучше буду яблочным горем? – огородила я маму. – Или клубничным? Почему луковое-то?



- Это выражение такое.
- Но почему луковое?
- Я не знаю.
- Как же так? Ты же мама, ты знаешь все!
- Никто не может знать всего.
- А ученые?
- Они тоже знают не все. В нашем мире очень много загадок. Люди так мало знают о космосе, о природе, о...
- Тут я не согласна. Я много про природу знаю. Природа – это деревья и цветы, птицы и звери, это грибы и другое. Видишь, как много? А я ведь не ученый. Вот скажи, что делает этот воробушек?
- Ходит по снегу. Наверное, ищет еду.
- А вот и нет, он стихи пишет. Вот эта цепочка следов – это строчка, просто мы не знаем их языка. Может, он написал своей воробыхе: «Я тебя люблю». Она прилетит и порадуется. Вот так, мама.
- Какая ты у меня умная. А чего это ты так дрожишь, умница-разумница? А ну, бегом домой греться, заболеешь еще!

И мы пошли домой.

На следующий день я все-таки заболела, и мама лечила меня настойкой из лука. Я заметила, как у нее выступили слезы, когда она резала лук.

- Что с тобой? Тебе лук жалко?
- Нет, солнышко, просто лук щиплет глаза. А жалко мне тебя, горе ты мое.
- Мам, а я поняла, почему горе луковое. Лук вызывает слезы. Получается, горе луковое – это когда хочется плакать. Погоди-ка, – я испуганно посмотрела на нее, – я надеюсь, ты из-за меня не плачешь?
- Конечно, нет! Говорю же, это выражение такое.

- Глупое какое выражение.

Я направилась к своей комнате. И по пути бросила:

- Лучше б «воробынные стихи» сделали выражением. Оно бы означало что-то непонятное. Странные какие взрослые, непонятливые.

С тех пор, увидев что-то непонятное, я называла это «воробынными стихами».

Но меня никто не понимал, и всем приходилось объяснять. Странные какие взрослые. Непонятливые.

Бирюкова Вера, 16 лет

Рассказ «Про птиц и не только...»

Наверное, мне все же очень везет: все люди, окружающие меня, всегда были яркими, талантливыми, целеустремленными. Так было в моей первой школе: замечательная учительница (Сизинцева Яна Геннадьевна), замечательные одноклассницы (Аниса, Аниша, Таисия, Самира). Мы вместе ходили в кружки, занимались выразительным чтением и литературным творчеством. Так было позднее и в кадетском классе (пусть я и недолго там проучилась, но мне было там интересно), так происходит и в моей новой школе. Когда рядом с тобой интересные люди, хочется и самой развиваться: предлагать новые идеи, решать какие-то новые задачи; хочется объединяться для новых проектов.

В декабре 2021 года мне повезло оказаться в образовательном центре «Сириус», наша смена была посвящена литературному творчеству. Я не слишком надеялась, что мне удастся пройти конкурсный отбор, но мне вдруг удалось! И начались чудеса: и дело даже не в том, что из московской зимы я перенеслась вдруг в весну (в ее середину, нет, даже в конец), дело не в этом: я попала в Хогвартс. Теперь я точно знаю: Хогвартс существует в реальности!

Нам, ребятам, приехавшим из разных городов, разрешили самим разбриться на группы, нам дали возможность выбрать музу, представляющую наше направление. Я думаю, что, когда участникам какого-то проекта предлагается самостоятельно сделать принципиальный выбор, то это – хорошая возможность скооперироваться с друзьями или против – попробовать что-то новое, объединившись с незнакомыми людьми. Это помогает развить навыки коммуникации и плодотворного, творческого сотрудничества. Например, мы с ребятами объединились в группу потому, что нам всем



понравилась Мельпомена – муза трагедии. Всю смену мы были командой, настоящей командой. Мне кажется, для того, чтобы команда могла достичь весомых результатов, у всех членов команды должно быть желание действовать, созидать, а также должны быть учителя, руководители, которые помогут и подскажут... и у нас все это было. У нас были ребята, которые помогали друг другу. Помню, одна девочка заболела и какое-то время провела в изоляторе (представляю, как ей было обидно и скучно), а когда она к нам вернулась, мы ей подсказали, что делать, она была рада такой поддержке. У нас были руководители, которые разрешали нам всячески экспериментировать и помогали реализовывать наши самые «фантастические» и самые «материалозатратные» идеи. Например, мы захотели подвесить бумажных журавликов к потолку, чтобы создать ощущение парения, полета, руководитель команды не стал нас отговаривать, нет, он вместе с нами (и даже быстрее, чем мы) развешивал бумажных голубков, журавлей и жар-птиц. Еще мы придумали сделать театр теней, мы вчетвером показывали сложенные из пальцев фигурки птиц, мы разыграли целый спектакль, историю о девушке, которая решила писать стихи, вдохновившись красотой и свободой пролетающих над ее домом птиц. Движения наших рук сопровождала трогательная мелодия, исполненная на нехитрой дудочке, и стихи,

сочиненные ребятами из нашей группы. У нас все получилось, получилось благодаря тому, что в нашу команду входили люди, которые поддерживали, «заряжали» друг друга, не давали отчаяться, когда что-то не складывалось. Такая очаровательная атмосфера мне запомнилась надолго, у меня до сих пор хранятся бумажные журавлики, которые парили под потолком нашей «командной» комнаты.

В заключении я хочу сказать, что все люди должны помогать друг другу, должны объединяться, чтобы делать друг друга счастливыми. Конечно, для каждого счастье имеет свои особые «формы»: для кого-то счастье – это поиск друзей, для кого-то – приобретение новых навыков или путешествие по новым местам. И все эти инварианты счастья (счастье на любой вкус) предложил нам Хогвартс-«Сириус», я очень ему благодарна!

«Сириус» подарил мне очень интересный опыт, вот он: когда пробуешь что-то новое, ты можешь понять, нравится это тебе или нет, хочешь ли ты заниматься этим делом в дальнейшем, хочешь ли ты посвятить этому жизнь, или это – лишь временное занятие. Даже если подобное времяпрепровождение – лишь эпизод в твоей жизни, каждый, кто хоть раз принял участие в таких проектах, непременно научится чему-то новому, тому, что он сможет использовать в будущем (ближайшем или далеком – не так уж и важно!).



Выставка рисунков «Птичья галерея»





Название материала:

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ
«ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ.
ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»**



Автор:
Канаева Елена Вадимовна,
педагог дополнительного образования Центра «Исток»
ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:
Филашихина Наталья Александровна,
методист Центра «Исток» ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Проектирование образовательного опыта обучающихся через создание и внедрение эффективных технологий обучения и воспитания.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Валение, вышивка, куклы (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 8–18 лет).

Вид методического материала: описание авторской методики.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Конкурсная работа «Методическая разработка занятия по валянию «Изготовление персонажей спектакля. Техника мокрого валяния» используется в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы «Валение, вышивка, куклы» для обучающихся 8–18 лет. Методическая разработка более полно раскрывает несколько разделов учебно-тематического плана программы («Валение из овечьей шерсти», «Основные приемы валяния», «Изготовление изделий», «Создание валяного спектакля»), подробно описывая технологию создания объемных изделий способом мокрого валяния. В методической разработке представлен один из этапов плана создания кукольного спектакля на столе – коллективного проекта обучающихся одной учебной группы. Методическая разработка может быть использована педагогами на занятиях по декоративно-прикладному творчеству.

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ «ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ. ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Валение (валка или, более правильно, свойлачивание) – особая техника рукоделия, в процессе которой из овечьей шерсти образуется войлок.

С древнейших времен существовал этот процесс обработки шерстяных изделий и использовался при изготовлении кошмы (войлочных ковров, которыми покрывали юрты или украшали внутреннее убранство жилища), валенок, панно, шляпок, узоров на ткани или войлоке. Мы же в нашей «мастерской» делаем из войлока игрушки, которые становятся персонажами кукольных спектаклей.

В современном мире детям предлагаются много различных форм дополнительного образования, ориентированных на их художественно-эстетическое развитие. Это, в частности, театральные коллективы, где у ребят появляется возможность проявить свои актерские, музыкальные и даже режиссерские способности, или кружки по рукодельному творчеству, где ребята могут создавать что-то интересное и необычное своими руками.

В рамках программы «Валение, вышивка, куклы» предлагается синтетический вид творческой деятельности, интегрирующий любовь к театру и к рукоделию – «кукольный театр на столе». Что же это за вид творчества и в чем его новизна? Во-первых, такой спектакль не предполагает актерской игры на сцене в классическом понимании. Здесь актер становится невидимым для зрителя, хотя зримо существует в театральном пространстве: он молча «водит» персонажем, а чтец читает сказку. Во-вторых, главными действующими лицами являются куклы-звери, выполненные обучающимися в технике мокрого валиния. Таким образом у ребят появляется возможность выступить в роли кукольных дел мастера и декоратора, режиссера и постановщика спектакля, чтеца-сказителя и актера-кукловода.

Искусство театра – коллективное творчество. Поэтому театр может стать объединяющим

пространством социокультурного общения детей. Что дает работа над спектаклем? Развивает фантазию и творческое начало в ребенке, учит вниманию, помогает «почувствовать» другого человека, который рядом не только на сцене во время показа спектакля, но и в период его подготовки.

За время работы над спектаклем складывается уникальная воспитательная ситуация: через серьезную длительную подготовку кукольного спектакля наш «театр на столе» объединяет обучающихся на уровне «проживания» общего совместного дела, что становится эффективным средством воспитания.

Во время изготовления персонажей сказок и декораций к спектаклю происходит неформальное и серьезное общение педагога с обучающимися по различным проблемам, которые волнуют и интересуют ребят. Это особенно важно, когда в группе есть обучающиеся-подростки: созданная культурно-творческая среда помогает им сосредоточиться на общей работе коллектива и проявить милосердие и заботу, потрудившись не только для себя, но и для других. А подготовленные спектакли в дальнейшем демонстрируются в разных коллективах, на мастер-классах в рамках различных мероприятий ГБОУ «Воробьевы горы».

Педагогу важно сформировать у обучающихся умение работать в небольшой (по сравнению со школьным классом) группе, дать основы как рукодельных, так и актерских и режиссерских навыков, научить удерживать мобилизацию и концентрацию внимания, работать в коллективе. Ведь ребенок должен почувствовать ответственность за каждого члена «команды» – как в известной книге А. Дюма: «Один за всех и все за одного!» Так идет освоение базовых принципов коллективной работы: «Я оказываюсь там, где я должен быть и делаю то, что необходимо сделать именно мне в нашей общей работе». Тогда все,

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ «ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ. ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»



что ребята делают, обязательно получится! Таким образом у обучающихся формируются коммуникативные навыки и создается коллектив.

Следовательно, коллективная/групповая работа по подготовке маленького кукольного спектакля помогает решить много важных педагогических задач в формировании личности человека, что так необходимо современным детям и подросткам в процессе их роста и взросления.

Валение – техника непростая и довольно трудоемкая, особенно когда выбранный персонаж имеет такие детали в облике, как тонкие лапы, которые должны выдержать вес животного; клюв и крылья у птиц или рога животных, различающиеся по форме, размеру и ветвистости; пушистая грива у льва или мягкие иголки у ежа. Но не надо бояться валаивать животных – ведь полученный результат всегда стоит затраченных усилий! Главное – сотворить чудо, которое после долгого труда мы с детьми подарим всем, кто ждет встречи с прекрасным.

Все начинается с выбора сказки и «распределения ролей» – кто какого животного будет валаивать и потом им же «водить» на столе, который превращается в сцену благодаря организации сценического пространства и тем декорациям, которые обучающиеся тоже делают своими руками.

В подготовке кукольного спектакля обучающиеся, хотя и имеют перед глазами образец того персонажа, которого они будут валаивать (фотографии животных или птиц), всегда творчески подходят к его изготовлению. Ведь очень важно представить своего героя: как он будет выглядеть, какого цвета выбрать шерсть (не просто соответствующего реальному животному в природе, но гармонично сочетающегося со всеми персонажами сказки), какого он будет размера (мы всегда соотносим размер всех персонажей будущего спектакля – чтобы Попугай, например, не стал больше Слона в сказке «Весна в Африке» или Лось из «Сказок народов Севера» предстал могучим хозяи-

ном леса, по сравнению с маленьким за-диристым Зайцем или Белкой), какая поза животного станет самой выразительной – ведь герои статичны, у них не двигаются ни лапы, ни голова, они просто выставляются на импровизированную сцену-стол с минимальными декорациями. Поэтому в период рождения персонажа важно полюбить его и «сделать» из овечьей шерсти такой образ, который самому ребенку будет дорог. Тогда и зритель также сможет его полюбить и поверит всему происходящему на сцене-столе.

Существуют различные способы валания из овечьей шерсти:

- с помощью игл – сухое валание, при котором шерсть уплотняется специальными иглами с насечками, подцепляющими и спутывающими шерстяные волокна;
- с помощью мыла – мокрое валание, когда шерсть обильно пропитывают мыльным раствором, сдавливают и уминают, тщательно трут руками и прокатывают – тогда волокна плотно переплетаются и под воздействием щелочной среды сокращаются, образуя плоское полотно – войлок,
- в стиральной машине при помощи формы для обвалки, что не требует никаких физических усилий.

Несмотря на возможность получить красивое, будто вылепленное объемное изделие, в работе с детьми необходимо отказаться от первого способа валания (иглами для фелтинга), потому что насечки на иглах при отсутствии опыта сухого валания могут травмировать пальцы (укол такой иглы очень болезненный, так как оставляет микроскопические рваные раны). Способ мокрого валания оказался наиболее приемлемым, хотя в данном случае он не является классическим мокрым валанием в традиционном понимании этого слова. В изготовлении животных к спектаклю мы делаем объемные фигуры, чего не добьется тщательным уплотнением волокон шерсти, пропитанной мыльным раствором, так

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ «ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ. ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»



как свойлачивание формы происходит тогда, когда все изделие сильно мочат щелочным раствором и с усилием трут его, чтобы шерстинки плотно перепутывались и склеились, образуя довольно плотный и в то же время мягкий и гибкий материал. При такой работе хорошо получаются именно плоские изделия, но никак не объемные.

Тогда была выбрана следующая технология лепки нужной формы: сначала скручивается пышная основа из грубой шерсти типа «сливер», которую затем послойно тщательно обворачивают тонкими прядями шерсти, сложенными в перпендикулярных друг другу направлениях, слегка смачивая только поверхность формы (то есть верхний слой выложенной шерсти), далее легкими притираниями постепенно наращиваются различные детали тела животного.

И тут происходит первое чудо: детям необычно, что в их руках из комка шерсти начинает проявляться объемная фигура, постепенно превращающаяся в выбранного ими персонажа сказки. Педагог помогает обучающимся бережно и с любовью относиться к своей работе, просто без усилий, нежно приглаживать шерсть, чтобы не мо-

чить насекомых всю форму: «Покажите, как мама вас любит – она аккуратно и ласково гладит вас. Вот и вы постараитесь так же проявить свою любовь и заботу к собственному произведению – тогда сваленное вами животное станет вашим настоящим другом!» И так, оставляя сухой – а значит и неуплотненной – основу валяного персонажа, мы делаем животного легким и красивым.

Цель: стимулирование творческих способностей обучающихся, совершенствование у них практических умений работы с овечьей шерстью в процессе изготовления валяного животного/декорации для кукольного спектакля, воспитание у обучающихся культуры ручного труда.

Задачи:

- развитие у обучающихся фантазии и об разного мышления;
- знакомство обучающихся с техникой декоративного объемного валяния;
- совершенствование их умений в использовании техники мокрого валяния методом наращивания;
- воспитание у них аккуратности в работе над изделием.

Список литературы:

1. Дэвис Д. Красивые вещи из войлока: новые идеи. М.: Бертельсманн, 2011. 240 с.
2. Калинина Г. Давайте устроим театр!: домашний театр как средство воспитания. М.: Эксмо, Лепта Книга, Яуза-Пресс, 2007. 512 с.
3. Кокарева И.А. Живописный войлок: техника; приемы; изделия: Энциклопедия. М.: АСТ-Пресс, 2009. 120 с. (Серия «Золотая библиотека увлечений»).
4. Мюллер А., Вильденрадт К. Войлочные игрушки. Чудесные идеи Объемного валяния шерсти. М.: Арт-родник, 2007. 32 с. (Серия «Легко и просто»).
5. Семпелс Е.Б. Энциклопедия войлока. М.: Мода и рукоделие, 2008. 80 с. (Серия «Возвращение мастерства»).

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ «ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ. ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»



ОРГАНИЗАЦИЯ ЗАНЯТИЯ

Возраст обучающихся: 8–18 лет.

Продолжительность занятия: 1,5 часа.

Инструменты и материалы: гребёна лента овечьей шерсти «Валяшка», kleenka, жидкое мыло, тазики, полотенце, альбом для рисования, карандаш, ластик, фотографии животных, игла, черная шерстяная нить.

План работы над созданием сказочного спектакля:

- *предварительная работа*

1. Выбор сказки и распределение ролей.
2. Подготовка инструментов и материалов для работы.
3. Рисование эскиза будущего животного.

Важно!!! При изготовлении животных соблюдать пропорции тела и придать не только характерные внешние черты персонажу, но и особенности характера зверя или птицы.

- *работа на данном занятии*
4. Скручивание из шерсти формы для тела.
 5. Раскладка шерсти на форму.
 6. Притирание шерсти мыльным раствором.
 7. Формирование головы.
 8. Скручивание шерсти для деталей игрушки (ушек, рогов, лапок, хвоста).
 9. Приваливание деталей к телу.
 10. Промывание изделия водой.
- *последующая работа*
11. Просушивание в течение нескольких дней.
 12. Вышивка глазок персонажа.
 13. Постановка кукольного спектакля (театр на столе).

ХОД ЗАНЯТИЯ

(на примере изготовления сценического персонажа «Белочка»)

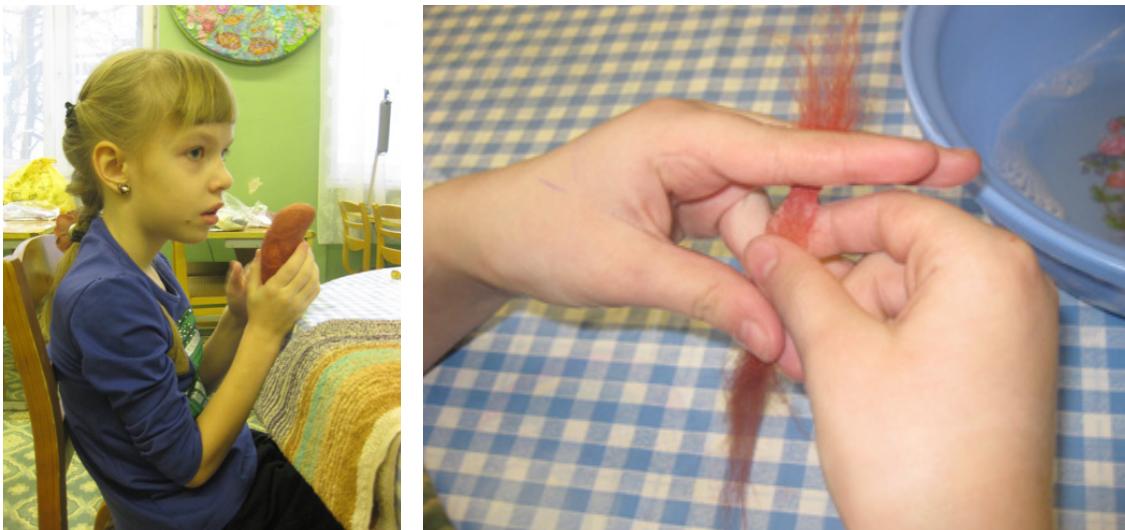
Этапы работы:



**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ
«ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ.
ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»**



1. Подготовка рабочего места обучающегося.



2. Скручивание из шерсти основной формы для тела.



3. Послойное покрытие тела тонкими прядями шерсти.

Внимание!!! Шерсть укладывается тонкими слоями, которые должны идти перпендикулярно друг другу, это даст возможность шерсти лучше свалиться.



**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ
«ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ.
ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»**



4. Притирание каждого слоя шерсти мыльным раствором.



5. Формирование головы.



6. Выкладывание шерсти для детали –
ушки (треугольник).



7. Притирание деталей – верхней часть ушка.



Внимание!!! Со стороны тела шерсть на ушках НЕ притирается! Важно эту часть ушка сохранить сухой, чтобы растянуть шерсть на голове и, прикрыв ее новыми слоями шерсти, притереть. Таким образом «приклеиваются» ушки к телу и голове. То же самое делается с лапками и хвостом.

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ
«ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ.
ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»**



8. Укладываются ушки на голове и притираются к телу.



9. Снова выкладывается несколько слоев шерсти тонкими прядями на голову, ушки и тело животного.



**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ
«ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ.
ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»**



10. Скручиваются из шерсти «колбаски» для лапок.



11. Покрываются лапки тонкими слоями шерсти.



12. Притирается шерсть на лапках.



**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ
«ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ.
ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»**



13. Лапки прикладываются и приваливаются к телу.



14. Формируется из шерсти хвост.



15. Хвост приваливается к телу.



16. Покрываются тонкими слоями тело, голова, уши, лапы и хвост у основания тела.

17. Притираются новые слои шерсти по всей поверхности животного (5–6 раз).

18. Изделие промывается под струей проточной воды.

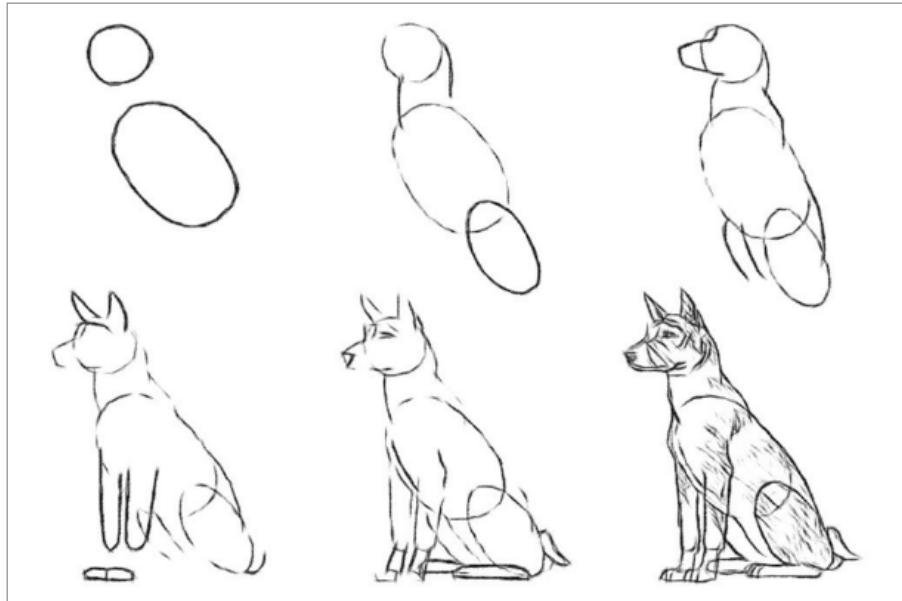


**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ
«ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ.
ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»**

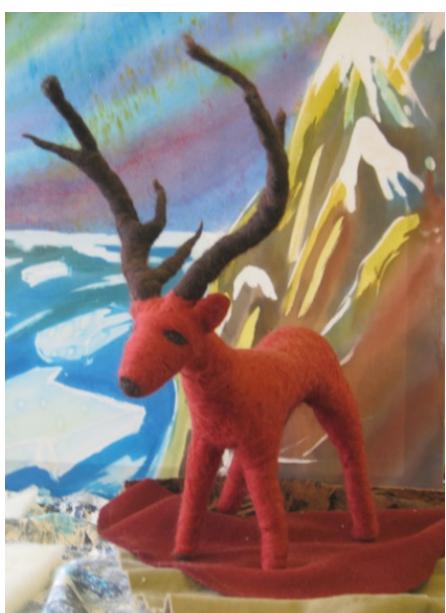
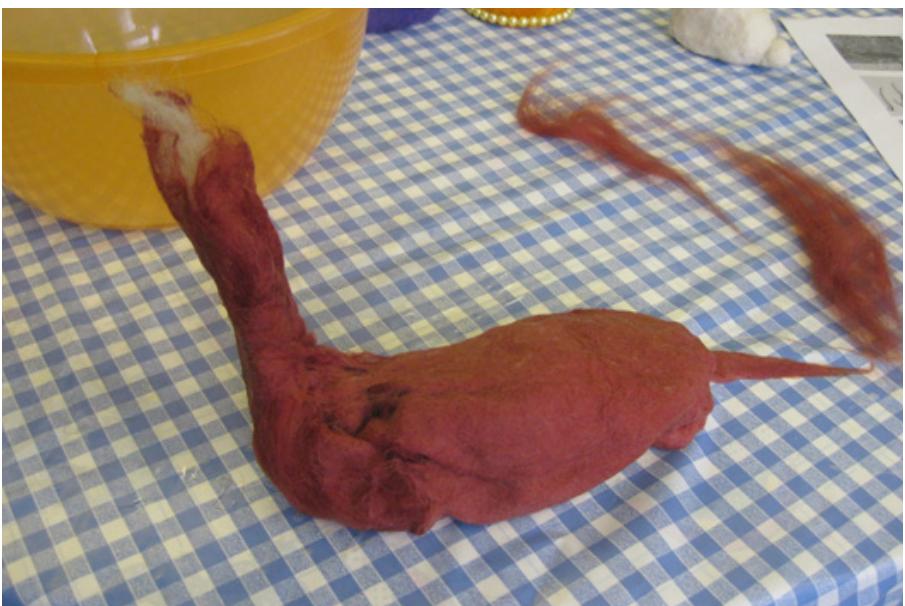


Приложение 1

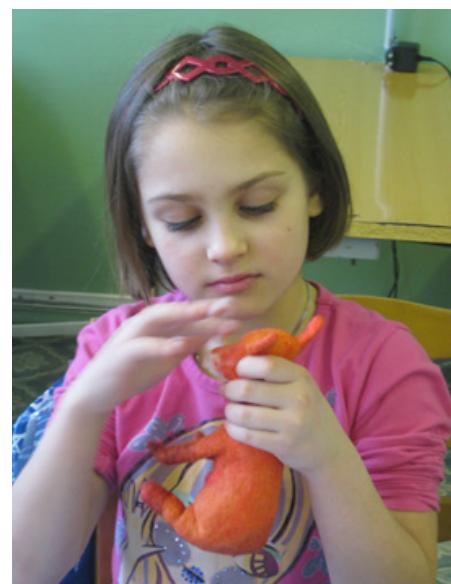
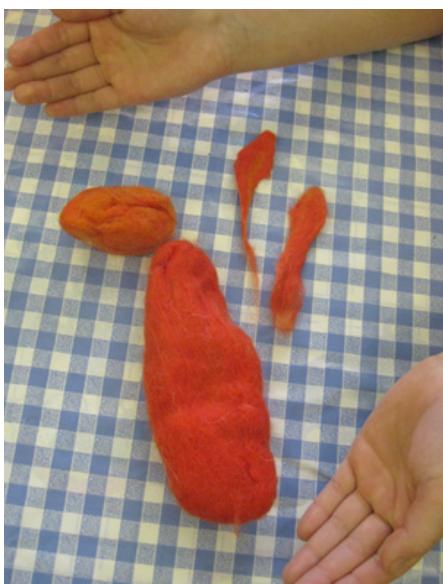
**Работы обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе
«Валение, вышивка, куклы»**



**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ
«ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ.
ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»**



МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ
«ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ.
ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»



**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ЗАНЯТИЯ ПО ВАЛЯНИЮ
«ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СПЕКТАКЛЯ.
ТЕХНИКА МОКРОГО ВАЛЯНИЯ»**



Приложение 2.

Фоторепортаж занятия





Название материала:

ОБРАЗЦОВЫЙ АНСАМБЛЬ СОВРЕМЕННОГО ТАНЦА «АНТРЕ»: ТРАЕКТОРИЯ СОТВОРЧЕСТВА



Автор:

Козак Екатерина Геннадьевна,
педагог дополнительного образования

Учреждения образования «Минский государственный
дворец детей и молодежи».



Методическое сопровождение:

Трамбицкая-Кухаревич Александра Ивановна,
методист Учреждения образования «Минский
государственный дворец детей и молодежи».

Номинация конкурса:

Эффективное применение современных средств обучения.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеобразующей программы:

Программа образцового ансамбля современного танца «Антре» (уровень: базовый; профиль: художественный; возраст обучающихся: 4–13 лет).

Вид методического материала: учебно-методический комплекс к дополнительной общеобразующей программе.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Учебно-методический комплекс «Образцовый ансамбль современного танца “Антре”: траектория сотворчества» представляет собой уникальный ресурс, созданный для занятий хореографией на 5–7 годах обучения в коллективе.

В основе учебно-методического комплекса – многолетний и эффективный опыт работы педагогов ансамбля. Образцовый ансамбль современного танца «Антре» был создан в учреждении образования «Минский государственный дворец детей и молодежи» в 1992 году. Репертуар коллектива насчитывает более 100 танцевальных номеров разного характера и жанра.

Учебно-методический комплекс включает в себя три части:

1. программа объединения по интересам образцового ансамбля современного танца «Антре»;
2. методическое пособие для педагога дополнительного образования;



3. учебное пособие для обучающихся.

Первая и вторая части учебно-методического комплекса адресованы педагогам дополнительного образования, а также руководителям хореографических коллективов учреждений дополнительного образования детей и молодежи и учреждений общего среднего образования, третья – учащимся.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебно-методический комплекс представляет собой комплекс систематизированных материалов.

Цель УМК: обеспечение качественного методического оснащения обучения и воспитания учащихся 5–7 года обучения, способствующего расширению знаний и развитию танцевальной техники, творческого потенциала, гибких навыков и системы ценностей учащихся ансамбля.

Приоритетом деятельности педагогического коллектива современного танца «Антре» является создание образовательной творческой среды для гармоничного развития личности, раскрытия творческого потенциала ребенка и его самореализации через танец. Обучение в коллективе проводится в соответствии с программой объединения по интересам образцового ансамбля танца «Антре».

Разработанный специально для педагогов и учащихся, комплекс включает в себя разнообразные обучающие материалы, направленные на формирование и развитие у учащихся теоретических знаний, технических и художественных аспектов хореографии. Для выявления степени реализации программы объединения по интересам и оценки уровня развития учащихся используются наблюдения, изучение продуктов деятельности учащихся, беседы, проблемные ситуации. Диагностические материалы представлены в контексте педагогической деятельности.

УМК состоит из 3 частей:

1. Программа объединения по интересам образцового ансамбля современного танца «Антре». По итогам республикан-

ского конкурса программ объединений по интересам в образовательной области «Хореография» программа образцового ансамбля «Антре» была удостоена диплома III степени Министерства образования.

2. Методическое пособие для педагога предоставляет материалы для эффективного преподавания хореографии на 5–7 году обучения и включает технологические карты занятий, материалы для организации самостоятельной работы, диагностики и контроля знаний и умений учащихся, материалы для организации воспитательной работы в коллективе.

3. Учебное пособие для учащегося содержит материалы для самостоятельного изучения и творчества в области хореографии: интересные факты из истории хореографии, о стилях хореографии, творческие задания и проекты.

Рекомендации по работе с учебно-методическим комплексом:

- используйте УМК для создания увлекательных и творческих занятий;
- подстраивайте материалы под уровень и интересы учащихся;
- активно вовлекайте в мероприятия объединения по интересам и проекты.

УМК создан в помощь педагогам, желающим развивать и совершенствовать навыки танцевального искусства учащихся, представляя всестороннюю поддержку и ресурсы для успешного обучения и преподавания хореографии.

При подготовке учебно-методического комплекса использованы материалы сборника



«Образовательная творческая среда в образцовом ансамбле современного танца «Антре» как фактор воспитания и развития

учащихся», авторы Н.В. Пачковская, Е.Г. Ко-
зак, материалы образовательных сайтов
по хореографии.

Познакомиться с методическим материалом:

[Образцовый ансамбль современного танца «АНТРЕ»: траектория створчества](#)

[Учебно-методический комплекс: программа объединения по интересам](#)

[Часть 1](#)

[Часть 2](#)

[Часть 3](#)

Список литературы:

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании // Национальный реестр правовых актов Республики Бела-
русь. 2022. №13, 2/1795 // Национальный правовой интернет-портал Республики Беларусь [Электронный
ресурс]. – URL: http://pravo.by/world_of_law/text.asp?RN=Hk1100243 (дата обращения: 08.04.2019).
2. Постановление Министерства образования Республики Беларусь «Об утверждении концепции непре-
рывного воспитания детей и учащейся молодежи в Республике Беларусь»: от 14.12.2006 г. № 125 [Элек-
тронный ресурс] // Национальный образовательный портал. – URL: www.adu.by/wp-content/uploads/2015/.../koncept-vospit-detej-i-molodioji.doc (дата обращения: 02.09.2018).
3. Типовая программа дополнительного образования детей и молодежи (художественный профиль) // Сбор-
ник нормативных документов Министерства образования Республики Беларусь. 2017 [Электронный ре-
сурс]. – URL: https://adu.by/images/2023/dop/Tip_pr_dop_o,r_hud_prof.pdf (дата обращения: 02.09.2018).
4. Устав учреждения образования «Минский государственный дворец детей и молодежи».
5. Никитин В.Ю. Мастерство хореографа в современном танце. М.: Российский университет театрального
искусства – ГИТИС, 2011. 472 с.
6. Образовательные программы музыкальных и хореографических объединений учреждений внешкольного
воспитания и обучения / сост. О.А. Клецова. Минск: НЦХТДМ, 2009. 209 с.
7. Панфёров В.И. Мастерство хореографа: Учебное пособие. Челябинск: Издательство ООО «Полиграф-
Мастер», 2009. 367 с.



Название материала:

МАКЕТ «ПОСЕЛОК ИЗ МОДУЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ»



Автор:

Комиссарова Екатерина Александровна,
педагог дополнительного образования Центра «На
Донской» ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:

Голяндина Ирина Николаевна,
старший методист Центра «На Донской» ГБОУ «Воробьевы
горы».

Номинация конкурса:

Формирование эффективных жизненных стратегий и профессиональное самоопределение
обучающихся с учетом вызовов времени

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Архитектурное проектирование (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 12–18 лет).

Вид методического материала: план-конспект открытого занятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Программа «Архитектурное проектирование» состоит из четырех модулей: плоскость, объем, пространство, цвет, в определенном смысле наследуя идеям ВХУТЕМАСа (Высших художественно-технических мастерских).

Занятие по теме: «Макет «Поселок из модульных элементов»» проводится в рамках изучения тематического модуля «Пространство», предусматривающего практическую работу обучающихся по построению объемно-пространственных композиций с преобладанием пространства над объемом.

В содержание плана-конспекта включено подробное изложение материала по основным этапам занятия:

- краткий рассказ о проектировании поселков, исторические примеры;
- описание инструментов и материалов, необходимых для выполнения работы;



- процесс выполнения практической работы обучающимися;
- алгоритм анализа работ обучающихся и подведения итогов занятия.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Индивидуальный подход в обучении детей архитектурному проектированию играет ключевую роль в их профессиональной ориентации, развитии их творческих способностей, уверенности в своем выборе. Ребенок, задающийся с детства вопросом «Что такое архитектура?» обладает потенциалом состояться в профессии архитектора. Задача педагога показать, в чем состоят сильные стороны каждого конкретного ребенка применительно к этой области человеческой деятельности. Архитектура синкетична, она охватывает всю формообразующую область, от мебельной ручки до создания плана развития города. Архитектура как комплекс научных дисциплин вмещает в себя технические и гуманитарные знания. Как практическая деятельность, она требует самоотдачи и кропотливого труда, но также и навыков коммуникации и публичной презентации проектов. Архитектура нуждается в самых разных головах и темпераментах, что ставит перед педагогом задачу искать индивидуальный подход к каждому обучающемуся.

Актуальность программы обусловлена высоким интересом к художественному проектированию в области архитектуры и дизайна среды. В процессе обучения по данной программе обучающиеся приобретают навыки работы с острыми режущими инструментами, учатся рациональному использованию материалов, узнают об эволюции формы и типов зданий, социальной ориентированности профессии архитектора, связи с антропометрией и эргономикой, связи исторических и прогнозируемых процессов в архитектуре. Обучающиеся учатся анализировать архитектурную среду, размышлять над способами улучшения ее качества, выражать свои идеи в эскизах и макетах и представлять их на суд зрителей.

В учебно-тематический план дополнительной образовательной программы «Архитектурное проектирование» включен модуль «Пространство», в рамках которого предусмотрена практическая работа по построению объемно-пространственных композиций с преобладанием пространства над объемом.

Цель занятия: знакомство обучающихся с проектированием архитектурных объектов из различных материалов, развитие у них творческих способностей и эстетического восприятия окружающего мира.

Задачи занятия:

- дать обучающимся представление об этапности работы над архитектурной концепцией;
- формировать у них начальные навыки макетирования;
- развивать у обучающихся внимание, память, воображение, пространственное мышление, наблюдательность, коммуникативные навыки;
- содействовать формированию у них культуры восприятия предметной среды.

Планируемые результаты занятия:

- по окончании занятия обучающиеся будут знать:
 - различные материалы, используемые в макетировании;
 - виды объемно-пространственной композиции;
 - последовательность работы над объемно-пространственной композицией
- по окончании занятия обучающиеся будут уметь:
 - создавать объемно-пространственные композиции;
 - планировать работу над проектом;
 - выражать свою идею в эскизах, макетах и представлять ее зрителям.



Список литературы:

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М.: Прогресс, 1974. 392 с.
2. Голубева О.Л. Основы композиции, М.: Искусство, 2004. 119 с.
3. Иттен И. Искусство формы. М.: Аронов, 2018. 136 с.
4. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Макетирование. М.: КДУ, 2007. 79 с.
5. Лисициан М.В., Пронин Е.С., Петунина З.В. Архитектурное проектирование жилых зданий. М.: Архитектура-С, 2006. 488 с. (Специальность «Архитектура»).
6. Степанов А.В., Мальгин В.И., Иванова Г.И. Объемно-пространственная композиция. М.: Архитектура-С, 2019. 256 с. (Специальность «Архитектура»).
7. Нойферт Э. Строительное проектирование. 42-е изд. М.: Архитектура-С, 2020. 612 с.
8. Стасюк Н.Г., Киселева Т.Ю., Орлова И.Т. Основы архитектурной композиции. М.: Архитектура-С, 2004. 96 с.
9. Чинь Франсис Д.К. Архитектура, форма, пространство, композиция. М.: Астрель, 2005. 399 с.
10. Шилкина А.В. Объемно-пространственная композиция: практический курс. Красноярск: СФУ, 2012. 72 с.



ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ МАКЕТ «ПОСЕЛОК ИЗ МОДУЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ»

Организация занятия

Используемые материалы

Коробки сахара-рафинада, листы формата А3, бумага цветная А4, бумага белая А4 для эскизов, карандаши, клей-карандаш для бумаги, ножницы.

При проведении открытого занятия необходимо учесть:

1. Проведение инструктажа по технике безопасности на занятии.
2. Аудитория для занятия архитектурным проектированием: достаточное освещение, столешницы, свободные от технического оборудования, интерактивная доска, подключенная к сети Internet.
3. Фото- и видеоматериал для обеспечения технической части занятия.
4. Каждый обучающийся получает инструменты, бумагу, клей-карандаш, коробки с сахаром-рафинадом, ножницы.

План открытого занятия:

1. Краткий рассказ о проектировании поселков, исторические примеры.
2. Описание инструментов и материалов, необходимых для выполнения работы.
3. Процесс выполнения практической работы обучающимися.
4. Краткий анализ работ обучающихся.

Итоги занятия.

Ход занятия

1. Краткий рассказ о проектировании поселков, исторические примеры

Архитектор обладает широким инструментарием для решения своих профессиональных задач. В основе архитектурной деятельности, помимо анализа данных, пространственного мышления, знаний в области строительных материалов и технологий, нормативной базы в области строительства, лежит объемно-пространственная композиция (в дальнейшем – ОПК).

ОПК и архитектурное проектирование тесно связаны между собой, поскольку пер-

вая является ключевым аспектом второго. Архитектурное проектирование включает в себя создание визуально гармоничных и привлекательных форм. ОПК помогает достичь этого, используя пропорции, симметрию, ритм и другие средства выразительности. ОПК определяет, как различные элементы формы взаимодействуют друг с другом и создают внутренние и внешние пространства. Эстетичность или антиэстетичность ОПК оказывает эмоциональное воздействие на людей, проявляя таким образом свое родство с изобразительным искусством.

ОПК как учебная дисциплина использует простые геометрические формы и их сочетания. Исторические архитектурные школы, такие как Bauhaus и ВХУТЕМАС, включали ОПК в свои образовательные программы. По сей день студенты-архитекторы начинают свой путь в профессии с этих пропедевтических методик. Методика обучения ОПК заключается в умозрительной «деконструкции» здания до исходной геометрической формы, обладающей потенциалом художественной выразительности, после чего обучающийся вновь собирает деконструированную форму в целостную объемно-пространственную композицию.

Идеи новой функциональной архитектуры начала XX века были панъевропейскими и напрямую наследовали предшествовавшим им идеям немецкого движения Deutscher Werkbund. Они были созвучны современным им творческим изысканиям группы De Stijl в Нидерландах, первым опытом Ле Корбюзье во Франции, эпохе русского конструктивизма и экспериментального искусства в Советской России. Эти идеи рождались в тяжелых условиях послевоенного кризиса в ответ на необходимость его скорейшего преодоления и создания новой эстетики промышленной продукции. Удивительно, насколько эти идеи до сих пор



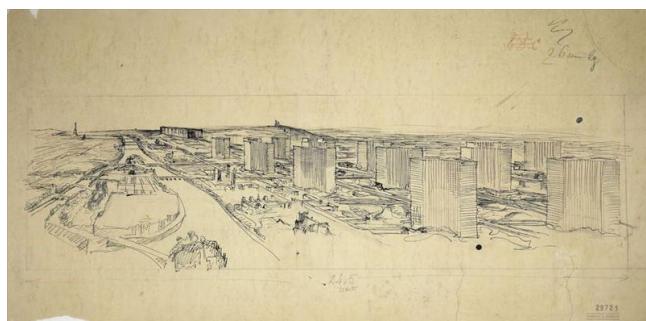
проникают в нашу жизнь: мы живем в архитектуре, наследующей принципы, сформулированные архитекторами XX века, мы носим одежду, простой силуэт которой был найден в 20-х гг. прошлого века, даже в дизайне интерфейсов смартфонов можно проследить влияние школы Bauhaus.

Рассмотрим некоторые примеры идеи застройки территорий, предложенные архитекторами XX-го века.

План Вуазен, архитектор Ле Корбюзье, Париж, Франция, 1925 г. Архитектор предложил снести 240 гектаров старой застройки исторического Парижа (памятники культуры, жилые массивы, государственные учреждения), разделить территорию на жилую и деловую зоны.

Минимальную территориальную единицу он определил прямоугольным кварталом в длину 350–400 метров. Ширина главного сквозного проспекта была 120 метров, а пересекающих его улиц – 50 и 80 метров.

Большую часть территории занимали автомобильные трассы, стоянки, а также обширные парки. В центре подобного жилого массива должна была располагаться 50-этажная башня крестообразной формы. Из каждой башни предполагался вход в метро. Между деловым и жилым районами должен был находиться подземный вокзал.



Поселок Сокол, Москва, 1923 г.

Существующий поселок Сокол на территории Москвы выстроен в 1920-х годах на основе идеи города-сада, когда-то предложенной английским утопистом Эбенизером Говардом. Его разрабатывали архитекторы А. Щусев, Н. Марковников, И. Жолтовский,

братья Веснины, Н. Дюрнбаум, Н. Колли, А. Семилетов, И. Кондаков, В. Платонов, а также художники-графики В. Фаворский, Н. Купреянов, П. Павлинов, Л. Бруни; живописцы К. Истомин, П. Кончаловский; скульптор И. Ефимов.

Для каждого дома в Соколе разработана индивидуальная планировка, на каждой улице высажены свои породы деревьев: татарские и остролистные клены, ясени, тополя, мелколистные липы.



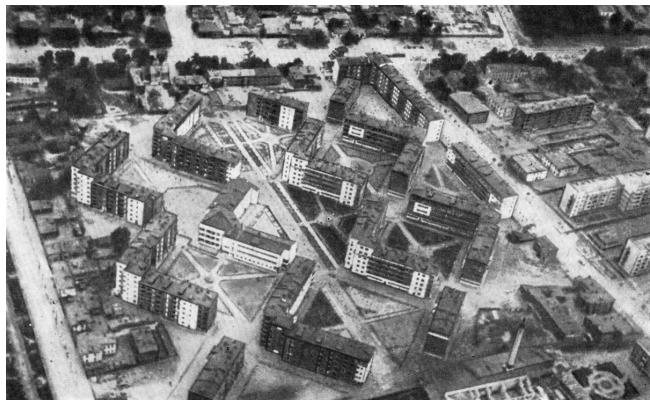
Хавско-Шаболовский жилмассив, архитекторы Н.Н. Травин, И.Л. Йозефович, И.П. Киркесали, Москва, 1927 г.

Согласно проекту, несколько зданий огибли квартал по периметру, а расположенные внутри массива дома были установлены под углом 45° к существующей сетке улиц, воплощая идеи Ладовского (учителя Н.Н. Травина) о роли пространства в архитектуре. Также в противовес строчной застройке выстроили типовые дома в форме букв «Г», создав динамичную композицию с прямоугольными и треугольными дворами и пересекающей комплекс аллеей.



Ось аллеи была ориентирована на башни Донского монастыря, углы домов – на Шуховскую башню. В центре квартала был построен клубный корпус, в северо-восточной части квартала – служебный корпус с котельной.

Фасады домов внутри массива были решены по эскизам профессора школы Баухаус Хиннера Шепера: основная масса стен осталась краснокирпичной, а эркеры, углы и подъезды были покрыты белой штукатуркой. Каждый дом получил собственную уникальную супрематическую композицию фасада, которая наравне с нумерацией корпусов служила навигацией по кварталу.



2. Описание инструментов и материалов, необходимых для выполнения работы

Для нашего открытого занятия нам понадобится лист бумаги формата А3, контрастная бумага для обозначения схемы дорожной сети, ножницы, лист А4 и простой карандаш для эскиза, клей-карандаш для склеивания бумаги, 2 коробки сахара-рафинада кускового. Одна из коробок должна содержать рафинад кубической формы, а другая – рафинад в форме прямо-

угольного параллелепипеда. Лист формата А3 в нашем случае будет представлять плоский прямоугольный участок земли под застройку, рафинад – модульные элементы, из которых впоследствии будет составлена архитектура поселка.

Масштаб принимается 1:750. В этом случае, лист А3 размером 297x420 мм превращается в участок земли 223x315 м, а кубик сахара с размерами 12x14x15 мм (да, строго говоря, это не совсем куб) становится модулем с размерами 9x10,5x11,3 м. Сахар с размерами 15x16x21 мм – 11,3x12x15,8 м, соответственно. В заданном масштабе размеры модулей вполне удовлетворяют нашим задачам по проектированию поселка, состоящего из малоэтажной и среднеэтажной застройки, в том числе блокированной.

Мы представили лист А3 как ровный участок местности. Теперь мысленно разобьем его на более мелкие участки. Величина участков будет соотнесена с количеством застройки на этом участке. Наметим въезд и выезд с участка, общую трассировку дорог. Распределим по массам архитектуру, разложив на листе кусочки сахара. Представим, что и где мы хотим видеть: высокие этажи в центре поселка, а по краям одноэтажную застройку или наоборот? Разное количество этажей позволит нам разнообразить силуэт застройки и придаст большую художественную выразительность всей композиции.

3. Процесс выполнения практической работы обучающимися

Работая над проектом поселка будем использовать 3 типа застройки.

Первый тип застройки. Индивидуальный жилой дом – дом (1–3 этажа) на 1 семью на отдельном участке. Типоразмеров таких домов может быть 2–3. Чем больше дом, тем просторнее требуется участок. Индивидуальный жилой дом может быть представлен 1–3 кубиками сахара. На участке такой дом может располагаться в произвольном месте. Одной из своих сторон участок индивидуального жилого дома должен примыкать к дороге.



Второй тип застройки. Блокированные дома (2–3 этажа) – рядовая малоэтажная застройка, в которой каждый блок занимает одна семья, дом имеет отдельный вход, как правило, палисадник и задний двор. Торцевыми стенами блок соединен с соседними блоками. Блокированный дом в нашем случае – это цепочка повторяющихся сахарных модулей, развернутых вдоль дороги, в пределах участка под застройку.



Третий тип застройки. Дом средней этажности (до 6 этажей) – многоквартирный дом с подъездами. Такие дома обычно состоят из нескольких подъездов. Также



в таких домах могут находиться квартиры с отдельными входами с улицы. На верхних этажах квартиры могут иметь выходы на просторные террасы, располагающиеся на крышиках нижележащих этажей. Часто в домах средней этажности квартиры проектируют двухуровневыми.

Если дом средней этажности имеет на первом этаже общественные помещения (магазины, офисы, кафе, салоны красоты и др.), при его расположении на территории поселка следует учитывать удобство доступа жителей поселка.



После того, как мы типологически распределили застройку поселка, нанесем дорожную сеть для связи участков между собой. Помимо автомобильных дорог также уделим внимание расположению пешеходных дорожек, благоустройству придомовых территорий, размещению общественных пространств.

Нарежем полоски контрастной по отношению к фону бумаги шириной 8–10 мм. Распределим полоски на территории поселка так, чтобы у каждого домовладения был доступ к дороге. Так как территория поселка невелика и мы предположили, что наш поселок находится в отдалении от крупных магистралей, въезд в поселок и выезд из него расположен в одном и том же месте. При въезде в поселок может быть запроектирован контрольно-пропускной пункт.



4. Краткий анализ работ обучающихся.

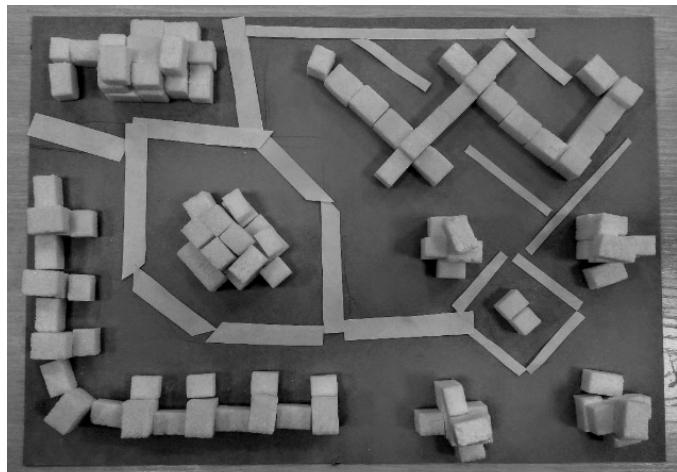
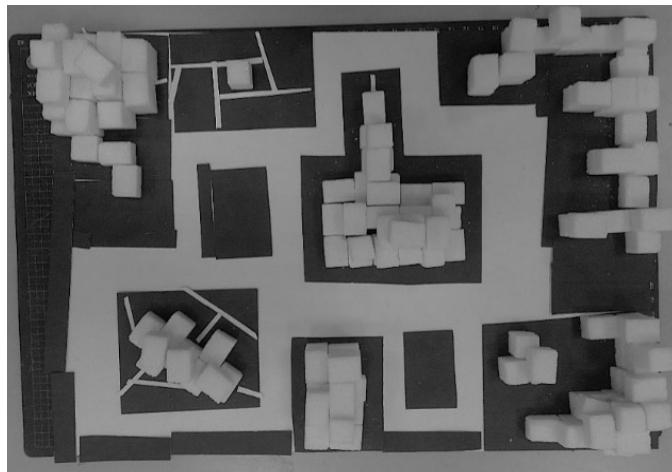
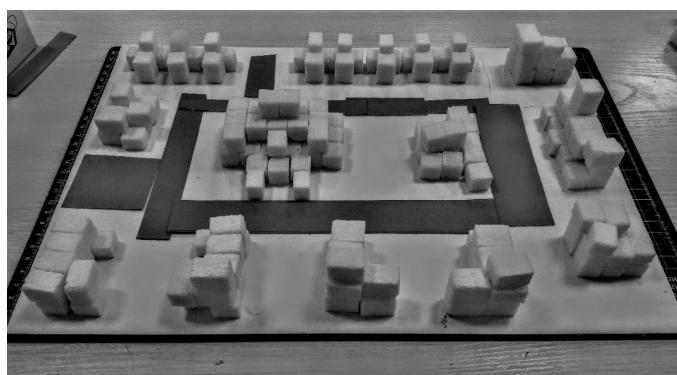
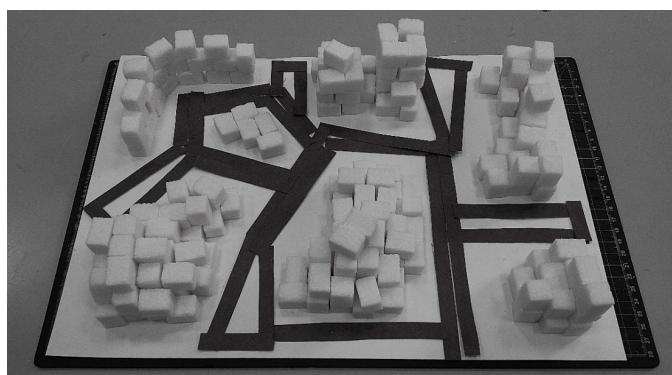
Итоги занятия

После того, как выполнена работа по составлению пространственной композиции поселка, проанализируем итоги нашей работы.

Презентация макета поселка должна сопровождаться рассказом обучающегося о том, почему выбран тот или иной композиционный прием или тип застройки. Насколько рационально распределено пространство? Насколько логична связь

между домовладениями? Как организовано движение внутри поселка? Сформирован ли уникальный силуэт застройки за счет разной этажности и типов застройки? Намечены ли общественные пространства, зоны отдыха? Насколько разнообразна жизнь в поселке, есть ли места, где жители встречаются для совместного досуга и обсуждения насущных вопросов? Чем более детализирована и развита идея, чем яснее она отражена в макете, тем выше ее оценка.

Работы обучающихся, выполненные в ходе открытого занятия:



Дорогие ребята! Сегодня на занятии вы увидели примеры из истории архитектуры, поделились идеями поселков друг с другом, попробовали себя в роли проектировщиков-градостроителей и создали пространственные композиции из архитектурных объектов.

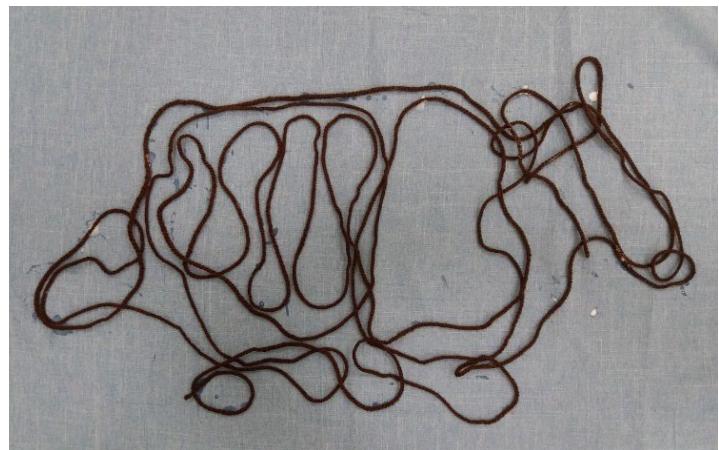
Кто-то из вас, возможно, захочет углубиться в эту тему и разобраться в ней более подробно, а кто-то запомнит типы застройки, а также принципы формирования пространства небольшого поселка и найдет этим знаниям практическое применение.



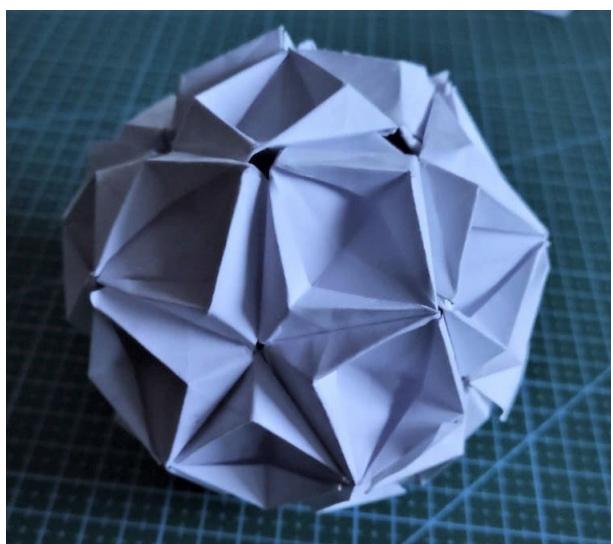
Приложение

Работы обучающихся по дополнительной образовательной программе
«Архитектурное проектирование»

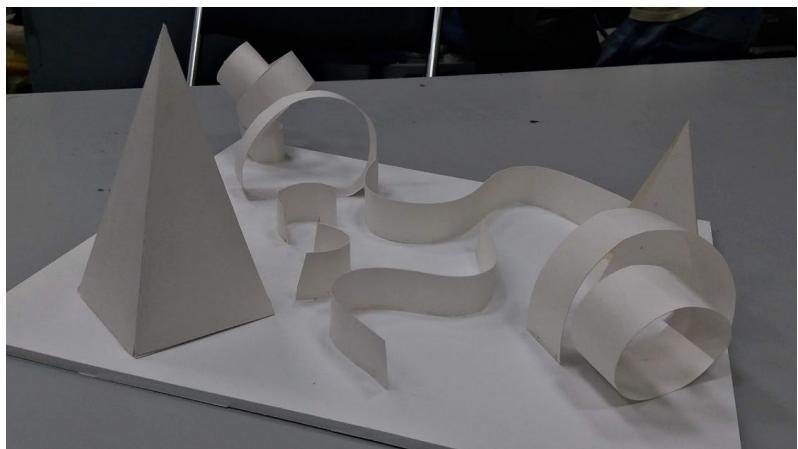
Модуль «Плоскость»



Модуль «Объем»



Модуль «Пространство»





Модуль «Цвет»





Название материала:

**«ПОСАДИЛ ДЕД РЕПКУ...»:
СЦЕНАРИЙ МУЗЫКАЛЬНОГО СПЕКТАКЛЯ
ПО МОТИВАМ РУССКОЙ НАРОДНОЙ СКАЗКИ
И МИНИ-ОПЕРЫ Ж. МЕТАЛЛИДИ «РЕПКА»**



Автор:

Константинова Светлана Сергеевна,
педагог дополнительного образования Театра юных москвичей
ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:

Дворянчикова Лидия Валентиновна,
педагог дополнительного образования Театра юных москвичей
ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:

Алексеенкова Полина Андреевна,
педагог дополнительного образования Театра юных москвичей
ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Воспитание ответственных граждан города и страны на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и культурных традиций.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Названия дополнительных общеразвивающих программ:

- Соловушка. Музыкальный театр (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 8–18 лет);
- Соловушка. Ритмопластика (уровень: ознакомительный; направленность: художественная; возраст обучающихся: 6–10 лет);
- Театр юных москвичей. Элементы актерского мастерства (уровень: ознакомительный; направленность: художественная; возраст обучающихся: 8–18 лет).

Вид методического материала: сценарий мероприятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

«ПОСАДИЛ ДЕД РЕПКУ...»: СЦЕНАРИЙ МУЗЫКАЛЬНОГО СПЕКТАКЛЯ ПО МОТИВАМ РУССКОЙ НАРОДНОЙ СКАЗКИ И МИНИ-ОПЕРЫ Ж. МЕТАЛЛИДИ «РЕПКА»



Краткая информация о методическом материале:

Данная работа представляет собой сценарий спектакля, подготовленного и показанного в рамках мероприятий Года семьи, помогающего познакомить детей с народным и музыкальным творчеством нашей страны.

Сценарий музыкального спектакля «Посадил Дед Репку...» создан на основе оперы «Репка», написанной композитором Ж. Металлиди, и русской народной сказки «Репка». Показ спектакля прошел 20 декабря 2024 года в Центре «На Донской». В нем приняли участие обучающиеся Вокального театра «Соловушка» по программам «2400 Соловушка. Музыкальный театр», «2400 Соловушка. Ритмопластика», «2400 Театр Юных Москвичей. Элементы актерского мастерства». Возраст обучающихся 6–10 лет.

Музыкальный спектакль «Посадил Дед Репку...» представляет собой многогранное произведение, которое затрагивает несколько важных аспектов современного воспитания. Подготовка и проведение спектакля способствовали освоению обучающимися начальных навыков вокального искусства, пластики и актерского мастерства. Наличие «живого» музыкального сопровождения позволило улучшить процесс обучения, сделать его более эффективным и понятным для детей.

Маленькие артисты Вокального театра «Соловушка» сумели воплотить на сцене яркие образы музыкального спектакля «Посадил Дед Репку...», соединив музыку, пластику и слово!

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

Устное народное творчество имеет огромное влияние на нашу жизнь. Его роль в воспитании подрастающего поколения имеет важное значение. К устному народному творчеству относятся сказки, песни, былины, предания, потешки, прибаутки, пословицы и поговорки, загадки и многое другое. Музыкальные сказки нашего театра – это всегда единство музыки, слова и пластики. Педагоги Вокального театра «Соловушка» для нового набора обучающихся выбрали сказку «Репка». Музыкальная основа спектакля – опера Ж. Металлиди «Репка», которая была переработана с учетом возрастных и певческих возможностей исполнителей. Музыкальный спектакль «Посадил Дед Репку...» представляет собой многогранное произведение, которое затрагивает несколько важных аспектов современного воспитания. В сюжете гармонично переплетаются персонажи разных возрастов – от Деда до Мышки, взаимодействие которых в рамках сюжета показывает детям важность взаимопомощи между поколениями.

Традиционная народная сказка адаптирована к реалиям XXI века через введение современных деталей и преломления их в сюжете. Немаловажным является наличие «живого» музыкального сопровождения, которое позволяет улучшить процесс обучения, сделать его более эффективным и понятным для современных детей. Таким образом, музыкальная сказка «Посадил Дед Репку» является актуальным и многофункциональным произведением, которое не только развлекает, но и воспитывает, обучает и развивает детей через призму современного восприятия традиционной русской народной сказки.

Цель: познакомить обучающихся с жанром детской оперы, воспитывать у них интерес к музыкальному театру и вокально-песенному жанру, способствовать мотивации обучающихся к подготовке и исполнению музыкального спектакля.

Задачи:

- **обучающие:**
 - познакомить обучающихся с литературной основой музыкального спектакля;
 - познакомить их с музыкальным материалом спектакля, формировать



- понимание разнообразия музыкальных тем для каждого персонажа в сочетании с его характерностью;
- формировать у обучающихся исполнительские умения и навыки, вокально-двигательную координацию, приемы актерской выразительности;
 - разучить и подготовить к концертному исполнению вокальные партии, сольные и ансамблевые номера;
 - осуществить сценическую постановку музыкальной сказки «Посадил Дед Репку».
- развивающие – способствовать развитию у обучающихся:
 - мотивации к познанию и творчеству;
 - творческого воображения;
 - слухового восприятия, эмоционально-слуховой сферы;
 - внимания, памяти и речи.
 - воспитательные:
 - прививать обучающимся интерес и любовь к произведениям устного народного творчества;
- воспитывать у них способность со-переживать героям художественных произведений;
 - способствовать воспитанию у обучающихся коммуникативных навыков, коллективной ответственности за результат, культуры поведения на сцене;
 - способствовать воспитанию у подрастающего поколения традиционных нравственных ценностей, стремления к познанию исторического и культурного наследия России.

Прогнозируемые результаты:

- сформированность у обучающихся мотивации к освоению детского оперного творчества не только в качестве слушателей, но и в качестве исполнителей;
- активное знакомство, изучение и исполнение обучающимися сольных партий и ансамблевых номеров;
- проявление обучающимися стремления к созданию ярких образов музыкального спектакля.

Список литературы:

1. Атавар М. Креативность: используй нестандартные решения каждый день. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. 157 с.
2. Богданов Г.Д. Тренинг четырех В: воображения, внимания, веры, воли: методика русской плясовой импровизации: Учебно-методическое пособие. М.: ВЦХТ, 2012. 128 с. (Серия «Я вхожу в мир искусства»).
3. Бржезинская А. Детский музыкальный театр: Учебно-методическое пособие для преподавания учебного предмета «Музыка» в системе начального общего образования. М.: Музыка, 2016. 47 с.
4. Гиппиус С.В. Актерский тренинг: гимнастика чувств. СПб: Лань, 2021. 304 с.
5. Карпушкин М. Театральная педагогика: теория, методика, практика. М.: ГИТИС, 2017. 458 с.
6. Кроуэст Ф. Советы певцам: Учебное пособие. СПб.: Планета музыки, 2020. 80 с.
7. Рытов Д.А. Традиции народной культуры в музыкальном воспитании детей: Учебно-методическое пособие. М.: Гуманитарный издательский центр Владос, 2001. 382 с.
8. Театр, где играют дети: Учебно-методическое пособие для руководителей детских театральных коллективов / [И.Б. Белоускина и др.]; под ред. А.Б. Никитиной. М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2001. 286 с.
9. Юдина Е.И. Азбука музыкально-творческого саморазвития: Образовательно-игровое пособие по творчеству для учащихся. М.: [б. и.], 1994. 104 с.



СЦЕНАРИЙ

Действующие лица:

Репка – особа важная,
Вершки – защищают Репку,
Дед – любитель поспорить,
Бабка – любительница вызывать Деда на спор и выиграть,
Внучка – тяжело отрывается от телефона,
Жучка – помогает всем, любит всех,
Кошка – любит себя, но не против помочь за отдельную плату,
Мышка – любительница покомандовать.
Хор: Дед, Бабка, Внучка, Жучка, Кошка, Мышка, Репка, Вершки.

УВЕРТЮРА

(Персонажи выходят по очереди в соответствии с музыкой:

Дед ковыляет до центра сцены;
Бабка красуется перед дедом, остается стоять рядом с ним;
Внучка выходит, играя в телефон;
Жучка идет за Внучкой и подталкивает ее вперед, когда та останавливается;
Уходят.

Мышка бежит к Бабке и Деду, немного пугает их, убегает.

Вершки выходят важно и сразу садятся по грядкам)

Бабка: Ох... устала...

Дед: В огороде?

Там же все несложно вроде?
Посадил, полил, ушел,
Вот и урожай пошел.

Бабка: Ты откуда это взял?
Сам ни разу не сажал.

Дед: Спорим, у меня получится?!

Бабка: Спорим! (В сторону) Ох он и помучается... (Уходит)

МУЗЫКАЛЬНАЯ ТЕМА Репки.

(Дед идет в середину огорода. Бабка уходит)
Дед: Чем мне вырастить? (Оглядывает огород)

Капуста! Есть.

(Капуста приветствует Деда)

Морковка! Где тут пусто?

(Морковка приветствует Деда)

Кабачки! Тут урожай.

(Кабачки приветствуют Деда)

Репка! Решено, сажаю!

Хор: Пошел в огород Дед сажать Репку.

Пошел в огород Дед сажать Репку.

(Дед уходит за Репкой, выводит ее и сажает в центре между грядок)

ПЕСНЯ Деда: Репку я сажаю,
Водичкой поливаю.

Хор: Вырастет красавица,
Всем поесть достанется.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ТЕМА Репки.

(Репка и Вершки вырастают, формируют полукруг вокруг Репки)

ПЕСНЯ Деда и Репки:

Хор: Вот какая репка, выросла большая,
Круглая, нежная, бело-белоснежная.

(Дед подходит к Вершкам. Начинает тянуть)

Хор: Тянет дед, тянет дед,
Ну а вынуть силы нет.

(Дед пытается вытащить Репку. Не получается, начинает злиться, а Вершки дразнятся)

Дед: Ох... трудна моя работа...
Но спор мне выиграть охота!

(Дед азартно хватается опять за Вершки)

Хор: Тянет дед, тянет дед,
Ну а вынуть силы нет.

(Репка не поддалась)

Дед: Не достать мне репку,
Сидит на грядке крепко.

Репка: (Передразнивает Деда)
Не достанешь Репку,
Сижу на грядке крепко.

Дед: (Озадаченно) Да. Без бабки тут не спрятаться,

Вершки: Но Репка ей понравится!



ПЕСНЯ Деда и Вершков.

Бабка, бабка, приходи,
Вынуть Репку помоги.
Не достать вам Репку,
Сидит на грядке крепко.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ТЕМА Бабки.

(Бабка обходит Репку и Вершки, внимательно их рассматривает)

Бабка: Что там учудил мой Дед?
Это что за овощ?
Спор проигран, спору нет,
Поспешу на помощь.

ПЕСНЯ Бабки:

Я бегу, я бегу,
Репку тащить Деду помогу.
Я бегу, я бегу,
Вытащить Репку я помогу.

Дед: (Подходит к Бабке)

Вот, Бабуля, посмотри,
Репка – загляденье.

Репка и Вершки: Ах! (Взволнованно взмахивают руками)

Дед и Бабка: Тянем мы на раз-два-три,
Будет объеденье!

(Бабка и Дед расходятся на разные стороны от Вершков, начинают тянуть каждый в свою сторону)

ПЕСНЯ Вершков и Репки:

Тянут, тянут вместе,
А Репка все на месте.
Ох!

(Репка остается на месте, Вершки довольно потирают руки. Бабка и Дед очень устали. От радости Репка и Вершки начинают танцевать)

ТАНЕЦ Репки и Вершков.

(На мотив русской народной песни «Во саду ли в огороде...»)

Бабка и Дед: Нам не справиться вдвоем.
Может Внучку позовем?

МУЗЫКАЛЬНАЯ ТЕМА Внучки.

(Внучка выходит, не отрываясь от телефона. Неожиданно видит Репку, восхищенно останавливается)

Внучка: Ух, какая у нас Репка.
Покажу ее друзьям.

(Подходит ближе к Репке, подбирает ракурс для фотографии)

Подберу хороший ракурс.
Выложу и тут, и там.

Дед: (Подходит к Внучке, похлопывает ее по плечу)

Телефончик убери.
Репку вынуть помоги.

ПЕСНЯ Внучки.

(Внучка подходит к Бабке и Деду, берет их за руки)

Я, конечно, помогу.
Я же ваша Внучка.
Ну, а если не смогу,
Нам поможет Жучка.

(Бабка и Дед восхищены Внучкой)

ПЕСНЯ Жучки.

(Жучка подбегает и ласкитсся к Внучке. Репка и Вершки дрожат от страха)

Репку есть я не люблю,
Но, конечно, помогу,
Потому что, потому что
Всех я вас люблю.
Тяф, тяф.

ПЕСНЯ Деда, Бабки, Внучки и Жучки.

(На вступлении Бабка и за ней Внучка пристраиваются к одной стороне Вершков, а Дед и за ним Жучка – к противоположной стороне. Тянут в разные стороны. Вершки полны решимости защищать Репку.)

Тянем, тянем вместе,
А Репка все на месте.

(На проигрыше возмущенные меняются местами в парах: Бабка – за Внучку, Дед – за Жучку).

Тянем, тянем вместе,
А Репка все на месте.

Репка: Ох!

(Вершки плотно окружают Репку, защищая ее. Дед, Бабка, Внучка и Жучка продолжают тянуться к Репке и замирают в немой сцене)

МУЗЫКАЛЬНАЯ ТЕМА Мышки.

(Из кулисы выбегает Мышка, за ней бежит Кошка. Мышка пытается увернуться, а Кошка не очень старается ее догнать)



Кошка: (Немного запыхавшись, смотрит вслед Мышке. Прихорашивается)

Да уж, Мышка скорая...

Но я сегодня добрая!

(Оглядывается, рассматривает Репку и огород немножко брезгливо)

Тут на грядках все невкусное.

Сливок нет и молока.

Кабачки тут и капуста.

Не люблю все это я.

Внучка: (Очень ласково)

Кошечка, поможешь нам?

Я тебе сметанки дам.

ПЕСНЯ Кошки.

Мур, сметанку я люблю.

Вам, конечно, помогу.

Деда с Бабкой я люблю.

Как смогу им помогу.

(Жучка подходит к Кошке, хвастливо)

Жучка: Вот смотри! Какая Репка!

Не видала ты такой!

Кошка: (Лениво обращается к Репке)

Репка, ты танцуешь?

Репка: (немного смущаясь) Редко.

Кошка: (Очень важно)

Потанцуй-ка ты со мной.

ТАНЕЦ Кошки и Репки.

(На мотив русской народной песни «Девка по саду ходила...»)

(Соло Кошки и Репки, остальные персонажи им хлопают. По окончании танца – бурные аплодисменты)

ПЕСНЯ Мышки. (Все персонажи окружают Репку)

Что за шум? Что за гам?

(Мышка останавливается, оглядывается)

Проигрыш (Мышка бежит дальше, опять останавливается)

Помогу сейчас я вам.

Жучка: Тянем репку из земли!

Все: Ну-ка, Мышка, помоги!

МУЗЫКАЛЬНАЯ ТЕМА «Тянут, тянут вместе...»

(Персонажи идут к правой кулисе, пристраиваются к Репке друг за другом: Дед, Бабка,

Внучка, Жучка, Кошка. Мышка в центре руководит построением)

Мышка: Дедка за Репку...

Бабка за Дедку...

Внучка за Бабку...

Жучка за Внучку...

Кошка за Жучку...

Все: Мышка за...

(Пауза, смотрят внимательно на Мышку)

Мышка: (недовольно оглядывает всю конструкцию) Нет! Все наоборот!

(Персонажи от неожиданности собираются в кучку. Мышка важно подходит к Репке)

Мышка: Мышка за Репку...

Кошка: (Удивленно, подходит к Мышке) Кошка за Мышку?

Жучка: (Подходит к Кошке) Жучка за Кошку?

Внучка: (Подходит к Жучке) Внучка за Жучку?

Бабка: (Подходит к Внучке) Бабка за Жучку?

Дед: (Рассматривает очередь. Возмущенно)

Дедка за Бабку?

Все неправильно опять,

Надо снова начинать.

ПЕСНЯ Персонажей.

(На вступлении Персонажи за Дедом обходятся сзади Вершки с Репкой и встают полу-кругом)

Тянем, тянем Репку.

(Дед поворачивается левым боком в круг)

Бабка за Дедку,

(Бабка поворачивается левым боком в круг)

Внучка за Бабку,

(Внучка поворачивается левым боком в круг)

Жучка за Внучку,

(Жучка поворачивается левым боком в круг)

Кошка за Жучку,

(Кошка поворачивается левым боком в круг)

Мышка за Кошку.

(Мышка поворачивается левым боком в круг)

Проигрыш (Персонажи берут каждый свой Вершок за руку и вытягивают Вершки)

Вытянули Репку.

(Мышка подходит к Репке, дает ей руку и вытягивает Репку)



Вытянули Репку.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ТЕМА Репки.

Дед: Вот и справились, ребятки,

Жучка: Здравствуй Репка, как дела?

Репка: Как красиво, как нарядно,

Наконец вас вижу я!

Бабка: Мы такого не видали,

Что же делать будем с ней?

Внучка: Мы на конкурс вас отправим,

Ну-ка встаньте покучней!

(Все встают рядом и позируют для фото)

Дед: Это нужно нам отметить!

Бабка: Печь блины, позвать соседей!

Кошка и Мышка: Вместе дружно заживем!

Все: Вместе песенку споем!

ФИНАЛЬНАЯ ПЕСНЯ.

Вот какая Репка

Выросла большая,

Приходите в гости,

Всех мы угощаем.

Приходите в гости,

Приходите в гости,

Всех мы приглашаем.





Название материала:

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ НА ТЕМУ «ЦВЕТ, ФОРМА, ВЕЛИЧИНА»



Автор:

Маркова Елена Вячеславовна,
педагог дополнительного образования
Центра технического образования
ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Проектирование образовательного опыта обучающихся через создание и внедрение эффективных технологий обучения и воспитания.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Развивайка. Малыши (платно) (направленность: социально-гуманитарная; возраст обучающихся: 2–4 года).

Вид методического материала: план-конспект учебного занятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования социально-гуманитарной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

В период детства человек осваивает окружающий мир:

- все более точно начинает оценивать цвет и форму окружающих объектов, их вес, величину, температуру, свойства поверхности и др.;
- учится воспринимать музыку, повторяя ее ритм, мелодический рисунок;
- учится ориентироваться в пространстве и времени, в последовательности событий;
- играя, рисуя, конструируя, выкладывая мозаику, делая аппликации, ребенок незаметно для себя усваивает сенсорные эталоны.

Познавательная активность детей раннего возраста формируется в процессе предметной деятельности, которая является ведущей в этот период развития. Особую категорию составляют специальные предметы, стимулирующие познавательную активность – дидактические игры.

В процессе освоения дидактического материала у детей развивается мышление, что важно для дальнейшего познания окружающего мира, познания пространственных отношений между предметами, установление соответствующих связей. Все это способствует полноценному развитию успешного их обучения в школе.

Данный методический материал направлен на популяризацию различных форм и методов учебной работы с детьми младшего дошкольного возраста в системе дополнительного образования.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современное воспитание, обучение и развитие детей раннего возраста требует поиска не только новых методик и технологий, но и дидактического материала. Сенсорное развитие ребенка – это развитие его восприятия и формирование представлений о внешних свойствах предметов: форме, цвете, величине. Сенсорное развитие служит основой познания мира, успешность умственного, физического и эстетического воспитания зависит от того, насколько ребенок видит, слышит, осязает окружающее.

Цель: формирование у детей младшего дошкольного возраста знаний о форме, размере и цвете предметов.

Задачи:

- формировать представление о форме предметов и сравнение предметов по форме;
- закреплять умение определять и называть цвет предметов;
- формировать умение группировать предметы по форме;
- закреплять знания о размере предметов;
- развивать пространственные представления.

Список литературы:

1. Берестов В. Матрешкины потешки. М.: Лабиринт, 2019. 16 с.
2. Бирюков М. Игрушки из старого сундука. Альбом фортепианных пьес. М.: Музыка, 2014. 22 с.
3. Маршак С. Веселый счет. М.: Малыш, 2024. 17 с.
4. Радуга: русские народные сказки, песенки, потешки. М.: Детская литература, 1976. 167 с.
5. Музыка для детей: Сборник. М.: Мелодия, 1980. 87 с.



ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ НА ТЕМУ: «ЦВЕТ, ФОРМА, ВЕЛИЧИНА»

ОРГАНИЗАЦИЯ ЗАНЯТИЯ

Продолжительность занятия: два занятия по 20 минут (с обязательным перерывом – 10 минут).

Оборудование и оснащение занятия:

- игрушка «Матрёшка»,
- игрушка «Бусы»,
- карточки-схемы «Повтори за матрёшкой»,
- пазл «Матрёшка»,
- деревянные ложки.

План проведения занятия

Организационный момент:

- Приветствие.
- Включение обучающихся в учебный процесс.
- Пальчиковая гимнастика.
- Подвижные игры «Раздувайся, пузырь», «Мяч».

Теоретическая часть:

- Ознакомление с художественной литературой. С. Маршак «Матрёшки».
- Демонстрация разбора и сбора Матрёшки.
- Обсуждение.

Практическая часть:

- Закрепление полученных навыков через самостоятельное взаимодействие с игрушкой (Матрёшка).
- Подвижная игра «Карусель».
- Дидактическая игра «Бусы».
- Физкультминутка «Повтори за матрёшкой» (карточки-схемы).
- Пазл «Матрёшка» (коллективная работа).
- Игра на музыкальных инструментах (деревянные ложки).

Заключительная часть:

- Подведение итогов занятия и анализ проделанной работы.
- Оценка работ обучающихся.
- Рефлексия.
- Уборка рабочего места.



ХОД ЗАНЯТИЯ

Организационный момент

Обучающиеся входят в учебный кабинет и садятся на стульчики.

Педагог: Здравствуйте, ребята!

Как я рада вас видеть!

Какое у вас настроение?

Вы сегодня зарядку делали?

(дети – да/нет)

Какие вы молодцы!

А для ножек? (дети – да/нет)

А для ручек? (дети – да/нет)

А для пальчиков и щечек?

(дети – нет)

Давайте их разбудим.

Пальчиковая гимнастика

Педагог проговаривает каждое движение и все движения показывает детям зеркально. Движения выполняются и повторяются, согласно музыкальным фразам.

Упражнение «Солнышко спит» (муз. М. Бирюкова «Колыбельная плюшевому котенку [отрывок]»)

Исходное положение: Две руки сложены ладошками друг к другу и подкладываются под щеки. Под правую щечку (ладошки подкладываются под правую щечку). Под левую щечку (ладошки подкладываются

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ НА ТЕМУ «ЦВЕТ, ФОРМА, ВЕЛИЧИНА»



под левую щечку). Упражнение выполняется 4 раза.

Упражнение «Солнышко просыпается» (муз. М. Бирюкова «Колыбельная плюшевому котенку [отрывок]»)

Исходное положение: Ручки сжаты в кулаки, согнуты в локтях и находятся на уровне плеч. Утро начинается, солнце просыпается (руки вытягиваются вверх, кулаки разжимаются, пальчики выпрямляются и потягиваются (напрягаются) как лучики солнышка). Ночь наступает, солнце засыпает (руки опускаются в и.п., и пальчики собираются в кулакок). Упражнение выполняется 4 раза.

Упражнение «Будем пальчики считать» (сл. З. Александровой, муз. С. Бодренкова)

Будем пальчики считать, (правая рука: рука мягкая, приподнята на уровне груди перед собой. Ладошки поворачиваем сначала тыльной стороной вверх, а затем внешней (по 2 раза). Раз, два, три, четыре, пять, (с большим пальчиком «здороваются» (соприкасаются) поочередно все пальчики, начиная с указательного). Все такие нужные, крепкие, дружные (кулачок сжимается-разжимается). Раз, два, три, четыре, пять (кулачок открывается с большого пальчика до мизинчика). На другой руке опять (левая рука: рука мягкая, приподнята на уровне груди перед собой. Ладошки поворачиваем сначала тыльной стороной вверх, а затем внешней (по 2 раза). Раз, два, три, четыре, пять, (с большим пальчиком «здороваются» (соприкасаются) поочередно все пальчики, начиная с указательного). Все такие нужные, крепкие, дружные (кулачок сжимается-разжимается). Раз, два, три, четыре, пять (кулачок открывается с большого пальчика до мизинчика). Раз, два, три, четыре, пять (две руки сжаты в кулаки и открываются с большого пальца).

Хороводная игра «Раздувайся, пузырь»

Педагог: Какие мы молодцы! Щечки разбудили, пальчики разбудили, они готовы заниматься, давайте возьмем друг друга за ручки и надуем большой пузырь. (Дети встают в узкий круг, держась за руки.)

- Какого цвета мы надуем пузырь? (Дети – желтого. Цвет может быть любой.)
- Давайте надуем пузырь желтого цвета.
- Что бывает желтого цвета? (Дети – солнышко, цветок.)

(Если в одежде детей имеется заданный цвет, педагог обязательно обращает на это внимание.)

Педагог проговаривает текст вместе с детьми:

- Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся. (Дети расходятся назад, держась за руки.)
- А пузырь взял и лопнул. (После этих слов, дети хлопают в ладошки.)

Игра повторяется 2–3 раза. Каждый раз дети надувают разного цвета пузыри.

Педагог: Пузырь лопнул, и мы превратились в маленькие-маленькие пузырьки-мячики.

- Как пузырьки-мячики прыгают? Давайте попрыгаем.

Игровое упражнение «Мяч»

Педагог читает стихотворение С. Маршака «Мяч» и прыгает вместе с детьми:

- Мой веселый звонкий мяч, ты куда помчался вскачь, желтый, красный, голубой, не угнаться за тобой.
- Я тебя ладошкой хлопал, ты скакал и громко топал... (Педагог делает вид, что своей ладошкой бьет по прыгающему пузырю-мячику.)

Так как стихотворение длинное, читается отрывок.

Педагог: А потом мяч покатился и назад не воротился...

Все дети убегают и садятся на стульчики вокруг стола педагога. Дочитывая стихотворение, педагог усаживает детей на стульчики.

Когда проговариваются слова «Хлопнул, лопнул – вот и все», движения выполняются вместе с детьми (дети хлопают в ладоши и огорченно разводят руки в стороны ладошками вверх).

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ НА ТЕМУ «ЦВЕТ, ФОРМА, ВЕЛИЧИНА»



Теоретическая часть

Педагог: Ребята, отгадайте загадку:

- Ростом разные подружки, но похожи друг на дружку,
Все они сидят друг в дружке, а всего одна игрушка.
- Кто к нам пришел в гости? (Дети – матрешка.)

Педагог: Отгадали, правильно, молодцы!

- К нам сегодня пришла Матрешка. Она хочет с каждым поздороваться.
- Здравствуй, Петя, я Матрешка.

Матрешка дается в руки ребенку.

(Каждый ребенок берет в руки Матрешку, рассматривает ее, гладит, обнимает.)

После знакомства с Матрешкой, педагог садится за стол перед детьми. Ставит на стол Матрешку и начинает читать наизусть отрывок «Матрушки», цифра 8, стихотворения С.Я. Маршака «Веселый счет». Педагог, согласно тексту стихотворения, достает матрешки друг из друга, дети активно помогают. После прочтения стихотворения дети рассматривают все матрешки (берут их в руки, раскрывают). Педагог задает вопросы, на которые предусматриваются групповые и индивидуальные ответы.

Педагог: Матршки какие? (Дети – красивые, нарядные, деревянные...)

Педагог: Каждая куколка состоит из двух частей: верхняя – голова и животик, и нижняя – фартучек и ножки.

- Вы любите прыгать и бегать? (Дети – да.)
- Матршка тоже любит стоять на ножках!
- Посмотрите, как она красиво стоит. Ей это очень нравится. Она улыбается. (Важно обратить внимание детей, что матршка должна быть собрана из двух частей.)

Педагог: Мы все хорошо рассмотрели матршек? (Дети – да.)

- Сколько матршек? (Дети – много.)
- Леша? (Много.)
- Вера? (Много.)

Вопрос задается по очереди всем детям.

- Чем они похожи? (Дети – они сестрички, у всех нарисован на одежде один узор.)

Вопрос задается всем детям по очереди.

- Чем они отличаются? (Дети – размером.)
- Витя?
- Дима?

Вопрос задается всем детям по очереди.

- Посмотрите, матрешки стоят у нас в ряд, по росту.

- Первая какая? (Самая большая.) (Величину можно выделить высотой голоса.)

- А вторая? (Дети – поменьше.)

- Следующая? (Дети – еще меньше.)

(Педагог вместе с детьми дает характеристику каждой матрешке по порядку.)

- Последняя какая? (Дети – самая маленькая.)

(Повторяется отрывок стихотворения «Эта кукла меньше всех, чуть побольше, чем орех.»)

Педагог: Давайте все матрешки соберем в одну большую.

Предусматриваются групповые и индивидуальные ответы

- Как вы думаете, с чего начнем? Как мы будем ее собирать? (Ответы детей.)

- С самой большой? Давайте попробуем! (Большая матршка открывается, и в нее все пытаются уложить все собранные матрешки.)

Педагог: Получилось собрать матрешку? (Дети – нет.)

- Что же нам делать? Как по-другому можно ее собрать? (Ответы детей.)

Кто-то из детей может дать правильный ответ, на который нужно опереться.

Педагог: (Петя, Маша) предложили начать с самой маленькой.

- Мы матрешку начали разбирать с самой большой, поэтому собирать надо ее в обратном порядке, т.е. с самой маленькой.

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ НА ТЕМУ «ЦВЕТ, ФОРМА, ВЕЛИЧИНА»



- Посмотрите, самая маленькая куколка не открывается, в нее мы не можем никого спрятать.
- Самую маленькую матрешку отставляем в сторону. Из стоящих в ряд берем самую маленькую. Открываем ее.
- Как вы думаете, какую матрешку мы спрячем? (Ответы детей.)

Педагог: большая не умещается, а вот маленькая – спряталась. (Все проговаривается педагогом и демонстрируется, дети активно помогают.)

- Теперь какую матрешку надо взять? (Ответы детей.)

В маленькой матрешке уже есть матрешка, послушайте, как она песенку поет. (Матрешку тихонько трясем, чтоб ее было слышно.)

Мы ее отставим в сторону и возьмем из ряда матрешек опять самую маленькую. (Педагог вместе с детьми собирает матрешку.)

- Какие же мы умницы! Вместе собрали Матрешку. Она говорит нам: «СПАСИ-БО».

Практическая часть

Дидактическая игра «Матрешка»

Педагог: А теперь вы попробуйте сами собрать каждый свою матрешку.

Детям предлагается сесть за столы и каждому раздается 3-местная матрешка.

- Наша матрешка будет смотреть, как хорошо вы умеете ее собирать.

Обучающиеся самостоятельно разбирают и собирают матрешку.

Педагог отслеживает выполнение задания детьми, держа в руках матрешку и при необходимости приходит на помощь (матрешка приходит на помощь к ребенку).

Если ребенок быстро справился с заданием, ему дается 5-местная матрешка.

Педагог: Какие вы молодцы! Как хорошо вы справились с заданием!

- Теперь матрешки могут отдохнуть в своем домике. Давайте их уберем. Прине-

сите мне их, пожалуйста. (Дети приносят педагогу матрешки и складывают в коробку, а игрушка-образец ставится на видное место.)

Педагог: Сели мы на карусели, на качели пересели. Сто знакомых встретили, на поклон ответили. Наша Матрешка очень любит кататься на качелях-каруселях. Давайте и мы на них покатаемся.

Подвижная игра «Качели-карусели»

Дети встают в круг, повернувшись в правую сторону, и берутся правой рукой за обруч, а левую руку отводят в сторону.

- Еле-еле-еле-еле, завертелись карусели. (Дети, вместе с педагогом, взявшись за обруч (хват сверху), идут в правую сторону по кругу медленным шагом, постепенно его ускоряя.)
- А потом, потом, потом, все бегом, бегом (переходят на бег).
- Тише, тише, не спешите (переходят на быстрый шаг),
- Карусель остановите (шаг замедляется).
- Раз-два, раз-два, вот и кончилась игра (все останавливаются).

Игра повторяется в левую сторону.

Педагог: Матрешка радуется, как хорошо мы покатались на каруселях!

Детям предлагается сесть за столы.

Дидактическая игра «Бусы»

Педагог: Очень любим мы, матрешки, разноцветные одежки.

Сами ткем и прядем, сами в гости к вам придем.

- Посмотрите, что я принесла! (Дети – бусинки.)

Предусматриваются индивидуальные ответы.

- Сколько бусинок?
- Маша? (Много.)
- Ира? (Много.)

Вопрос задается каждому ребенку.

- Умницы! Молодцы! Конечно, много!
- Бусинки какого цвета? (Дети – разного цвета.)

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ НА ТЕМУ «ЦВЕТ, ФОРМА, ВЕЛИЧИНА»



— Эта бусинка какого цвета?

— Эрик? (Красного.)

— Гриша? (Зеленого.)

Вопрос задается каждому ребенку.

— Молодцы!

— Размер у бусинок одинаковый? (Дети – нет. Есть большие и маленькие бусинки.)

Вопрос задается каждому ребенку.

— Какой формы бусинки? (Дети – круглые, похожие на шарики и т.д.)

Педагог: Наша Матрешка очень любит наряжаться. Давайте для нее сделаем подарок – бусы!

— Посмотрите, как я их буду делать.

Объяснение и демонстрация: на стол перед собой педагог ставит тарелку с бусинками. В правую руку берет шнурок.

— Посмотрите, какой он длинный.

В тарелку кладет нижний кончик шнурка. На нем завязан бантик, чтобы бусы не рассыпались. Другой кончик шнурка педагог берет правой рукой.

— Посмотрите, какой длинный нос у шнурка!

Левой рукой берет любую бусинку. У бусинки есть отверстие – на нем акцент. В него вставляется нос шнурка.

— Я носик шнурка вставляю в отверстие бусинки правой рукой, глубоко его вставила и его продерживаю. Вот что получилось!

— Беру еще одну бусинку. (Педагог показывает несколько действий с бусинками.) Посмотрите, какие красивые бусы получились.

— Теперь попробуйте вы.

Детям раздаются тарелочки с бусинками, и они выполняют задание.

Педагог («вместе с Матрешкой») отслеживает выполнение задания детьми. Подходит к каждому ребенку. Предлагает обучающемуся назвать цвет нанизываемой бусинки, ее форму, размер, величину.

Педагог (обращаясь к Матрешке): Какие красивые бусы мы сделали тебе в подарок.

(На шею Матречки понорошку по очереди вешаются детские бусы, и педагог приговаривает: Эти бусы для тебя сделал Петя, эти Вася. Тебе нравится? Очень!) Как красиво, какие мы с вами умницы!

Физкультминутка с карточками-схемами

Педагог: Давайте мы вместе с матречками сделаем зарядку! Сейчас я буду показывать вам матречек, которые выполняют движения, а вы эти движения должны повторить. (Дети повторяют движения с картинкой-схемой. Используется музыка М. Бирюкова «Матречка».)

Педагог: Зарядку мы сделали, немного отдохнули, давайте продолжим занятие.

Дети садятся вокруг стола.

Коллективная работа «Сборка пазла “Матречка”»

Педагог: Матречка, почему ты плачешь? (Педагог прикладывает игрушку к своему уху.)

— Матречка плачет, потому что нечаянно разбила свой портрет.

— Не плачь, мы тебе поможем его собрать! (Дети жалеют Матречку.)

Коллективно, совместно с педагогом собирается пазл «Матречка».

Педагог: Матречка, посмотри, мы все отремонтировали, твой портрет готов!

Педагог Матречку подносит к уху, как будто она что-то ему шепчет: Нам Матречка сказала: «Большое спасибо!»

Игра на музыкальных инструментах

Педагог: Дуйте в дудки, бейте в ложки, в гости к нам пришли матречки. Ложки деревянные, матречечки румяные!

— Наша гостья очень любит плясать. Давайте ей сыграем веселую музыку на ложках.

Каждый ребенок берет две деревянные ложки.

Педагог: Ложечки кашу хорошо ели. У них «пузики» стали вот какие большие (показывает выпуклую сторону ложки). Сейчас мы будем ложками стучать: «пузико по пузику» – вот так.

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ НА ТЕМУ «ЦВЕТ, ФОРМА, ВЕЛИЧИНА»



Под музыку дети с педагогом ритмично стучат ложками (муз. «Русская плясовая»). Музыка затихает.

Педагог: Спрячем ручки за спинку, закроем глазки и послушаем «Тишину» в кабинете. (Дети закрывают глаза и слушают «звуки» в кабинете.)

Игра на музыкальных инструментах повторяется еще два раза.

После второго раза – дети слушают звуки, который «живут» в коридоре.

После третьего раза – звуки, которые «живут» на улице.

Педагог: Весь народ глядит в окошки, танцевать пошли матрешки. Восемь водят хоровод, а девятая поет.

– Матрешка наша пустилась в пляс: ножками топает, ручками хлопает.

– Очень понравилось Матрешке танцевать под нашу музыку. Умницы!

Педагог: Убираем ложки в коробочку и садимся за столы.

Заключительная часть

Педагог: Сегодня к нам на занятие приходила Матрешка. Мы с ней играли, ее собирали, мастерили для нее бусы, читали потешки, играли на ложках.

- Что мы еще делали? (Ответы детей.)
- Она очень устала и хочет домой. Давайте с ней попрощаемся. (Матрешка дается в руки каждому ребенку, и он с ней прощается.)
- Мы с вами большие молодцы, мы очень хорошо позанимались, занятие закончилось. До свидания!

Приложение

Фоторепортаж занятия





Название материала:

**ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ
«КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»**



Автор:

Мельникова Евгения Михайловна,
педагог дополнительного образования
Центра «Западный» ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Воспитание ответственных граждан города и страны на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и культурных традиций».

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеобразовательной программы:

Азбука художника (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 8–12 лет)

Вид методического материала: план-конспект учебного занятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

План-конспект в форме игры-викторины «Как сказки захотели стать красивыми» подготовлен в рамках изучения темы иллюстрирования сказок на базе дополнительной общеобразовательной программы «Азбука художника». Подача материала в виде игры позволяет разнообразить процесс обучения и обеспечивает лучшее освоение и запоминания новой информации обучающимися.

Игра-викторина предполагает поэтапное выполнение заданий. По ходу выполнения заданий обучающиеся знакомятся с русским народным фольклором, русскими художниками, которые обращались к теме сказок, закрепляют информацию с помощью прохождения викторины, учатся описывать содержание картины, свое отношение к происходящему на ней, определяют различия видов изобразительного искусства. В результате обучающиеся в увлекательной форме самостоятельно изучают, анализируют, сравнивают, делают выводы. Новые знания расширяют опыт ребенка и создают прочные основы для его творческой деятельности.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Игра-викторина «Как сказки захотели стать красивыми» – вариант проведения занятия по истории изобразительного искусства для объединений дополнительного образования художественной направленности.

Актуальность данной разработки – в нетрадиционной форме проведения теоретического занятия в рамках программы по изобразительному искусству.

Л.С. Выготский отмечал, что в школьном возрасте игра и занятия, игра и труд образуют два основных русл, по которым про текает деятельность детей. Игры, игровые моменты, элементы сказочности стимулируют исследовательское поведение обучающихся, направленное на поиск и приобретение новой информации. Активизируется развитие познавательных способностей, наблюдательности, сообразительности и любознательности.

В коллективной игре эффективней, чем в других видах деятельности, развиваются все психические процессы. В процессе игры обучающиеся учатся действовать согласованно с товарищами, на практике усваивают нормы поведения. Нетрадиционные занятия позволяют создать благоприятное эмоциональное поле, которое устраниет у ребенка комплекс тревожности, связанный с отсутствием веры в собственные силы, усиливают внимание на занимательности и повышают интерес к содержанию занятий, что способствует повышению качества знаний.

Знакомство с народным фольклором и изучение произведений изобразительного искусства в процессе игры, развивает эмоциональную сферу обучающихся, что позволяет им увидеть и оценить эстетическое в произведениях искусства и окружающей жизни.

Сказка – наиболее доступный сознанию ребенка материал. Она помогает развитию фантазии, мышления, творческого воображения и видения и усвоению основных нравственно-эстетических понятий: добро и зло.

Цель занятия – расширить знания обучающихся о русских художниках и их произведениях в процессе изучения иллюстраций к русским народным сказкам, воспитывать граждан страны на основе традиционных духовно-нравственных ценностей.

Задачи занятия:

• обучающие:

- познакомить обучающихся с русскими художниками, которые обращались в своем творчестве к теме русских народных сказок;
- расширить у них представление о видах изобразительного искусства;
- формирование у обучающихся умений и навыков анализа произведения изобразительного искусства, выражения своего отношения к нему;
- познакомить обучающихся с лучшими образцами отечественной живописи;

• развивающие – развивать у обучающихся:

- умение анализировать, сопоставлять, делать выводы;
- эмоциональную впечатлительность и эмоциональный отклик;
- познавательную активность;

• воспитательные – воспитывать у обучающихся:

- культуру восприятия произведений искусства;
- художественно-эстетический вкус;
- трудолюбие, коллективизм, формировать коммуникативные навыки;
- нравственные и этические качества.

Методическая разработка рассчитана на обучающихся 8–12 лет для занятий в дополнительном образовании. В процессе игры, обучающиеся приобретают образцы для решения жизненных задач, возникающих в познании, труде, художественном творчестве. Игра совмещает в себе познавательную, трудовую и творческую активность. Поэтому применение игры, игровых форм и приемов на занятии – хороший способ вовлечения ребят в учебную деятельность.

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ «КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»



Игра-викторина «Как сказки захотели быть красивыми» знакомит обучающихся с произведениями искусства русских художников, вдохновляет на собственные

творческие проекты, а ее коллективное выполнение учит выстраивать взаимоотношения со сверстниками.

Список литературы:

1. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М.: Эксмо, 2005. 507 с.
2. Казиева М.В. Энциклопедия живописи для детей: сказка в русской живописи. М.: Белый город, 2006. 46 с.
3. Кузин В.С., Кубышкина Э.И. Изобразительное искусство: 3-4 кл.: Учебник в 2-х частях. М., 2018.

Интернет-ресурсы:

1. История изобразительного искусства // URL: <http://www.arthistory.ru>
2. Культурология РФ. Интернет-журнал. // URL: <https://kulturologia.ru>

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ «КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»



ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ «КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»

ХОД ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ

Подготовительная часть

Слова ведущего (педагог): «Давным-давно, в одной очень старой и интересной книге “Народные русские сказки” Александра Афанасьева жили-были шесть сказок: “Царевна-лягушка”, “Сивка-бурка”, “Морозко”, “Василиса Прекрасная”, “Белая уточка”, “Сказка об Иване-царевиче, жар-птице и о сером волке”. Собрались они как-то раз вместе и решили, что хотят быть не просто черными буквами на белых страницах, а хотят рассказать свои истории в виде красивых, цветных картин. Чтобы каждый читатель мог рассмотреть их необыкновенный, загадочный, сказочный мир. И написали сказки письма трем известным художникам, попросили нарисовать их. Художники с радостью согласились и начали работу над рисунками.

Но, когда подошел срок сказкам забирать свои картины у художников, выяснилось, что приходила Баба-Яга и украла список, в котором было написано, какая сказка у какого художника делала заказ. Теперь сказкам предстоит пройти испытания, добраться до избушки на куриных ножках и найти список».

Виктор Михайлович Васнецов



Виктор Михайлович Васнецов (1848 - 1926) -
русский художник-живописец и архитектор,
мастер исторической и фольклорной живописи.

Виктор Васнецов родился в семье сельского священника в Елецкой губернии, он вырос в крестьянской среде и с детства был погружен в атмосферу истории русской народной культуры. Его первыми рисунками стали иллюстрации к восковицам Фольклора для него была воплощением истинной сущности и духовного стиля всего народа. «Всегда я буду уверен, что в сказках, песнях, былине сказывается весь целий сокровища, дающие сказкам весь смысл, весь дух, дающие им силу и жизнь». О храмах и настенная, а может быть, и будущий. Только большой и磊вой человек не помнит не цепляет своего детства, юности. Пусть тот народ, который не помнит, не цепляет и не любит своей истории».

В 1878-1879 годах происходит судебное событие в жизни Васнецова. Религиозный деятель Фёдор Ильиничем Малютином известным изъявили художнику обвинение в национализме русскую культуру и окружал себя такими же неизданными людьми в подобном же чаде - Малютином - Абрашеве. В художественном кружке,

съединившем в 1870-1890-е годы художников Илью Репина, Василия Поленова, Виктора и Владимира Баснецовых, Евгения Федорова, Константина Коровина, Михаила Бруни, Емельяна Поленова, Михаила Нестерова и других, обсуждались исторические события, народный фольклор и другие различные находки. В этом окружении Баснецов и сам начинал проникаться идеей перевоплощения фольклора через живопись и писать картины на фольклористические темы.

Виктор Михайлович говорил:
«Я всегда был уверен, что... в сказке, быльне, да же сказывается весь целий сокровища, дающие сказкам весь смысл, и настенная, а может быть, и будущий. Только большой и磊вой человек не помнит не цепляет своего детства, юности. Пусть тот народ, который не помнит, не цепляет и не любит своей истории».

К народному эпосу живописец обратился еще в 1880-е годы: «Менчушки», «Богатыри», «Иван Царевич на Веном болоте», «Коваль-слонечек», «Три царевича подземного царства», а начиная с 1890-х и до конца своей жизни (составлено иллюстрировано в 1917-1918 гг.) Васнецов работал над циклом картин «Поэмы сели сказок». В него вошли 7 полотен: «Фея-царица», «Баба Яга», «Пророка-аплутика», «Кашей Бессмертный», «Царевна-Снегурочка», «Онегин-пурка» и «Коваль-слонечек». В этих сказочных сюжетах художник показал воспоминание о своем чистом, наивном характере своего народа, среди которых выделяла душевную чистоту, мурчество и патриотизм.

Основой для создания «Поэм сели сказок» стала знаменитая «Народные русские сказки», сборник составленный А.Н. Афанасьевым и вышедший первым изданием в 1855-63 годах, а вторым, переработанным в 1873 году.

Для того, чтобы помочь сказкам, обучающимся предлагается разбиться на три команды. Каждая команда выбирает себе по две сказки из списка. Как в любой сказочной истории, в помощь ребятам выдается «волшебная кисточка» – волшебный предмет, который указывает правильный путь. Итак, отправляемся на поиски картин...

Основная часть

Первое испытание – «Сундук историй»

Слова ведущего (педагог): «В сундуке хранится информация о трех художниках – их имена, истории, картины. Но наш сундук не простой: для того, чтобы что-то взять из него, надо туда что-то положить».

Задание: От каждой команды нарисовать один волшебный предмет из выбранных имен сказок, положить в сундук и взять лист с информацией о художнике (Приложение 1) (Рис. 1).

Второе испытание – «Запутанные вопросы»

Слова ведущего (педагог): «Путь до избушки на куриных ножках оказался совсем короткий, она прямо перед нами. Но вот незадача! Дверь спрашивает волшебное слово, и только потом она откроется».



Богатыри. В.М. Васнецов. 1881-1898.
Холст, масло. 295x446 см.



Богатыри. В.М. Васнецов. 1885.
Холст, масло. 165x217 см.



Андреевка. В.М. Васнецов. 1885.
Холст, масло. 173x121 см.

Рис. 1. Оформление информации о художниках

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ «КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»



Испытание «Запутанные вопросы»

1. Как называется книга сказок А.И. Афанасьева, по которым наши художники рисуют картины?
2. Какая картина вдохновила И. Билибина на создание иллюстраций к сказкам?
3. Как назывался цикл сказочных картин Виктора Васнецова?
4. В какой усадьбе жили Е. Васнецов и Е. Поленова?
5. В какой технике создавались работы И. Билибина?
6. Иллюстрации к какой сказки Е. Поленова сделала первыми?
7. Входит ли картина Иван Царевич на Фером волин в Песнь семи сказок Е. Васнецова?
8. Какое произведение дали И. Билибину?
9. Кто из художников: Поленова или Билибин раньше начал иллюстрировать сказки?

Секретный шифр из букв:

Рис. 2. Оформление списка вопросов

Задание: Ответить на вопросы из списка. Составить из первых букв ответов кодовый шифр. При возникновении трудностей, можно два раза обратиться к «волшебной кисточке», она подскажет правильный ответ. (Приложение 2) (Рис. 2).

Третье испытание – «Картины из слов»

Слова ведущего (педагог): «Дверь избушки открылась, и мы можем войти. Внутри темно и горит только маленький огонек свечи. При свете этого огонька видно, что по стенам развешаны какие-то картины.

Оказалось, Баба Яга похитила не только список у сказок, но и уже готовые работы у художников. Теперь ребятам нужно

не только разобраться, какая картина к какой сказке подходит, но и постараться назвать автора работы, опираясь на полученную ранее информацию».

Задание: От каждой команды выбирается представитель. Обучающемуся нужно выбрать 2 картины и своими словами для всех описать, что он видит на картинах, при этом не называя имена главных героев. Можно описать объекты на картине, эмоции героев, общее настроение работы. Задача остальных ребят угадать, к какой сказке относится картина (Приложение 3).

Заключительная часть

Слова ведущего (педагог): «Наконец, все сказки нашли свои картины. Сразу стали примерять их на себя, кто как красиво выглядит. Какие-то картинки хорошо смотрятся в книжке, вместе с красивой обложкой и текстом – они называются иллюстрациями. А другие, большие картины, можно поместить в красивую раму и украсить интерьер помещения – это живописные полотна.

А вот и пришли письма от художников. Они очень сожалеют о случившейся ситуации, и рады, что все благополучно разрешилось. И еще приложили к письму подарок, в нем раскрываются маленькие секреты нескольких картин.

Сказки очень благодарны ребятам за помощь и рассчитывают в будущем еще не раз поработать вместе. Они надеются, ребят так увлечет тема, что они тоже, как настоящие художники, создадут красивые рисунки к сказкам».



Приложение 1

ИНФОРМАЦИЯ О ХУДОЖНИКАХ

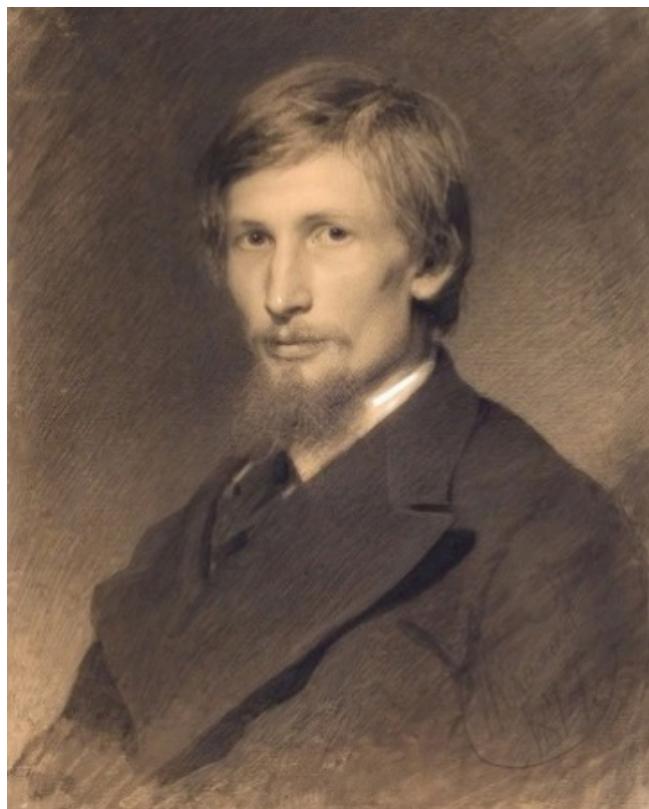
Виктор Михайлович Васнецов

Виктор Михайлович Васнецов (1848–1926) – русский художник-живописец и архитектор, мастер исторической и фольклорной живописи.

Виктор Васнецов родился в семье сельского священника в Вятской губернии, он вырос в крестьянской среде и с детства был погружен в атмосферу исконно русской народной культуры. Его первыми рисунками стали иллюстрации к пословицам. Фольклор для него был воплощением истинной сущности и духовного облика всего народа. «Я всегда был убежден, что в сказках, песне, былине сказывается весь цельный облик народа, внутренний и внешний, с прошлым и настоящим, а может быть, и будущим», – говорил художник.

В 1878–1879 годах происходит судьбоносное событие в жизни Васнецова: Репин знакомит его с Саввой Ивановичем Мамонтовым, известным меценатом. Мамонтов сам обожал национальную русскую культуру и окружал себя такими же небезразличными людьми в подмосковной усадьбе Мамонтовых – Абрамцеве. В художественном кружке, объединявшем в 1870–1890-е годы художников Илью Репина, Василия Поленова, Виктора и Аполлинария Васневцов, Валентина Серова, Константина Коровина, Михаила Врубеля, Елену Поленову, Михаила Нестерова и других, обсуждались исторические события, народный фольклор и археологические находки. В этом окружении Васнецов и сам начинал проникаться идеей переосмысления фольклора через живопись и писать картины на фольклорно-эпические темы.

Виктор Михайлович говорил: «Я всегда был убежден, что... в сказке, былине, драме сказывается весь цельный облик народа, внутренний и внешний. С прошлым и настоящим, а может быть, и будущим. Только больной и плохой человек непомнит и не ценит своего детства, юности. Плох



тот народ, который не помнит, не ценит и не любит своей истории».

К народному эпосу живописец обратился еще в 1880-е гг.: «Аленушка», «Богатыри», «Иван Царевич на Сером волке», «Ковер-самолет», «Три царевны подземного царства», а начиная с 1900 г. и до конца своих дней (особенно интенсивно в 1917–1918 гг.) Васнецов работал над циклом картин «Поэма семи сказок». В него вошли 7 полотен: «Спящая царевна», «Баба Яга», «Царевна-лягушка», «Кащей Бессмертный», «Царевна-Несмеяна», «Сивка-бурка» и «Ковер-самолет». В этих сказочных сюжетах художник искал воплощение основных черт национального характера своего народа, среди которых выделял душевную чистоту, мужество и патриотизм.

Основой для создания «Поэмы семи сказок» стали знаменитые «Народные русские сказки», сборник, составленный А.Н. Афанасьевым, и вышедший первым изданием в 1855–63 годах, а вторым, переработанным, в 1873 году.

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ «КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»



В. Васнецов. «Аленушка»



В. Васнецов. «Богатыри»



В. Васнецов. «Ковер-самолет»

Елена Дмитриевна Поленова

Елена Дмитриевна Поленова (1850–1898) – русская художница, график и живописец, мастер декоративного дизайна, одна из первых художников-иллюстраторов детской книги в России. Младшая сестра живописца Василия Поленова.

Картины Елены Поленовой покупал Третьяков, а акварельные пейзажи чрезвычайно высоко оценивали коллеги. Репин говорил, что ее этюды – лучше, чем у Шишкина. Однако не живопись сделала ей имя. В русской культуре Поленова стала первопроходцем в таких областях, как книжная иллюстрация и промышленный дизайн.

Найти свой путь в искусстве девушке помог ее брат – художник Василий Поленов. Он привез ее в Абрамцево, в усадьбу известного мецената Саввы Мамонтова. На тот момент там собирались лучшие представители творческой интеллигенции. Вместе с женой Мамонтова Елена ездила по деревням, собирая народные костюмы, бытовую утварь, полотенца и скатерти



ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ «КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»



для будущего музея. В столярной мастерской по ее эскизам создавали уникальную мебель.

Здесь для нее счастливо сошлось все. Обнаружившийся еще в пейзажах ее интерес к многообразию цветов и трав трансформировался в причудливые растительные орнаменты; ее идущая из детства любовь к русской старине и прикладное художественное образование получили материальное выражение; наконец, реализовалось горячее желание Поленовой быть нужной и полезной людям.

В этот период Елена Поленова начинает иллюстрировать русские сказки. Их, разнообразных, диковинных, поэтических, она слышала множество, собирая по селам экспонаты для Абрамцевского музея. А еще Елене часто вспоминалось, как в детстве бабушка забирала ее из Петербурга в имение Ольшанку под Тамбовом. Они долго ехали в карете по проселочным дорогам, а когда въезжали в густой и сказочный тамбовский лес, бабушка заводила сказку «Война грибов» — там были целые грибные го-

рода, монастыри и посады, а вместо людей действовали рыжики, волнушки и прочие обитатели лесных полян. С иллюстраций к бабушкиной «Войне грибов» и афанасьевской «Белой уточке» Елена и начала (1886–1889 гг.). Потом было много других: «Волк и лиса», «Морозко», «Почему медведь стал куцый», записанная лично Поленовой сказка «Сынко Филиппко» и другие.

Елена Поленова представляла детскую книгу как единое художественное целое: желтоватая «старинная» бумага, украшенные диковинными орнаментами листы, тексты, словно написанные от руки старинным почерком, яркие иллюстрации, обложка, обтянутая пестрым ситцем — все должно производить впечатление рукотворности.

«Я не знаю ни одного детского издания, где бы иллюстрации передавали поэзию и аромат древнерусского склада, и русские дети растут на поэзии английских и немецких чудно иллюстрированных сказок», — объясняла Елена Дмитриевна свои мотивы заниматься сказками.



Е. Поленова. Иллюстрации к сказке «Война грибов»



Иван Яковлевич Билибин

Иван Яковлевич Билибин (1876–1942) — русский художник, книжный иллюстратор и театральный оформитель.

В сентябре 1898 года Иван Билибин поступает в Тенишевскую мастерскую И.Е. Репина. В стенах мастерской полностью раскрылся графический талант начинающего художника. Здесь он выработал собствен-

ный стиль работы с акварелью. Сначала он рисовал эскиз — с натуры, гравюры или книжной иллюстрации, жестким карандашом на кальке набрасывал композицию в деталях, потом переносил ее на ватман и заливал акварелью цветовые пятна, четко разграниченные «стальной» контурной линией из туши. Метод был сложный, требующий максимальной сосредоточенности



и концентрации. Студенты звали его Иван Железная Рука, сам он говорил о своем методе так: «Пять квадратных сантиметров в день и ни миллиметром больше – предельная норма для добросовестного графика».

В апреле 1899 года Виктор Васнецов закончил картину «Богатыри», над которой работал почти 20 лет. На выставку, где «Богатырей» впервые представили публике, пришел молодой художник Иван Билибин, с детства следивший за творчеством передвижников. Картина произвела на него мощнейшее впечатление: «Сам не свой, ошеломленный, ходил я после той выставки. Я увидел у Васнецова то, к чему смутно рвалаась и по чему тосковала моя душа».

После встречи с «Богатырями» Иван Билибин с трудом дождался июня – университетский приятель пригласил его на лето в свое имение в Тверской губернии. С собой Иван взял сборник «Народных русских сказок» Афанасьева.

«Что же было у меня летом 1899 года в деревне Весьегонского уезда, когда я начинал свои сказки, какой багаж? – вспоминал Билибин. – Да ничего. Рисунки с деревенской натуры: людей, построек и предметов, та-ковые же этюды и книжка “Родная старина”, взятая мною из деревенской читальни».

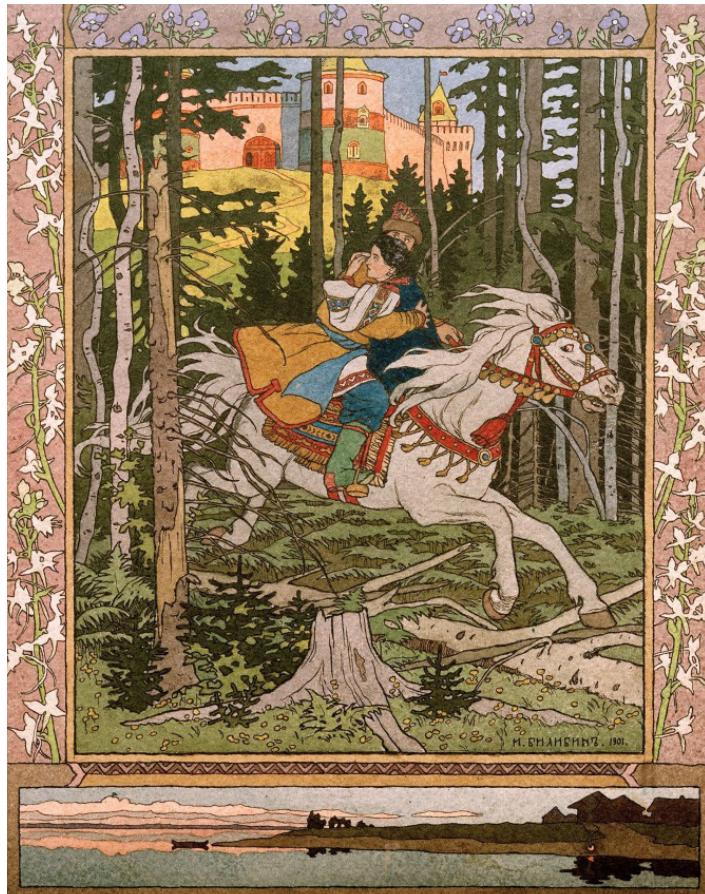
Впервые иллюстрации Ивана Билибина были напечатаны в книгах русских народных сказок, изданных типографией Экспедиции заготовления государственных бумаг. Всего было выпущено 6 книг: «Сказка об Иване-царевиче, Жар-птице и о Сером волке», «Царевна-лягушка», «Перышко Финиста Ясна-Сокола», «Василиса Прекрасная», «Марья Моревна» и сборник с двумя сказками («Сестрица Аленушка и братец Иванушка» и «Белая уточка»).

Иллюстрации в книгах, выполненные акварелью, отличались точным рисунком и декоративностью. В этих иллюстрациях он стремился соединить волшебный мир сказки с миром реальности, наполняя произведение не только сюжетами, но и лирическими образами русской природы и былинной старины. Каждый лист, изображающий тот или иной момент повествования, обведен неширокой рамкой; внутри нее художник разрабатывал самостоятельный орнаментальный мотив, в котором стремился передать эмоциональное состояние сцены.

Сказки с иллюстрациями Ивана Яковлевича Билибина разошлись большими тиражами по многим городам России и принесли ему известность художника-сказочника, создателя особого типа иллюстрированной книги.

Во время работы над сказками, художник очень интересовался древнерусским искусством, бытом и фольклором своей страны. Желая изучить историю России, с 1902 по 1904 год он совершил ряд поездок по Вологодской губернии и побывал в Тотемском, Вельском, Сольвычегодском уездах, а также проехал по Олонецкому краю. В своих экспедициях Билибин собирал старинные вещи, национальную одежду, предметы обихода, образцы резьбы по дереву, кружева и разновидности ткани. Из поездок Иван Яковлевич привез огромное количество материалов, которые впоследствии использовал в работе над новыми произведениями.

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ «КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»



И. Билибин Иллюстрация к сказке «Марья Моревна»



И. Билибин. Иллюстрации к сказке «Сестрица Аленушка и братец Иванушка»

Приложение 2

Испытание «Запутанные вопросы»

1. Как называется книга сказок А.И. Афанасьева, по которым наши художники рисуют картины? («Народные русские сказки»)
2. Какая картина вдохновила И. Билибина на создание иллюстраций к сказкам? («Богатыри» В. Васнецова)
3. Как назывался цикл сказочных картин Виктора Васнецова? («Поэма семи сказок»)
4. В какой усадьбе бывали В. Васнецов и Е. Поленова? (Абрамцево)
5. В какой технике создавал свои работы И. Билибин? (Акварель)
6. Иллюстрации к какой сказки Е. Поленова сделала первыми? («Война грибов»)
7. Входит ли картина «Иван Царевич на Сером волке» в «Поэму семи сказок» В. Васнецова? (нет)
8. Какое прозвище дали И. Билибину? (Иван Железная Рука)
9. Кто из художников: Елена Поленова или Иван Билибин раньше начал иллюстрировать сказки? (Елена Поленова)

Секретный шифр из букв: НБПААВНИЕ

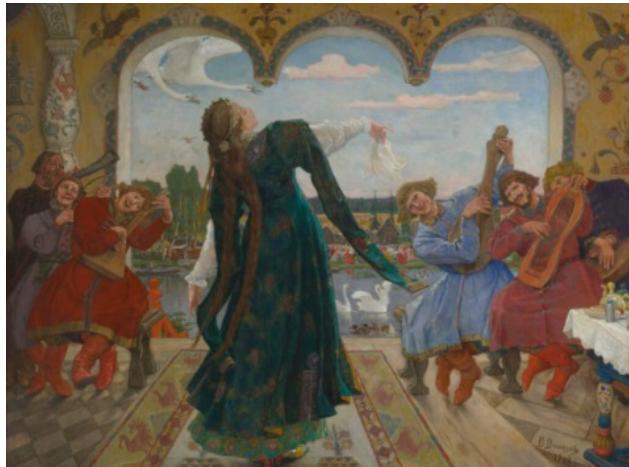
ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ
«КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»



Приложение 3

НАГЛЯДНЫЙ МАТЕРИАЛ «СКАЗОЧНЫЕ КАРТИНЫ»

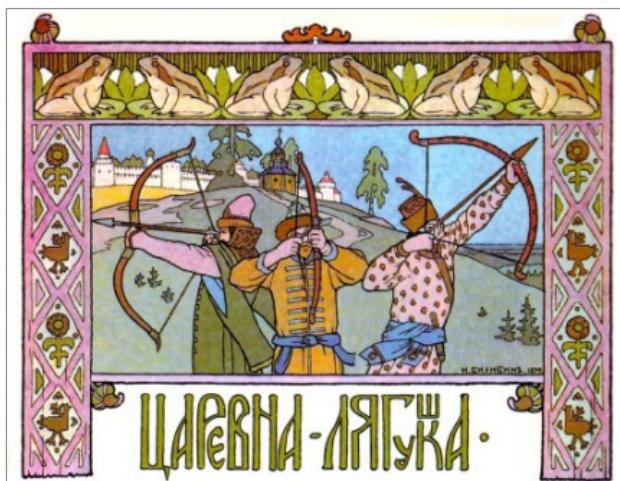
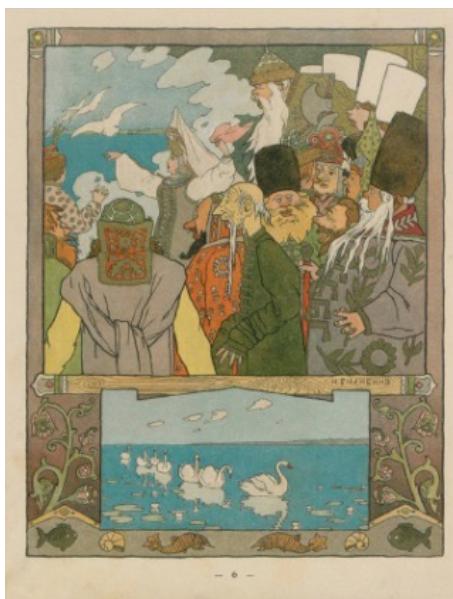
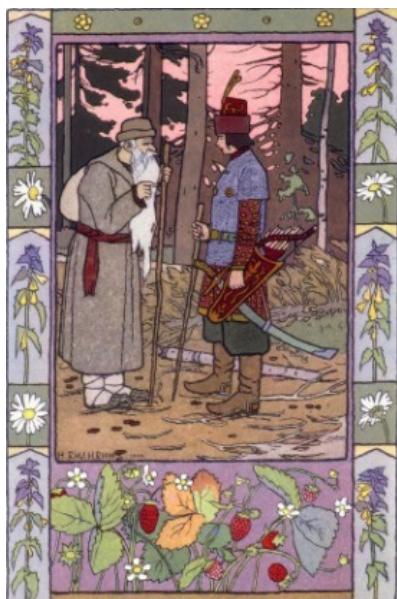
Русская народная сказка «Царевна-лягушка»



В. Васнецов. «Царевна-лягушка»



В. Васнецов. «Кашей Бессмертный»



И. Билибин. Иллюстрации к сказке «Царевна-лягушка»



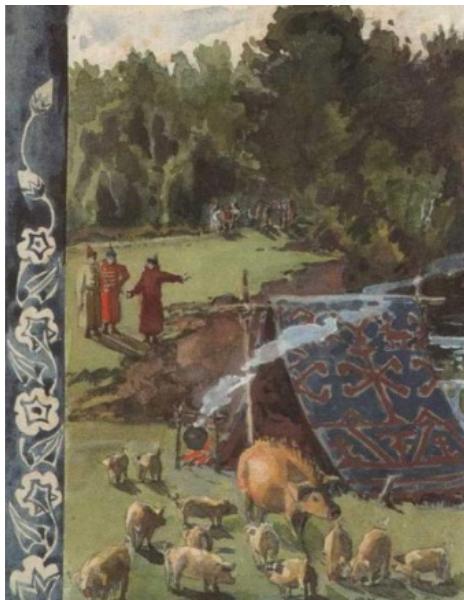
ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ
«КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»



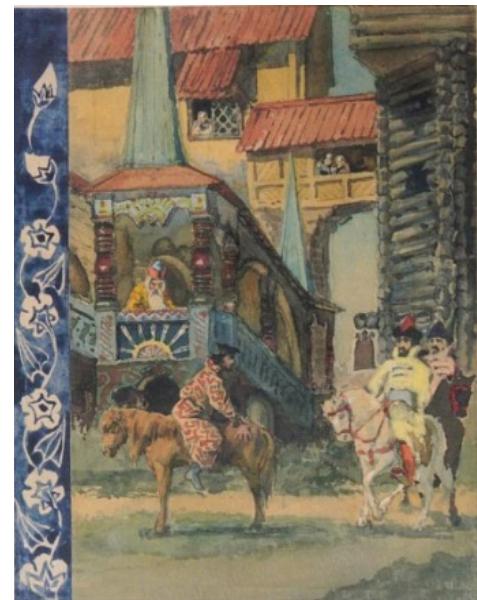
Русская народная сказка «Сивка-Бурка»



В. Васнецов. «Сивка-Бурка»



Е. Поленова. Иллюстрации к сказке «Сивка-Бурка»



Русская народная сказка «Белая уточка»



И. Билибин. Иллюстрации к сказке «Белая уточка»



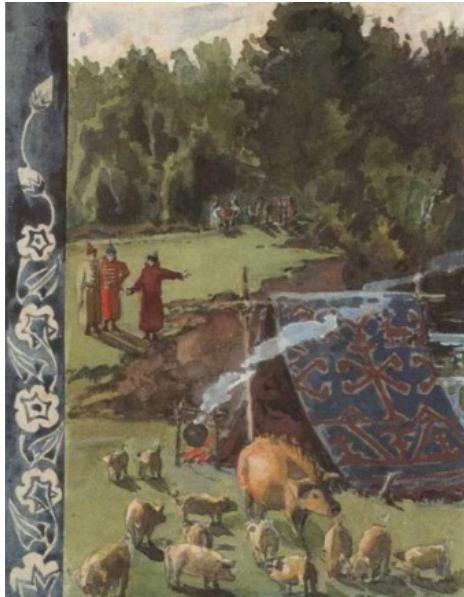
ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ «КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»



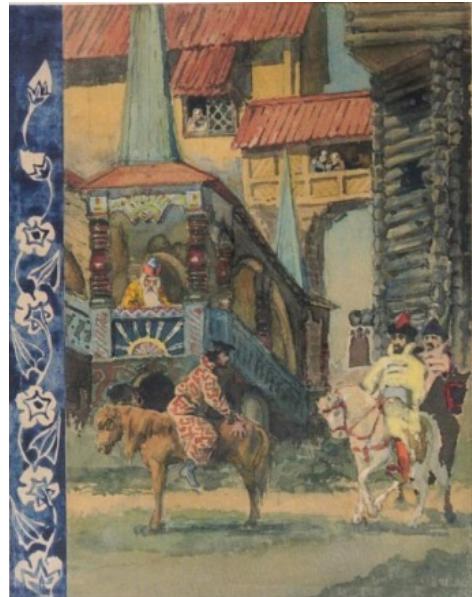
Русская народная сказка «Сивка-Бурка»



В. Васнецов. «Сивка-Бурка»



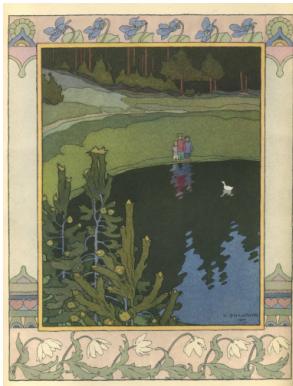
Е. Поленова. Иллюстрации к сказке «Сивка-Бурка»



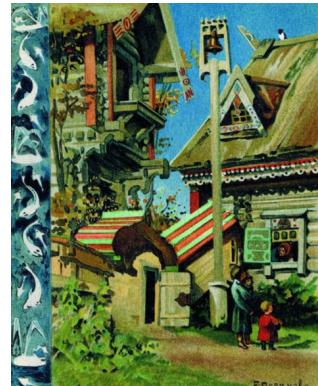
Русская народная сказка «Белая уточка»



И. Билибин. Иллюстрации к сказке «Белая уточка»



Е. Поленова. Иллюстрации к сказке «Белая уточка»



Русская народная сказка «Сказка об Иване-царевиче, Жар-птице и о Сером волке»



И. Билибин. Иллюстрации к сказке «Сказка об Иване-царевиче, Жар-птице и о Сером волке»



ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ
«КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»



И. Билибин. Иллюстрации к сказке «Сказка об Иване-царевиче, Жар-птице и о Сером волке»



И. Билибин. Иллюстрации к сказке
«Сказка об Иване-царевиче, Жар-птице и о Сером волке»



В. Васнецов.
«Иван-царевич на Сером Волке»

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ
«КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»



Русская народная сказка «Морозко»



Е. Поленова. Иллюстрации к сказке «Морозко»



И. Билибин.
Иллюстрации к сказке «Морозко»

ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ «КАК СКАЗКИ ЗАХОТЕЛИ СТАТЬ КРАСИВЫМИ»



Русская народная сказка «Василиса Прекрасная»



И. Билибин. Иллюстрации к сказке «Василиса Прекрасная»



Название материала:

КВЕСТ-ИГРА «VIRTUAL WORLD TRAVEL»

(Виртуальное кругосветное путешествие)



Автор:

Михалева Анжелика Львовна,
педагог дополнительного образования
ГБОУ ДО ЦРТДЮ «Пресня».

Номинация конкурса:

Эффективное применение современных средств обучения.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

«Класс английского языка «Oxford street» (уровень: базовый; направленность: социально-гуманитарная; возраст обучающихся: 9–13 лет).

Вид методического материала: сценарий мероприятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования социально-гуманитарной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Квест-игра «Virtual World Travel» (Виртуальное кругосветное путешествие) разработана для того, чтобы в игровой форме активизировать лексику обучающихся на английском языке по теме «Travelling», научить их командному взаимодействию и принятию нестандартных решений. Данная практика позволит не только закрепить знания английского языка, но и получить полезные soft-skills, которые играют ключевую роль для комфортной жизни в современном мире: коммуникативные навыки, навыки целеполагания, навыки работы в команде, адаптивные навыки, критическое мышление, внимание к деталям.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

1. Интеграция игрового подхода в обучение.

Повышение мотивации: игровые элементы способствуют заинтересованности учащихся, превращая обучение в увлекательный процесс.

Активное вовлечение: квест-игры требуют активного участия учащихся, что повышает их вовлеченность и заинтересованность в предмете.

2. Развитие у обучающихся языковых навыков.

Практика устной речи: обучающиеся будут вынуждены общаться друг с другом, задавать вопросы и находить ответы, что способствует развитию разговорной практики.

3. Кросс-культурные и научные аспекты.

Обогащение знаний о космосе: Квест-игра предоставляет возможность узнать больше о космосе, планетах и астрономии, что может вызвать интерес к науке.

4. Работа в команде и развитие социальных навыков

Сотрудничество: обучающиеся учатся работать в команде, что способствует развитию социальных навыков и умения взаимодействовать с другими.

Решение проблем: квест-игры часто требуют критического мышления и творческого подхода к решению задач, что развивает у учеников аналитические способности.

5. Поддержка индивидуального подхода

Адаптация под уровень учащихся: квест-игру можно адаптировать под разные уровни владения языком, что позволяет каждому ученику чувствовать себя включенным и способным.

Цель квест-игры: обобщение лексического и грамматического материала по уже изу-

ченным темам, развитие интереса к дальнейшему изучению английского языка через вовлечение обучающихся в занимательное интерактивное действие.

Задачи квест-игры:

• *обучающие:*

- расширять кругозор обучающихся;
- повторить и закрепить изученный ранее на занятиях английского языка материал;
- *развивающие – развивать у обучающихся:*
- интеллектуальные способности;
- умение применять полученные знания в новой коммуникативной ситуации;
- умение видеть и анализировать результаты коллективной деятельности.

• *воспитательные:*

- формировать у обучающихся мотивацию к дальнейшему изучению английского языка;
- формировать у них умение работать в команде;
- воспитывать у обучающихся уважительное отношение к культуре англоязычных стран.

Категория обучающихся: обучающиеся средней общеобразовательной школы, владеющие английским языком не ниже уровня А1.

Данная игра может использоваться, начиная с 1-го года обучения английскому языку.

Место и назначение образовательной практики в содержании и реализации ДОП: данную квест-игру можно использовать на занятиях для закрепления и активизации лексики по темам: «Travelling», а также во время проведения внеклассных и праздничных мероприятий, как приуроченных к определенным праздникам, так и в качестве самостоятельного досуга.



Список литературы:

1. Агабекян И.П. Английский язык для ссузов: учебное пособие. М.: Проспект, 2025. 280 с.
2. Безкоровайная Г.Т., Койранская Е.А., Соколова Н.И., Лаврик Г.В. Planet of English: учебник английского языка для учреждений СПО. 4-е изд. М.: Академия, 2020. 256 с.
3. Сластенин В.А., Исаев И.Ф., Шиянов Е.Н. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. Заведений. М.: Академия, 2015. 576 с.
4. Голицынский Ю.Б. Грамматика: Сборник упражнений. СПб: КАРО, 2012. 576 с.
5. Голубев, А.П. Английский язык для технических специальностей: Учебник для студ. учреждений сред. проф. образования. М.: Издательский центр «Академия», 2014. 208 с.

Интернет-ресурсы:

1. www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish – интернет-ресурс с практическими материалами для формирования и совершенствования всех видо-речевых умений и навыков.
2. www.english-to-go.com – дидактические материалы для преподавателей и студентов.



Сценарий мероприятия

КВЕСТ-ИГРА «VIRTUAL WORLD TRAVEL» (Виртуальное кругосветное путешествие)

Правила проведения квест-игры «Virtual World Travel» (Виртуальное кругосветное путешествие):

Перед началом игры обучающиеся делятся на 2 команды. Игра состоит из нескольких этапов, каждый из которых представляет собой ряд заданий, которые команды последовательно выполняют, соревнуясь между собой. Прохождение каждого задания дает возможность перейти к следующему этапу.

Ход игры:

Дети входят в класс. На доске написано: «Sometimes one day spent in other places gives more than ten years of life at home». (Один день, проведенный в других местах, дает больше, чем 10 лет, проведенные на Родине.)

Teacher: Hello boys and girls. Glad to see you at our quest.

Don't cry bitterly and go to Italy.

Don't miss your chance and go to France.

Take your pen and go to Japan.

Buy some cheese and go to Greece.

Сегодня мы собираемся в виртуальное кругосветное путешествие
Virtual World Travel.

На интерактивной доске написано название игры: *Virtual World Travel*.

Teacher: В английском языке очень много синонимов, связанных со словами путешествие и поездка. Давайте посмотрим на некоторые из них.

На доске появляется список слов. Учитель читает и комментирует их.

trip – поездка, экскурсия, как правило, однодневная

tour – тур, небольшая поездка или мини-путешествие

route – маршрут

excursion – экскурсия

cruise – круиз

journey – поездка, путешествие

flight – полет

voyage – морское путешествие

Teacher: Путешествие обычно оставляет какое-то впечатление, и мы можем описать его с помощью следующих слов:

modern – современный

expensive – дорогой

comfortable – удобный

interesting – интересный

romantic – романтичный

Teacher: Итак, мы познакомились со словами, а теперь пора готовиться к нашему путешествию.

Нас очень много, поэтому давайте разделимся на 2 команды и выберем капитанов.

Также мы придумаем названия команд и девизы.

Примерные девизы написаны на доске:

East or West – home is best.

Two heads are better than one.

(Можно заранее написать на доске несколько вариантов и предложить командам выбрать.)

Teacher: Наше путешествие будет виртуальным, но тем не менее нам нужно получить билетики для входа на транспорт. Давайте вспомним, на каком транспорте можно путешествовать и как сказать по-английски:

Я путешествую на...

I go by bus, by ship, by train, by plane.

(Запись выводится на интерактивной доске, дети повторяют за учителем.)

Teacher: Мы будем использовать все виды транспорта, поэтому получаем единый билет. Капитаны подходят



и берут конверты с общим билетом на свою команду. На билете и на конверте большими буквами написано WORLD TRAVEL TICKET.

Конверты можно сделать разных цветов. Например, для одной команды – синий, для другой – красный.

Teacher: Ну что же, билеты у нас есть, теперь нам нужно собирать вещи. Давайте вспомним лексику, связанную с одеждой, вещами и аксессуарами, необходимыми нам для путешествия.

Для каждой команды предлагается поставить по большому чемодану с надписью **Suitcase**.

Предлагается поставить 2 стола для каждой команды и одинаковые наборы смешанных карточек со словами по темам «Одежда», «Аксессуары» и др. По сигналу, это может быть корабельная рында или обычный колокольчик, команды приступают к выбору карточек и кладут их рядом со своим чемоданом. Та команда, которая первая закончит выбор карточек и сделает это безошибочно (учитель проверяет правильность), получает картинку с символом Великобритании типа телефонной будки или двухэтажного автобуса.

Карточки с названием одежды

CLOTHES

A SHIRT	A COAT
SHORTS	GLOVES
TROUSERS	SOCKS
A SKIRT	SHOES
A JACKET	A JUMPER
MITTENS	A SWIMMING SUIT

ACCESSOIRES

A CAMERA	A PASSPORT
A SUN SCREEN	A CREDIT CARD
A BAG	A WALLET
SUNGGLASSES	A MAP

Other words

A BAT	A BRICK
A RAT	ONIONS
A RACCOON	A TURNIP
A DUCK	A KITCHEN
A DONKEY	A HEDGEHOG
A FLAT	

Teacher: Итак, мы готовы к путешествию и отправляемся в аэропорт.

В аэропорту нас ждет еще одно испытание. Нужно будет разобраться со структурой аэропорта и догадаться о значении слов, которые находятся на указателях. Некоторые из них имеют международное значение, поэтому можно легко догадаться.

У каждой команды на столе карточки с русскими и английскими словами. Нужно их соединить.

Match the words

АЭРОПОРТ – AIRPORT
ТАМОЖНЯ – CUSTOMS
ПАСПОРТНЫЙ КОНТРОЛЬ – PASSPORT CONTROL
ПАССАЖИР – PASSENGER
ТАБЛО ВЫЛЕТОВ И ПРИЛЕТОВ – DEPARTURE/ ARRIVAL TABLE
РЕЙС – FLIGHT

ВЫХОД НА ПОСАДКУ – GATE
ПОСАДОЧНЫЙ ТАЛОН – PASSING BOARD
ПОГРАНИЧНЫЙ КОНТРОЛЬ – BORDER CONTROL
БАГАЖ – LUGGAGE
СТОЙКА РЕГИСТРАЦИИ – CHECK-IN COUNTER

Команда, которая первая соединит карточки без ошибок, получает карточку с символом аэропорта, например, самолетик.

Teacher: Итак, наше путешествие начинается, мы облетим на нашем самолете несколько стран и кое-что о них узнаем.



Пока мы летим, давайте поиграем в игру «Cities of Great Britain/Города Великобритании»

Знаете ли вы, что сегодняшние британские города с названиями, оканчивающимися на «chester», «caster» когда-то были римскими укреплениями?

На каждый стол кладем набор карточек, разрезанный на слоги. Команда, которая первая соберет все слова правильно, получает карточку с названием английского города, типа Oxford.

chester	pool	fast	Brad	New
Brigh	ford	field	Liver	diff
Bel	tol	Birming	Strat	Glas
Ro	bridge	Edin	Man	ford
Castle	Lon	ton	Ox	Shef
Car	Bris	Cam	ham	gow
burgh	don	ford	chester	

(Key: Manchester, Brighton, Sheffield, Bradford, Belfast, Rochester, Bristol, Stratford, New Castle, Glasgow, London, Oxford, Edinburgh, Cardiff, Liverpool, Cambridge, Birmingham.)

Teacher: Во время путешествий мы знакомимся с достопримечательностями, давайте узнаем, как они называются по-английски.

(На доске появляются слова, учитель вместе с детьми читает их и комментирует.)

castle – замок

temple – собор

garden – сад

fountain – фонтан

monument – монумент

museum – музей

port/harbor – порт/гавань

square – площадь

statue – статуя

gallery – галерея

palace – дворец

Teacher: Сейчас мы с вами будем пролетать над разными континентами

и странами, но все их объединяет то, что там говорят по-английски. А вы знаете названия этих стран, их столиц и их флаги? Давайте на-ведем порядок.

Дети подходят к своим столам и собирают из смешанных карточек:

Название страны	Столица	Флаг
Canada	Ottawa	
USA	Washington	
Australia	Canberra	
New Zealand	Wellington	
United Kingdom	London	

Та команда, которая правильно восстановит порядок, получает карточку с изображением флага одной из стран, участвующих в игре.

Teacher: А теперь наша супер-викторина про то, что вы знаете о нашем мире. Если вы готовы ответить на вопрос, поднимайте руку.

На доске появляется файл с вопросами.

За правильный ответ команда получает жетончик (вырезанный из цветной бумаги кружок).

- 1) What is the longest river in the world? (*Правильный ответ: The Nile and the Amazon river – единого мнения до сих пор не существует.*)
- 2) What is the highest mountain in the world? (*Mount Everest in Nepal*)
- 3) What is the biggest and deepest lake in the world? (*Lake Baikal in Russia*)
- 4) What is the biggest city in the world? (*Tokyo in Japan*)
- 5) What is the tallest waterfall in the world? (*Angel Falls in Venezuela*)



- 6) What is the biggest ocean? (*The Pacific Ocean*)
- 7) What is the biggest island in the world? (*Greenland*)
- 8) What is the smallest country? (*Vatican City*)
- 9) What is the biggest country? (*Russia*)
- 10) What is the longest river in Europe? (*the Volga river*)
- 11) Обиталище легендарного чудовища в Шотландии? (*Озеро Лох-Несс*)
- 12) Чем так памятен для Лондона 1666 год? (*Год Великого пожара*)
- 13) Во что играют на знаменитом Уимблдонском турнире? (*В теннис*)
- 14) Из каких 4 стран состоит Соединенное Королевство Великобритании и Северной Ирландии? (*Англия, Шотландия, Уэльс, Северная Ирландия*)

Teacher: Мы пролетаем над разными странами и городами, но названия некоторых из них сложно найти по-английски, поскольку звучат они не похоже. Но мы с вами уже многое повидали, попробуем выполнить и это задание.

Команды подходят к своим столам, берут карточки и сопоставляют русское и английское название. Команда, первая завершающая задание, получает карточку с изображением символа страны, указанной в данной игре. Например, с изображением панды – символа КИТАЯ.

КИТАЙ – CHINA
КРЫМ – CRIMEA
ГРУЗИЯ – GEORGIA
ВАРШАВА – WARSAW
ПЕКИН – BEIJING
МЮНХЕН – MUNICH
АФИНЫ – ATHENS
НЕАПОЛЬ – NAPLES

Teacher: Итак, наше путешествие завершилось.

Мы очень многое узнали.

На доске появляется надпись:

Don't cry bitterly and go to Italy.
Don't miss your chance and go to France.
Take your pen and go to Japan.
Buy some cheese and go to Greece.

Не плачь горько, а поезжай в Италию.
Не упускай свой шанс и отправляйся во Францию.
Бери ручку и поезжай в Японию.
Купи сыр и отправляйся в Грецию.

Читаем вместе по-английски и по-русски.

Команды подходят к своим столам и подсчитывают баллы. Команда-победитель получает приз в виде игрушки – символа какой-то из стран, или, если победила дружба, обе команды получают призы и медали.



Название материала:

КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ «СОЗДАНИЕ ОБЪЕМНЫХ МОДЕЛЕЙ В КОМПАС-3Д»



Автор:

Никульшина Екатерина Евгеньевна,
педагог дополнительного образования
ГБОУ ДО ЦРТДЮ «Пресня».

Номинация конкурса:

Интеграция общего и дополнительного образования.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеобразовывающей программы:

Новая технология (уровень: ознакомительный; направленность: техническая; возраст обучающихся: 9–15 лет). Рабочая программа модуля «3D-моделирование. Компьютерная графика и черчение».

Вид методического материала: компьютерная презентация к учебным темам/занятиям.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования технической направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Компьютерная презентация «Создание объемных моделей в Компас-3Д» разработана с целью организации учебной деятельности обучающихся в процессе обучения работе в Компас-3Д.

Презентация разработана для организации фронтальной работы с обучающимися непосредственно на занятии. Материал презентации также может быть доработан или переведен в иной формат (в виде инструкции) и использован для его самостоятельного изучения обучающимися.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

Одним из механизмов реализации задачи интеграции общего и дополнительного образования является сетевое взаимодействие образовательных учреждений. В рамках такого взаимодействия на базе ГБОУ ДО ЦРТДЮ «Пресня» (далее – Центр «Пресня») организуются уроки труда (технологии) для школьников.

В Центре «Пресня» разработана дополнительная общеразвивающая программа «Новая технология» (далее – программа) в соответствии со всеми требованиями к программам такого типа, а также с обязательным учетом содержания Федеральной рабочей программы основного общего образования «Труд (технология)». Реализация программы предусматривает использование ресурсной базы Центра «Пресня» в части кадрового и материально-технического обеспечения. Зачет школой образовательных результатов по предмету «Труд (технология)» происходит на основании оценок, которые педагоги вносят в аттестационные ведомости по результатам текущего контроля, в соответствии с параметрами и критериями оценки, утвержденными в образовательной программе.

В программе предусмотрено освоение нескольких модулей, которым соответствуют различные способы производства и технологий. Одним из них является модуль «3D-моделирование. Компьютерная графика и черчение».

В рамках освоения данного модуля сразу после знакомства с общими понятиями, связанными с черчением и конструкторской документацией, в программе предусмотрен переход непосредственно к формированию навыков работы в Системе автоматизированного проектирования КОМПАС-3D (далее – САПР КОМПАС-3D). В процессе обучения, работая над созданием объемных моделей, обучающиеся осваивают инструменты программы.

На этом этапе выполнение практической работы должно осуществляться по четкой инструкции, в которой детально описана и наглядно отображена последовательность работ. Одним из вариантов такой инструкции может стать компьютерная презентация, которая поможет организовать работу сразу со всей группой. Она может также быть адаптирована под формат инструкции, которую можно выдать индивидуально каждому обучающемуся в случае, когда есть такая необходимость.

Цель создания презентации: организационное сопровождение учебной деятельности обучающихся в процессе обучения работе в САПР КОМПАС-3D.

Задачи создания презентации:

1. Способствовать освоению обучающимися принципов работы инструментов САПР КОМПАС-3D в процессе выполнения практических заданий.
2. Создавать условия для работы обучающихся в индивидуальном темпе, когда каждый из них выполняет задание по своим возможностям, не завися от скорости работы других.

Познакомиться с методическим материалом:

[Компьютерная презентация «Создание объемных моделей в Компас-3D»](#)



Список литературы:

1. Баранова И.В. Компас-3Д для школьников. Черчение и компьютерная графика. Учебное пособие для учащихся общеобразовательных учреждений. М.: ДМК Пресс, 2009. 271 с.
2. Исаева Е.А., Назарова В.Г., Евсеенко Е.В., Бондарь О.С., Милькова Е.Ю. 3D-технологии в каждую школу: Методические материалы по организации обучения 3D-технологиям в общеобразовательных учреждениях и учреждениях дополнительного образования. СПб.: [б.и.], 2016. 104 с.



Название материала:

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ «ГЕОМЕТРИЧЕСКИЙ ЧЕЛОВЕК»



Автор:

Платова Ольга Георгиевна,
педагог дополнительного образования
Центра искусств «Моцарт» ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Проектирование образовательного опыта обучающихся через создание и внедрение эффективных технологий обучения и воспитания.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Мастерская художника. Графический дизайн (уровень: углубленный; направленность: художественная; возраст обучающихся: 13–18 лет)

Вид методического материала: технологическая карта учебного занятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Технологическая карта занятия «Геометрический человек» включает описание основных этапов учебного занятия: содержание учебного материала, содержание деятельности педагога и обучающихся, используемые методы обучения, планируемые предметные и метапредметные результаты.

Технологическая карта дополнена приложением, содержащим описание технологии выполнения практического задания и иллюстративные материалы.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

В процессе занятия решаются сразу несколько смысловых и практических задач, которые, безусловно, имеют отношение не только к графическому дизайну, но косвенно затрагивают более широкие аспекты. Знакомство с общим проектным принципом и набором инструментов графического редактора будет полезно не только для будущей профессиональной деятельности, но уже сегодня, на этапе школьного обучения, поможет ребенку грамотно выстроить алгоритм решения сложно-компонентных задач, перед ним вставших.

Цель занятия – воспитание у обучающихся уважение к опыту прошлого, формирова-

ние у них понимания общего принципа интерфейсов графических редакторов и логики выполнения проекта.

Задачи занятия:

- познакомить обучающихся с приемами манипуляций с формой для создания различных дизайнерских решений, основными этапами создания графического проекта;
- учить их пользоваться основным набором инструментов и команд векторной программы для создания законченного композиционного решения;
- стимулирование у обучающихся желания обращаться к опыту прошлого в процессе своей работы.

Список литературы:

1. Герчук Ю.Я. Язык и смысл изобразительного искусства. М.: РИП-Холдинг, 2016. 192 с.
2. Дагдиян К. Декоративная композиция: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности 050602.65 (030800) «Изобразительное искусство». 3-е изд. Ростов-на-Дону: Феникс, 2011. 312 с.
3. Зернов В.А. Цветоведение: Учеб. пособие для изд.-полигр. техникумов / под ред. Б.А. Шашлова. М.: Книга, 1972. 238 с.
4. Кандинский В. Точка и линия на плоскости. М.: Азбука, 2015. 591 с.
5. Раушенбах Б. В. Геометрия картины и зрительное восприятие. СПб.: Пальмира: Т8 Изд. технологии, 2017. 312 с.
6. Флоренский П. История и философия искусства. М.: Академический проект, 2017. 655 с.
7. Чернышев О.В. Формальная композиция: творческий практикум. Минск: Харвест, 1999. 312 с.

Интернет-ресурсы:

1. <https://kedu.ru/press-center/articles/info-baukhaus-i-ego-rol-v-graficheskem-dizayne/>
2. <https://hsedesign.com/project/7d327a14ae79459bbb09e5ba7a9665d1>
3. <https://art-journal.hse.ru/>



ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ «ГЕОМЕТРИЧЕСКИЙ ЧЕЛОВЕК»

Организация занятия

Продолжительность занятия: 4 часа.

Возраст обучающихся: 13–18 лет.

Оборудование занятия: компьютер с открытой операционной системой, проектор, экран, сканер.

Информационно-техническое обеспечение занятия: открытая векторная программа.

Оснащение и расходные материалы занятия: бумага типа «ватман» формата А3, блокнот для эскизов формата А5, графитные карандаши ТМ и 2М, ластик, клячка (ласти克-клячка), линейка 20 см, угольник, циркуль, набор линеров, кисти № 1, 4 и 8, гуашь.

Технологическая карта занятия

Программа / группа	Дополнительная общеразвивающая программа: 1400 Мастерская художника. Графический дизайн (углубленный уровень)							
Педагог	Платова Ольга Георгиевна							
Тема занятия	Основные методы креативного проектирования. От беспредметной композиции к образному решению персонажа. Геометрический человек							
№ занятия по теме	Занятие № 1							
Цель занятия	Воспитание у обучающихся уважения к опыту прошлого, желания обращаться к нему в процессе своей работы, формирование у обучающихся понимания общего принципа интерфейсов графических редакторов и логики проектного выполнения							
Задачи занятия	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">обучающие</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">развивающие – развивать у обучающихся</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">воспитательные</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> Познакомить обучающихся с приемами манипуляций с формой для создания образных дизайнерских решений, основными этапами создания графического проекта. Учить их пользоваться основным набором инструментов и команд векторной программы для создания законченного композиционного решения </td> <td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • способность видеть причинно-следственные связи, с которыми приходится сталкиваться на любом этапе процесса поиска и создания геометрических формальных композиций; • креативное и логическое мышление, творческое воображение, композиционное видение; • самостоятельность и умение воплощать идею до готового и законченного решения в материале </td> <td style="padding: 10px;"> Формировать у обучающихся интерес к истории человечества, материальной истории, истории искусств и дизайна. Формировать у них чувство прекрасного, интерес к профессии в области графического дизайна. Воспитывать у обучающихся трудолюбие, усидчивость, терпение и умение воплощать свою идею в законченном виде в материале </td> </tr> </tbody> </table>	обучающие	развивающие – развивать у обучающихся	воспитательные	Познакомить обучающихся с приемами манипуляций с формой для создания образных дизайнерских решений, основными этапами создания графического проекта. Учить их пользоваться основным набором инструментов и команд векторной программы для создания законченного композиционного решения	<ul style="list-style-type: none"> • способность видеть причинно-следственные связи, с которыми приходится сталкиваться на любом этапе процесса поиска и создания геометрических формальных композиций; • креативное и логическое мышление, творческое воображение, композиционное видение; • самостоятельность и умение воплощать идею до готового и законченного решения в материале 	Формировать у обучающихся интерес к истории человечества, материальной истории, истории искусств и дизайна. Формировать у них чувство прекрасного, интерес к профессии в области графического дизайна. Воспитывать у обучающихся трудолюбие, усидчивость, терпение и умение воплощать свою идею в законченном виде в материале	
обучающие	развивающие – развивать у обучающихся	воспитательные						
Познакомить обучающихся с приемами манипуляций с формой для создания образных дизайнерских решений, основными этапами создания графического проекта. Учить их пользоваться основным набором инструментов и команд векторной программы для создания законченного композиционного решения	<ul style="list-style-type: none"> • способность видеть причинно-следственные связи, с которыми приходится сталкиваться на любом этапе процесса поиска и создания геометрических формальных композиций; • креативное и логическое мышление, творческое воображение, композиционное видение; • самостоятельность и умение воплощать идею до готового и законченного решения в материале 	Формировать у обучающихся интерес к истории человечества, материальной истории, истории искусств и дизайна. Формировать у них чувство прекрасного, интерес к профессии в области графического дизайна. Воспитывать у обучающихся трудолюбие, усидчивость, терпение и умение воплощать свою идею в законченном виде в материале						

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ

«ГЕОМЕТРИЧЕСКИЙ ЧЕЛОВЕК»



Структура занятия	Содержание учебного материала	Деятельность обучающихся	Деятельность педагога	Методы и формы деятельности	Планируемые результаты	
					Предметные	Мета-предметные
Организационный этап. Вводная часть 20 минут	Приветствие обучающихся. Проверка явки на занятие. Напоминание главного из пройденного ранее материала (основных тезисов), опрос с акцентом на том, как пройденная тема связана с новой темой занятия. Озвучивание темы занятия	Анализируют и проговаривают связь прошлой темы с новой	Проверяет готовность обучающихся к занятию, усвоение ими предыдущей темы. Объявляет план и тему занятия	Объяснительно-иллюстративный метод. Беседа, опрос	Сформированность у обучающихся алгоритма подготовки рабочего места и необходимых рабочих материалов	Сформированность навыков: <ul style="list-style-type: none">• дисциплинированного поведения, включающего в себя умение уважать руководителя и коллектив;• использования конспектов и записей при опросе;• формулирования продуманного ответа
Основной этап. Теоретическая часть	Формулировка основных целей и задач занятия по теме: «Геометрический человек» (создание образного персонажа из геометрических фигур). Просмотр презентации или образцов в сопровождении познавательно-информационных тезисов по теме. Проговаривание алгоритма выполнения задания	Просматривают образцы, слушают объяснение. При необходимости задают вопросы по последовательности проектирования и деталям алгоритма его выполнения. Формулируют вместе с педагогом цель, задачу занятия и возможные варианты креативного проектирования новой темы. Выдвигают свои идеи	Помогает обучающимся понять новую тему и задачу занятия. Уточняет понимание обучающимися поставленных целей урока, формирует понятийный аппарат. Напоминает технику безопасности при работе с компьютером	Объяснительно-иллюстративный метод. Частично-поисковый метод. Беседа, опрос	Навык скейтч-ноутинга: конспектирование в комбинации с быстрыми схематичными зарисовками образцов, фиксированием текста в виде рисунков и вставками других графических элементов	Умение фиксировать и анализировать полученную информацию в неотрывной логической связи с историческими и культурными процессами. Умение вычленять главное и выстраивать маршруты. Навык саморефлексии
Основной этап. Практическая часть	Поиск вариантов и создание эскизов, выбор наиболее удачного решения и его утверждение. Перевод эскиза в более точный рисованный прототип для облегчения	Выполняют эскизы по заданию и реализуют утвержденное педагогом решение в формате векторной программы	Осуществляет индивидуальный и выборочный контроль в группе, дает рекомендации	Частично-поисковый метод. Репродуктивный метод. Творческий метод. Практическая работа	Навык членения работы на этапы (алгоритм выполнения). Навык визуального рассуждения с помощью эскизирования вариантов идей.	Умения: <ul style="list-style-type: none">• поэтапного выполнения задания с помощью нахождения алгоритма действий;• креативно мыслить;• доводить задуманное

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ
«ГЕОМЕТРИЧЕСКИЙ ЧЕЛОВЕК»



	<p>воспроиз- ведения в векторных программах компьютера. Создание но- вого докумен- та в векторной программе и импортиро- вание файла прототипа. Отрисовка по прототипу изображения «Геометриче- ского чело- века» инстру- ментами программы</p>				<p>Навык аккурат- ного выполне- ния («товарный вид»). Понимание интерфейса, основных инструмен- тов и команд векторной программы</p>	<p>до заверше- ния; • найти и ис- пользовать нужный инструмен- тарий для создания полноцен- ного закон- ченного решения или продукта. Перенос на- выка работы с графически- ми редактора- ми на работу в других предметных областях</p>
Рефлексия (оценочный этап)	<p>Презентация готовой рабо- ты на экране монитора. Оценка вы- полненного задания. Подведение итогов занятия</p>	<p>Проводят самоанализ и анализ закон- ченных работ. Высказывают мнения о своей работе и рабо- те одногрупп- ников</p>	<p>Инструктирует и проводит диагности- ку готовой работы</p>	<p>Частично- поисковый метод. Беседа, опрос</p>	<p>Развитие худо- жественно- композицион- ного видения и професси- онального выполнения проекта</p>	<p>Объективная оценка своего или чужого ре- зультата на со- ответствие выполнения поставленным задачам</p>



Приложение №1

Элементарная беспредметность как основа композиции

Искусству учить нельзя, но ремеслу можно.
девиз школы Bauhaus

Теперь единого мнения нет, что такое искусство,
поэтому начинаем с истоков: точки, линии, круга.
Армен Хоффман, швейцарский графический дизайнер

Графический дизайнер для создания нужного ему (или заданного заказчиком) образно-смыслового посыла и решения конкретных задач постоянно манипулирует с формой и пространством на плоскости. Но этот процесс невозможен без развития навыков «дизайнмышления» или способности видеть и передавать («думающего глаза»).

Беспредметная композиция на основе геометрических фигур, линий, точки, пятен учит формально организовывать плоскость, но также способна передавать определенные формальные состояния (ритм, контраст, акцент и т.д.), а также различные эмоции, движение и, даже несет в себе элементы образности.

Работы обучающихся по предыдущей теме:



Даша Кельберт, 12 лет, «Злоба»



Чирк Таисия, 15 лет, «Удивление»

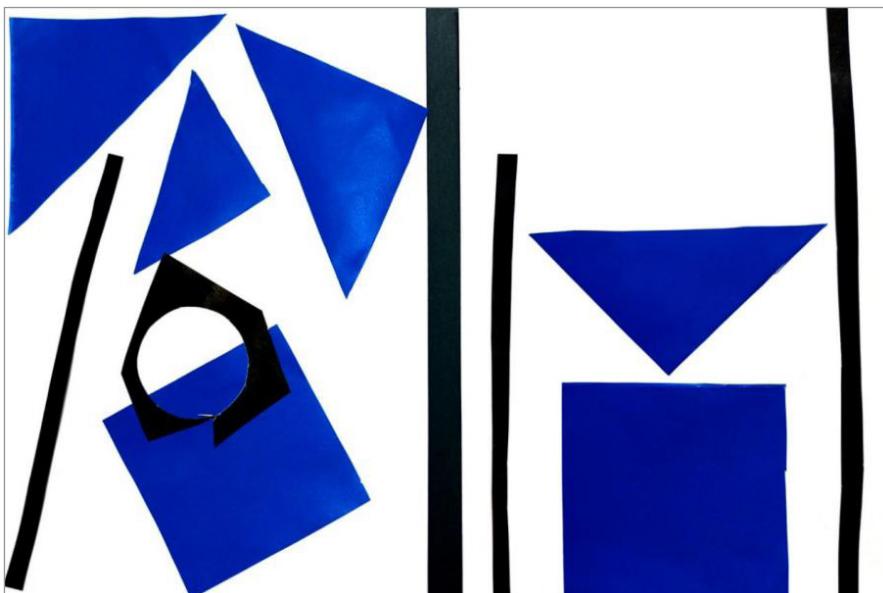
ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ
«ГЕОМЕТРИЧЕСКИЙ ЧЕЛОВЕК»



Афанасова Мария, 12 лет, «Птица»



Крылова Инна, 16 лет, «Царевна-лягушка»



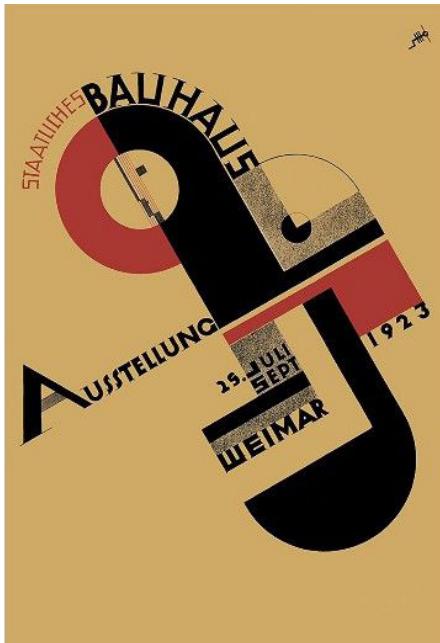
Грачева Вика, 13 лет, «Динамика, статика»



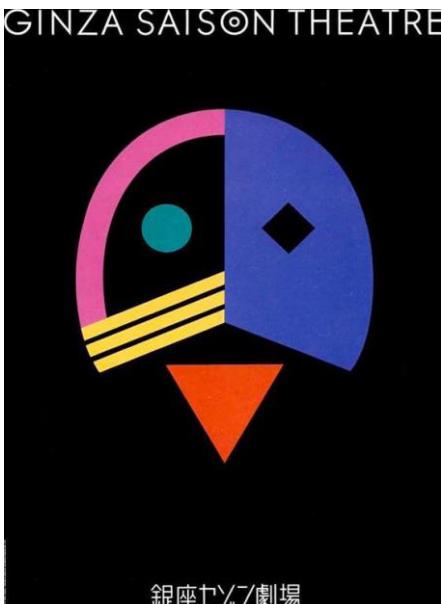
Чиж Таисия, 15 лет, «Ритмы»



Просматриваем образцы:



Плакаты школы Баухаус



Икко Танака, плакаты



Композиция Эля Лисицкого

Для развития навыков креативного мышления и понимания общих закономерностей формообразования и построения композиции из геометрических фигур, линии, точки предлагаются создать персонаж со своим образом и характером.



Просматриваем образцы:



Э. Лисицкий,
«Фигурина»



А. Родченко,
«Американская шансонетка»



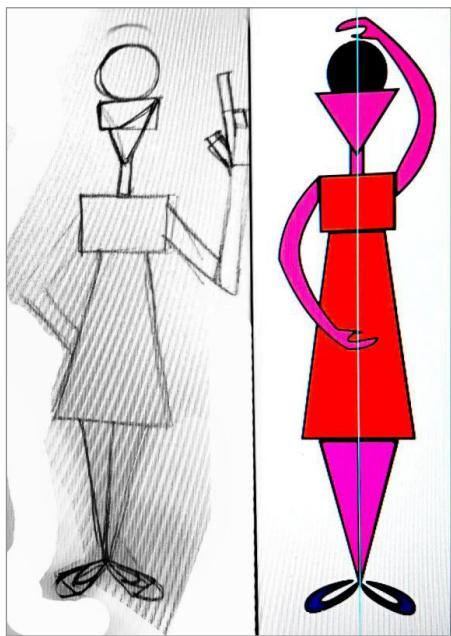
Л. Шрейер



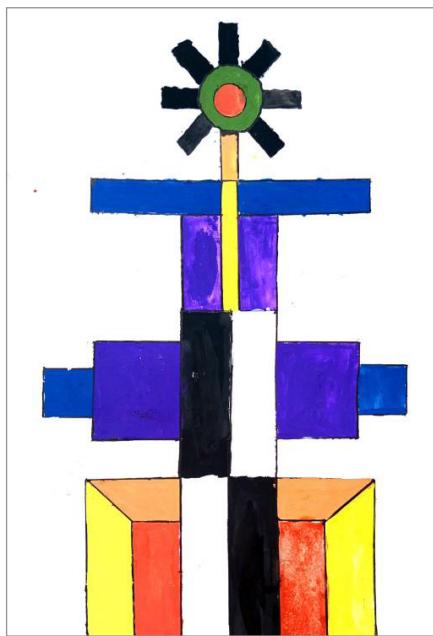
Работа, над которой трудится дизайнер, называется проектной деятельностью. Первым ее этапом является поиск идеи путем рисования эскизов и их обсуждения. Этап завершается утверждением эскиза.

Создание эскиза – это наиболее ответственный этап работы. Всегда самое трудное – это придумать. Здесь нужно уметь мыслить одновременно абстрактно и образно, использовать плоскостные изображения и найти общее графическое и композиционное решение. Приходится сразу решать много задач. Эскиз рисуем в блокноте. Желательно, чтобы эскиз был хорошо продуман не только композиционно, но и детально проработан, принято цветовое решение.

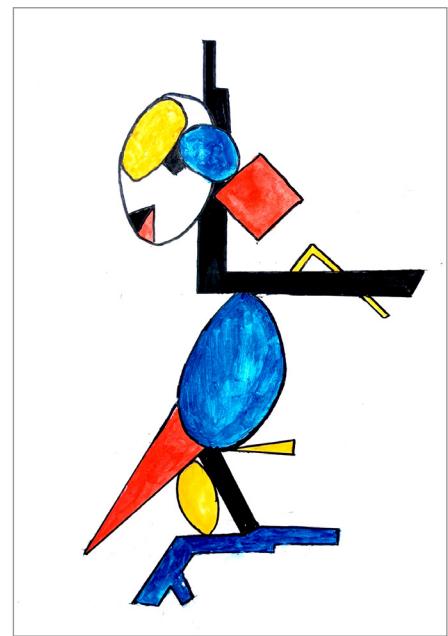
Второй этап: перевод эскиза в отрисованный руками прототип (линерами, гуашью). При переносе руками предварительного эскизного решения на формат нужно помнить, что результат будет видоизмененным.



Чиж Таисия, 15 лет,
«Балерина»



Медведев Мирон, 12 лет,
«Директор»



Медведев Егор, 14 лет,
«Официант»

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ «ГЕОМЕТРИЧЕСКИЙ ЧЕЛОВЕК»



Подшивалова Карина, 14 лет, «Изобретатель»



Грачева Вика, 13 лет, «Офисный работник»

Третий этап: отрисовка персонажа в векторной программе с использованием импортированного в созданный документ прототипа-подложки.

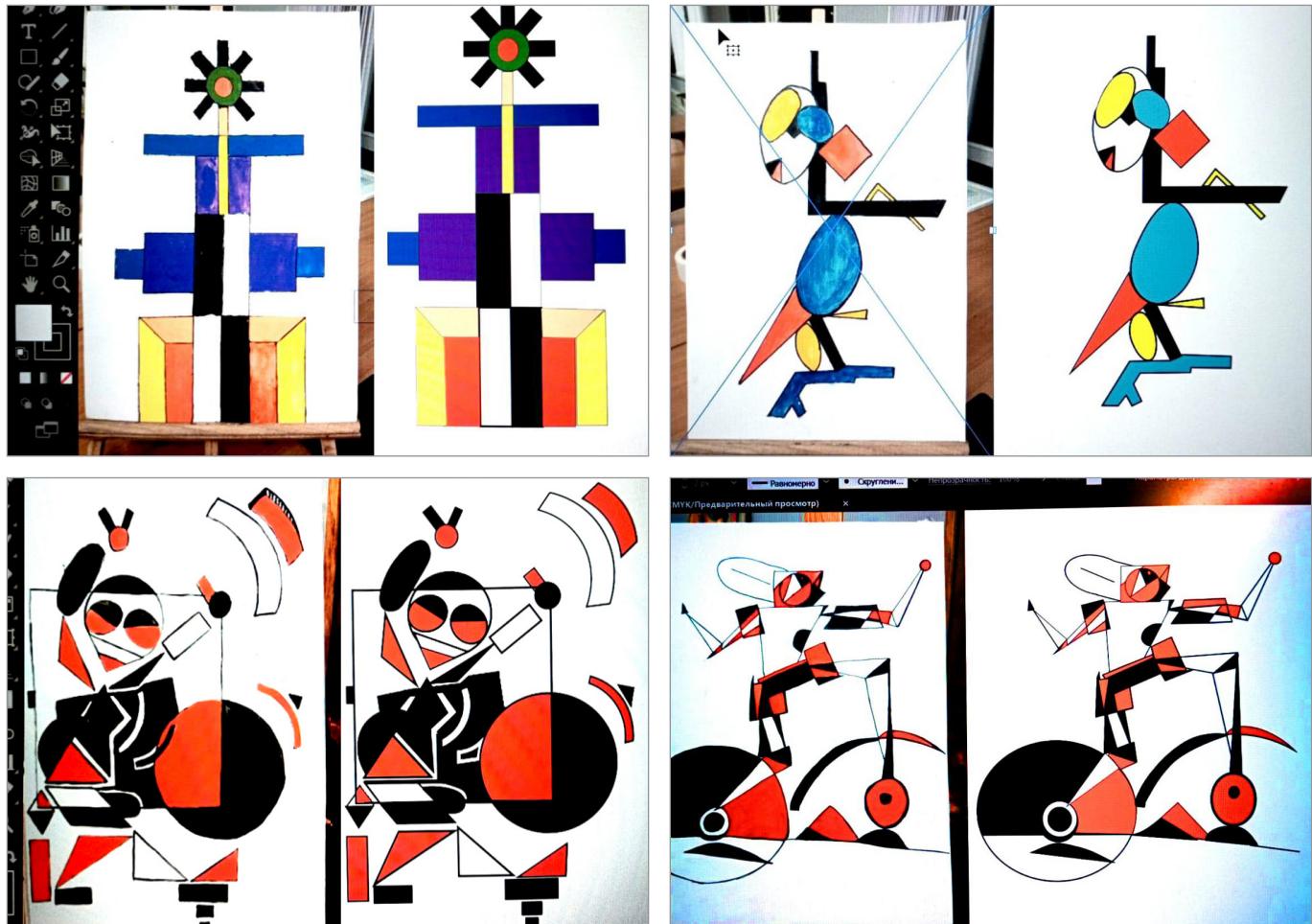
После того, как найденное в эскизе решение повторено и отрисовано в прототипе, оно сканируется и импортируется в заранее созданный документ, открытый в векторной программе.

Далее изображение отрисовывается до законченного вида с использованием инструментария векторного редактора.

В процессе работы обучающиеся записывают в блокнот названия инструментов, команд, их путь, формулы быстрых клавиш, различные приемы, с помощью которых достигается нужный результат. Создается подборка используемых инструментов (по принципу правила Парето 80/20, где 20% усилий дают 80% результата).



*Готовые работы обучающихся по теме
(слева отсканированные рисунки, справа готовое векторное изображение):*



В конце занятия происходит обсуждение готовых работ, разбор удачных моментов и ошибок.



Название материала:

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«РАННЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ «МАТЬ И ДИТЯ»»**



Автор:

Шаврова Нина Александровна,
педагог дополнительного образования
Центра «Лидер» ГБПОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Проектирование образовательного опыта обучающихся через создание и внедрение эффективных технологий обучения и воспитания.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Раннее музыкальное развитие «Мать и дитя» (платно) (направленность: социально-гуманистическая; возраст обучающихся: 1–3 года).

Вид методического материала: авторский учебно-методический материал.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования социально-гуманитарной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Программа «1600 Раннее музыкальное развитие «Мать и дитя» (платно)» реализуется для детей самого маленького возраста и предполагает участие на занятиях родителей.

С помощью музыкально-игровой фольклорной формы занятия дети вместе с мамами знакомятся с миром творчества, звуков и движений, познают мир через народное искусство и игры.

Данная методическая разработка, основанная главным образом на материале традиционной национальной музыкальной культуры, ориентирована на создание условий для всестороннего развития ребенка от 1,5 до 3 лет. Преимуществом является совместное пребывание ребенка и взрослого, так как в этом возрасте присутствие и увлеченность близкого и родного человека на занятиях, без сомнения, делает ребенка более успешным, он активнее развивается и социализируется.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

Музыка как художественная форма отражения нравственно-эстетических идеалов народа активно использовалась в народной педагогике и домашнем воспитании. Народные песни, сказки, игры, пословицы, авторские детские музыкальные произведения составляют «питательную почву» для нравственно-эстетического развития детей. Закладывая знания народно-художественных традиций, лучших образцов детского музыкального репертуара, мы закладываем у детей «фундамент» национального мышления, которое формирует основы культуры, способствует воспитанию цельной и нравственно здоровой личности – будущего гражданина современной России.

Цель создания методической разработки – описание условий для приобщения

детей младшего возраста к национальной музыкальной культуре, фольклору, для развития у них коммуникативных навыков, музыкально-ритмических способностей и устойчивости внимания.

Задачи создания методической разработки:

- повысить педагогическую компетентность родителей по отношению к воспитанию собственных детей;
- познакомить родителей с музыкальным материалом, представленным в данной методической разработке;
- систематизировать музыкальный материал, ориентированный на приобщение детей к русским народным музыкальным играм и песням, авторским музыкально-песенным произведениям;
- формирование у детей музыкальных способностей и музыкальной сенсорики.

Список литературы:

1. Заинька во садочке: популярное пособие для родителей и педагогов / сост. Л.В. Суровяк, Н.А. Тарасевич. Новосибирск: Новосибирский областной центр русского фольклора и этнографии, 2004. 54 с.
2. Суровяк Л.В. Школа этнической социализации детей раннего возраста: Методическое пособие. Новосибирск: [б.и.], 2004. 56 с.
3. Хвостовцев А.Ю. Играем с пальчиками: Практическое пособие. Новосибирск: Сибирское университетское издательство, 2009. 174 с.



**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ
ПРОГРАММЕ «РАННЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ «МАТЬ И ДИТЯ»»**

Обучение музыкальному фольклору в возрасте от 1 года до 3 лет проводится вместе с родителями и направлено на взаимодействие родителя с ребенком, благодаря которому ребенок разносторонне развивается.

На начальном этапе освоение народной культуры предполагает создание такой атмосферы, в которой ребенок вместе с мамой учится играть, петь, через игру развивает координацию рук и ног, координацию движений, мелкую моторику рук, учится ощущать себя в пространстве, разговаривать и общаться с другими детьми.

Народная культура сохранила большой пласт воспитательной, развивающей педагогической практики. Эта программа дает возможность узнать или вспомнить совсем нехитрые и мудрые игры, благодаря которым ребенок будет расти и развиваться здоровым, социально-адаптированным и любознательным.

В данной методической разработке представлены пальчиковые игры и логоритмические упражнения, являющиеся элементами логоритмики, направленными на общее развитие ребенка, а также на формирование координационных навыков, развитие музыкальных, ритмических и коммуникативных способностей.

Логоритмика – это комплекс упражнений и игр, направленных на решение коррекционных, образовательных и оздоровительных задач на основе сочетания движения, слова и музыки. Элементы логоритмии, используемые на занятиях по программе «1600 Раннее музыкальное развитие «Мать и дитя» (платно)» позволяют улучшать звукопроизношение, развиваются элементы логического мышления, обогащают формирующийся словарный запас ребенка, улучшают коммуникативные навыки, развиваются моторику, координацию движений и общую физическую подготовку.

Музыкальный материал, представленный в данной методической разработке, собран

из народного музыкального творчества, фрагментарно заимствован из некоторых компьютерных видео- и аудиокомпозиций для детей и переработан автором, а также взят из мультфильма в открытом источнике.

1. Традиционное приветствие – песня с движением «Привет, дружок» (открытый источник группа VK «Фабрика идей» Любови Курятниковой, г. Ростов-на-Дону)

Песня-приветствие повторяется в начале каждого занятия. Во время исполнения песни участники поворачиваются друг к другу и приветствуют:

- 1) Привет, дружок, привет, дружок!
Покружимся немножко!
Привет, дружок, привет, дружок!
Попрыгаем немножко!
В круг скорей вставай, да песню запевай,
В круг скорей вставай, да песню запевай!
- 2) Привет, дружок, привет, дружок!
Покружимся немножко!
Привет, дружок, привет, дружок!
Потопаем мы ножкой!
В круг скорей вставай, да песню запевай,
В круг скорей вставай, да песню запевай!
- 3) Привет, дружок, привет, дружок!
Покружимся немножко!
Привет, дружок, привет, дружок!
Похлопаем в ладошки!
В круг скорей вставай, да песню запевай,
В круг скорей вставай, да песню запевай!



2. Пальчиковая игра «Наша-то хозяйка сметлива была»

Для детей младшего возраста может проводиться взрослым, дети более старшего возраста могут проводить игру сами при ненавязчивом контроле педагога.

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«РАННЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ «МАТЬ И ДИТЯ»»**



Наша-то хозяйка сметлива была,
Всем в избе работушку к празднику дала:
Чашечку собачка моет язычком,
(поглаживание руки как бы сгребая с нее
что-то согнутой ладонью)
Мышка собирает крошки под столом,
(«клюем» рукой ладонь)
По столу котище лапою скребет,
(распускаем «коготки» одной руки и мягко
«скребем» другую)
Половичку курочки веничиком метет.
(«подметаем» рукой руку)

Исполняем на одной и на другой руке.

НА - ША - ТО ХО - ЗЯ - КО - СИКА СМЕТЛ - ВА БЫ - ЛА,
ВСЕМ ВИ - ЗБЕ РА - БО - ТУ - ЧИКУ КПРА - ЗДН - КУ ДА - ЛА:

ЧА - ШЕ - ЧИКУ СО - БИ - ЧИКА МО - ЕТ Я - ЗБИ - ЧИКОМ,
МЫ - ЧИКА СО - БИ - РА - ЕТ КРО - ЧИКИ ПОД СТО - ЛОМ,
ПО СТО - ЛУ - КО - ТИ - ЧИ, Е ЛА - ПО - ТО СКРЕ - БЁТ,
ПОЛО - ВИ - ЧИКУ КУ - РО - ЧИКУ ВЕ - НИ - ЧИКОМ МЕ - ТЁТ.

3. Пальчиковая игра «Мы делили апельсин» (из мультфильма «Веселая карусель. Мы делили апельсин»)

Дети с родителями могут сидеть или стоять в полукруге. Во время исполнения песни идет работа с пальцами.

Мы делили апельсин,
(кулачок одной руки)
Много нас, а он один.
(показываем пять пальцев, потом – один)
Эта долька – для ежа,
(перебираем пальчики, начиная с мизинца)
Эта долька – для чижика,
Эта долька – для утят,
Эта долька – для котят,
Эта долька – для бобра,
А для волка – кожура.
(трясим ладошками)
Он сердит на нас – беда!
(грозим пальцем)
Разбегайтесь кто-куда! (спрятать ручки)

ны де - ми - ли а - пе - льси, мн-го нае, а он о - дин.
э - та д, о - лька д, ля - я, э - та д, о - лька д, ля чи - я.
э - та д, о - лька д, ля у - тят, э - та д, о - лька д, ля ко - тят,
э - та д, о - лька д, ля бо - бра, а д, ля во - лка ко - жу - ра,
он се - рдит на нас - бе - дн, ра - зб - га - ѹтесь кто - ку - да!

4. «Скок-скок-поскок, молодой дроздок» (эмоциональное развитие)

Ребенок сидит на коленях у взрослого, на словах взрослый в ритм чуть подкидывает ребенка вверх. В конце исполняет то, о чем говорится в потешке.

Скок-скок-поскок, молодой дроздок
По водичку пошел,
Молодичку нашел.
Молодиченька-невеличенька.
Кашу ела, песни пела,
Щекотать (обнимать, целовать и т.д.)
дружка велела!

скок, скок-по - скок, мо - ад - др, дро - др, др
по во - дн - ику по - чёл, мо - ло - дн - чику на - шёл.
мо - ло - дн - че - нька - ме - ве - ли - че - нька
ка - шу - е - ла, пе - сни пе - ла, ще - ко - тать дру - жка ве - ле - ла

5. Логоритмическая игра с бубном «Бубен в руки ты возьми» (развитие чувства ритма, регулировка звучания (громко-тихо), развитие коммуникативных навыков)

Участники – дети с родителями и педагог садятся в круг, у педагога в руках бубен. Во время исполнения песни по очереди каждый взрослый, начиная с педагога, ритмично стучит в бубен, при этом ориентируясь на слова песни (громко или тихо) и далее передавая бубен рядом сидящему родителю. Игра повторяется до тех пор, пока не примут участие все взрослые.

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«РАННЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ «МАТЬ И ДИТЯ»»**



Бубен в руки ты возьми, громко-громко постучи.
(вариант: тихо-тихо постучи; громко-громко позвени; тихо-тихо позвени)
Поиграй-ка, поиграй,
Ольге/Маше/Ване/... бубен передай.

БУ-БЕН ВРУ-КИ ТЫ ВО-ЗЬМИ, ГРО-МКО-ГРО-МКО ПО-СТУ-ЧИ,
ПО-И-ГРАЙ-КА, ПО-И-ГРАЙ. ПЕ-ТЕ БУ-БЕН ПЕ-РЕ-ДАЙ

6. Логоритмическая игра с ложками «Скачет зайка» (развитие чувства ритма, координация движений, имитация голосом)

У каждого в руках по паре ложек: родители помогают детям держать ложки. При пропевании слов про мишку и волка голос снижается, показывая звуком животных.

Скачет зайка – скок-скок-скок,
скок-скок-скок, скок-скок-скок.
(стучим в ложки)
А лисичка – топ-топ-топ,
топ-топ-топ, топ-топ-топ.
(чертешками ложек «идем» по коленям)
Бурый мишка – топотун –
туп-туп-туп-туп.
(по коленям «идем» черпалом ложек)
Серый волк бегом-бегом
и по лесу все кругом.
(стучим ложками по кругу)

СКА-ЧЕТ ЗА - ЙКА СКОК-СКОК-СКОК, СКОК-СКОК-СКОК, СКОК-СКОК-СКОК
А ЛИ - СИ - ЧКА ТОП-ТОП-ТОП, ТОП-ТОП-ТОП, ТОП-ТОП-ТОП.
БУ-РЫЙ МИ - ШКА - ТО-ПО-ТУН ТУП - ТУП - ТУП - ТУП
СВ-РЫЙ ВОЛК БЕ- ГОМ-БЕ-ГОМ И ПО ЛЕ-СУ ВСЁ КРУГ-ОМ.

7. Наборный хоровод «Бусинку возьму» (открытый источник группа VK «Фабрика идей» Любови Курятниковой, г. Ростов-на-Дону)

Все сидят на местах, ведущий подходит к каждому и приглашает в хоровод (по одному за песню).

Бусинку возьму, ниточку проведу,
Вниз она пойдет, всех ребят проведет.
Собирай по одной –
будет хоровод большой!

БУ-СИ - НКУ ВО-ЗЬМУ, МИ-ТО-ЧКУ ПРО-ВЕ-ДУ,
ВНИЗ О-НА ПО-ЙДЁТ, ВСЕХ РЕ-БЯТ ПРО-ВЕ-ДЕТ.
СО-БИ-РАЙ ПО О-ДНОЧ-БУ-ДЕТ ХО-РО-ВОД БО-ЛЫНОЙ!

8. Круговая игра «Пошла коза по лесу» (координация движений, взаимодействие в паре)

Взрослый и ребенок в паре, держась за руки, идут по кругу, а при пропевании слов «Давай с тобой попрыгаем...» останавливаются и исполняют движения, о которых поется в песне. Песню исполняет педагог, ему могут подпевать участники.

Пошла коза по лесу, по лесу, по лесу
Искать себе принцессу, принцессу, принцессу.
Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем,
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,
И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,
И ножками потопаем, потопаем, потопаем,
Головкой покачаем, качаем, качаем.

ПО - ШИК О-ЗА ПО ЛЕ - СУ, ПО ЛЕ - СУ, ПО ЛЕ-СУ
И - СКАТЬ СЕ - БЕ ПРИ - НУС-СУ, ПРИ - НУС-СУ, ПРИ-НУС-СУ
ДА - ВАЙ СТО-БОЙ ПО - ОРЫ-ТА-ЕМ, ПО - ОРЫ-ГА-ЕМ, ПО-ОРЫ-ГА-ЕМ,
И НО-ЖКА-МИ ПО-ОРЫ-ТА-ЕМ, ПО - ОРЫ-ГА-ЕМ, ПО-ОРЫ-ГА-ЕМ,
И РУ - ЧКА - МИ ПО - ХЛО-ПА-ЕМ, ПО - ХЛО-ПА-ЕМ, ПО-ХЛО-ПА-ЕМ
И НО-ЖКА-МИ ПО - ТО-ПА-ЕМ, ПО - ТО-ПА-ЕМ, ПО-ТО-ПА-ЕМ
ПО - АД-ВКОЙ ПО - КА-ЧА - ЕМ, КА - ЧА - ЕМ, КА-ЧА-ЕМ
И СНО-ВА НА-ЧИ-НА - ЕМ НА-ЧИ-НА-ЕМ, НА-ЧИ-НА-ЕМ!

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«РАННЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ «МАТЬ И ДИТЯ»»**



И снова начинаем, начинаем, начинаем!
(в конце: И песенку кончаем, кончаем,
кончаем!)

9. Игра «Месим тесто» (координация движений, пространственная ориентация, взаимодействие в хороводе)

Все участники вместе с педагогом образуют круг, берутся за руки и, исполняя песню, идут в центр круга, а затем расходятся, создавая большой круг. В конце на слове «лопнул», когда уже разошлись в широком круге далеко друг от друга, руки разъединяются.

Месим, месим, месим тесто,
Месим, месим, месим тесто.
Ой, дуйся, пузырь, раздувайся большой,
Раздувайся большой, да не лопайся!
Лопнул!

ME - СИМ, ME - СИМ, ME - СИМ TE - СТО.
ME - СИМ, ME - СИМ, ME - СИМ TE - СТО.
Ой, дуй - ёся, пу - зырь, ра - зду - ва - ёся бо - ль - чой,
ра - зду - ва - ёся бо - ль - чой, да не ло - па - ёся!

10. Танец с ложками «Летели две птички» (координация движений, пространственная ориентация, взаимодействие в паре)

Взрослые и дети встают по парам и идут по кругу.

Летели две птички, Ростом невелички.
(Идем по кругу, машем руками)

Припев: Ой, сад-виноград, Зеленая роща.
Ой, сад-виноград, Зеленая роща.
(на припев стучим в ложки)

Как они летели,
Все люди глядели.

Ой, сад-виноград, Зеленая роща.
Ой, сад-виноград, Зеленая роща.

Как они садились, (садимся)
Все люди дивились.

Ой, сад-виноград, Зеленая роща.
Ой, сад-виноград, Зеленая роща.

Как они влетали (встаем),
Все люди вздыхали,

Ой, сад-виноград, Зеленая роща.
Ой, сад-виноград, Зеленая роща.

Как они прощались (машем рукой),
Крепко обнимались!
(обнимаются со взрослыми)

Ой, сад-виноград, Зеленая роща.
Ой, сад-виноград, Зеленая роща.

ЛЕ - ТВ - ЛИ ДВЕ ПТИ - ЧКИ, РО - СТОМ НЕ - ВЕ - ЛИ - ЧКИ.
Ой, сад - ви - мо - град, ЗЕ - ЛЁ - НА - Я РО - НЦА.
Ой, сад - ви - мо - град, ЗЕ - ЛЁ - НН - Я РО - НЦА.



Приложение

Фотографии занятия и выступления на концерте группы «Мать и Дитя»





Название материала:

РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ ПО ЛОГИЧЕСКОЙ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ «КАРКАССОН»



Автор:

Аверин Виктор Константинович,
педагог дополнительного образования
Центрального технического образования ГБПОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Формирование эффективных жизненных стратегий и профессиональное самоопределение обучающихся с учетом вызовов времени.

Результат участия в конкурсе: лауреат III степени.

Название дополнительной общеобразовательной программы:

Настольные познавательные игры (уровень: ознакомительный; направленность: социально-гуманитарная; возраст обучающихся: 7–17 лет).

Вид методического материала: авторский учебно-методический материал.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования социально-гуманитарной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Соревнования по логической настольной игре «Каркассон» – это тематические соревнования, направленные на популяризацию настольных игр как обучающего компонента и интеллектуального досуга для обучающихся учебных групп по дополнительной общеобразовательной программе «Настольные познавательные игры».

Представленный на конкурс регламент проведения соревнований является дидактическим материалом, ориентированным на развитие комплекса когнитивных способностей и навыков социального взаимодействия обучающихся через обучение различным видам настольных игр, воспитание познавательной активности. Соревнования по настольным играм становятся ярким событием в процессе обучения.

Регламент проведения соревнований по ранее изученным логическим настольным играм и простая методика оценивания результатов соревнования позволяет объективно определить уровень освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной программы.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настольные игры – инструмент самопознания, саморазвития и творчества. Для того, чтобы донести до обучающихся ценность настольных игр, был разработан регламент проведения соревнований по ранее изученным логическим настольным играм.

Цель создания регламента: организация интеллектуального досуга обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе.

Задачи регламента:

- формирование/расширение у обучающихся опыта соревновательной деятельности в области настольных игр;
- формирование/совершенствование социальных компетенций обучающихся;
- пропаганда среди детей и подростков культуры соревновательной деятельности, олимпийских идей и ценностей;
- систематизация процесса соревновательной деятельности как одного из факторов достижения педагогически значимых результатов.

Список литературы:

1. Битянова М.Р. Игра как метод решения школьных проблем. М.: Педагогический университет «Первое сентября», 2013. 48 с.
2. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр: Учебно-методическое пособие. Изд. 2-е, испр. и доп. М.: Моск. психол.-соц. ин-т: Флинта, 2003. 151 с.
3. Прошкина К.Д. Время играть или игровые технологии в обучении и воспитании: на примере использования современных настольных игр // На путях к новой школе. 2015. № 4. С. 30–36.
4. Романецкий Н.М. Просто игра. СПб.: ООО «Страта», 2015. 186 с.
5. Шелл Дж. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все [Электронный ресурс]. – URL: [https://ftp.zhirov.kz/books/IT/Gamedev/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD.%20%D0%9A%D0%B0%D0%BA%20%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D1%8C%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%83%D2%20%D0%B2%D0%BA%D0%BE%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%83%D1%8C%20%D0%B2%D1%81%D0%B5%20%28%D0%94%D0%B6%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D2%20%D0%A8%D0%B5%D0%BB%D0%BB%29.pdf](https://ftp.zhirov.kz/books/IT/Gamedev/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD.%20%D0%9A%D0%B0%D0%BA%20%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D1%8C%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%83%D2%20%D0%B2%D0%BA%D0%BE%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%83%D1%8E%20%D0%B1%D1%83%D0%B4%D1%83%D1%82%D0%BA%D0%BE%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%83%D1%8C%20%D0%B2%D1%81%D0%B5%20%28%D0%94%D0%B6%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D2%20%D0%A8%D0%B5%D0%BB%D0%BB%29.pdf) (дата обращения: 12.01.2025).

Интернет-ресурсы:

1. Видеоканал компании «Игровед» с обзорами настольных игр: <https://www.youtube.com/channel/UCUfldV9GImHjDdt9IQjT9KA>



**РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ
ПО ЛОГИЧЕСКОЙ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ «КАРКАССОН»**

1. Общие положения

1.1. Настоящий регламент проведения соревнования по логической настольной игре «Каркассон» (далее – Соревнование) определяет порядок его проведения, порядок выявления и награждения победителей.

1.2. Соревнование проводится в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы «Настольные познавательные игры».

2. Цель и задачи

2.1 Целью Соревнования является популяризация настольных игр как способа организации образовательного процесса, а также развитие игровой культуры участников.

2.2. Задачи Соревнования:

- знакомство участников с логической игрой «Каркассон»;
- расширение соревновательного опыта участников в области настольных игр;
- пропаганда среди детей и подростков здорового образа жизни, олимпийских идей и ценностей;
- развитие у обучающихся тактического и стратегического мышления;
- выявление и поддержка талантливых детей и подростков.

3. Порядок участия

3.1. В Соревновании принимают участие обучающиеся по дополнительной общеразвивающей программе «Настольные познавательные игры» в возрасте от 7 до 17 лет.

3.2. Соревновательные пары участников определяются по результатам жеребьевки.

4. Судейство

4.1. Судейство в ходе Соревнования осуществляет Судейская коллегия.

4.2. В состав Судейской коллегии включаются педагоги дополнительного образования и специалисты по указанному профилю Соревнования.

5. Порядок проведения Соревнования

6.1. Соревнование проводится в течение одного дня.

6.2. Все игры проводятся в составе двух игроков за одним столом.

6.3. Во время проведения Соревнования, как при организации соревновательных раундов, так для проведения жеребьевки, применяется олимпийская система. Все расчеты проводятся автоматически компьютерной системой.

6.4. Игроки должны занимать свои места ко времени начала партии. Игрока, опоздавшего более чем на 5 минут от объявленного времени начала, система автоматически отчислит с соревновательного раунда.

6.5. Продолжительность партии во всех соревновательных раундах ограничена 30 минутами.

6.5. Время на совершение всех ходов партии у каждого игрока ограничено 15 минутами. Если это время истечет, то игрок может зафиксировать поражение своего соперника.

6.6. Игрок активирует часы своего соперника, как только завершает свой ход.

6.7. Соревнование проводится по правилам базовой игры «Каркассон» без дополнений.

6.8. Все участники турниров Соревнования обязаны знать и следовать текущей редакции правил игры «Каркассон», а также требованиям данного регламента.

6.9. Правила игры «Каркассон»

Участники по очереди выкладывают на стол квадраты: тем самым дороги удлиняются, а городов и монастырей становится все больше. Затем игроки превращают своих подданных в рыцарей, разбойников, крестьян и монахов. Все это приносит игрокам очки как во время игры, так и в конце партии при финальном подсчете.

Игрок берет один из закрытых квадратов, переворачивает его и присоединяет к уже выложенным на стол.



Игрок может разместить на только что сыгранном квадрате своего подданного.

Игрок должен получить очки за все объекты, завершенные с помощью выложенного квадрата.

Игрок может открыть квадрат и положить его так, чтобы он продолжал уже выложенные.

В редком случае, когда новый квадрат выложить некуда, игрок может убрать его в коробку и открыть еще один.

Игрок может размещать подданного только на том квадрате, который только что открыл и сыграл.

Нельзя ставить своего подданного на объект, где уже есть подданные других игроков.

Дорога считается завершенной, если она замкнулась в кольцо или оба ее конца уперлись в перекресток, город или монастырь. Если на тропе находятся разбойники только одного игрока, каждый квадрат с участком завершенной дороги приносит 1 очко их владельцу.

Город считается завершенным, если он со всех сторон окружен стенами, а внутри него нет пустых мест. Если в городе находятся рыцари только одного игрока, каждый квадрат с участком завершенного города и каждый символ щита в городе приносят владельцу рыцарей 2 очка. Кроме этого, каждый символ щита в городе дополнительно приносит 2 очка.

Монастырь считается завершенным, если квадрат, на котором он расположен, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружен другими квадратами. Тот игрок, чей монах находится в монастыре, получает по 1 очку за квадрат завершенного монастыря и 8 окружающих его квадратов.

Подсчет очков всегда происходит в конце хода. Очки за завершенные города, дороги и монастыри получают все игроки, подданные которых находятся на этих дорогах, в этих городах и монастырях (исключение:

если подданных игрока на завершенном объекте меньше, чем у соперника).

После подсчета очков все подданные, находящиеся на завершенной дороге, в завершенном монастыре или завершенном городе, возвращаются в личные запасы своих владельцев.

Если на завершенном объекте находятся подданные нескольких игроков, очки получает тот, чьих подданных больше. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество подданных, каждый из них получает очки в полном объеме.

Игра завершается в конце того хода, когда к карте был присоединен последний оставшийся квадрат. Теперь необходимо провести финальный подсчет очков и определить победителя.

В конце игры игроки получают дополнительные очки за:

а) незавершенные дороги

Владелец каждой незавершенной дороги получает по 1 очку за каждый квадрат, по которому проходит эта дорога.

Владельцем незавершенного объекта считается игрок, чьих подданных на этом объекте больше. Если у нескольких претендентов на лидерство поровну подданных на объекте, они все получают присуждаемые за этот объект очки.

б) незавершенные города

Владелец каждого незавершенного города получает по 1 очку за каждый квадрат, на котором находится этот город, и за каждый символ щита в этом городе.

в) незавершенные монастыри

Каждый игрок, чей монах находится в незавершенном монастыре, получает по 1 очку за сам квадрат с монастырем и за каждый соседний квадрат (по горизонтали, вертикали и диагонали).

г) поля и крестьяне

Владелец каждого поля с крестьянином получает по 3 очка за каждый граничащий с полем город.



- 6.10. Игроки должны вести себя корректно, уважительно и по-спортивному честно в течение всего выбранного турнира.
- 6.11. Не допускается использование нецензурных, оскорбительных и провокационных высказываний в турнирных чатах.
- 6.12. Судейская коллегия разрешает возникающие в процессе спорные ситуации, принимает по ним решения и фиксирует результаты каждой игры.
- 6.13. Судейская коллегия имеет право сделать предупреждение игроку в случае гру-

бого или злонамеренного пренебрежения требованиями данного регламента. После второго предупреждения Судейская коллегия вправе дисквалифицировать и снять с соревнований нарушителя.

7. Выявление и награждение победителей

7.1. Победителем партии является игрок, набравший большее количество победных очков.

7.2. По итогам Соревнования выявляются и определяются призовые места и победители награждаются памятными сувенирами.



Название материала:

**ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ ПО ТЕМЕ:
«МОНОТИПИЯ «МИР ВОКРУГ МЕНЯ»»**



Автор:

Бурмистрова Александра Михайловна,
педагог дополнительного образования педагог
дополнительного образования Центра «На Донской»
ГБОУ «Воробьевы горы».



Автор:

Голяндина Ирина Николаевна,
старший методист отдела художественной
направленности Центра «На Донской»
ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Проектирование образовательного опыта обучающихся через создание и внедрение эффективных технологий обучения и воспитания.

Результат участия в конкурсе: лауреат III степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Современная графика и иллюстрация (базовый уровень; направленность: художественная
Возраст обучающихся: 10–16 лет).

Вид методического материала: план-конспект учебного занятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Особенностью дополнительной общеобразовательной программы «Современная графика и иллюстрация» (далее – программа) является сочетание традиционных методов обучения изобразительному искусству и новых техник/технологий изобразительного искусства, которые развивают воображение, обогащают и раскрепощают ребенка в его творчестве.

Материал программы располагается небольшими блоками-модулями, позволяющими ребенку путем выполнения определенных упражнений и кратковременных заданий подойти к выполнению самостоятельной творческой работы.

Особое место в программе отводится изучению и практическому применению различных графических техник, проба материалов, ручная работа с бумагой и красками. Графика является важнейшим видом искусства: она учит художника внимательно относиться к компоновке предметов в листе, тональным отношениям, гармоничному сочетанию фрагментов работы.

ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ ПО ТЕМЕ: «МОНОТИПИЯ “МИР ВОКРУГ МЕНЯ”»



Занятие «Мир вокруг меня» является частью Учебно-тематического плана 1-го года обучения по программе и включено в раздел «Многообразие графических техник» по теме «Монотипия».

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

Открытое занятие по теме: «Монотипия “Мир вокруг меня”» – это возможность познакомить обучающихся с уникальной и редкой техникой из истории искусства, педагогу показать, а обучающимся освоить особенности использование ручной печати монотипии, пошаговое создание собственной уникальной работы.

Цель занятия: формирование у обучающихся специализированных навыков в области графики, развитие у них интереса к истории мирового искусства, к культурному наследию стран и народов мира.

Задачи:

- познакомить обучающихся с традиционными художественными материалами, используемыми в графике;
- развивать у них способность к самостоятельной работе при выборе материалов и техник изобразительности, пространственное мышление;
- стимулировать у обучающихся творческую фантазию;
- формировать у них художественный вкус;
- воспитывать у обучающихся бережное отношение к памятникам культуры, уважение к своей работе и работе других.

Планируемые результаты:

- обучающиеся будут знать: направления и жанры в искусстве, значимые произведения искусства, имена великих мастеров, основы цветоведения и техник изображения;
- обучающиеся будут уметь:
 - передавать пропорции, объем и тон предметов; грамотно использовать различные графические материалы и техники; составлять композиции, делать кратковременные рисунки (наброски), с натуры и по памяти,
 - ставить цели и выбирать эффективные способы их решения, планировать и организовывать процесс выполнения задания,
 - взаимодействовать с педагогом, с другими обучающимися;
- у обучающихся будет воспитано:
 - чувство гордости и сопричастности к жизни центра, Московского дворца пионеров,
 - работоспособность, умение довести работу до конца;
- у обучающихся будут развиты: внимательность, наблюдательность, пространственное мышление.

Список литературы:

1. Вся история искусства: живопись, архитектура, скульптура, декоративное искусство / пер. с итал. Т.М. Котельниковой. М.: АСТ: Астрель, 2007.
2. Ростовцев Н.Н. Методика преподавания изобразительного искусства в школе: Учебник для худож.-граф. фак-тов пед. Вузов. М.: Просвещение, 1999.
3. Поташник М.М., Левит М.В. Как подготовить и провести открытый урок: современная технология: Методическое пособие. М.: Педагогическое общество России, 2015.
4. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция. М.: Владос, 2009.
5. Монотипия из собрания Русского музея / авт. ст.: Е. Климова, И. Золотинкина; науч. ред.: Е. Петрова. СПб.: Palace Edition, 2011. (Русский музей представляет: Альманах; вып. 313).



ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ ПО ТЕМЕ:
«МОНОТИПИЯ «МИР ВОКРУГ МЕНЯ»»

Организация занятия:

Используемые материалы: белая бумага формата А4 и А5, типографская краска, валик, оргстекло формата А4, бумажный скотч, простой карандаш, ластик, шпатели.

Дидактический материал: наглядные пособия – работы педагога, учащихся, иллюстративный материал.

Техническое обеспечение: аудитория, предназначенная для занятий изобразительным искусством (хорошее освещение, оборудование, раковина с водой); доступ к сети Интернет.

Используемые образовательные технологии: современные информационные и коммуникационные технологии в интеграции с педагогическими методиками и стратегиями.

План открытого занятия:

1. Вводная часть, инструктаж по технике безопасности.
2. Практическая работа обучающихся.
3. Просмотр творческих работ обучающихся. Подведение итогов.

Ход занятия

1. Вводная часть, инструктаж по технике безопасности и рассказ о теме занятия

Педагог здоровается с обучающимися, проводит инструктаж по технике безопасности при работе с монотипией.

Рассказ об истории техники и этапах работы: «Ребята, сегодня мы изучим интересную технику монотипии, познакомимся с ее историей и попробуем создать свои работы. Монотипия – один из видов графической техники, подразумевающий использование ручной печати путем оттиска краски с листа бумаги. Техника была изобретена в 17 веке итальянским художником Джованни Кастильоне и изначально состояла из того, что на гладкую поверхность наносилась краска, которой создавался продуманный заранее художником рисун-

ок, могли процарапываться и стираться детали, а затем оттиск с этой поверхности переносился на лист бумаги, создавая интересное и зеркально отображенное изображение.

В итоге сюжет был уникален и неповторим, но с одной и той же формы могли делаться различные варианты одной и той же композиции, например, разного цвета и формы, но по одному изначальному эскизу.

Таким образом, монотипия является не тиражной техникой, а именно уникальной – ведь краска может прилипать к бумаге, сгущаться и оставлять пятна, и именно эту ее особенность создавать живые непредсказуемые оттиски сегодня будет интересно нам с вами попробовать.

Вот несколько исторических примеров монотипий, где художники используют строгую композицию, а живость линий и пятен помогает им создать энергию и настроение в работах:



Уильям Меррит Чейз, графика, 1915 г., 20x15,2 см

ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ ПО ТЕМЕ:
«МОНОТИПИЯ “МИР ВОКРУГ МЕНЯ”»



Эдгар Дега, графика, 1885 г., 26x30 см



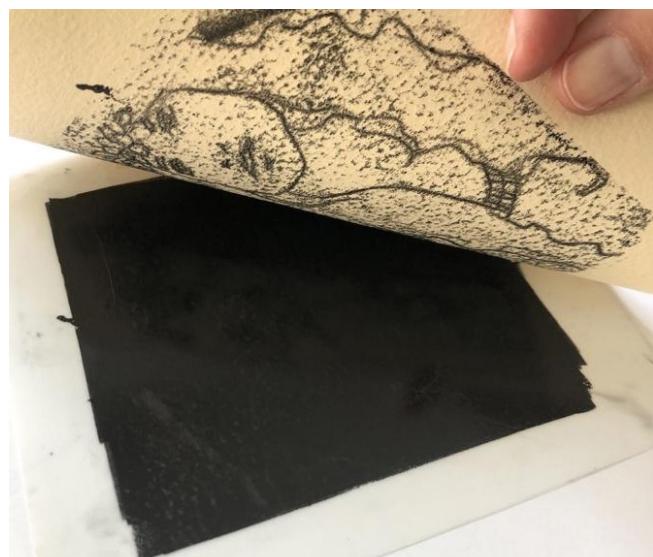
Эдгар Дега, графика, 1878 г., 12x16 см



Марк Захарович Шагал, графика, 1960-е г., 34,5x50 см

Используя специальную краску, которая долго не сохла, художники создавали готовое произведение на гладком стекле или камне, благодаря чему могли уделить внимание деталям или создать нужную фактуру с помощью кисти, мастихина, процарпывания палочкой. Но оттиск на бумаге отпечатывается совсем иным, чем выглядит на форме – поэтому результат всегда непредсказуем!

Существует также техника переводной монотипии, когда рисунок создается на тонком листе бумаги, кладется на бумагу поверх той же гладкой поверхности с нанесенной краской, и обводится поверх с помощью сильного нажатия и четких линий. Техника требует внимательности, ведь все, что касается листа бумаги, будь то карандаш или пальцы, – все будет отпечатано зеркально на внутреннем листе бумаги.



ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ ПО ТЕМЕ: «МОНОТИПИЯ “МИР ВОКРУГ МЕНЯ”»



Характерная особенность для монотипии – допустимость условного отображения реальных предметов, она не требует безоговорочного выполнения некоторых постановочных задач, таких, к примеру, как отображение материальности, пространства, формы. Весьма ограниченные требования предъявляются и к плановости изображения. Из первоочередных задач произведений этого жанра следует отметить композицию и четкий линейный рисунок.

Главная цель монотипии – создание задуманной композиции с совмещением полученной живой фактуры оттиска. Создание подобных произведений – это удивительный процесс стилизации формы предметов, их упрощение и выразительные образы. Стилизация означает декоративное обобщение и подчеркивание особенностей формы предметов с помощью ряда условных приемов. Можно упростить или усложнить форму, цвет, детали объекта, а также отказаться от передачи объема.

Принципы стилизации:

- превращение объемной формы в плоскостную и упрощение конструкции,
- обобщение формы с изменением абриса,
- обобщение формы в ее границах,
- обобщение и усложнение формы, добавление деталей, отсутствующих в натуре.

В современном изобразительном искусстве техника монотипии активно используется художниками, ведь с помощью нее можно создавать уникальные произведения и в каждом из них будет видна рука автора, его неповторимый стиль. Это могут быть наброски с натуры, либо специально продуманные рисунки – чаще всего быстрые, простые и лаконичные сюжеты.

Чтобы создать плоскостное изображение предметов в монотипии, необходимо использование основных графических средств: точка, линия, пятно. К задуманному изображению добавляется фактура

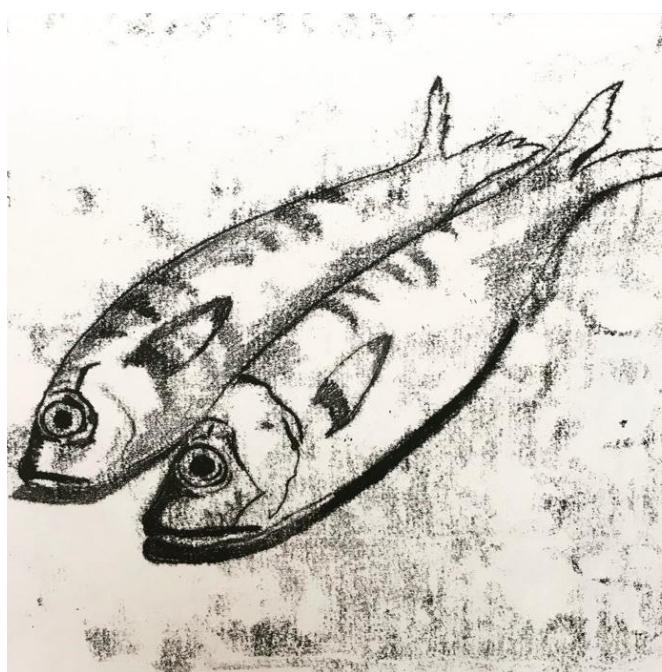


Примеры монотипии, нарисованной на поверхности краски

печати: где-то рисунок будет не пропечатан, а где-то пропечатан слишком сильно, что сделает работу еще более интересной и неповторимой.

За основу для рисунка можно будет взять любой сюжет из окружающего мира, попробовать нарисовать с натуры предмет и преобразить его, условно стилизовать для эскиза и перенесения в монотипию: либо взять любой готовый рисунок и также стилизовать его для этой техники. Слишком сложное и детализированное изображение

ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ ПО ТЕМЕ:
«МОНОТИПИЯ «МИР ВОКРУГ МЕНЯ»»



Примеры монотипий, переведенных с эскиза

может смазаться при переносе из-за большого количества линий, а на бумаге должно оставаться много пустого пространства для

наиболее яркого оттиска. Можно взять любой цвет, не обязательно черный – но изображение будет оставаться монохромным.



2. Практическая работа обучающихся

Педагог демонстрирует процесс создания работы в технике монотипии, объясняя в процессе правила и основные принципы. Этапы работы над монотипией:

1-й этап. Работа над эскизом формата А5. Выбор сюжета, создание композиции простым карандашом, задача – гармонично расположить предметы в пространстве листа. Затем уточнение пропорций: подробная прорисовка форм и стилизация изображения для дальнейшего переноса рисунка.

2-й этап. Перенос рисунка с готового эскиза на лист бумаги формата А4, детализация, уточнение и прорисовка.

3-й этап. Выбор цвета для будущей работы, смешивание нужного оттенка краски с помощью шпателя на отдельной палитре.

Нанесение получившегося цвета на поверхность пластиковой пластины, равномерное распределение краски валиком. Закрепление нового листа плотной бумаги к пластику и фиксация скотчем по краям, поверх него – закрепляется лист с готовым рисунком того же формата. Педагог проверяет, достаточно ли высохла краска и правильно ли обучающиеся закрепили листы бумаги, помогает найти правильное положение, затем обучающиеся приступают к переводу рисунка.

4-й этап. Финальный этап – перевод карандашом изображения с готового рисунка на плотный лист бумаги. Обучающиеся стараются при переводе сильно нажимать на карандаш, при этом не касаясь бумаги рукой и периодически проверяя результат, приподнимая лист снизу.

**ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ ПО ТЕМЕ:
«МОНОТИПИЯ “МИР ВОКРУГ МЕНЯ”»**



Когда перевод произведен, учащиеся под контролем педагога снимают лист бумаги с пластиковой пластины, получая зеркальное изображение своего рисунка, отпечатанное с помощью краски. Работа остается сохнуть, обучающиеся в это время смывают остатки краски с пластины и наводят порядок на рабочем месте.

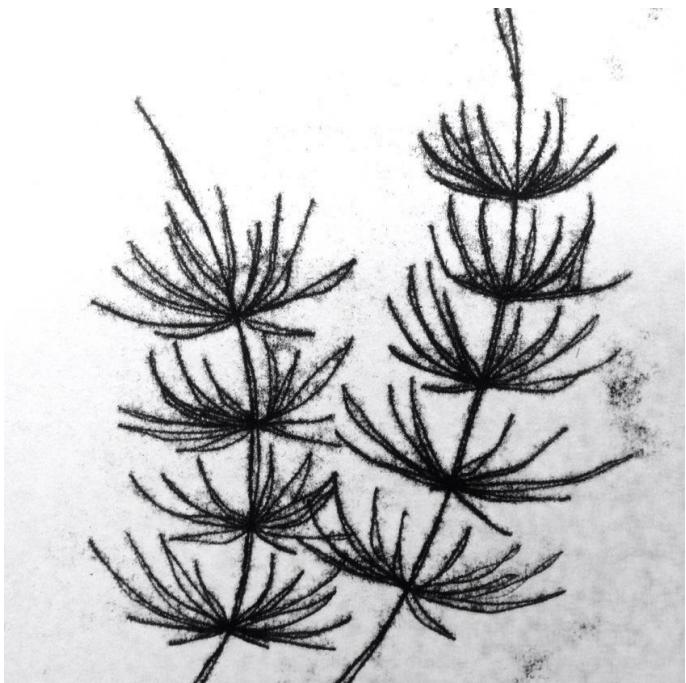
3. Просмотр творческих работ обучающихся, подведение итогов занятия

Педагог вместе с обучающимися смотрит получившиеся оттиски, проводится общий просмотр работ, обсуждение результатов, подведение итогов занятия.

Примеры оттисков работ, выполненных обучающихся на открытом занятии:



ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ ПО ТЕМЕ:
«МОНОТИПИЯ “МИР ВОКРУГ МЕНЯ”»





Название материала:

**ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА
«ТЕАТРАЛЬНЫЕ ГРАНИ: ИССЛЕДОВАНИЕ»**



Автор:

Дейтцева Ангелина Витальевна,
педагог-организатор ГБОУ ДО ЦРТДЮ «Пресня».

Номинация конкурса:

Эффективное применение современных средств обучения.

Результат участия в конкурсе: лауреат III степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Детский театр «Софит» (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 8–11 лет).

Вид методического материала: авторский дидактический материал.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Интерактивная игра «Театральные грани: исследование» представляет собой авторский дидактический материал, разработанный для реализации дополнительной общеразвивающей программы «Детский театр «Софит». Игра направлена на знакомство обучающихся с многообразием театральных жанров, таких как балет, опера, водевиль и кукольный театр.

Через увлекательные задания, викторины и интерактивные элементы обучающиеся погружаются в мир театрального искусства, изучая его историю, особенности и ключевые элементы каждого жанра. Материал способствует развитию творческого мышления, расширению кругозора и формированию интереса к культуре и искусству.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

В современном образовательном процессе важно не только передавать знания, но и развивать у обучающихся творческое мышление, эмоциональный интеллект и интерес к культуре. Театральное искусство, как синтетическая форма творчества, играет ключевую роль в формировании эстетического восприятия и культурной грамотности.

Интерактивная игра «Театральные грани: исследование» актуальна, так как позволяет в увлекательной форме познакомить участников с разнообразием театральных жанров, что особенно важно в условиях недостаточного внимания к искусству в стандартных образовательных программах.

Цель игры: формирование у обучающихся целостного представления о театральных жанрах (балет, опера, водевиль, кукольный театр) и развитие интереса к театральному искусству через интерактивное взаимодействие.

Задачи

- **обучающие:**
- познакомить обучающихся с основными театральными жанрами, их историей, особенностями и ключевыми элементами;
- сформировать у обучающихся базовые знания о роли театрального искусства в мировой и отечественной культуре;
- научить их выделять характерные черты каждого жанра и анализировать их особенности;

- **развивающие –** развивать у обучающихся:
 - творческое мышление, воображение и способность к образному восприятию через выполнение интерактивных заданий;
 - эмоциональный интеллект и эстетический вкус через погружение в мир театрального искусства;
 - критическое мышление и аналитические способности на основе сравнения различных театральных жанров;
- **воспитательные:**
 - воспитывать у обучающихся интерес к культуре и искусству, формировать уважительное отношение к театральному наследию;
 - способствовать развитию у них коммуникативных навыков и умения работать в команде через интерактивные элементы игры;
 - формировать у обучающихся личностное отношение к искусству, способность выражать собственное мнение и эмоции через творчество.

Планируемые результаты:

- обучающиеся будут знать: виды театрального искусства, интересные факты из истории водевиля и кукольного театра, названия опер выдающихся русских композиторов;
- обучающиеся будут уметь: определять вид театрального представления, называть его характерные черты;
- сформируется устойчивый интерес обучающихся к театральному творчеству.

Познакомиться с методическим материалом:

[Интерактивная игра «Театральные грани: исследование»](#)



Список литературы:

1. Косинец Е.И. Образовательная программа «Театр»: вариант наполнения художественно-эстетического профиля. М.: МИОО – ОАО «Московские учебники», 2009. 288 с.
2. Никитина А.Б. Принципы театральной педагогики на уроке искусства // Искусство. 2007. № 1.
3. Станиславский К.С. Моя жизнь в искусстве. М.: Эксмо, 2015. 448 с.
4. Театр-студия «ДАЛИ»: Образовательные программы, игровые уроки, репертуар. М.: ВЦХТ, 2001. 176 с.

Интернет-ресурсы:

1. Информационный портал системы дополнительного образования детей // URL: <http://dopedu.ru/>



Название материала:

**ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ
«МИР ВЕЩЕЙ ВОКРУГ МЕНЯ»**



Автор:

Закирова Алсу Наилевна,
педагог дополнительного образования
Центра «На Донской» ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Воспитание ответственных граждан города и страны на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и культурных традиций.

Результат участия в конкурсе: лауреат III степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Монохром (базовый уровень). Направленность: художественная. Возраст обучающихся: 10–14 лет.

Вид методического материала: план-конспект учебного занятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Изобразительная деятельность занимает особое место в развитии и воспитании детей. Содействуя развитию воображения и фантазии, пространственного мышления, колористического восприятия, она способствует раскрытию творческого потенциала личности, вносит вклад в процесс формирования эстетической культуры ребёнка, его эмоциональной отзывчивости.

Занятие по теме «Мир вещей вокруг меня» – первое в разделе «Тематический натюрморт» дополнительной общеразвивающей программы «Монохром», которая направлена на обучение детей среднего школьного возраста различным графическим приемам и техникам, используемым при выполнении рисунков.

Натюрморт – жанр, с которого можно начинать знакомство детей с изобразительным искусством. Работа над натюрмортом помогает найти свои оригинальные живописные приемы, формирует индивидуальный стиль в живописи и графике. Обучающиеся получают возможность ярче и точнее передавать образы предметов, воспринимать и изображать окружающую действительность.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

Открытое занятие «Мир вещей вокруг меня» направлено на художественно-эстетическое развитие детей среднего школьного возраста, удовлетворение их индивидуальных потребностей в творчестве и созидании. На занятии обучающиеся знакомятся с различными техниками, используемыми при выполнении натюрморта; экспериментируют, находят оригинальные живописные приемы, формируют собственный художественный почерк.

Цель занятия: познакомить обучающихся с графическими выразительными средствами тематического натюрморта.

Задачи:

- познакомить обучающихся с использованием линии, пятна, формы при выде-

лении главного и второстепенных предметов для создания тематического натюрморта;

- формировать у них умения и навыки рисования по памяти, по представлению;
- развивать у них художественный вкус, фантазию, пространственное мышление;
- формировать у них целеустремленность в достижении поставленных целей.

Планируемые результаты:

- обучающиеся будут знать о графических выразительных средствах тематического натюрморта;
- обучающиеся будут уметь использовать линии, пятна, формы при выделении главного и второстепенных предметов для создания тематического натюрморта.

Список литературы:

1. Баррингтон Б. Рисуем натюрморты. Практический курс для художников. М.: ЭКСМО, 2019. 160 с.
2. Вся история искусства: живопись, архитектура, скульптура, декоративное искусство. М.: АСТ: Астрель, 2007. 414 с.
3. Курочкина Н.А. Знакомство с натюрмортом. СПб.: Детство-пресс, 1999. 110 с.
4. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция. М.: Владос, 2019. 144 с.
5. Пауэлл У. Цвет и как его использовать: узнайте, что такое цвет, как он действует и как сделать так, чтобы он работал в ваших живописных произведениях / пер. У. Сапциной. М.: АСТ: Астрель, 2005. 64 с.
6. Ростовцев Н.Н. Методика преподавания изобразительного искусства в школе: Учеб. для студентов художеств.-граф. фак. пед. ин-тов и ун-тов. 3-е изд. М.: Агар, 1998. 250 с.
7. Скетчинг: основы для начинающих: художники Гаспар Мерседес, Ройг Габриэль Мартин, Санчес Оскар / пер. Е Родименко. М.: АСТ, 2023. 144 с. (Серия «Полный курс рисования»).



ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ «МИР ВЕЩЕЙ ВОКРУГ МЕНЯ»

Организация занятия:

Продолжительность занятия: 3 часа (предусмотрены перерывы продолжительностью 15 минут в конце каждого часа занятия).

Возраст обучающихся: 10–14 лет.

Форма занятия: очная, групповая.

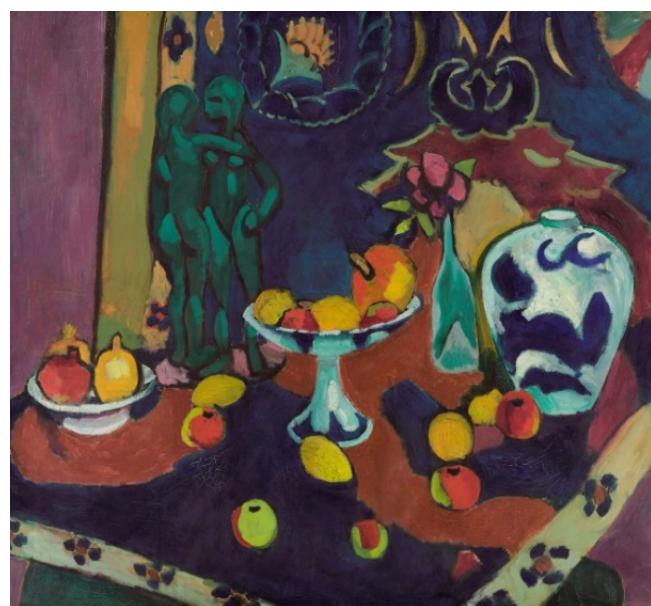
Количество обучающихся в группе: 13–18 человек.

Используемые материалы: бумага формата А3 или А2, простой карандаш, ластик, точилка, маркеры, черный перманентный маркер, тушь, кисти.

Дидактический материал: перечень предметов для создания натюрмортов на тему «Мир вещей вокруг меня», наглядные пособия (работы педагога и обучающихся) иллюстративный материал, видеоматериал для теоретической части занятия.

Техническое обеспечение: аудитория, предназначенная для занятий изобразительным искусством (хорошее освещение, раковина с водой); мольберт для каждого обучающегося.

Используемые образовательные технологии: личностно ориентированное обучение, технология развития творческого потенциала личности.



Анри Матисс «Фрукты и бронза», 1910

Методы обучения: словесные (объяснение, рассказ), наглядные (демонстрация), практические.

Ход занятия

I. Теоретическая часть занятия

Натюрморт – один из наиболее известных жанров изобразительного искусства. Работы фламандских художников XVI–XVII вв.



И.И. Mashков «Натюрморт с веером», 1973



А.В. Куприн «Натюрморт с ножницами», 1970



открыли дорогу жанру натюрморта в искусстве многих стран.

Декоративный натюрморт создавался в конце XIX – начале XX вв. В этом жанре работали большие мастера (Матисс, Пикассо, Машков, Гончаров, Куприн и др.).

Несмотря на то, что многие художники этой эпохи писали в разной манере, их произведения можно считать декоративными. Например, известный художник-экспрессионист Матисс делал акцент на фактуре и цвете. Повышенное внимание к цвету и его акцентирование характерно для произведений Фалька, Кончаловского, Грабаря, Антиповой.

Представители кубизма (Пикассо, Брак) стремились утвердить новые методы передачи пространства и формы, используя аналитический способ изображения предметов разложением их на простейшие геометрические объемы, «вскрывая» тем самым их внутреннюю структуру.

Цвет в натюрмортах кубистов, выделяя отдельные грани предмета, одновременно усиливает и дробит объем, придавая холстам декоративное начало и превращая их в красочные плоскостные панно. Пикассо создал серию натюрмортов, в которых стремился к чистоте простейших форм, максимально упрощая предметы.

Характерная особенность декоративного натюрморта – допустимость условного



Пабло Пикассо «Натюрморт с гитарой», 1921



Жорж Брак «Круглый стол», 1929

отображения реальных предметов. Первоочередная задача произведений этого жанра – цветовая композиция, которая построена на монохромии, контрасте, нюансе. Ее главная цель – создание задуманного колорита. Декоративный натюрморт гуашью, акварелью или маслом – это акцент на красоту линии и контура изображенного предмета.

Создание подобных произведений – процесс стилизации формы предметов, их тона и цвета. Стилизация означает декоративное обобщение и подчеркивание особенностей формы предметов с помощью ряда условных приемов. Можно упростить или усложнить форму, цвет, детали объекта, отказаться от передачи объема. Принципы стилизации: превращение объемной формы в плоскостную и упрощение конструкции, обобщение и усложнение формы, добавление деталей, отсутствующих в натуре.

Упрощение формы не означает сведение ее к примитивности; опущенные незначительные детали помогают подчеркнуть наиболее значимые качества изображаемого. Для усложнения формы обычно используются элементы декоративного орнамента. Автор имеет возможность стилизовать предмет на свое усмотрение.

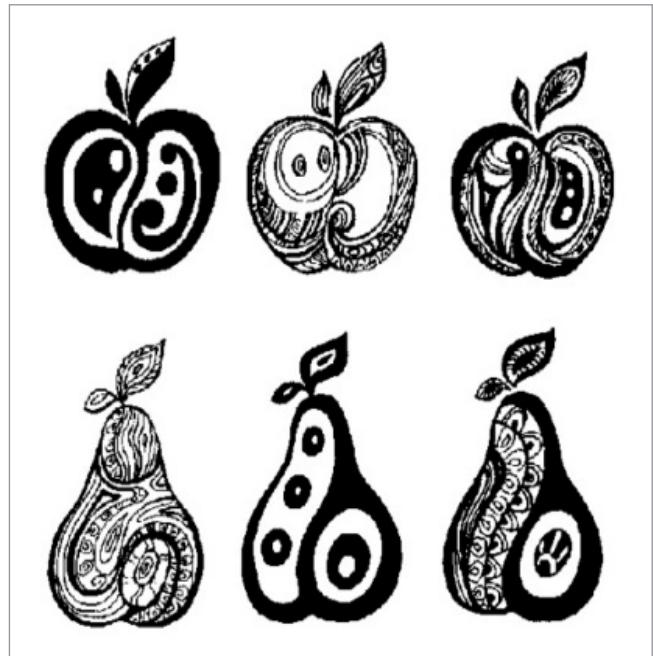
ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ «МИР ВЕЩЕЙ ВОКРУГ МЕНЯ»



Объемные формы (фрукты, цветы, вазы, кувшины) могут сохранять свои плавные реальные линии или же доходить до геометрических начертаний, тяготеющих к абстрактным изображениям.

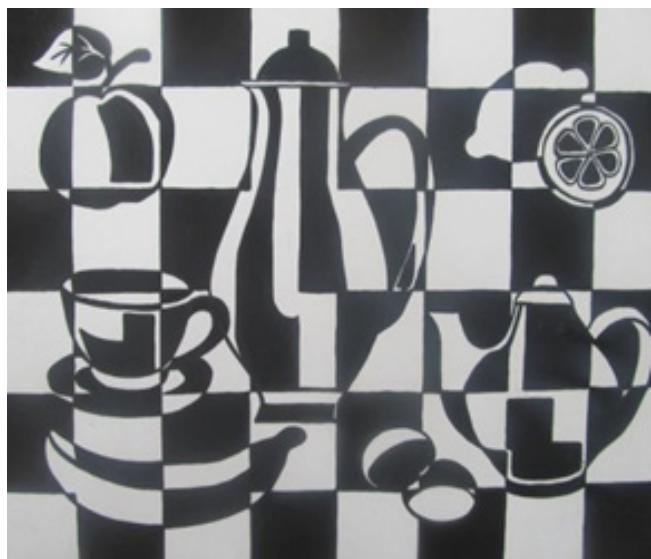
Известные мастера живописи XIX–XX вв. широко использовали в своем творчестве декоративную стилизацию натюрморта. В современном изобразительном искусстве жанр стилизованного натюрморта характеризуется большим разнообразием стилей и художественных направлений.

Для создания декоративных стилизованных натюрмортов с различными предметами применяются общие методы и приемы



декоративной стилизации. Специфическое требование для стилизованных натюрмортов – необходимость добиваться единства группы изображаемых объектов, используя для этого принципы визуального восприятия.

Чтобы создать плоскостное изображение предметов с использованием основных графических элементов: точка, линия, пятно, где все внимание обращается на фактуру, можно использовать несколько вариантов





изображения натюрморта: черно-белое; черно-белое с добавлением одного или нескольких цветов спектра. Лучше их выполнять черным маркером на формате А3. Надо помнить, что декоративное изображение на плоскости не имеет третьего измерения. Пространство условно. Важно добиться равновесия в листе, при необходимости можно «двигать» предметы в поисках наиболее удачной композиции. Главное – организовать плоскость листа, следить за тем, чтобы правая и левая части были равномерно заполнены. В построении каждого предмета необходимо увидеть силуэт. Эти основные характерные черты выделяем. Стилизованный натюрморт должен быть лаконичным, цельным, образным, стилистически единым, выполненным в декоративной манере.

II. Практическая часть занятия. Выполнение работы обучающимися

Этапы работы над натюрмортом:

При рисовании натюрморта придерживаемся общих правил поэтапного ведения работы:

1-й этап. Работа над эскизом. Оверлэпинг (предметы перекрывают друг друга, просвечивают). Деление плоскости на части. Насыщение орнаментом. Создавая декоративность в рисунке, изучаем: приемы плоскостного характера изображения, изменение размера, моделировку формы. Далее продолжаем работу над стилизацией эскиза.

2-й этап. Перенос эскиза на больший формат. Детальная проработка предметов натюрморта и их силуэта. Главное – сохранить впечатление цельности, свежести и не увлечься излишней детализацией. Основным на этом этапе является законченность, когда не хочется ничего убавить ни прибавить и не возникает желания «подвинуть» предмет, когда все максимально гармонирует друг с другом.

3-й этап. Тональное решение в натюрморте. В процессе работы над тональным решением натюрморта следуем основным законам контраста. Важно знать, что в соседстве с темным цветом максимально усиливается интенсивность светлых цветов, находящихся рядом.

4-й этап. Завершающий. Украшение натюрморта с учетом особенности декоративного узора, орнамента, фактуры, что способствует более яркому, выразительному выполнению натюрморта.

III. Подведение итогов занятия

На данном этапе занятия оценивается качество выполненных работ. Натюрморты выставляют для обозрения. Педагог выделяет положительные их сильные стороны. Заключительные слова: «Дорогие ребята, в ходе занятия вы выполнили декоративные натюрморты на тему “Мир вещей вокруг меня”». В завершение нашего занятия хочу поблагодарить вас за активное участие и качественно выполненную работу».



ПРИМЕРЫ РАБОТ ОБУЧАЮЩИХСЯ



Терехова Анна, 10 лет



Кахорова Елена, 10 лет



Амаканова Эльмира, 10 лет



Дудоладова Ирина, 11 лет



Моргунов Григорий, 12 лет



Дубровская Анна, 10 лет

ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ
«МИР ВЕЩЕЙ ВОКРУГ МЕНЯ»



Кахорова Елена, 10 лет



Корсакова Варвара, 10 лет



Алферов Тимофей, 10 лет



Винничук Анна, 10 лет



Зуев Дмитрий, 10 лет



Смолина Екатерина, 10 лет



Круглова Виктория, 10 лет

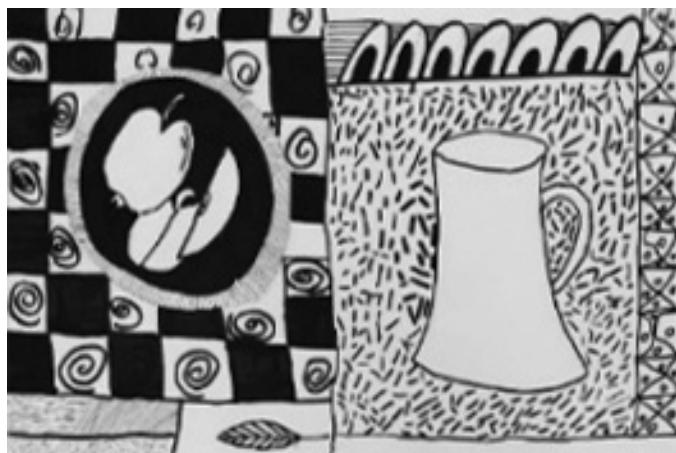
ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ
«МИР ВЕЩЕЙ ВОКРУГ МЕНЯ»



Сидорова Виктория, 11 лет



Кузнецова Зоя, 11 лет



Угренюк Александра, 12 лет



Девятаев Сергей, 10 лет

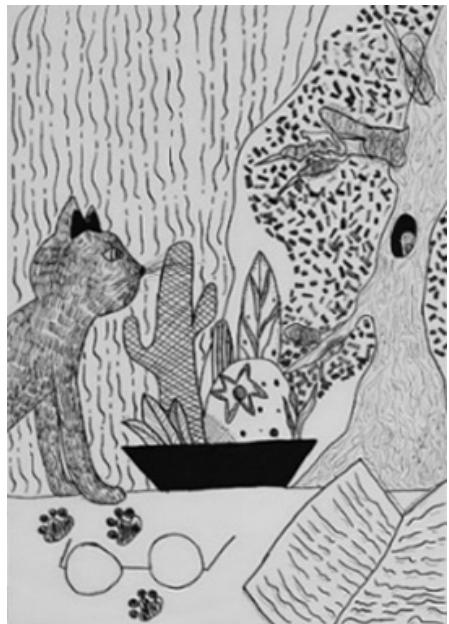


Щербинина Ирина, 10 лет



Такаева Аниса, 10 лет

ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ
«МИР ВЕЩЕЙ ВОКРУГ МЕНЯ»



Сидоров Даниил, 10 лет



Никанорова Анастасия, 10 лет



Гришаева Агата, 10 лет



Молчанова Софья, 13 лет



Алферов Артем, 11 лет



Название материала:

**ЛЕКЦИЯ-МАСТЕР-КЛАСС
«ИСКУССТВО ВО ИМЯ ПОБЕДЫ»**



Автор:

Лагранж Ольга Владимировна,
педагог дополнительного образования
Центра «Лидер» ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Воспитание ответственных граждан города и страны на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и культурных традиций.

Результат участия в конкурсе: лауреат III степени.

Название дополнительной общеобразовательной программы:

Акварель с элементами графики (уровень: ознакомительный; направленность: художественная; возраст обучающихся: 6–18 лет).

Вид методического материала: план-конспект учебного занятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

В преддверии 80-летия Победы, перечитывая книги и пересматривая фильмы о Великой Отечественной войне, обдумывая увиденное и услышанное, снова и снова приходишь к мысли о том, как велика была сила духа и вера в Победу нашего народа. Большое значение имело физическое и психическое здоровье людей, их моральное и эмоциональное состояние.

Важную роль и на фронте, и в тылу играло искусство. Потому что нет ничего, что могло бы воздействовать на человека сильнее, чем музыка, кино или выразительно написанная картина.

Цель занятия – продемонстрировать важность и значение искусства в жизни человека на примере деятельности художников, актеров, певцов в годы Великой Отечественной войны, а также мотивировать обучающихся к тематическому художественному творчеству.

Объединение двух видов деятельности – познавательной (лекция) и практической (мастер-класс) – дает возможность обучающимся лучше усвоить материал, глубже прочувствовать военную тематику занятия и в творческих работах проиллюстрировать свои эмоции и патриотические чувства.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

В 2025 году наша страна встречает одну из самых важных исторических дат – 80-летие Победы. Лекция-мастер-класс – это комплексное занятие, на котором обучающиеся знакомятся с разноплановыми художественными работами, относящимися к различным видам искусства, и выполняют рисунок праздничного салюта. Сочетание различных видов деятельности способствует повышению интереса обучающихся к тематике занятия, повышает их познавательный интерес и вовлеченность.

Цель занятия: формирование понимания важности и значения искусства в жизни человека на конкретных примерах деятельности людей искусства; развитие мотивации к художественному тематическому творчеству.

Задачи:

- **обучающие:**
 - сформировать у обучающихся представление о роли искусства в годы Великой Отечественной войны;
 - дать обучающимся знания о развитии некоторых видов творчества (живопись, литература, музыка, кино) в военное время;
 - дать обучающимся знания о деятельности людей искусства в годы Великой Оте-

чественной войны, их вкладе в общую Победу;

- дать обучающимся знания о разных видах военного плаката и их создателях.
- **развивающие** – развивать у обучающихся:
 - фантазию, креативность, образное мышление;
 - художественные способности;
 - коммуникативные навыки.
- **воспитательные**:
 - воспитывать у обучающихся чувство патриотизма;
 - формировать их познавательный интерес к истории и искусству нашей страны;
 - формировать у обучающихся стремление к саморазвитию и самовыражению в творчестве;
 - воспитывать терпение, старательность, аккуратность;
 - воспитывать доброжелательность, отзывчивость, умение работать в команде.

Планируемые результаты:

- расширение кругозора обучающихся;
- повышение их интереса к патриотическому направлению в искусстве и культуре нашей страны;
- повышение интереса обучающихся к искусству в целом и к изобразительному искусству в частности.

Список литературы:

1. Беленький И.В. История кино: киносъемки, кинопромышленность, киноискусство. М.: Альпина Паблишер, 2020. 405 с.
2. Жданова М.В. Великая Отечественная война в прозе и кино. М.: Белый город, 2020. 208 с.
3. Зоркая Н.М. Лента длиною в эпоху. Шедевры советского кино. М.: Белый город, 2017. 240.
4. Колокольцев Е.Н. Произведения живописи в школьном изучении литературы. М.: Перо, 2021. 187 с.
5. Макарова М.Н. Рисунок и перспектива. Учебное пособие для художественных вузов. СПб: Академический Проект, 2019. 382 с.
6. Орлова А.С. Эволюция образа врага в советском кино. 1941–1964 гг. М.: Концептуал, 2023. 256 с.
7. Привалова Е. Большая книга рисования: рисуем всё! М.: АСТ, 2021. 160 с.



ЛЕКЦИЯ-МАСТЕР-КЛАСС «ИСКУССТВО ВО ИМЯ ПОБЕДЫ»

Организация занятия

Используемые материалы: акварельная бумага, простой карандаш, линейка, ластик, фломастеры или линеры, акварельные краски, кисти, пластиковая палитра, баночка-непроливайка, бумажные салфетки, бумажный скотч, планшет.

План лекции-мастер-класса:

1. Подготовительный этап. Сбор и систематизация дидактического материала. Разработка мастер-класса.
2. Теоретическая часть. Лекция «Советское искусство в годы Великой Отечественной войны».
3. Практическая часть.
Мастер-класс «Праздничный салют».

Ход занятия

I. Подготовительный этап

- подбор теоретического материала: биографических и исторических фактов о деятелях искусства и их творчестве;
- сбор и систематизация фотоматериалов: военных плакатов, кадров военных фильмов, портретов художников, актеров и пр.;
- подбор наглядного материала: книг, открыток и пр.;
- разработка композиции рисунка;
- подготовка необходимых художественных материалов;
- информирование родителей о времени и дате лекции-мастер-класса.

II. Теоретическая часть. Лекция «Советское искусство в годы Великой Отечественной войны»

В 1938 году на киностудии «Мосфильм» режиссером Сергеем Эйзенштейном был снят исторический фильм «Александр Невский», повествующий о жизни новгородского князя. Главную роль исполнил замечательный актер Николай Черкасов. Музыку написал гениальный композитор Сергей Прокофьев. В этом фильме прозвучали слова, предвосхитившие будущие



tragicheskie sobytiya, no odновremennno stavshie prorocheskimi: «Put' bez straha jalujut k nam gosti, no esli kto s mechom k nam voydet – ot mеча i pogiбnet. Na tom stoyit i stоять будет Russkaya zemlya!»

Пройдет несколько лет, и эти слова станут девизом для тех, кто включил в борьбу с фашизмом свое особое оружие: музыку, театр, изобразительное искусство и многое другое. Вот несколько фактов.

Кинематограф военных лет подарил стране и миру такие шедевры, как «Два бойца», «Актриса», «Шесть часов вечера после войны», «Жди меня» и «Парень из нашего города», в котором прозвучали стихи Евгения Симонова. В этих фильмах рассказывалось о фронтовой дружбе и преданности. Любви и взаимовыручке. А главное, о том, как важно уметь ждать и верить «несмотря ни на что, как бы ни было трудно». Песни, звучавшие в этих кинолентах, например «Темная ночь», написанная на музыку Н. Богословского и исполненная Марком Бернесом, навсегда становились любимыми народом.





Но на киностудии снимались не только полнометражные художественные фильмы. Короткие десятиминутные сюжеты-киносборники о знакомых уже героях до-военных фильмов производили не менее сильное впечатление. Один из самых ярких примеров – история о Чапаеве (актер Борис Бабочкин), который на этот раз не тонул в реке, как это было снято в фильме «Чапаев», а выходил на берег живым и здоровым, полным сил, чтобы бить и побеждать врага.



Эти фильмы показывали в городах, возили на передовую и в госпитали. Только в Москве работало более 20 кинотеатров.

Через два дня после начала войны, 24 июня 1941 года, одновременно в газетах «Известия» и «Красная звезда» был опубликован текст песни «Священная война» известного советского поэта и сталинского лауреата В.И. Лебедева-Кумача. Сразу же после публикации композитор А.В. Александров написал к ней музыку.

Песня приобрела массовую популярность на фронтах Великой Отечественной войны и поддерживала высокий боевой дух в войсках, особенно в тяжелых оборонительных боях. За время войны песня дважды записывалась на грампластинки.

На фронтах, в госпиталях постоянно работали концертные бригады и мобильные ансамбли, в составе которых находились театральные и эстрадные актеры, певцы и музыканты: Леонид Утесов, Любовь Орлова, Лидия Русланова и многие другие.

Клавдия Шульженко, исполнившая знаменитую песню «Синий платочек», гастролировала на протяжении четырех лет по местам боевых действий. Только во время 900-дневной блокады Ленинграда Клавдия Ивановна вместе с ансамблем дала более ста концертов как в самом городе, так и за его пределами. Была награждена медалью «За оборону Ленинграда».





9 августа 1942 состоялась премьера Симфонии № 7 Дмитрия Шостаковича, посвященной Ленинграду, навеки получившей название «Ленинградка». Выдающееся произведение, звучавшее по радио из осажденного города на Неве, слушали не только советские бойцы, но и враги.



Многие художники были отозваны из армии. Им было сказано: «Ваше оружие – искусство, карандаш. Никто не имеет права отбросить это оружие, оставить его без бойца. Это оружие должно быть в руках художника, потому что оно тоже действительно разит врага и приносит колоссальную пользу делу».

Основная задача, которая стояла перед художниками, была ясна и проста: всячески крепить душевную бодрость жителей и поддерживать их уверенность в нашей конечной победе; непрерывно контратаковать вражескую пропаганду, раздувающую легенду о непобедимости гитлеровцев.

Художники прибегали к сопоставлению современных воинов и полководцев прошлого, сцен современного боя и условных аллегорических изображений, символизирующих Родину. «Грудью на защиту Ленинграда» А. Кокорекина. «Освободи», «Отомсти!» – взывают с плакатных листов дети и старики.

Многие педагоги и студенты участвовали в маскировке военных и промышленных объектов, архитектурных и скульптурных памятников. Очень важную работу выполняли академики архитектуры Ленинградской Академии наук Л.В. Руднев и А.С. Никольский, профессора И.И. Фомин, М.И. Рославлев, А.И. Заколодин, которые возглавляли маскировочные работы на крупнейших заводах города и на кораблях Балтийского флота.

С началом блокады выдающийся художник-иллюстратор Иван Яковлевич Билибин не покинул город, хотя уехать ему предлагали неоднократно. Он так ответил наркому просвещения Владимиру Потемкину: «Из осажденной крепости не убегают. Ее защищают». Сейчас в Москве можно увидеть его эскизы открытки «Ледовое побоище», выполненный в блокадном городе. Последней работой художника были иллюстрации к былине «Дюк Степанович», на которой русские витязи гонят крестоносцев. Закончить работу художник не успел...

Среди жителей блокадного Ленинграда и воинов, оборонявших город, особой популярностью пользовались плакаты и боевые листки ленинградского объединения «Боевой карандаш», над которыми художники и поэты работали сообща. Небольшие по размеру, яркие и острые, изначально рассчитанные на то, чтобы их внимательно рассматривали и читали, эти сатирические



листки смешили солдат и в то же время вдохновляли на подвиги. Каждый выпуск «Боевого карандаша» находил отклик. Художники вспоминали после войны, что люди говорили тогда: «Смотришь на ваши плакаты, и становится легче дышать, верим – наш народ непобедим. Красная Армия и Военно-Морской флот отстоят страну Советов».

Но особое место, глубокий размах и силу мы видим в творчестве Кукрыниксов в годы Великой Отечественной войны. Это были художники-карикатуристы Михаил Куприянов, Порфирий Крылов и Николай Соколов. Как только репродукторы объявили о начале войны, они отправились в редакцию газеты «Правда». Их встретили словами: «Вот вам троим, будет теперь работы!». И закипела работа! Уже через не-

сколько часов в редакции было два эскиза. На одном рисунке красноармеец прокалывает штыком Гитлера, порвавшего договор о ненападении, а на другом – Гитлера ждет судьба.

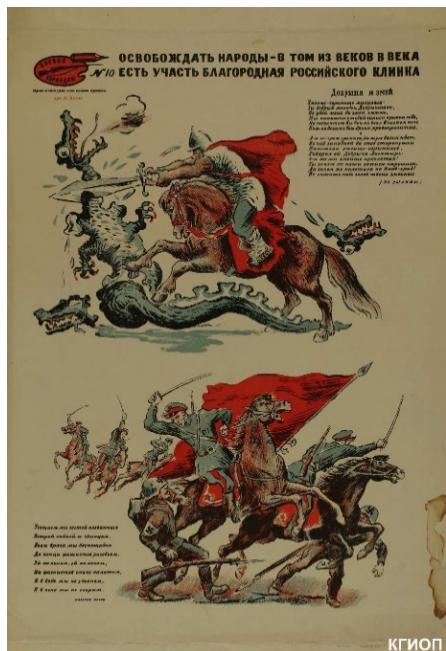
Всю войну художники фактически провели на фронте. Они часто бывали на передовой и все увиденное старались передать в своих работах.

III. Практическая часть.

Мастер-класс «Праздничный салют»

Данный мастер-класс предназначен для детей школьного возраста, а также для детей и родителей.

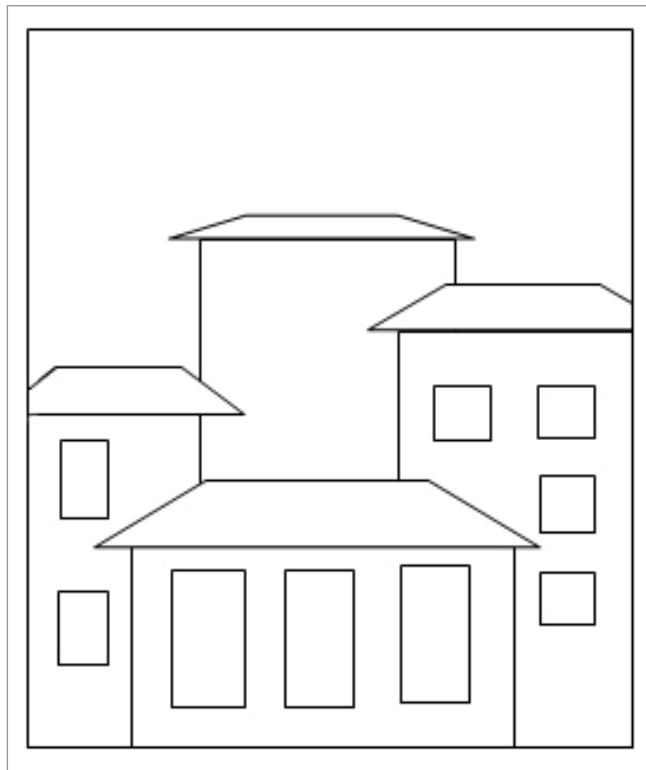
- Участникам мастер-класса предлагается закрепить на планшете лист акварельной бумаги А4 по периметру. Если бумажного скотча нет, можно начертить





по линейке рамку простым карандашом шириной 1–1,5 см. Это придаст работе более аккуратный и законченный вид. Расположение вертикальное.

- Выполняется плоскостной карандашный рисунок домов простейшими геометрическими фигурами: прямоугольниками, квадратами, трапециями – с последующим уменьшением размеров здания, а также с динамичным уменьшением размеров деталей: окон, крыш. Таким образом достигается эффект глубины пространства – линейная перспектива.

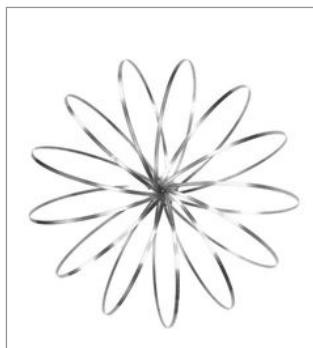


Дома размещаются с учетом «способа наложения», то есть один предмет частично закрывает другой, и обязательно таким образом, чтобы в верхней части рисунка осталось достаточно места для неба и салюта. Поэтому на композиции выполняется только верхняя часть домов с крышами.

- Важно! Чтобы показать максимальную удаленность последнего дома, окна на нем графически не выполняются. Рисунок готов.
- На пластиковой палитре разводим небольшое количество красок. Лучше выбирать теплые цвета: желтый, оранжевый красный. Раскрашиваем окна домов. Таким образом показываем, что окна горят, а значит, люди не спят и смотрят праздничный салют. На самом дальнем доме окна рисуем теми же цветами, но произвольными горизонтальными мазками.
- Раскрашиваем дома и крыши. Три первых дома делаем серыми (черная краска разводится водой). Самый близкий дом стараемся сделать светлее, так как в темноте он лучше виден. Так же поступаем и с крышами – для них выбираем зеленый или коричневый цвет. Красный лучше не брать, так как таких крыш в Москве почти не встречается.
- Последний четвертый дом по нашему замыслу находится дальше всего. Поэтому крышу делаем серую (черный цвет

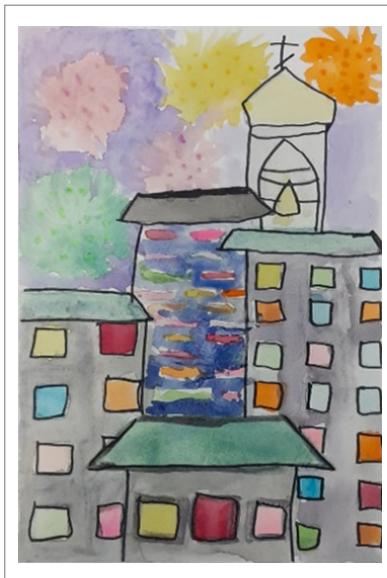


разводим водой), а цвет дома делаем приближенным к цвету ночного неба – фиолетовый смешиваем с небольшим количеством черного.



7. Следующий этап – салют. Выполняем яркими теплыми цветами широкими мазками от центра. Даём высохнуть.
8. Небо закрашиваем синей и фиолетовой краской, чтобы подчеркнуть яркость салюта.
9. После того как работа высохла, добавляем графические элементы фломастерами: контур домов, мелкие штрихи и точки на салют, чтобы подчеркнуть его красоту и движение.
10. После полного высыхания снимаем работу с планшета. С Днем Победы!

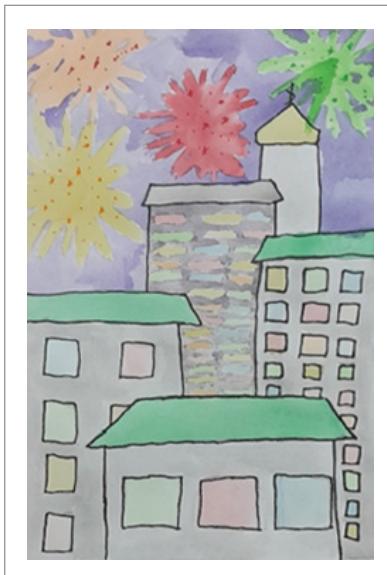
ПРИМЕРЫ РАБОТ, СОЗДАННЫХ НА МАСТЕР-КЛАССЕ



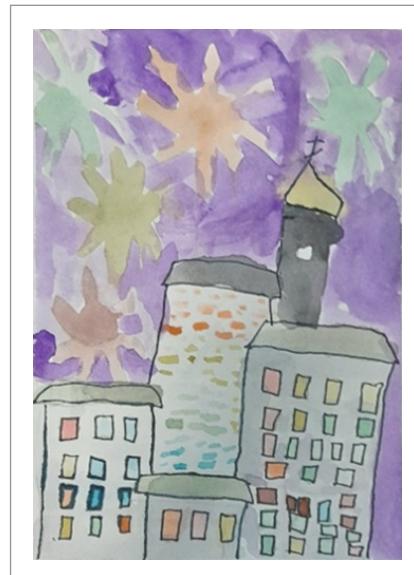
Главацкая Дарья, 8 лет



Акимов Дмитрий, 9 лет



Татаринова Арина, 8 лет



Кожикин Кирилл, 8 лет



Название материала:

ИГРА «SPELLING BEE» НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА



Автор:

Лежава Диана Евгеньевна,
педагог дополнительного образования
ГБОУ ДО ЦРТДЮ «Пресня».

Номинация конкурса:

Эффективное применение современных средств обучения.

Результат участия в конкурсе: лауреат III степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Класс английского языка «Academic International English» (уровень: базовый; направленность: социально-гуманитарная; возраст обучающихся: 8–11 лет).

Вид методического материала: оценочный материал к программе.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования социально-гуманитарной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Игра «Spelling Bee» является интерактивным, увлекательным и результативным способом обучения английскому языку, который может быть использован при изучении любой темы. Игра помогает обучающимся повторить и закрепить пройденную лексику, лучше запоминать написание слов, развивает внимание и память, способствует повышению грамотности и, как результат, уверенности в себе.

Настоящий методический материал может быть полезен как педагогам дополнительного образования, так и учителям общеобразовательных организаций, преподающим английский язык в начальной и средней школе.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

Современные образовательные тенденции подчеркивают важность игровых методов в обучении, особенно при изучении иностранных языков. Игра «Spelling Bee» на уроке английского языка направлена на развитие орфографических навыков, расширение словарного запаса и повышение мотивации обучающихся к изучению английского языка. Она позволяет обучающимся не только запомнить правильное написание слов, но и развивает их устную речь, логическое мышление и внимание. Кроме того, игровой формат способствует снижению уровня стресса при изучении сложных языковых тем, делает обучение более увлекательным и доступным.

Использование игры «Spelling Bee» в образовательном процессе актуально для различных возрастных групп, поскольку она соответствует требованиям ФГОС, ориентирована на развитие коммуникативной компетенции и может применяться как в очном, так и в дистанционном обучении.

Цель игры: формирование орфографических навыков обучающихся, расширение

их словарного запаса при обучении английскому языку.

Задачи игры:

- **обучающие:**
 - повторение и закрепление изученного лексического материала;
 - развитие орфографических навыков обучающихся;
- **развивающие:**
 - развитие словесно-логического мышления;
 - развитие концентрации и внимания;
 - развитие интеллектуальных способностей обучающихся;
- **воспитательные:**
 - воспитание командного духа и сотрудничества;
 - повышение мотивации к дальнейшему изучению английского языка.

Планируемые результаты:

- обучающиеся будут знать лексический материал по теме;
- обучающиеся будут уметь произносить слова и понимать их на слух.

Список литературы:

1. Бабушкин О.Н. Игровые технологии в обучении иностранным языкам. М.: Просвещение, 2020.
2. Гальскова Н.Д. Современные методы обучения иностранным языкам. М.: Академия, 2019.
3. Комарова Ю.А. Методика преподавания английского языка в средней школе. СПб.: Питер, 2021.
4. Scrivener J. Learning Teaching: The Essential Guide to English Language Teaching. Macmillan Education, 2011.
5. Thornbury S. How to Teach Vocabulary. Pearson Education, 2002.
6. Ur P. A Course in English Language Teaching. Cambridge University Press, 2012.

Интернет-ресурсы:

1. Министерство просвещения Российской Федерации // URL: <https://edu.gov.ru>
2. Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) // URL: <https://fgos.ru>
3. Cambridge English – официальный сайт по изучению и преподаванию английского языка // URL: <https://www.cambridgeenglish.org>
4. British Council – материалы и ресурсы для изучения английского языка // URL: <https://www.britishcouncil.org>
5. Macmillan Education – образовательные материалы по английскому языку // URL: <https://www.macmillanenglish.com>
6. Oxford University Press – учебные пособия и методические материалы // URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com>

ИГРА «SPELLING BEE» НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА



7. ESL Games Plus – интерактивные игры и упражнения для изучения английского языка // URL: <https://www.eslgamesplus.com>
8. Spelling Bee – история и правила проведения конкурса // URL: <https://www.spellingbee.com>



ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Категория обучающихся

Данная игра предназначена для обучающихся, владеющих английским языком на уровне не ниже A2.

Подготовительный этап

1. Определение темы игры

Прежде всего, учитель выбирает тему, которая будет использоваться в игре. Это может быть что-то конкретное, например: «Еда и напитки», «Животные», «Транспорт», «Спорт» и др.

Выбор темы помогает учащимся сосредоточиться на определенной лексике, что увеличивает шансы на успех.

2. Повторение лексики

Проведите небольшое повторение лексики, связанной с выбранной темой. Это может быть:

- краткий опрос по ключевым словам;
- игра на сопоставление слов и их значений;
- упражнения на составление предложений с использованием новых слов.

Цель данного этапа – помочь учащимся вспомнить слова, которые они будут использовать в игре.

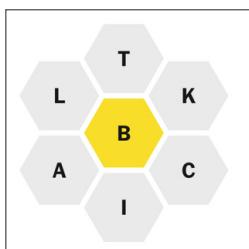
3. Подготовка карточек для игры

Учитель создает список из семи букв, связанный с темой игры. Одна из букв выделяется и должна присутствовать в каждом составленном слове.

4. Карточки

После формирования списка букв, учитель раздает карточки с буквами. На каждой карточке есть семь букв, одна из которых выделена желтым цветом. Это делает игру визуально более понятной для учеников.

Пример карточки:



5. Объяснение правил игры

Учитель делит класс на команды по 3–5 человек. Каждая команда получает карточку с набором букв.

Правила игры:

Каждая команда должна составить как можно больше слов из букв на карточке. Выделенная буква (желтым цветом) должна присутствовать в каждом составленном слове. Слова должны состоять минимум из четырех букв. Одну и ту же букву можно использовать несколько раз.

Каждое слово приносит определенное количество баллов:

- слово из четырех букв – 1 балл;
- слово из пяти букв – 3 балла;
- слово из шести букв – 5 баллов;
- слово из семи и более букв – 6 баллов;
- слово, состоящее из всех данных букв, – 8 баллов.

Ход игры

1. Запуск раунда

Учитель объявляет начало игры и устанавливает время для составления слов (например, 5 минут).

В этот период команды начинают работать совместно, обсуждая возможные слова и записывая их.

2. Составление слов

Учащиеся в команде обсуждают и записывают все слова, которые они могут придумать.

Учитель может ходить между командами, проверять их работу и давать подсказки по необходимости.

Убедитесь, что команда понимает, что идет время. Команда должна оставаться активной на протяжении всего времени.

3. Завершение раунда

По истечении времени учитель сообщает о завершении игры и призывает команды закончить работу.



Подсчет очков и объявление результатов

1. Представление слов

Каждая команда по очереди называет слова, которые составила. Учитель записывает их на доске или в электронном документе. Учитель проверяет правильность слов. Если слово не существует или оно написано неправильно, оно не засчитывается.

2. Подсчет очков

Учитель подсчитывает очки для каждой команды на основе представленных слов по установленным ранее правилам.

В конце игры оглашаются очки каждой команды, что позволяет определить победителя.

3. Обсуждение результатов

Объявите победителя и поздравьте команды. Обсудите, какие слова оказались наиболее интересными или трудными.



Название материала:

ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ «БИОТОПЛИВО»



Автор:

Мальцевская Надежда Владиславовна,
педагог дополнительного образования
Центра «На Донской» ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Проектирование образовательного опыта обучающихся через создание и внедрение эффективных технологий обучения и воспитания.

Результат участия в конкурсе: лауреат III степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Основы микробиологии и биотехнологии (уровень: ознакомительный; направленность: естественнонаучная; возраст обучающихся: 10–18 лет).

Вид методического материала: план-конспект учебного занятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования естественнонаучной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Актуальные проблемы, стоящие перед человечеством (дефицит чистой воды и пищевых веществ, загрязнение окружающей среды, недостаток сырьевых и энергетических ресурсов, необходимость получения экологически чистых материалов и др.) не могут быть решены традиционными методами. Жизненно необходимыми становятся разработка и внедрение принципиально новых технологий. Большая роль в решении этой задачи отводится микробиологии и биотехнологии, которые обеспечивают управляемое получение полезных продуктов для различных сфер деятельности человека.

«Биотопливо» – одна из самых сложных и объемных тем дополнительной общеразвивающей программы «Основы микробиологии и биотехнологии». В рамках изучения этой темы обучающиеся знакомятся с новыми терминами и понятиями, которые становятся базовыми для дальнейшего освоения программы.

Для того чтобы запоминание сложной терминологии было увлекательным и результативным, на занятии используются специальные приемы обучения: обучающиеся составляют интеллект-карту и создают филворд (венгерский кроссворд).



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

На протяжении последних десятилетий проблема дефицита ресурсов становится все более актуальной. Развитие альтернативных способов получения энергии – важная задача современной науки. Одним из возможных путей частичной замены традиционных видов топлива является получение и использование биотоплива.

В процессе изучения темы «Биотопливо» появляется много новых и сложных терминов, которые необходимо запомнить для дальнейшего успешного освоения программы. На занятии обучающиеся составляют интеллект-карту, а для закрепления материала вместе с педагогом создают филворд (венгерский кроссворд), что делает знакомство со специальной терминологией увлекательным и результативным.

Цель занятия: формирование у обучающихся представления о разных видах био-

топлива, его преимуществах и недостатках, перспективах разработки и внедрения альтернативных видов топлива.

Задачи занятия:

- познакомить обучающихся с понятием «биотопливо»;
- развивать у них навык систематизации информации, в том числе в форме интеллект-карты;
- формировать у обучающихся представление об экологических проблемах и способах их решения.

Планируемые результаты:

- обучающиеся будут знать: термин «биотопливо», основные виды биотоплива, его преимущества и недостатки;
- обучающиеся будут уметь систематизировать новую информацию в виде интеллект-карт, подготавливать кроссворды (филворды) в онлайн-редакторе.

Список литературы:

1. Бирюков В.В. Основы промышленной биотехнологии. М.: КолоС, 2004. 296 с.
2. Биотехнология: Учебник / под ред. В.А. Колодязной, М.А. Самотруевой. СПб.: ГЭОТАР-Медиа, 2025. 384 с.
3. Гельфанд Е.Д. Технология биотоплив: Учебное пособие. Архангельск: Изд-во Арханг. гос. техн. ун-та, 2012. 55 с.
4. Егорова Т.А., Клунова С.М., Живхина Е.А. Основы биотехнологии: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. М.: Академия, 2008. 207 с.
5. Современная микробиология: Прокариоты / под ред. Шлегель Г., Ленгелер Й., Древс Г. В 2 тт. М.: МИР, 2005. 1152 с. (Серия «Лучший зарубежный учебник»).
6. Харитонов Н.П. Организация детских исследовательских работ по экологии: теория и практика // Биология в школе. 2004. № 6. С. 59–65.

Интернет-ресурсы:

1. Elibrary.ru. Научная электронная библиотека // URL: <https://elibrary.ru/>
2. КиберЛенинка // URL: <http://cyberleninka.ru/>
3. Онлайн-конструктор тестов // URL: <https://onlinetestpad.com/>
4. Российские биотехнологии и биоинформатика // URL: <http://www.rusbiotech.ru/>
5. Старко В.С., Старко Е.С. Кроссворд как составляющая учебного процесса // Информационные технологии в образовании. 2023. № 6. С. 302–306. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.sgu.ru/sites/default/files/page/files/sbornikito2023.pdf>



ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ «БИОТОПЛИВО»

Организация занятия

Продолжительность занятия: 2 часа.

Возраст обучающихся: 10–18 лет.

Форма занятия: очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения, групповая.

Количество обучающихся в группе: 15–25 человек.

Дидактический материал: наглядные пособия, подготовленные педагогом и обучающимися, иллюстративный материал.

Используемые образовательные технологии: личностно ориентированное обучение, технология развития творческого потенциала личности.

Методы обучения: словесные (объяснение, рассказ), наглядные (демонстрация), практические.

Ход занятия

Здравствуйте! Сегодня мы начинаем большую тему, посвященную биотопливу. Пожалуйста, скажите или напишите в чате, что значит для вас этот термин. Обучающиеся дают свои версии, предположения.

Зачитывается фрагмент из учебного пособия (Гельфанд Е.Д. Технология биотоплив: учебное пособие. Архангельск, 2012) с пояснениями и комментариями педагога для обучающихся:

«Жизнь людей невозможна без употребления топлива. Различают две группы топлив: а) топлива, добываемые из земных недр (ископаемые топлива), и б) топлива, получаемые из наземного сырья (их принято называть биотопливами). Основное различие между данными группами топлив состоит в том, что сжигание ископаемых топлив приводит к увеличению содержания углекислого (т.н. парникового) газа в атмосфере Земли (углерода в Земле становится меньше, а в атмосфере – больше); сжигание же топлив второй группы не увеличивает со-

держания углекислого газа в атмосфере (например, при сжигании древесины в атмосферу вводится ровно столько углекислого газа, сколько было изъято из атмосферы в процессе роста древесины за счет фотосинтеза).

В специальной литературе пока нет универсального, всеобъемлющего определения понятия «биотопливо». Наиболее близким к истинному значению является определение из интернет-энциклопедии: «биотопливо – это топливо, полученное из растительного или животного сырья, из продуктов жизнедеятельности организмов или органических промышленных отходов».

В этом определении не учитывается следующее:

- 1) растения рассматриваются только как сырье для получения биотоплив, хотя большинство растений сами по себе – готовые биотоплива;
- 2) в качестве сырьевых источников для получения биотоплив не рассматриваются: биомасса микроорганизмов – сточные воды, углекислый газ с водой (в процессах фотосинтеза), вода (в процессах биофотолиза);
- 3) в качестве сырьевых источников для биотоплив рассматриваются любые органические промышленные отходы, что не точно, поскольку отходы образуются и при переработке ископаемых топлив».

После ознакомления с текстом обучающимся предлагается подумать, устроить «мозговой штурм» и в течение 5 минут в чат написать основные термины и/или мысли.

Педагог предлагает разработать интеллект-карту по теме «Биотопливо». Ниже приведен (рис. 1) пример такой интеллект-карты, заполненной со слов обучающихся (в программе mindomo). В карте остаются свободные строчки для заполнения в процессе рассмотрения видов биотоплива на следующих занятиях.

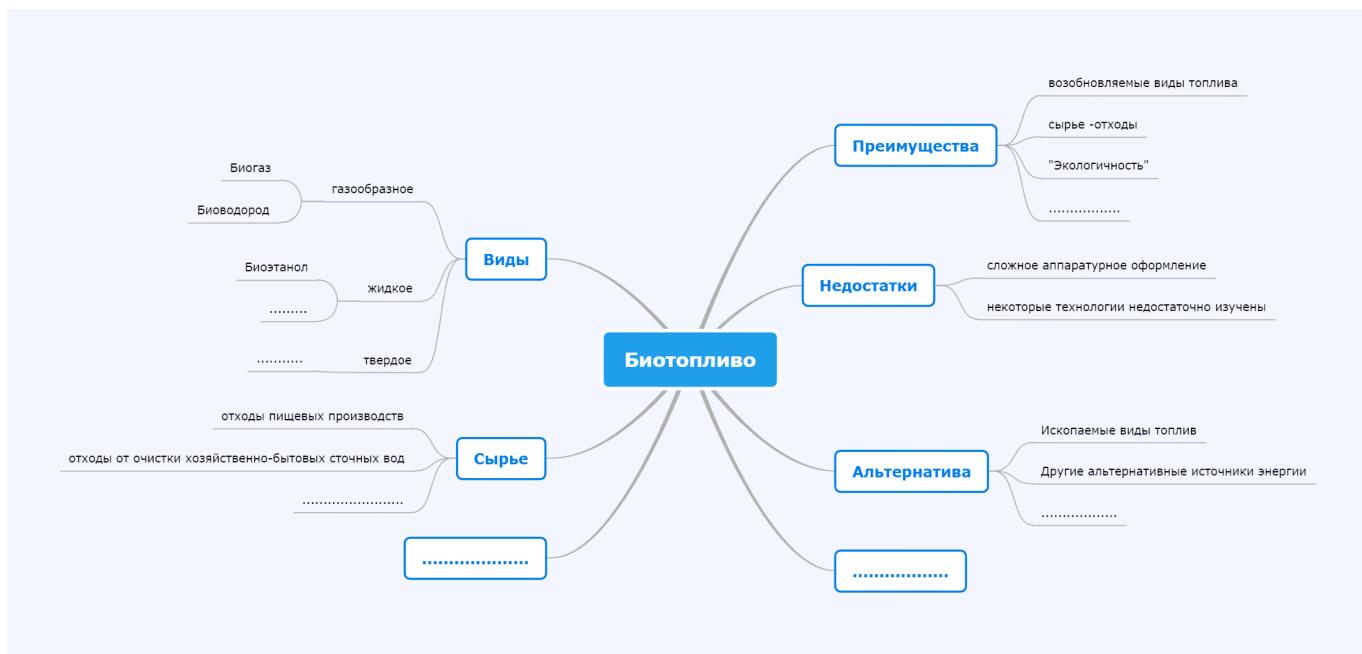


Рис. 1. Интеллект-карта по теме «Биотопливо»

После заполнения карты педагог предлагает посмотреть презентацию по теме с интересными фактами о производстве различных видов биотоплива в мире.

Биогаз. Выход биогаза ориентировочно составляет около $0,3 \text{ м}^3$ на 1 кг органических веществ, содержащихся в сточных водах. Теплота сгорания 1 м^3 биогаза составляет 22 МДж, что эквивалентно сжиганию 0,6 л бензина, или 0,85 л этанола, или 1,75 кг древесины.

В идеальных условиях из 10 кг сухих органических веществ можно произвести 3 м^3 биогаза, который можно использовать для приготовления пищи в течение 3 часов, для 3-часового освещения или для 24-часового



Рис. 2. Емкость для газообразного биотоплива



Рис. 3. Автобус на биогазе (биометане)

охлаждения. Пищевые отходы 3000 человек = биогаз для 1 автобуса или 5 мусоровозов (рис. 3).

Биоэтанол. E85, смесь 85 процентов этанола и 15 процентов бензина, можно использовать только в автомобилях с гибким топливом (рис. 4). У E85 множество преимуществ, включая сокращение выбросов, снижение зависимости от иностранной нефти, стимулирование экономического роста, а также возможность внутреннего производства.

Транспортные средства с гибким топливом (FFV-A flexible-fuel vehicle, (рис. 5) имеют двигатель внутреннего сгорания и способны работать на бензине и любой смеси бензина и этанола до 83%. E85 (или гибкое



Рис. 4. Автозаправочная станция с топливом на основе этанола

топливо) представляет собой смесь бензина и этанола, содержащую от 51% до 83% этанола, в зависимости от географии и сезона.

Биодизель. Сырьем для биодизеля может выступать любое растительное масло или животный жир: рапсовое масло (из 150 га поля с рапсом можно получить более 180 тонн масла, из которого получится 198 000 литров биодизеля), касторовое масло, пальмовое масло. Также источником могут быть микроводоросли.



Рис. 5. Автомобиль «FFV»



Рис. 6. Технология получения биодизеля

Микроводоросли могут быть сырьем для производства разных видов биотоплива. В процессе фотосинтеза они улавливают углекислый газ и выделяют кислород.

На рисунке 7 представлены разные виды микроводорослей и макроводорослей.



Рис. 7. Микроводоросли

Вместо подведения итогов обучающимся предлагается придумать кроссворд (филворд), для которого они будут предлагать запомнившиеся им термины, связанные с темой «биотопливо».

Филворд – поле, которое заполнено буквами. На этом поле необходимо отыскать слова, которые могут быть расположены по вертикали, горизонтали, диагонали, в виде ломаной линии или даже под прямым углом. Каждая буква в филворде используется только один раз. В кроссворде есть подсказки, каждое правильно отгаданное слово вычеркивается в подсказках. Кроссворд можно разгадать, пройдя по ссылке: <https://onlinetestpad.com/lmten4jfcopry>.

ПЛАН-КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ «БИОТОПЛИВО»



Во время подготовки филворда педагог напоминает значение тех или иных терминов, обращает внимание на особенности правописания.

Педагог демонстрирует свой экран с окном на сайте <https://onlinetestpad.com/>, где в режиме реального времени вместе с обучающимися составляет кроссворд.

После окончания занятия ссылка на кроссворд отправляется обучающимся, которые могут поделиться ею с родителями или друзьями и вспомнить основную терминологию и содержание занятия. Кроссворд можно разгадывать на компьютере (ноутбуке) и на смартфоне (планшете).

Сегодня мы поговорили о биотопливе. Познакомились с различными видами биотоплива. Что на сегодняшнем занятии вам больше всего запомнилось?

Обучающиеся отвечают на вопросы.

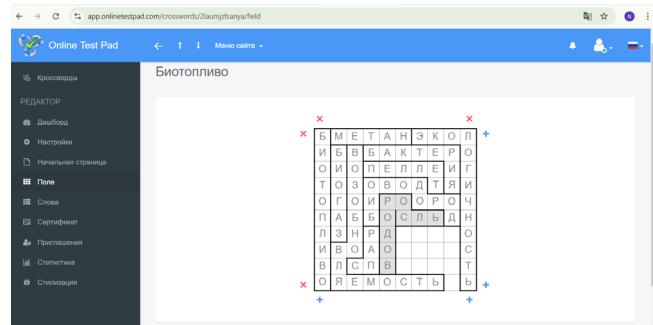
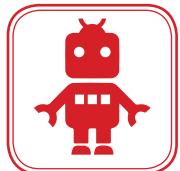


Рис. 8. Вид экрана педагога во время работы над кроссвордом



Рис. 9. Вид готового кроссворда



Название материала:

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ
ПО МОДУЛЮ «РОБОТОТЕХНИКА» ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ
«ТРУД (ТЕХНОЛОГИЯ)» НА ОСНОВЕ ПЛАТФОРМЫ
МАНИПУЛЯТОРА**



Автор:

Масятов Андрей Дмитриевич,
педагог дополнительного образования
ГБОУ ДО ЦРТДЮ «Пресня».

Номинация конкурса:

Интеграция общего и дополнительного образования.

Результат участия в конкурсе: лауреат III степени.

Название дополнительной общеобразовывающей программы:

Новая технология (уровень: ознакомительный; направленность: техническая; возраст обучающихся: 9–15 лет). Рабочая программа модуля «Робототехника».

Вид методического материала: образовательно-методический комплекс к дополнительной общеобразовывающей программе.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования технической направленности.

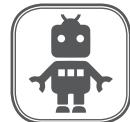
Краткая информация о методическом материале:

Учебно-методические материалы (далее – *Материалы*) по модулю «Робототехника» предметной области «Труд (технология)» на основе платформы манипулятора разработаны с целью методической поддержки при реализации программы и внедрения новых технологий в образовательный процесс.

Материалы могут быть использованы при реализации основной образовательной программы в 7 классе, а также дополнительной общеобразовывающей программы в области робототехники.

Материалы включают:

- теоретические основы и учебно-методическое обеспечение для реализации программы: основные термины, теоретические данные, практические задания для реализации рабочей программы модуля «Робототехника»;
- техническую документацию и спецификацию прототипа робота-манипулятора, который используется при реализации программы.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

Интеграция основного и дополнительного образования и использование механизма зачета общеобразовательными организациями образовательных результатов, полученных детьми в ходе освоения дополнительных общеобразовательных программ обозначены в качестве ключевых задач в «Концепции развития дополнительного образования до 2030 года».

В рамках проекта «Новая технология», направленного на интеграцию основного и дополнительного образования, в ГБОУ ДО ЦРТДЮ «Пресня» (далее – Центр) для обучающихся школ города Москвы на базе Центра организуются уроки труда (технологии). Механизм реализации проекта предусматривает разработку и реализацию в Центре дополнительной общеразвивающей программы и зачет школой образовательных результатов обучающихся по этой программе.

Программа «Труд (технология)» состоит из модулей, демонстрирующих различные способы производства, одним из которых является робототехника. При этом стандартами не обозначен конструктор, на базе которого должно проходить обучение. Если в 5-х и 6-х классах школьники могут познакомиться с учебным конструктором Lego Mindstorms EV3, чтобы научиться строить

простые конструкции и овладеть навыками составления алгоритмов для управляющих программ, то в 7-ом классе и старше целесообразным становится использование более сложных конструкторов. С этой целью было принято решение о разработке учебного прототипа робота.

Учитывая специфику работы с конструктором и его ограничения по части добавления сложных деталей, отсутствия «языковой» среды для программирования, ограничения по количеству подключений электронных модулей (датчиков и электромоторов) к микроконтроллеру, многочисленные люфты собранных конструкционных узлов, приводящие к отсутствию работоспособности устройств, было принято решение реализовать модуль «Робототехника», используя микроконтроллер Arduino.

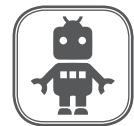
Цель: формирование методического обеспечения учебных занятий по модулю «Робототехника» в предметной области «Труд (технология)» на основе платформы манипулятора.

Задачи:

- разработать учебно-методические материалы по модулю «Робототехника» предметной области труд (технология);
- изголовить прототип учебного робота, подготовить конструкторскую документацию к изделию.

Список литературы:

1. Бешенков С.А., Лабутин В.Б., Шутикова М.И., Миндзаева Э.В., Рягин С.Н. Робототехника: 7 класс: Учебник. М.: Бином. Лаборатория знаний, 2023. 392 с.
2. Каликин Дж., Хаган Э. Изучаем электронику с Arduino: Иллюстрированное руководство по созданию умных устройств для новичков. 1-е изд. М.: Эксмо-Пресс, 2022. 400 с.
3. Кожина О.А., Глозман Е.С., Глозман А.Е. Технология: 7 класс: Учебник. М.: Дрофа, корпорация «Российский учебник», 2023. 312 с.
4. Ликсо В.В. Дроны и робототехника: Большая энциклопедия. М.: АСТ, 2020. 161 с.
5. Никитина Т.В. Образовательная робототехника как направление инженерно-технического творчества школьников: Учебное пособие. Челябинск: Изд-во Челяб. гос. пед. ун-та, 2014. 169 с.
6. Тарапата В.В. Робототехника в школе: методика, программы, проекты. М.: Лаборатория знаний, 2019. 109 с.
7. Филиппов С.А. Робототехника для детей и родителей. Изд. 3-е, доп. и испр. СПб.: Наука, 2013. 319 с.



**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО МОДУЛЮ «РОБОТОТЕХНИКА»
ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ «ТРУД (ТЕХНОЛОГИЯ)»
НА ОСНОВЕ ПЛАТФОРМЫ МАНИПУЛЯТОРА**

Учебно-методические материалы для реализации рабочей программы по модулю «Робототехника»

Для работы с модулем «Робототехника» рекомендуется использовать следующий УМК:

- учебник «Технология» (Глозман Е.С., Кожина О.А.) в качестве базового учебно-методического материала;

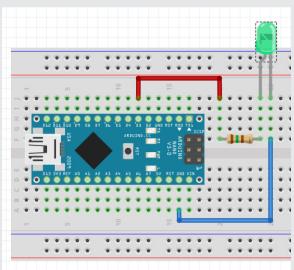
- учебник «Робототехника» (Бешенков С.А.) в качестве основного рабочего учебно-методического материала для реализации модуля.

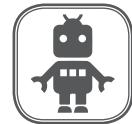
Краткое содержание занятий

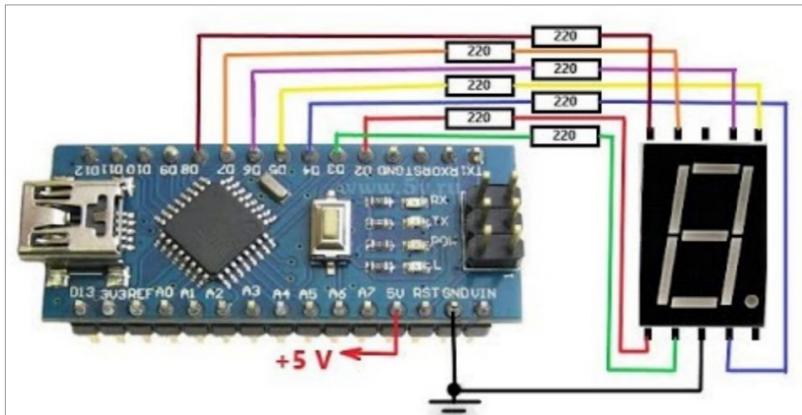
В таблице 1 приводятся основные термины, теоретические данные, практические задания, для реализации рабочей программы модуля «Робототехника».

Таблица 1

**Теоретические основы и учебно-методическое обеспечение
для реализации рабочей программы по модулю «Робототехника»**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Описание теоретических основ, заданий и учебно-методических рекомендаций
1.	Введение в робототехнику на основе микроконтроллера Arduino	<p>Теория:</p> <ul style="list-style-type: none"> • определение понятий: робототехника, робот, микроконтроллер, Arduino; • Arduino как управляющий модуль: работа с цифровыми сигналами, вольт-амперные характеристики (далее - ВАХ) устройства; • программные особенности устройства; подключение Arduino к компьютеру; среда Arduino IDE. <p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • выполнить подключение Arduino nano к компьютеру, настроить загрузчик на работу с платой, выбрать COM порт с микроконтроллером и загрузить на него проверочный код «Blink». <p>Домашнее задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • рассмотреть другие виды микроконтроллеров семейства Arduino (UNO, MEGA, LEONARDO, Micro); • составить таблицу основных различий устройств.
1.1.	Основы языка C++ для работы с Arduino	<p>Теория:</p> <ul style="list-style-type: none"> • определение понятий: язык программирования, алгоритм, блок-схема, c++, синтаксис языка программирования; • основные функции для загрузки программы в Arduino: функции void setup(), void loop(), pinmode(), digitalWrite(), delay(); analogwrite(); синтаксис программы, типовые ошибки; • основные правила электромонтажа на макетную плату, подключение светодиодов по принципиальной схеме. <p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • составить схему на макетной плате из светодиода и резистора (рис. 1); • написать управляющую программу для включения светодиода с задержкой; • выполнить подключение Arduino nano к компьютеру и загрузить управляющую программу. <div style="text-align: right;">  </div> <div style="text-align: right;"> <p><i>Рис. 1. Схема для практической работы</i></p> </div>



		<p>Домашнее задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ознакомиться с историей появления полупроводниковых светодиодов, зарегистрировать профиль в браузерной программе tinker-CAD, составить схемы с подключением 10 светодиодов к Arduino, составить управляющую программу для последовательного включения светодиодов.
1.2.	Тестовая программа, основные функции и типы данных	<p>Теория:</p> <ul style="list-style-type: none"> • определения понятий: переменная, функция, цикл, условие; • типы данных: Boolean; byte; int; long; unsigned_long. Основные отличия, варианты применения в управляющей программе, аналоги. • Возвратные и невозвратные функции: int() и void(), mills(), систематизация и сокращение строчек кода, уменьшение «веса» программы. <p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • выполнить электромонтаж элементов по принципиальной схеме «Секундомер» с 7-ми сегментным индикатором (рис. 2); • применить функцию mills() для сокращения задержек микроконтроллера; • выполнить подключение Arduino nano к компьютеру и загрузить управляющую программу; • добавить в схему тактовую кнопку; сделать счетчик нажатий по кнопке, включение и выключение секундомера. 
		<p>Рис. 2. Схема подключения 7-сегментного индикатора</p> <p>Домашнее задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • рассмотреть математические операции, применяемые в программировании на языке C++; • в системе tinker-CAD разработать программу для сложения, вычитания, умножения и деления натуральных чисел и вывода конечного результата на 7-сегментный индикатор.
2.	Работа с электронными модулями и сервомоторами	<p>Теория:</p> <ul style="list-style-type: none"> • определения понятий: электромотор, сервопривод, библиотека Arduino; • способы включения библиотек в управляющую программу; • основные функции библиотеки <Servo.h>: servo.attach(), servo.Write(), servo.Read(); • знакомство с Библиотекой <ServoSmooth>; • управление сервоприводом через устройство передатчик сигнала (например, потенциометр, подключенный к аналоговому pinу Arduino nano). <p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • сборка схемы (рис. 3) и программирование Arduino для управления сервоприводами с помощью потенциометра

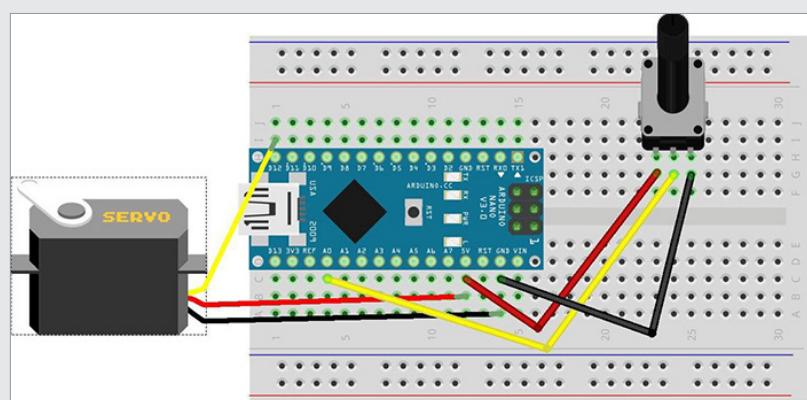
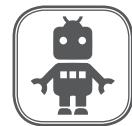


Рис. 3. Схема с сервоприводом и потенциометром

Домашнее задание:

- в системе tinker-CAD разработать схему с 4 сервоприводами, потенциометрами и дополнительным питанием для них, способную принимать заданное положение в зависимости от положения показаний потенциометра.

2.1.	Способы подключения нагрузки к Arduino, применение драйверов постоянного тока с отдельным питанием, работа с сервоприводом
------	--

Teoriya

- определения понятий: широтно-импульсная модуляция (далее ШИМ), драйвер постоянного тока, коллекторный (щеточный) мотор;
 - техника безопасности при работе с литий-ионными аккумуляторами;
 - закон Ома для участка цепи, расчет электрической цепи с включением Arduino и электромоторов;
 - способы управления двигателями постоянного тока с помощью драйверов.

Практическое задание:

- Сборка и программирование схемы с драйвером L298N (рис. 4), применение функций для уменьшения строчек кода, подключение дополнительного питания к модулям.

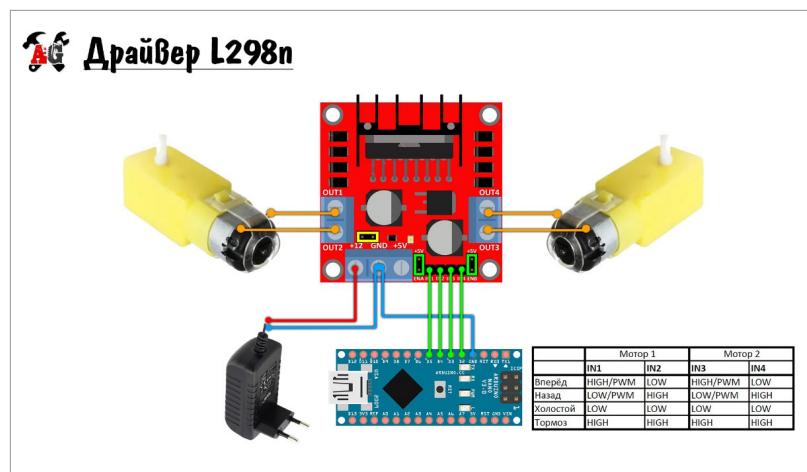
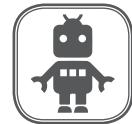


Рис. 4. Схема подключения драйвера L298N

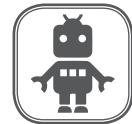
Домашнее задание:

- Собрать цепь с использованием драйвера постоянного тока и Arduino в системе tinker-CAD, используя следующие компоненты:
 - драйвер постоянного тока L298N;
 - Arduino;
 - двигатель постоянного тока;
 - батарейный блок (например, 4 батарейки AA).

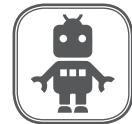


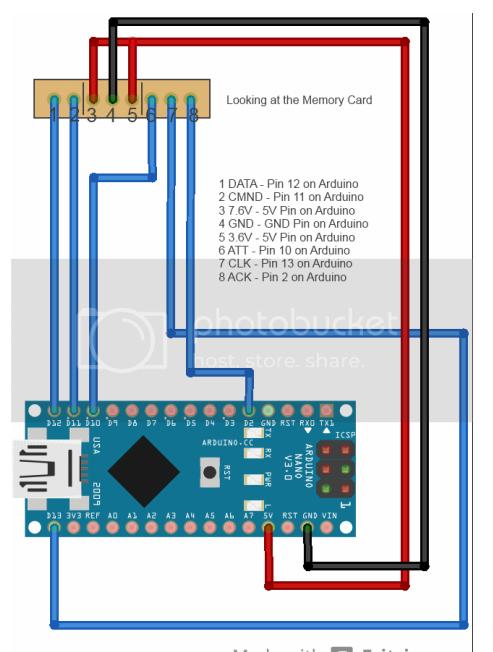
		<ul style="list-style-type: none"> Написать программу для управления двигателем постоянного тока с использованием драйвера. Программа должна включать в себя следующие функции: <ul style="list-style-type: none"> - инициализацию пинов ввода-вывода Arduino для управления драйвером; - установку скорости двигателя с помощью ШИМ (Широтно-Импульсной Модуляции); - управление направлением вращения двигателя путем установки соответствующих уровней на пинах управления драйвера.
2.2.	Библиотеки Arduino, использование сторонних библиотек для точной калибровки и позиционирования сервоприводов.	<p>Теория: описание основных функций библиотеки <ServoSmooth>.</p> <p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> выполнение работы по подключению нескольких сервоприводов и управление ими с помощью потенциометра (аналогично пункту 2) с применением библиотеки <ServoSmooth>. <p>Домашнее задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> создание проекта с использованием сервопривода и библиотеки ServoSmooth: разработка идеи проекта, например, автоматического управления углом поворота сервопривода в зависимости от данных, получаемых с датчиков, таких как датчики расстояния, температуры и т.д.
2.3.	Сборка и программирование робота-манипулятора	<p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> сборка и программирование робота-манипулятора (конспекты занятий 1 и 2). <p>Домашнее задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> повторение ранее изученных тем.
3.	Подключение коллекторного двигателя постоянного тока к Arduino	<p>Теория:</p> <ul style="list-style-type: none"> классификация двигателей постоянного тока: коллекторные и бесколлекторные моторы; дополнительные библиотеки для работы с драйвером L298N. <p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> работа с коллекторным электромотором. Подключение 2-х драйверов L298N к Arduino nano по схеме (рис. 5). <div style="text-align: center;"> </div>

Рис. 5. Подключение двух и более драйверов к Arduino nano



		<p>Домашнее задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • создать схему в системе tinker-CAD для подключения двигателя постоянного тока к драйверу L298N, создать программу для управления двигателем с помощью потенциометра; • используя несколько драйверов L298N для управления двигателями составить программу, которая позволяет управлять скоростью и направлением вращения каждого двигателя.
3.1.	Работа с двигателями, создание функций и использование сторонних библиотек	<p>Теория:</p> <ul style="list-style-type: none"> • функции в программировании C++; • применение библиотеки <AFmotor> и <GyverMotor.h> в работе с драйвером L298N. <p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • разработка управляющей программы с применением возвратных функций. <p>Домашнее задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • разработать программу на Arduino, которая управляет скоростью и направлением вращения двигателя с помощью L298N, используя функции analogWrite() для изменения скорости и digitalWrite() для изменения направления вращения.
3.2.	Сборка и программирование подвижной платформы	<p>Теория:</p> <ul style="list-style-type: none"> • механические особенности подвижных платформ; • колесные и гусеничные платформы, применение всенаправленных «Омни» колес для создания подвижной платформы; <p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • сборка и программирование подвижной платформы. <p>Домашнее задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • повторение ранее изученных материалов.
4.	Дистанционное управление роботом	<p>Теория:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные способы передачи сигнала с радиопередатчика и их прием с помощью Arduino nano; • библиотеки Arduino, необходимые для работы с радиопередатчиками; <p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • подключение радиопередатчика к Arduino nano по схеме (рис. 6), программирование микроконтроллера для дистанционного управления элементами с применением функций. <div style="text-align: center;"> </div> <p><i>Рис. 6. Схема по подключению радио-модуля к Arduino nano</i></p> <p>Домашнее задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • в браузерной программе tinker-CAD подключить радиомодуль nRF24L01 к Arduino и написать управляющую программу, которая позволит передавать данные с одного модуля на другой; использовать эту программу для создания беспроводной системы мониторинга температуры, освещенности и т.д.



4.1.	<p>Микросхемы, необходимые для создания радиоуправляемой модели, подключение их к Arduino</p> <p>Теория:</p> <ul style="list-style-type: none"> основные правила подключения модуля «ps2 wireless controller» к Arduino nano, основные команды библиотеки <ps2.x>. <p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> подключение радиопередатчика к Arduino nano по схеме (рис. 7), программирование микроконтроллера для дистанционного управления. 
4.2.	<p>Сборка и программирование платформы-манипулятора с пультом дистанционного управления</p> <p>Теория:</p> <ul style="list-style-type: none"> опрос школьников по ранее изученным материалам, повторение техники безопасности при работе с литий-ионными аккумуляторами. <p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> сборка и программирование робота-манипулятора. <p>Домашнее задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> повторение ранее изученных тем, разработка проектной работы на тему: «Робот на гусенице».

Планы-конспекты занятий

Конспект занятия 1

Тема: «Сборка и программирование робота-манипулятора».

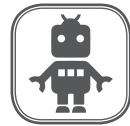
Возраст обучающихся: 7 класс.

Педагог: Масятов Андрей Дмитриевич.

Цель занятия: рассмотреть способы работы с сервоприводами, создать управляющий код для позиционирования двигателей в реальном времени.

Задачи занятия:

- образовательные:
 - познакомить учащихся с встроенными и дополнительными библиотеками программы Arduino IDE;
 - повысить уровень знания языка программирования C++;
 - повторить основы электротехники, параллельное и последовательноеключение нагрузки, закон ома для участка цепи;



- воспитательные:
 - формирование личностных качеств таких как: целеустремленность, отзывчивость, трудолюбие;
 - формирование трудовой дисциплины и ответственности за свою работу;
 - формирование навыков работы в команде;
- развивающие:
 - развитие пространственного мышления;
 - развитие мелкой моторики;
 - развитие навыков анализа проблемы и решения ее с помощью продукта созидательной деятельности.

Оборудование: мультимедийный проектор, презентация к уроку (приложение) персональные компьютеры для учащихся с установленной Arduino IDE (версия 1.8.16), набор базовых электродных компонентов, детали робота манипулятора, крепеж М3-М4.

План занятия:

1. Приветствие учащихся, подготовка рабочих мест (2 мин.).
2. Вступление, изложение темы занятия и задач (3 мин.).
3. Теоретическая часть занятия (5 мин.).
4. Домашнее задание (1 мин.).
5. Практическая часть занятия (30 мин.).
6. Сбор результатов, просмотр работ (2 мин.).
7. Рефлексия (2 мин.).

Ход занятия

Педагог: Добрый день, уважаемые учащиеся! Занимайте рабочие места и готовьтесь к занятию.

Педагог: Мы с вами рассмотрели большую тему «Управление сервоприводами» и сегодня вы примените ее в своем будущем роботе-манипуляторе.

Тема сегодняшнего занятия: «Программирование робота-манипулятора»

Задачи:

- Собрать конструкцию;

- Написать управляющий код;
- Выявить преимущества и недостатки имеющегося изделия

Теоретическая часть:

Педагог: Кто может напомнить, как называется стандартная библиотека для работы сервопривода?

Класс: Servo.h

Педагог: Отлично! А как называется стороны библиотека, позволяющая менять скорость вращения вала серво машинки?

Класс: ServoSmooth

Педагог: Молодцы! Последнюю мы и будем использовать в качестве основного источника команд для будущей программы. Давайте вспомним обозначения команд, которые используются в библиотеке и рассмотрим новые

Домашнее задание: Повторение ранее изученных тем.

Практическая часть:

Педагог: Теперь приступаем ко второй части занятия, а именно – к сборке и программированию манипулятора.

На слайде вы видите инструкцию по сборке, также инструкция продублирована на ваши рабочие компьютеры. Ваша задача, используя крепежные элементы, собрать робота.

После сборки необходимо запрограммировать устройство для позиционирования по кнопкам управления.

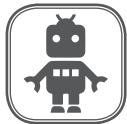
Кнопки необходимо подключить к 3–6 цифровым pinам Arduino Nano, установив к каждой подтягивающий резистор.

Схема для подключения также будет на слайде и у вас на компьютерах.

Приступаем к работе!

Педагог контролирует работу проектных групп, отвечает на вопросы, помогает в случае затруднений или указывает, где школьники совершили ошибку, подсказывает алгоритм исправления недочета.

Сбор результатов:



Учащиеся убирают рабочие места, оставляя только готовую сборку, с зашитой программой в микроконтроллер, после чего педагог проверяет работоспособность устройства.

Рефлексия:

Педагог: Давайте ответим на вопросы по выполненной работе:

- Какие части работы показались самыми сложными?
- Что нужно сделать, чтобы облегчить работу?
- Какое недостатки и преимущества у данной системы?
- Понравилось ли вам собрать манипулятор?

Уборка рабочих мест.

Конспект занятия 2

Тема занятия: «Моделирование манипулятора».

Возраст обучающихся: 7 класс.

Педагог: Масятов Андрей Дмитриевич.

Цель занятия: создать сборку из деталей – заготовок манипулятора, путем моделирования их по чертежам.

Задачи:

- образовательные:
 - научиться строить сборки в Сапр Компас-3D;
 - рассмотреть способы сопряжений объектов внутри сборки и подсборки;
 - рассчитать технические характеристики изделия (вес, плотность, прочность);
- воспитательные:
 - формирование личностных качеств таких как: целеустремленность, отзывчивость, трудолюбие;
 - формирование трудовой дисциплины и ответственности за свою работу;
 - формирование навыков работы в команде;
- развивающие:
 - развитие пространственного мышления;
 - развитие мелкой моторики;

– развитие навыков анализа проблемы и решения ее с помощью продукта созидательной деятельности.

Оборудование: мультимедийный проектор, презентация к уроку (приложение) компьютеры или ноутбуки с предустановленным Компас-3D v21, подготовленные чертежи изделия.

План занятия:

1. Приветствие учащихся, подготовка рабочих мест (2 мин.)
2. Вступление, изложение темы урока и задач (3 мин.)
3. Теоретическая часть (5 мин.)
4. Домашнее задание (1 мин.)
5. Практическая часть (15 мин.)
6. Гимнастика для глаз (3 мин.)
7. Практическая часть (12 мин.)
8. Сбор результатов, просмотр работ (2 мин.)
9. Рефлексия (2 мин.)

Ход занятия

Педагог: Здравствуйте, 7-й класс! Занимайтесь рабочие места, подготавливайтесь к занятию.

Тема сегодняшнего занятия «Моделирование манипулятора». Сегодня вы будете разрабатывать сборку будущего робота-манипулятора. Необходимо будет разработать детали сборки и подсборок, выполнить их сопряжения, вычислить количество степеней свободы будущего изделия и рассчитать примерный вес печатной модели.

Теоретическая часть занятия

Педагог: Как рассматривалось ранее на уроках, для создания расчетной сборки, необходимо разместить ее компоненты с помощью сопряжений, так программа сможет предоставить максимально корректные данные для номинального расчета.

Рассмотрим основные виды сопряжений сборок в Компас-3D. Начнем с «совпадения». Это сопряжение подходит для плоскостей и граней и позволяет сопоставить их, пример сопряжения вы видите на слайде.



Следующее сопряжение «соосность» дает возможность разместить объекты вращения на одной оси. Сопряжения «параллельность» и «перпендикулярность» должны быть вам знакомы из предыдущих работ, а вот сопряжение «на расстоянии» позволяет размещать плоскости и грани на заданном расстоянии.

Домашнее задание: выполнить моделирование и сборку макета робота-уборщика по чертежам и рассчитать количество степеней свободы.

Практическая часть занятия

Педагог: Для выполнения сборки необходимо создать детали манипулятора по чертежам, которые находятся на рабочих столах компьютеров в папке «манипулятор сборка». Построения рекомендую выполнять с первого чертежа.

Работа школьников в Компас-3D, построение сборочных деталей; учитель консультирует по вопросам, помогает или указывает на ошибки.

Гимнастика для глаз

Создание сборки из изготовленных деталей; выполнение расчетов. Просмотр работ школьников, оценка, комментарий по работе.

Рефлексия

Педагог: Давайте ответим на вопросы по выполненной работе:

- Какие части работы показались самыми сложными?
- Что нужно сделать, чтобы облегчить работу?
- Понравилось ли вам моделировать в Компас-3D манипулятор?

Уборка рабочих мест

Прототип учебного робота

Для реализации модуля «Робототехника» был разработан прототип учебного робота-

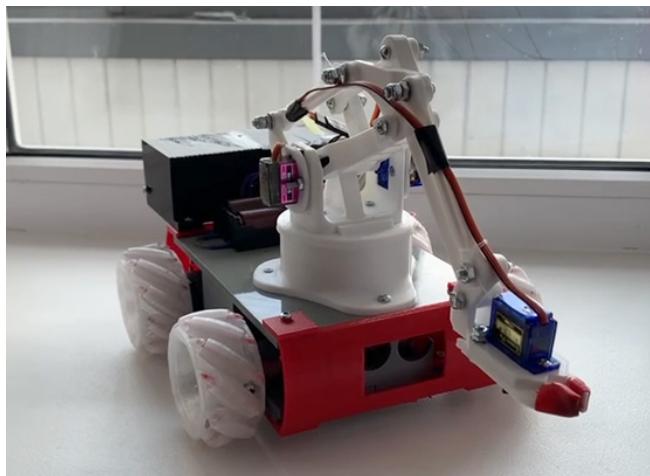


Рис. 8. Прототип робота-манипулятора

манипулятора (рис. 8). Обучение по программе предусматривает непосредственную работу с моделью.

Техническая документация и спецификация изделия выполнены в системе автоматизированного проектирования Компас-3D и составлены в соответствии с единой системой конструкторской документации к изделиям на основе ГОСТ Р 2.105-2019. Конструкторская документация доступна по ссылке: <https://disk.yandex.ru/i/IDc4dofEcnQQSQ>.

На усмотрение педагога могут быть внесены изменения в аппаратные части, разработанного прототипа робота, однако заменяемые элементы должны быть проверены на совместимость путем проверки ВАХ (при замене электронных компонентов), размеров и габаритов, соосности с движущимися частями робота (для электромоторов и сервоприводов), материала изготовления (конструктивные части платформы-манипулятора).

Ниже представлен список аппаратных компонентов робота (таблица 2), включенных в конструкцию, соответствующих спецификации изделия (приложение 2), которые использовались для создания учебного прототипа робота.

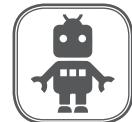


Таблица 2

Список заказанных аппаратных компонентов учебного прототипа робота

№	Название	Характеристика	Количество
1.	Электромотор с редуктором «JGA25-370»	Угловая скорость – 400 оборотов в минуту; Номинальное рабочее напряжение 6В	4 шт.
		https://aliexpress.ru/item/32987942205.html?spm=a2g2w.orderdetail.0.0.4f7f4aa6J4tDxa&sku_id=12000031503917560	
2.	Сервопривод «MG-90s»	Масса – 9 г. Усилие на валу сервопривода при 4,8 в – 2,0 кг / 6 в – 2,5 кг	3 шт.
		https://aliexpress.ru/item/32956586134.html?spm=a2g2w.orderdetail.0.0.6ead4aa60GwTy9&sku_id=12000021839476830	
3.	Литий-ионный аккумулятор	Форм фактор батареи – 18650. Номинальное рабочее напряжение 3.9В, пиковое напряжение – 4.2В. Номинальная емкость – 2500 мАч	4 шт.
		https://aliexpress.ru/item/1005003116759340.html?spm=a2g2w.orderdetail.0.0.75164aa6LELthI&sku_id=12000024188073075	
4.	Модуль драйвера L298N	Номинальное напряжение питания микросхемы – 5В; Максимальное напряжение рабочей нагрузки до 30В	4 шт.
		https://aliexpress.ru/item/1005003116759340.html?spm=a2g2w.orderdetail.0.0.75164aa6LELthI&sku_id=12000024188073075	
5.	Микроконтроллер Arduino nano	Процессор Atmega328, рабочее напряжение 5В. размеры платы (длинна, ширина, высота в мм) 40x20x5	1 шт.
		https://aliexpress.ru/item/4000587268145.html?spm=a2g2w.orderdetail.0.0.79e54aa6urbWXJ&sku_id=12000029369091101	



Название материала:

СИСТЕМА ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ ПОДГОТОВКИ ПО ТВОРЧЕСКИМ НАПРАВЛЕНИЯМ

(обучение конструированию и моделированию одежды в МБУДО ЦДО «Реальная школа»)



Автор:

Попова Юлия Алексеевна,
педагог дополнительного образования
МБУДО ЦДО «Реальная школа», г. Воронеж.



Автор:

Пилипенко Наталья Юрьевна,
педагог дополнительного образования
МБУДО ЦДО «Реальная школа», г. Воронеж.

Номинация конкурса:

Формирование эффективных жизненных стратегий и профессиональное самоопределение обучающихся с учетом вызовов времени.

Результат участия в конкурсе: лауреат III степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Портной легкой женской одежды (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 12–17 лет).

Вид методического материала: описание авторской методики.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

На протяжении многих лет в МБУДО ЦДО «Реальная школа» успешно работает творческая лаборатория «Театр моды «Реальный стиль» – творческое объединение обучающихся в возрасте от 12 до 18 лет, стремящихся совершенствовать свои знания в области моды и стиля, развивать свой творческий потенциал, приобретать умения и навыки сценического движения, демонстрации одежды различных стилей и эпох, участвовать в постановке и выступлениях на различных мероприятиях и творческих площадках.

Творческая лаборатория «Театр моды «Реальный стиль» – одна из образовательных платформ МБУДО ЦДО «Реальная школа», которая предусматривает интеграцию художественной, декоративно-прикладной, хореографической и театральной деятельности обучающихся.



Творческая лаборатория «Театр моды «Реальный стиль» – творческий коллектив, постоянно думающий над трансформированием моды, созданием новых эскизов, коллекций костюма с использованием различных современных технологий и материалов.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

Актуальность создания творческого объединения «Театр моды «Реальный стиль» обуславливается рядом факторов:

- необходимостью развития творческого проектного мышления обучающихся через овладение основными видами художественной деятельности: изобразительной, декоративной и конструкторской, – ориентированное на дальнейшую профессиональную ориентацию;
- необходимостью развития профессиональной мобильности обучающихся, которая включает умение взаимодействовать с рынком труда и продвигать себя на нем, планировать карьеру;
- необходимостью формирования навыков личностного самоопределения у обучающихся и реальными способами их решения;
- развитием креативной (творческой) личности через систему реализации проектной деятельности.

Цель: формирование профессиональных компетенций обучающихся посредством овладения основными техниками проектирования, декорирования, конструирования и моделирования одежды и аксессуаров и освоения комплекса навыков сценического движения.

Задачи:

- содействовать формированию и развитию профессиональных компетенций обучающихся на основе интеграции профессионального обучения, воспитательной деятельности и социальной реабилитации для дальнейшей успешной профессиональной деятельности;
- способствовать формированию социокультурной среды, созданию условий, необходимых для всестороннего разви-

тия и социализации личности, самореализации, повышения уровня мотивации и заинтересованности в получении профессиональных навыков в избранной сфере деятельности;

- содействовать творческому развитию обучающихся учреждения путем выявления, раскрытия и реализации творческого потенциала талантливых обучающихся, проявляющих интерес к таким сферам деятельности, как дизайн, конструирование и моделирование одежды и аксессуаров, сценическое искусство;
- принимать участие в профориентационной деятельности учреждения, посредством распространения информации об учреждении и привлечения внимания к реализуемым специальностям через демонстрацию коллекций одежды театра моды на мероприятиях внешнего уровня (конкурсах, фестивалях, выставках и т.д.);
- способствовать приобретению участниками театра моды практического опыта и навыков информационно-поисковой и информационно-аналитической деятельности для выбора замысла и художественного проектирования при создании творческих моделей и коллекций одежды;
- сформировать у обучающихся навыки исследовательской и творческой деятельности в области моды и дизайна костюма;
- способствовать освоению участниками театра моды навыков сценического выступления, содействовать развитию личности и ее социальной адаптации;
- способствовать популяризации творческих достижений участников театра моды по реализации достигнутых творческих результатов;



- содействовать формированию общих компетенций обучающихся.

Планируемые результаты:

- развитие художественно-эстетической культуры обучающихся;
- стремление обучающихся к творческому мастерству;

- устойчивая мотивация к познавательной и творческой деятельности;
- социализация детей с особыми образовательными потребностями;
- возможность саморазвития, самосовершенствования и самоопределения обучающихся.

Список литературы:

1. Конструирование одежды: учебник для использования в учебном процессе образовательных учреждений, реализующих программы среднего профессионального образования / [Амирова Э.К. и др.]. М.: Академия, 2010. 413 с.
2. Корфиати А. Учимся шить и кроить. М.: Владис, 2013. 512 с.
3. Радченко И.А. Основы конструирования и моделирования одежды: учебник для использования в учебном процессе образовательных учреждений, реализующих программы начального профессионального образования по профессии 262019.03 «Портной», ОП.04 «Основы конструирования и моделирования одежды». М.: Академия, 2014. 463 с.
4. Стасенко-Закревская М.Г. Полный курс кройки и шитья. Конструирование, моделирование, технология. Изд. 7-е. Ростов-н/Д.: Феникс, 2015. 239 с.
5. Шершнева Л.П. Конструирование одежды. Теория и практика: Учебное пособие. М.: Инфра-М, 2011. 288 с.



ОПИСАНИЕ МЕТОДИКИ

О необходимости активизировать профориентационную работу в образовательных учреждениях не раз упоминалось в выступлениях Президента Российской Федерации. Так, например, в ходе открытого урока «Разговоры о важном», глава Российского государства подчеркнул, что «ранняя профессиональная ориентация – это одна из целей, к которой мы стремимся, и чем раньше, тем лучше». О значимости профориентации также говорил Министр просвещения Российской Федерации.

Сегодня видение государством системы профориентационной работы в российских школах отражено в ряде стратегических документов. Национальный проект РФ «Образование» предусматривает воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций. Одним из оснований реализации этой стратегической цели является создание системы профориентационной подготовки в образовательных учреждениях, а также создание новых подходов к профориентации школьников.

В настоящее время на решение задач профориентации направлена деятельность федеральных проектов, которые вошли в состав нацпроекта «Образование».

Федеральный проект «Современная школа» нацелен на то, чтобы все дети имели возможность получать качественное общее образование в условиях, отвечающих современным требованиям, независимо от места проживания ребенка, комплексное психолого-педагогическое сопровождение участников образовательных отношений, что в том числе должно способствовать формированию устойчивой профессиональной ориентации школьников.

Федеральный проект «Успех каждого ребенка» направлен на создание и работу системы выявления, поддержки и разви-

тия способностей и талантов детей и молодежи. В рамках проекта ведется работа по обеспечению равного доступа детей к актуальным и востребованным программам дополнительного образования, выявлению талантов каждого ребенка и ранней профориентации обучающихся, которая реализуется через проекты «ПроеКТОриЯ» и «Билет в будущее».

«ПроеКТОриЯ» – самый масштабный профориентационный проект, проводимый при поддержке Министерства просвещения Российской Федерации. Его основная цель – познакомить учеников 8–11-х классов с перспективными профессиями, а также достижениями отечественной науки и экономики.

«Билет в будущее» является проектом ранней профориентации для учащихся 6–11-х классов, федеральным оператором которого является Агентство развития профессиональных сообществ и рабочих кадров «Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия)» при поддержке Министерства просвещения Российской Федерации. С ноября 2022 года портал «Билет в будущее» является единой платформой по профориентации в Российской Федерации.

Система профориентации в России не является жестко регламентированной, содержание профориентационной деятельности определяется разработчиками контента. В перечисленных проектах содержится описание целей, задач, направлений профессиональной ориентации, а также инструментов ее реализации, которые представляют собой некий ориентир того, как должна выглядеть система профориентационной подготовки в образовательных организациях.

Выступая важной составляющей в системе непрерывного вариативного образования, учреждения дополнительного образования на современном этапе развития общества объективно играют роль одного из общественных институтов, способных включить



подростков в разнообразные виды творческой деятельности, которые могут удовлетворить и развить их способности, помочь в дальнейшем профессиональном самоопределении.

В системе профориентационной подготовки по творческим направлениям в МБУДО ЦДО «Реальная школа» огромное внимание уделяется проведению целенаправленной профориентационной работы среди обучающихся, которая опирается на глубокое знание всей системы основных факторов, определяющих формирование профессиональных намерений личности и пути ее реализации, с учетом его склонностей, интересов, способностей, а также потребностей общества в специалистах.

Успешной формой организации профориентационной подготовки по творческим направлениям (обучение конструированию и моделированию одежды в МБУДО ЦДО «Реальная школа») является творческое объединение «Театр моды «Реальный стиль», предусматривающий интеграцию декоративно-прикладной, художественной и театральной деятельности обучающихся. Данная форма взаимодействия, построенная на принципах взаимного сотворчества педагогов и обучающихся, является благодатной почвой для осуществления проектной деятельности и реализации практико-ориентированных проектов, расширяет зону формирования общей культуры, способствуют становлению внутреннего мира обучающихся, формированию новых ценностных ориентаций, стимулирует их социальное развитие.

Творческое объединение «Театр моды «Реальный стиль» – это добровольное объединение обучающихся Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центра дополнительного образования «Реальная школа» в возрасте от 12 до 18 лет в период обучения по программам художественной направленности, стремящихся совершенствовать свои знания в области моды и стиля, развивать свой творческий потенциал, приобретать

умения и навыки сценического движения, демонстрации одежды различных стилей и эпох, участвовать в постановке и выступлениях на различных мероприятиях и творческих площадках.

Основная деятельность обучающихся по проектированию, изготовлению и демонстрации коллекций одежды осуществляется во внеучебное время, вне расписания занятий.

Творческое объединение «Театр моды «Реальный стиль» – одна из образовательных платформ МБУДО ЦДО «Реальная школа», которая предусматривает интеграцию художественной, декоративно-прикладной, хореографической и театральной деятельности обучающихся.

Разноплановая деятельность, применяемая в творческом объединении «Театр моды «Реальный стиль», дает широкие возможности творческой самореализации личности обучающегося. Этот вид образовательной деятельности способствует развитию склонностей, способностей и интересов, гражданских и нравственных качеств, жизненному и профессиональному самоопределению подрастающего поколения. Здесь создана активная жизненная среда, в которой развивается подросток, среда активного освоения выбранного ими вида деятельности, пробы себя и своих сил, поиска интересного творческого занятия и общения, выбора своего дела и достойного его завершения в виде реально осязаемого результата. Занятия в творческом объединении «Театр моды «Реальный стиль» создают положительные условия для знакомства обучающихся с главными вопросами теории моды, правилами художественной формы, цветовых решений и спецификой различных текстильных материалов, технологией производства швейных изделий, позволяет освоить основы современного подхода к проектированию и созданию коллекции одежды.

Таким образом, творческое объединение «Театр моды «Реальный стиль» – это площадка для реализации проектной



деятельности, достаточно сложного процесса, состоящего из нескольких этапов:

1. Исследовательская работа;
2. Аналитическая деятельность;
3. Практическая часть.

Результат или «продукт» проектной деятельности – это коллекция моделей одежды, дополненная аксессуарами, прической, макияжем, то есть конкретный типичный или нетипичный образ, созданный посредством костюма.

В практике творческого объединения «Театр моды «Реальный стиль» применяются инновационные методы и приемы:

- метод исследовательских и творческих проектов;
- технология обучения в сотрудничестве;
- ТРИЗ-технологии;
- художественные мастерские, эвристический метод;
- культурная практика;
- занятия по актерскому мастерству;
- использование цифровых технологий по конструированию и пошиву одежды.

Содержание, методы, приемы ориентированы главным образом на то, чтобы раскрыть и использовать субъективный опыт обучающегося, помочь становлению личностно значимых способов познания путем организации целостной творческой деятельности. Виды и формы индивидуальной и коллективно-групповой деятельности направлены на активизацию познавательных процессов, сочетают интеллектуальную, практическую и самостоятельную деятельность.

Здесь созданы все необходимые условия для построения личностно-ориентированного обучения, направленного на обеспечение индивидуальной траектории творческого развития для каждого обучающегося.

Занятия в творческом объединении «Театр моды «Реальный стиль» являются профессионально-ориентированными и дают

возможность обучающимся познакомиться с миром профессий, сферами жизнедеятельности людей, распознать свои личностные возможности и определиться с выбором своей будущей профессии, приобрести основные знания, сопряженные с определенными профессионально-квалификационными требованиями. Обязательным условием для формирования у подростков интереса к содержанию и процессу обучения в объединении является возможность продемонстрировать свою самостоятельность и выказать свою инициативу.

Проекты, разработанные в творческом объединении «Театр моды «Реальный стиль» совместно педагогами и обучающимися, являются результатом сотрудничества и сотворчества.

Ежегодно реализуются проекты, связанные общей идеей и темой. При этом каждый участник проекта получает большую самостоятельность и свободу в выборе задачи, вида деятельности, уровня сложности и др. Изначально совместно педагогами и обучающимися творческого объединения определяется проблема и тема, над которой будет работать весь коллектив. Затем составляется план разработки коллекции костюмов с соответствующими данной теме прическами, макияжем, аксессуарами, декорациями и постановкой. Совместная плодотворная работа над учебным проектом помогает всем участникам образовательного процесса выстроить бесконфликтную педагогику. Творческое объединение «Театр моды «Реальный стиль» характеризуется неформальными отношениями сотрудничества обучающихся и взрослых, объединяющими их в особую систему отношений, которая отличается целенаправленностью деятельности, разновозрастным составом участников, разнообразием и свободой выбора деятельности, а также возможностью обучающегося не зависеть от стереотипного мнения привычного окружения и выступать в новой социальной роли.



Ведущая педагогическая идея – технология обучения в сотрудничестве, особое направление в педагогике, которое связано с организацией обучения учащихся в составе малых учебных групп. В творческом объединении «Театр моды «Реальный стиль» группы формируются с учетом того, чтобы с максимальной эффективностью для коллектива могли реализоваться учебные возможности каждого члена группы, в зависимости от содержания и характера предстоящей работы. Одна группа обучающихся занимается подбором музыкального оформления, другая рисует эскизы коллекции. Кто-то задействован в процессе изготовления одежды, а кто-то в роли визажиста.

Основные направления работы творческого объединения «Театр моды «Реальный стиль»:

- «Основы конструирования и моделирования одежды»;
- «Спецрисунок»;
- «Дизайн одежды»;
- «Хореография».

Каждый из руководителей творческого объединения «Театр моды «Реальный стиль» осуществляет контроль и координирует деятельность обучающихся по направлениям своей деятельности:

- под руководством педагога направлений «Спецрисунок» и «Дизайн одежды» обучающимися разрабатывается концепция коллекции молодежной одежды, создаются фор-эскизы и рабочие эскизы коллекции;
- под руководством педагогов направления «Основы конструирования и моделирования одежды» обучающимися разрабатываются и изготавливаются костюмы и реквизит;
- под руководством педагога направления «Хореография» обучающимися разрабатывается сценарный ход, осуществляется поиск интересных режиссерских ходов и музыкального оформления.

За несколько лет работы театра моды «Реальный стиль» созданы такие коллекции, как «Русские узоры», «В пространстве брошенных светил», «Мне приснилось небо Лондона...», «Маскарад», «Русские сезоны», «Осенний джаз». Их тематика разнообразна – от народных и исторических до авангардных. Рождение каждой коллекции – это долгий путь от творческих поисков до воплощения в материале и театрализованной постановки в финале.

Итогом совместной работы коллектива является показ моделей коллекций одежды на праздниках, выставках, конкурсах и фестивалях различного уровня.

Совместные работы педагогов и обучающихся были по достоинству оценены и являются многократными победителями и призерами областных, межрегиональных, всероссийских и международных конкурсов и фестивалей детского и юношеского творчества, что можно считать одним из значимых показателей качества обучения учащихся. С каждым годом наблюдается благоприятная динамика и творческий рост всех участников коллектива, формируется устойчивая мотивация к познавательной и творческой деятельности, в результате которой обучающиеся имеют возможность саморазвития, само совершенствования и самоопределения, а это и есть основные компоненты профориентационной подготовки подрастающего поколения.

Таким образом, благодаря систематической и целенаправленной профориентационной работе в творческом объединении «Театр моды «Реальный стиль» формируется стремление обучающихся к творческому мастерству, развивается художественно-эстетическая культура, осуществляется учебно-воспитательная деятельность по реализации принципа связи с жизнью, то есть социализация детей с особыми образовательными потребностями.

«Театр моды «Реальный стиль» – это творческое объединение, являющееся одновременно значимым профориентационным



проектом и образовательной платформой МБУДО ЦДО «Реальная школа», обучение на которой позволяет воспитать людей, умеющих видеть проблемы и перспективы, ставить четкие задачи, разрабатывать оптимальные пути к их достижению, обладающих ясным, оригинальным, независимым мышлением, готовых к самореализации и самовыражению.

На сегодняшний момент творческое объединение «Театр моды «Реальный стиль» имеет большие перспективы реализации системы профориентационной подготовки обучающихся по творческому направлению «Конструирование и моделирова-

ние одежды» в МБУДО ЦДО «Реальная школа»:

- обеспечение оптимальных форм и методов организации деятельности обучающихся, помочь в формировании ориентиров будущей профессии, трансформации уровня и направленности интересов, творческого прогресса и способностей;
- обеспечение реальной возможности выбора индивидуального творческого пути обучающегося, расширение рамок творческого саморазвития личности, содействие в определении дальнейших жизненных планов.



Название материала:

КВЕСТ-ИГРА «衣服颜色» («ЦВЕТ ОДЕЖДЫ»)



Автор:

Провоторова Анастасия Константиновна,
педагог дополнительного образования
ГБОУ ДО ЦРТДЮ «Пресня».

Номинация конкурса:

Эффективное применение современных средств обучения.

Результат участия в конкурсе: лауреат II степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Класс китайского языка «Загадки Поднебесной» (уровень: базовый; направленность: социально-гуманитарная; возраст обучающихся: 8–17 лет).

Вид методического материала: сценарий мероприятия.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования социально-гуманитарной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Квест-игра «衣服颜色» («Цвет одежды») разработана для того, чтобы в игровой форме активизировать лексику обучающихся на китайском языке по теме «Цвет одежды», научить их командному взаимодействию и принятию нестандартных решений.

Данная практика позволит не только закрепить знания китайского языка, но и получить полезные soft-skills, которые играют ключевую роль для комфортной жизни в современном мире: коммуникативные навыки, навыки целеполагания, навыки работы в команде, адаптивные навыки, критическое мышление, внимание к деталям.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

Обучение китайскому языку требует комплексного подхода, который включает не только изучение грамматики и лексики, но и развитие коммуникативных навыков, культурной осведомленности и способности применять знания на практике. Тема «Цвет одежды» является важной частью изучения повседневной жизни и культуры Китая, где цвета имеют глубокие символические значения и играют значительную роль в традициях и обычаях страны.

Квест-игра представляет собой интерактивный метод обучения, который позволяет учащимся активно вовлекаться в процесс изучения языка через выполнение заданий, решение головоломок и взаимодействие друг с другом. Такой подход способствует развитию критического мышления, творческих способностей и командной работы, что особенно важно в условиях современного образования. Кроме того, использование игровых элементов делает учебный процесс увлекательным и мотивирующим, что помогает удерживать внимание учащихся и повышает их интерес к изучению иностранного языка.

В контексте темы «Цвет одежды», Квест-игра позволяет не только закрепить знания о названиях цветов на китайском языке, но и глубже погрузиться в культурные особенности Китая, что расширяет кругозор учеников и формирует уважительное отношение к другим культурам.

Таким образом, Квест-игра «Цвет одежды» (далее – Квест-игра) является эффективным инструментом для достижения образовательных целей и развития ключевых компетенций учащихся, делая процесс обучения китайскому языку интересным и продуктивным.

Цель Квест-игры: обобщение лексического и грамматического материала по уже из-

ученным темам, развитие интереса к дальнейшему изучению китайского языка через вовлечение обучающихся в занимательное интерактивное действие.

Задачи Квест-игры:

- **обучающие:**
 - расширять кругозор обучающихся;
 - повторить и закрепить изученный ранее на занятиях китайского языка материал;
- **развивающие:**
 - развивать интеллектуальные способности обучающихся;
 - формировать мотивацию к дальнейшему изучению китайского языка;
 - развивать умение применять полученные знания в новой коммуникативной ситуации;
 - развивать умение видеть результаты коллективной деятельности;
- **воспитательные:**
 - формировать умение работать в команде;
 - воспитывать уважительное отношение к культуре азиатских стран.

Участники Квест-игры: школьники в возрасте от 8 до 12 лет, владеющие китайским языком не ниже уровня HSK 1 (по европейской системе не ниже уровня A1).

Место и назначение Квест-игры в содержании и реализации дополнительной общеобразовывающей программы

Данную Квест-игру можно использовать на занятиях для закрепления и активизации лексики по темам: «你喜欢什么颜色?», («Ты любишь какой цвет?»), «你穿什么?» («Ты что наденешь?»), «衣服» («Одежда»). А также во время проведения внеклассных и праздничных мероприятий, как приуроченных к определенным праздникам, так и в качестве самостоятельного досуга.

Данная Квест-игра может использоваться, начиная с 1-го года обучения занятий по китайскому языку.



Список литературы:

1. Ван Луся, Чжан Хуэйнминь. Практический курс китайского языка. М.: Восточная книга, 2018.
2. Ли Цзин. Символика цветов в традиционной китайской культуре // Вестник МГУ. 2010. № 3. С. 12–20. (Серия 13. Востоковедение).
3. Русско-китайский визуальный словарь. М.: АСТ-Пресс, 2018.
4. ЧжАО Мин. Цветовая палитра в современном китайском языке // Журнал китайских исследований. 2017. № 2. С. 34–42.
5. Yamin Ma. Легкий китайский язык для детей. Часть 1: Учебник. Гонг Конг: Joint Publishing, 2011.

Интернет-ресурсы:

1. Видеохостинг RuTube с каналами, посвященными изучению китайского языка.



КВЕСТ-ИГРА «ЦВЕТ ОДЕЖДЫ»

Основные понятия, используемые в Квест-игре:

Игра – это последовательность этапов, состоящих из нескольких заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник игры в результате решения правильно выполнил задание и получил элемент пазла.

Пазл – это утвержденное организатором изображение, которое в ходе игры собирают команды, выполняя для этого различные задания.

Задание – один уровень этапа игры, загадка или действие, которое необходимо выполнить, чтобы пройти уровень и получить элемент пазла.

Команда – объединение нескольких участников.

Капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед организатором.

Хранитель команды – участник, отвечающий за собранные элементы пазла.

Принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всей Квест-игры обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий игры. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Квест-игры организатором.

Правила проведения Квест-игры

Перед началом игры обучающиеся делятся на 2 команды. Игра состоит из нескольких этапов, каждый из которых представляет собой ряд заданий, которые последовательно выполняют команды, соревнуясь между собой. После выполненного задания команда получает элемент пазла или несколько элементов.

Победителем Квеста становится команда, которая пройдет всю игру максимально быстро и, верно выполнив задания, первой соберет пазл.

Ход Квест-игры

Педагог: 同学们好！今天我很高兴给你们上课！

Сегодня перед нами стоит серьезное задание, к нам с минуты на минуту приедет известный модельер китайской одежды. Но вот беда! Он забыл взять с собой несколько важных атрибутов одежды. Нам необходимо найти их. Для того, чтобы найти их, нужно пройти все этапы заданий. За один этап можно получить один или более элементов, из которых вы соберете изображение забытого атрибута одежды.

Но прежде, чем мы начнем игру, давайте познакомимся.

你叫什么名字？

你多大？

Начнем нашу игру со сбора команды. Для этого от каждого класса на сцену приглашается капитан будущей команды. А теперь каждый командир выберет себе в команду еще по одному человеку (далее уже эти двое выбирают себе третьего и т.д.).

Каждая команда выбирает для себя название.

Педагог: перед тем как начать, давайте разомнемся и вспомним названия всех цветов.

Педагог включает видео-песню <https://rutube.ru/video/6d92c0b665191c370d58c933e1476d85/>, все ребята, пританцовывая, начинают подпевать, тем самым вспоминая пройденную лексику.

Песня:

我们学颜色吧。准备好了吗？

Wǒmen xué yánsè ba. Zhǔnbèi hǎo le ma

Давайте изучим цвета! Вы готовы?

红色、黄色、蓝色、紫色，红色、黄色、蓝色、紫色，站起来，红色、黄色、蓝色、紫色，转个圈，高高地举起手，红色、黄色、蓝色、紫色，坐下吧。

Hóngsè, huángsè, lánsè, zǐsè, hóngsè, huángsè, lánsè, zǐsè, zhàn qǐlai, hóngsè, huángsè, lánsè, zǐsè,



zhuàn ge quān, gāogāo de jǔqǐ shǒu,
hóngsè、 huángsè、 lánsè, zuòxia ba
Красный, Желтый, Синий, Фиолетовый.
Красный, Желтый, Синий и Фиолетовый
(встают). Красный, Желтый, Синий и Фи-
олетовый (оборачиваются и тянут руки
высоко над головой). Красный, Желтый,
Синий и Фиолетовый (садятся).



绿色、橙色、黑色、白色，绿色、橙色、黑
色、白色，站起来，绿色、橙色、黑色、白
色，转个圈，高高地举起手，绿色、橙色、
黑色、白色，坐下吧。

lǜsè、 chéngsè、 hēisè、 báisè,
lǜsè、 chéngsè、 hēisè、 báisè, zhàn
qǐlai, lǜsè、 chéngsè、 hēisè、 báisè,
zhuàn ge quān, gāogāo de jǔqǐ shǒu,
lǜsè、 chéngsè、 hēisè、 báisè, zuòxia ba
Зеленый, Оранжевый, Черный, Белый.
Зеленый, Оранжевый, Черный и Белый
(встают). Зеленый, Оранжевый, Черный
и Белый (оборачиваются и тянут руки
высоко над головой). Зеленый, Оранжевый,
Черный и Белый (садятся).

金色、银色、粉色、棕色，金色、银色、粉
色、棕色，站起来，金色、银色、粉色、棕
色，转个圈，高高地举起手，金色、银色、
粉色、棕色，坐下吧。

jīnsè、 yínsè、 fěnsè、 zōngsè,
jīnsè、 yínsè、 fěnsè、 zōngsè, zhàn
qǐlai, jīnsè、 yínsè、 fěnsè、 zōngsè,
zhuàn ge quān, gāogāo de jǔqǐ shǒu,
jīnsè、 yínsè、 fěnsè、 zōngsè, zuòxia ba
Золотой, Серебряный, Розовый, Коричне-
вый. Золотой, Серебряный, Розовый
и Коричневый (встают). Золотой, Сере-
бряный, Розовый и Коричневый (оборачи-
ваются и тянут руки высоко над головой).
Золотой, Серебряный, Розовый
и Коричневый (садятся).

站起来，转个圈，举起手，坐下吧。我们知
道所有颜色啦！

Zhàn qǐlai, zhuǎn ge quān, jǔqǐ shǒu, zuòxia
ba. Wǒmen zhīdào suǒyǒu yánsè la

Встаньте, повернитесь, вытяните руки
(и) сядьте. Теперь вы знаете все цвета!

Педагог: Итак, мы готовы приступить к 1-му
заданию!

Появляется модельер (модельером может
быть ребенок постарше, он следит за ходом
игры и может иногда помогать командам)
и выкладывает перед ребятами кляксы. Мод-
ельером также может быть персонаж-
игрушка.

Задание 1. Соотнесите цвет кляксы с иероглифом. Задание можно выполнить на
партах с использованием заранее подготовленных цветных материалов (приложение 1).

Команда, которая быстрее всех сопоставит
цвета с иероглифом и правильно прочтет,
получает 1 пазл.

Задание 2. Одна из команд, посовещав-
шись, называет предмет, явление или жи-
вотное по-русски; другая команда должна
назвать все возможные цвета на китайском
для этого слова.

Например: одна команда называет слово
«панда», другая команда называет возмож-
ные цвета, соответствующие этому живот-
ному: «白色 和 黑色» (белый и черный). По-
бедит та команда, которая будет слаженно
и без ошибок называть цвета на китайском.
Количество пазлов зависит от количества
раундов.

Педагог: Ребята, вы хорошо разбираетесь
в цветах. А как насчет одежды? Давайте
споем песню про вещи.

Педагог включает видео-песню «Одежда»:
<https://rutube.ru/video/005cbe5b3b17edf00cbaca235cf6876a/>

Все подпевают:

我的衣服 – Моя одежда

我的裙子 – Моя юбка

我的袜子 – Мои носки

我的鞋子 – Моя обувь

我的帽子 – Моя шляпа

我的围巾 – Мой шарф

我的手套 – Мои перчатки

我的衣服 – Моя одежда

我的裤子 – Мои брюки



Педагог: Молодцы. Ребята, скажите, а в разные времена года наша одежда как-то меняется или мы ходим в одной одежде? К примеру, летом мальчики носят шорты, девочки – платья, а зимой они так же ходят?

Дети: Нет. Носим одежду по сезону.

Педагог: Давайте вспомним, как меняется наша одежда в разные времена года. Скажите, какую одежду мы надеваем, когда наступает осень или весна?

Ответы детей: 大衣 пальто, 外套 куртка, 裤子 штаны, 皮鞋 ботинки, кожаная обувь, 衬衫 рубашка.

Педагог прикрепляет карточки перечисленной одежды и обуви на доску (приложение 6).

Педагог: Молодцы! А какую одежду мы надеваем, когда наступает зима?

Ответы детей: 羽绒服 пуховик, 围巾 шарф, 外套 перчатки, 帽子 шапка, 毛衣 свитер.

Педагог прикрепляет карточки перечисленной одежды и обуви на доску (приложение 6).

Педагог: Хорошо. А что мы надеваем летом?

Ответы детей: 短裤 шорты, 裙子 юбка, 连衣裙 платье, T恤 футболка, 袜子 носки, 夏季 鞋 летняя обувь, 运动鞋 кроссовки.

Педагог прикрепляет карточки перечисленной одежды и обуви на доску (приложение 6).

Педагог: Молодцы, ребята. Все правильно назвали. Вы готовы приступить к третьему этапу игры!

Задание 3. Капитаны команды вытягивают картинки, участникам по очереди необходимо озвучить то, что они видят, при этом правильно используя лексику по теме «Одежда». Например: картинка, на которой изображен парень, обмотанный шарфом. Следовательно, один из участников говорит: «他戴黑色的围巾» (Он надел черный шарф). Ведущий следит за употреблением глаголов 戴 и 穿. Глагол 戴 (надеть) – употребляется только с аксессуарами (надеть перчатки, шляпу, шарф, очки). Глагол 穿 (надеть) – употребляется с одеждой.

Каждой команде достается 5 картинок (приложение 2). Максимальное количество пазлов – 5 штук.

Педагог: Ребята, вы, наверное, устали. А давайте мы с вами сделаем физкультминутку.

Педагог включает физкультминутку на китайском, ребята должны повторить за движениями в видео: https://vk.com/wall-30345642_141291

Педагог: Теперь давайте продолжим!

Задание 4. На доске написаны ряды слов. Из каждого ряда необходимо убрать лишний предмет.

1. 大衣, 毛衣, 外套, 羽绒服。

2. 短裤, T恤, 裙子, 围巾。

3. 皮鞋, 运动鞋, 靴鞋, 帽子。

4. 上衣, 眼镜, 帽子, 围巾。

Правильные ответы:

1. 毛衣 Из верхней одежды (пальто, куртка, пуховик) вычеркиваем свитер.

2. 围巾 Из летней одежды (шорты, футболка, юбка) вычеркиваем шарф.

3. 帽子 Из обуви (ботинки, кроссовки, сапоги) вычеркиваем шляпу.

4. 上衣 Из аксессуаров (очки, шапка, шарф) вычеркиваем «верхняя одежды».

Дети, посовещавшись, зачеркивают лишний иероглиф.

Задание 5. Опишите стильный наряд знаменитости. Акцентируйте внимание на двух вещах, которые между собой сочетаются. Для этого задания можно использовать материал из приложения 3. Используйте конструкцию

«如果他穿..., 就配...» – если он наденет ..., то это будет сочетаться с Например, 如果她穿红色的裙子 , 就配白色的鞋子 – если она наденет красную юбку, то это будет сочетаться с белой обувью. Для каждой картинки нужно придумать 3 предложения.

Дети складывают пазлы в общую картинку и отвечают на главный вопрос, который прозвучал в начале занятия: «Что забыл модельер?» У одной команды получится фото,



на котором изображена девушка в шляпе, соответственно, забытый предмет – шляпа. У другой команды фото, на котором изображена девушка в солнцезащитных очках. Забытый предмет – очки. Называем эти предметы по-китайски: 眼镜 , 帽子.

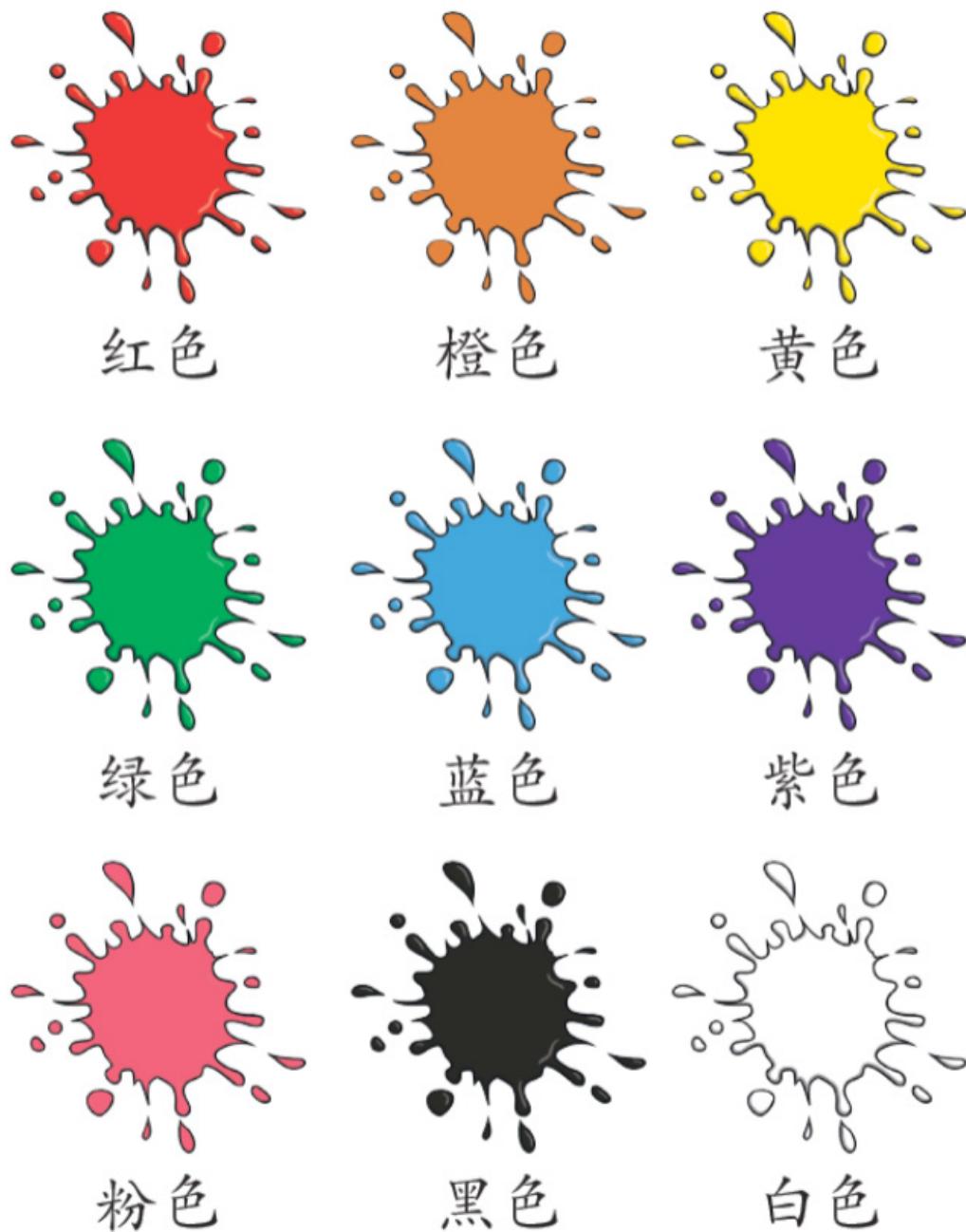
Снова появляется модельер: Спасибо, ребята, что помогли найти важные атрибуты для показа мод. А теперь мне пора уходить. До новых встреч!

Каждая команда получит сертификаты и призы.



Приложение 1

Цвета с подписями





Приложение 2

Задание

Образец:

tā dài wéi jīn

他戴围巾。





Приложение 3

Фото образов для описания





Приложение 4

Фото для пазла



Фото № 1 для пазла



Фото № 2 для пазла



Приложение 5

Изображения элементов одежды



一件上衣



一件毛衣



一条裤子



一条围巾



一顶帽子



一双袜子

shǒu tào

手套



qún zi

裙子



lián yī qún

连衣裙



xuē zi
靴子
boots



dà yī
大衣
overcoat



chèn shān
衬衫
shirt



Название материала:

ФУНКЦИИ – ОСНОВНЫЕ ПРОГРАММНЫЕ ЕДИНИЦЫ ЯЗЫКА PYTHON



Автор:

Токтар Марат Равильевич,
педагог дополнительного образования
МБУДО ЦДО «Реальная школа», г. Воронеж.

Номинация конкурса:

Эффективное применение современных средств обучения.

Результат участия в конкурсе: лауреат III степени.

Название дополнительной общеобразовательной программы:

Фундаментальная информатика и современное программирование. Язык Python (уровень: базовый; направленность: техническая; возраст обучающихся: 13–18 лет).

Вид методического материала: компьютерная презентация к учебному занятию.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования технической направленности.

Краткая информация о методическом материале:

Компьютерная презентация к учебному занятию «Функции – основные программные единицы языка Python» (далее – Материал) иллюстрирует опыт работы МБУДО ЦДО «Реальная школа» города Воронежа с обучающимися 13–16 лет по дополнительной общеобразовательной программе «Фундаментальная информатика и современное программирование. Язык Python» (далее – Программа).

Данная Программа интегрируется с курсом информатики в общеобразовательной школе, соответствует требованиям ФГОС третьего поколения.

Презентация используется на основном этапе занятия для первичного усвоения знаний. Форма подачи учебного материала занятия – лекция-визуализация, так как сочетание образного, логического и верbalного видов мышления увеличивает процент успешного усвоения темы.

Материал включает четыре содержательных элемента: текст лекции-визуализации с разбором конкретных ситуаций, презентацию к занятию, шесть задач по программированию для закрепления знаний по теме и презентацию с разбором одной из задач.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

ФГОС третьего поколения предъявляет конкретные требования к изучению информатики. В перечне планируемых результатов есть позиция, связанная с пониманием назначения языков программирования, в том числе и Python. При этом на изучение базового курса информатики в общеобразовательной организации отводится не более 102 часов, а языка Python – 29 часов. Программа, к которой предлагается конкурсная работа, отводит на изучение основ алгоритмизации и программирования на языке Python 66 часов, из которых 40 часов – практика программирования. Таким образом, предложенная программа расширяет и дополняет школьную программу. Обучение по программе – это отличная возможность для школьника получить новые знания и отточить свои навыки, которые пригодятся в решении сложных задач, в мероприятиях конкурсного характера.

Кроме того, в рамках формирования функциональной грамотности (по ФГОС третьего поколения), обучающийся должен понимать, как изучаемый материал поможет стать успешным в будущем, позволит осуществить профессиональные пробы в сфере информационных технологий для осознанного выбора своей будущей профессии. На сегодняшний день язык Python занимает лидирующие позиции в рейтинге языков программирования. Специалисты, владеющие языком Python, востребованы на рынке труда, так как могут эффективно решать задачи во всех областях сферы

информационных технологий. Язык Python стал стандартом в разработке систем искусственного интеллекта, так что владение этим языком является основой для освоения обучающимися профессий будущего, таких как инженер по машинному обучению, датасаинтист, аналитик данных и др.

И здесь опять преимущества на стороне языка Python. В сравнении с Pascal он применяется гораздо чаще, а значит, соответствует вызовам времени.

Цель занятия: формирование у обучающихся умения разрабатывать программы с использованием функций.

Задачи:

- познакомить обучающихся с основными понятиями «подпрограмма», «функция», «аргументы», «параметры»;
- сформировать у обучающихся навыки составления подпрограмм-функций в Python;
- научить обучающихся соблюдать синтаксис оформления функций в языке Python;
- сформировать у обучающихся понимание идеологии структурного программирования.

Планируемые результаты:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- формирование и развитие навыков решения задач по программированию на языке Python.

Познакомиться с методическим материалом:

[Функции – основные программные единицы языка Python](#)

[Презентация к занятию](#)

[Презентация с разбором задачи «Функция список случайных чисел»](#)



Список источников:

1. Введение в программирование на языке Python. v1.9. Курс на площадке Сириус Курсы [Электронный ресурс] // URL: <https://edu.sirius.online/#/> (дата обращения: 26.02.2025).
2. Парк Э. Python за 7 дней: Краткий курс для начинающих. СПб.: Питер, 2023. 256 с.
3. Программирование на языке высокого уровня Python (учебник Python, быстрый старт, основы программирования на Python, видеоуроки Python) [Электронный ресурс] // URL: <https://dfedorov.spb.ru/python3/> (дата обращения: 10.01.2020).
4. Пэйн Б. Python для детей и родителей. М.: Издательство «Э», 2017. 352 с.
5. Сэнд У. Hello World! Занимательное программирование на языке Python. СПб.: Питер, 2016. 400 с. (Серия «Вы и ваш ребенок»).



МАТЕРИАЛЫ К УЧЕБНОМУ ЗАНЯТИЮ

Описание методического материала

Представленный методический материал демонстрирует эффективные инструменты для организации работы с обучающимися и может помочь начинающему педагогу качественно провести занятие. Форма подачи материала – лекция-визуализация. Лекция, т.к. материал насыщен терминами, понятиями, задачами. Визуализация, т.к. через восприятие устной информации, преобразованной в визуальную модель, запоминание и осмысление новых знаний за ограниченное время происходит эффективнее.

В презентации используется анимация для пояснения структуры объектов, всплывающие указательные стрелки, цветовая идентификация однородных понятий, пошаговое возникновение элементов презентации для синхронизации с ходом изложения.

При первичном закреплении материала обучающиеся выполняют блок задач по программированию, составленных по нарастанию сложности. К последней, самой сложной задаче подготовлена презентация с разбором. Проблемные вопросы, возникающие в ходе решения этого задания, формируют анонс следующего занятия – «Локальные и глобальные переменные».

За основу был взят материал видеолекции Кириенко Дениса Павловича с онлайн-площадки «Сириус Курсы». Материал был переложен в формат анимированной презентации с пошаговым представлением хода объяснения, дополнен базовым понятием «подпрограмма», опора, на которое облегчила обучающимся восприятие цевого понятия – «функция в Python». Был разработан уникальный пример, в котором визуализируется перемещение фрагментов кода программы, а цветом выделяются связанные параметры.

Эффективность использования данного подхода при объяснении материала подтверждена результативностью – более 60% обучающихся не испытывает затруднений при решении учебных и проектных задач. По отзывам тема не кажется им сложной.

Структура методического материала:

1. Текст лекции-визуализации с разбором конкретных ситуаций
2. Презентация к занятию
[Ознакомиться с презентацией](#)
3. Задачи по программированию
4. Презентация с разбором задачи «Функция список случайных чисел»
[Ознакомиться с презентацией](#)

Текст лекции-визуализации с разбором конкретных ситуаций

№ п/п	Слайды	Содержание материала
1.	<p style="text-align: center;">функции – основные программные единицы языка Python</p> <p style="text-align: center;">подпрограммы «чёрный ящик» параметры def</p>	<p>Если посмотреть на профессионально написанную Python-программу, то в ней мы обнаружим большое количество ключевых слов <code>def</code>. Что это может обозначать? (Ответы обучающихся.) Так в коде обозначаются подпрограммы-функции. Получается, что подпрограмма-функция является основной программной единицей языка Python. (Формулировка темы и задач совместно с обучающимися). Мы рассмотрим такие понятия, как подпрограмма, «черный ящик», параметры функции, структура программы.</p>
2.	<p style="text-align: center;">Подпрограмма – поименованная часть программы, содержащая описание определенного набора действий.</p> <p style="text-align: center;">часто используемые фрагменты программы можно оформить отдельно от основной программы, а затем обращаться к ним по называнию</p> <p style="text-align: center;">в Python подпрограммы представляют собой функции</p>	<p>Допустим, существует программа, в которой многократно повторяется какой-то фрагмент. Его можно вынести отдельным блоком, дать имя и по необходимости вставлять в программу только название. Перечислите преимущества? (Ответы обучающихся.) Произойдет сокращение текста программы, улучшится ее читаемость, облегчится восприятие. Такой фрагмент называется ПОДпрограммой. В Python подпрограммы представляют собой функции.</p>



3.	<pre> print('средний балл по математике') def sred(bal3): b1 = int(input('Балл 1-ую оценку')) b2 = int(input('Балл 2-ую оценку')) b3 = int(input('Балл 3-ю оценку')) return (b1 + b2 + b3)/3 s = sred() print(s) print('средний балл по литературе') s = sred() print(s) print('средний балл по биологии') s = sred() print(s) print('средний балл по музыке') s = sred() print(s) </pre>	<p>Для понимания рассмотрим пример. Задача: составить программу, которая определяет средний балл по предметам: математика, литература, физика, музыка. Начнем составлять программу с расчета среднего балла по музыке. Здесь программа сообщает пользователю, по какому предмету будет рассчитываться оценка. Затем у пользователя запрашиваются 3 оценки по предмету, числовые значения складываются, и полученная сумма делится на 3. Так рассчитывается среднее арифметическое. Результат расчета выводится на экран.</p> <p>Для математики, литературы и физики код будет аналогичен. Предположите дальнейшие действия? (Ответы обучающихся.) Мы можем вынести повторяющиеся фрагменты в отдельный блок и дать ему имя. Этот фрагмент и является подпрограммой.</p> <p>Далее указанное имя вписываем в те места кода основной программы, где ранее использовался этот фрагмент.</p> <p>Результат работы подпрограммы присвоим переменной <i>s</i>, которая и будет выведена на экран.</p> <p>В подпрограмме нужно указать: значение какой переменной будет передаваться в основную программу. Для этого используется ключевое слово <i>return</i>.</p> <p>Заметьте, что переменная <i>s</i> (синяя) в основной программе и <i>s</i> (зеленая) в подпрограмме существуют независимо друг от друга. Можно ли в подпрограмме изменить имя переменной <i>s</i>? Объясните ответ. (Ответы обучающихся.) Если мы в подпрограмме заменим имя переменной, работа кода не нарушится.</p> <p>Мы можем и вовсе избавиться от переменной, если перенесем формулу для расчета после слова <i>return</i>.</p>
4.	<p>подпрограмму можно рассматривать как «черный ящик»</p> <p>Задача: Определить площадь боковой поверхности цилиндра</p> <pre> x = int(input('радиус?')) y = int(input('высота?')) t = cylinder(x, y) print('площадь:', t) </pre>	<p>Подпрограмму можно рассматривать как условный «черный ящик». Как вы думаете почему такое название? (Ответы обучающихся.) Понятие «черный ящик» есть в точных науках. Это система, внутреннее устройство которой неизвестно или неважно в рамках данной задачи. Известно лишь, какие данные «черный ящик» получает, а какие выдает.</p> <p>Рассмотрим «черный ящик» на примере определения площади боковой поверхности цилиндра. Программа должна запросить у пользователя высоту и радиус цилиндра, затем вызвать подпрограмму <i>cylinder</i>, передать ей полученные значения и вывести на экран возвращенную площадь боковой поверхности цилиндра.</p> <p>Почему работа подпрограммы <i>cylinder</i> представляется как «черный ящик»? (Ответы обучающихся.) Получает значение двух переменных – параметры (данные, которые получит подпрограмма для обработки), а возвращает готовую площадь поверхности. Как она вычисляется, для нас не важно.</p> <p>Но можем заглянуть.</p>
5.	<p>пример знакомых функций</p> <p>Задача: Найти модуль числа.</p> <p><i>Input</i> – считывает значение с клавиатуры и возвращает в виде строки <i>int</i> – получает в качестве аргумента строку и возвращает значение в виде числа типа <i>int</i> <i>abs</i> – получает в качестве аргумента число и возвращает число равное модулю аргумента <i>print</i> – получает в качестве аргумента один или несколько параметров и выводит их значение на экран</p> <pre> x = int(input()) print(abs(x)) </pre>	<p>В процессе освоения Python мы уже научились использовать множество функций.</p> <p>Приведите примеры. (Ответы обучающихся.) Например, задача нахождения модуля целого числа состоит из двух строк, но содержит четыре функции, каждая из которых получает какие-то данные и возвращает обработанные данные.</p> <p>Эти функции написаны создателями языка Python, но как самому создать функцию?</p>



6.

как самому создать функцию

- Задача. Найти максимум из двух чисел.

```
def max2(a, b):
    if a > b:
        return a
    else:
        return b
...
print(max2(3, 8))
```

def – определить
max2 – название функции
a, b – в скобках называются параметрами, которые получит функция (если ничего не передано, то в скобках пусто)
return – возвращает

```
def max3(a, b, c):
    return max2(max2(a,b),c)
```

def – определить
max3 – название функции
a, b, c – в скобках называются параметрами, которые получит функция (если ничего не передано, то в скобках пусто)
return – возвращает

```
print(max3(6, 9, 4))
```

Попробуем создать функцию для нахождения максимума двух чисел.

Во-первых, напишем ключевое слово `def` (сокращение от английского слова `defind` – «определить»).

Затем указываем имя функции, которое придумали сами (здесь у нас `max2`).

Далее в скобках зададим параметры: две переменные `a` и `b`, которым будет присваиваться значение и среди которых будет разыскиваться максимальное.

Заканчиваем строку заголовка функции знаком двоеточие.

Еще один важный момент – в теле функции должно присутствовать ключевое слово `return` (от английского «возвратить»). После него будет указываться переменная, значение которой функция будет передавать в основную программу.

Все, что находится ниже заголовка функции и сдвинуто на 4 пробела (или невидимый символ Tab), относится к телу функции.

Рассмотрим, как работает эта функция. В параметры функции (переменные `a` и `b`) поступают определенные значения из основной программы. Условный оператор проверяет утверждение `a>b`. Если оно истинно, то в основную программу возвращается значение переменной `a`, иначе – значение переменной `b`.

Функция не будет работать, если ее не вызвать из основной программы. Условно обозначим основную программу тремя точками, явно обозначив лишь оператор, из которого вызывается функция `max2`.

Здесь параметры функции (то, что записано в скобках после имени функции) имеют конкретные значения 3 и 8. Поэтому переменная `a` внутри функции получает значение, стоящее первым – 3, а переменная `b` получает значение 8.

Теперь функция может работать с конкретными значениями: т.к. `a>b` это `3>8` – ложное утверждение. Сработает оператор после слова `else` и в программу вернется значение `b`, т.е. 8, что в итоге мы и увидим на экране.

Создадим еще одну функцию для нахождения максимального из трех чисел.

Дадим этой функции название `max3`, и в качестве параметров будем использовать три числа.

Воспользуемся уже имеющейся у нас функцией нахождения максимума двух чисел. В качестве одного из параметров `max2` используем вызов этой же функции `max2`, но с другими значениями.

Обозначим вызов функции `max3` из основной программы. В качестве конкретных значений параметров укажем поочередно 6, 9, 4.

Какие значения получат переменные `a` и `b` внутри функции `max3`? (Ответы обучающихся.) Переменные получат значения 6 и 9, соответственно. Эти данные смогут быть обработаны внутри функции `max3`, а конкретно – поступят в качестве параметров функции `max2`, вызываемой из `max3`.

Отработав эти значения, `max2` вернет в функцию `max3` значение 9, так что в еще одном вызове функции `max2` из функции `max3` первым параметром окажется 9, а вторым значение переменной `c`, то есть 4.



		Теперь в функции max2 переменной a присвоится 9, переменной b присвоится 4. В функцию max3 вернется значение переменной a, т.е. 9. max3 передаст это значение в основную программу, что и будет напечатано оператором print.
7.	<p>подпрограмма позволяет создать структуру программы, что облегчает её понимание и ускоряет поиск ошибок</p> <p>в этой ситуации подпрограмма может выполняться только один раз</p>	Еще один подход в использовании подпрограмм – создание структуры программы, когда программа состоит из нескольких операторов, но каждый из них – подпрограмма. Она, в свою очередь, тоже состоит из какого-то количества действий, но они тоже подпрограммы и т.д. Напоминает русскую игрушку матрёшку или структуру папок на жестком диске. Такой подход облегчает восприятие программы (прощехватить мыслью небольшое количество операторов, не углубляясь в смысл работы каждого) и ускоряет поиск ошибок в коде (не требуется анализировать всю программу, а лишь ту подпрограмму, которая отвечает за неработающую функцию). При таком подходе подпрограмма может не вызываться многократно, смысл ее становится не в сокращении объема текста программы, а в создании структуры.
8.	<p>Написать функцию, которая находит минимальный делитель числа</p> <p>пример: минимальный делитель 15 = 3 минимальный делитель 7 = 7 единицу не рассматриваем</p> <pre>def min_division(n): for d in range(2,n+1): if n % d == 0: return d</pre> <p>или</p> <pre>def min_division(n): d = 2 while n % d != 0: d += 1 return d</pre> <p>простое число – число, у которого нет делителей кроме 1 и себя</p> <p>Написать функцию, которая определяет является ли число простым</p> <p>пример: простое число 15 = Нет (False) простое число 7 = Да (True)</p> <pre>def is_prime(n): return min_division(n) == n</pre>	<p>Рассмотрим пример: написать функцию, которая находит минимальный делитель числа.</p> <p>Оформляем заголовок функции: назовем ее <code>min_division</code>. В качестве параметра будем передавать в нее целое число <code>n</code>, для которого будем искать минимальный делитель. Единицу, как делитель, рассматривать не будем.</p> <p>В цикле будем перебирать значения от 2-х до <code>n</code>, формируя делители и рассчитывая остаток от деления. Если остаток от деления окажется равным нулю, то сработает <code>return</code> и в основную программу будетозвращено значение делителя.</p> <p>Эту задачу можно решить другим способом, используя цикл <code>while</code>.</p> <p>Теперь необходимо написать функцию, которая определяет, является ли число простым. В случае, если число простое, возвращается значение <code>True</code>, иначе – <code>False</code>.</p> <p>Назовем функцию <code>is_prime</code>. В качестве параметра будем передавать в нее целое число <code>n</code>. В теле функции будем сравнивать результат работы функции <code>min_division</code> и само число. Если они совпали, функция <code>is_prime</code> будет возвращать значение <code>True</code>, иначе – <code>False</code>.</p>
9.	<p>Написать программу, которая сообщает пользователю введенное число простое или составное</p> <p>пример: 15 = составное число 7 = простое число</p> <pre>def min_division(n): for d in range(2,n+1): if n % d == 0: return d</pre> <p>подпрограмма находит минимальный делитель</p> <pre>def is_prime(n): return min_division(n) == n</pre> <p>подпрограмма проверяет на простоту</p> <pre>n = int(input()) if is_prime(n): print('простое число') else: print('составное число')</pre> <p>программа основная часть</p>	<p>Наконец, поставлена задача написать программу, которая сообщает пользователю, является ли введенное число простым или составным.</p> <p>Сначала записываем уже готовую функцию <code>min_division</code>.</p> <p>Затем функцию <code>is_prime</code>.</p> <p>И лишь после этого оформляем саму основную программу. В ней получаем от пользователя целое число, а потом в условном операторе обращаемся к функции <code>is_prime</code>. Если <code>is_prime</code> возвращает значение <code>True</code>, на экран выводится сообщение «Число простое», иначе сообщение «Число составное».</p> <p>В этом примере просматривается структура программы – основная программа обращается к подпрограмме, а та в свою очередь обращается к другой подпрограмме. Последовательность расположения элементов структуры в Python важна.</p> <p>Перейдем к самостоятельному решению задач.</p>



Задачи по программированию

Задача № 851. Среднее арифметическое трех чисел

Написать функцию, которая находит среднее арифметическое трех чисел.

Задача № 852. Среднее арифметическое любого количества чисел

Написать функцию, которая находит среднее арифметическое любого количества чисел.

Задача № 853. НОК

Написать функцию, определяющую наименьшее общее кратное двух чисел.

Задача № 854. Расстояние между точками на прямой

Написать функцию, вычисляющую расстояние между точками с координатами (x_1) и (x_2) . Функция получает два целых числа не превосходящих 1000 по абсолютному

значению и возвращает расстояние между точками на координатной прямой.

Задача № 855. Расстояние между точками на плоскости

Написать функцию, вычисляющую расстояние между точками с координатами (x_1,y_1) и (x_2,y_2) . Функция получает четыре действительных числа и возвращает расстояние между точками.

Задача № 856. Список случайных чисел

Написать функцию, которая возвращает список со случайными числами. В функцию передается пустой список, количество элементов будущего списка, от какого до какого числа могут быть случайные числа.

```
import random
```

```
p = random.randint(1,100)
```

```
print(p)
```



Название материала:

**РАЗРАБОТКА РАЗДЕЛА ОМК К ПРОГРАММЕ
«РИТОРИКА И ОРАТОРСКОЕ ИСКУССТВО»
ПО ТЕМЕ: «РИТОРИКА. С ЧЕГО НАЧИНАТЬ?»**



Автор:

Юркин Вячеслав Александрович,
педагог дополнительного образования
Центра художественного образования
ГБОУ «Воробьевы горы».

Номинация конкурса:

Проектирование образовательного опыта обучающихся через создание и внедрение эффективных технологий обучения и воспитания.

Результат участия в конкурсе: лауреат III степени.

Название дополнительной общеразвивающей программы:

Риторика и ораторское искусство. I ступень (уровень: базовый; направленность: художественная; возраст обучающихся: 12–17 лет).

Вид методического материала: методические рекомендации.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования художественной направленности.

Краткая информация о методическом материале:

В методических рекомендациях рассматриваются вопросы развития у обучающихся ораторского голоса, строение речевого аппарата и функции каждого из его органов в процессе произнесения речи. Уделяется внимание дикции как одному из ключевых качеств, обеспечивающих оратору успех у слушателя.

Особое внимание уделяется различным аспектам артикуляционной гимнастики, приводится большое количество упражнений и тренингов, направленных на развитие артикуляционного и дыхательного аппаратов обучающихся.

Методические рекомендации адресованы педагогам-практикам, которые преподают риторику и ораторское искусство, и могут оказать им поддержку в работе с обучающимися.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

Публичная речь – особая форма речевой деятельности в условиях непосредственного общения, речь, адресованная определенной аудитории, ораторская речь.

Публичная речь произносится с целью информирования слушателей и оказания на них желаемого воздействия (убеждение, внушение, воодушевление, призыв к действию и т.д.). По своему характеру она представляет собой монологическую речь, то есть рассчитанную на пассивное восприятие, не предполагающую ответной словесной реакции. Крупный ученый-лингвист В.В. Виноградов писал: «Ораторская речь – особая форма драматического монолога, приспособленного к обстановке общественно-бытового или гражданского «действа».

Если рассматривать публичное выступление с социально-психологической точки зрения, то это не просто монолог оратора перед аудиторией, а сложный процесс общения со слушателями, причем процесс не односторонний, а двусторонний, то есть диалог. Взаимодействие между говоря-

щими и аудиторией носит характер субъектно-субъектных отношений. Та и другая сторона являются субъектами совместной деятельности, сотворчества, и каждая выполняет свою роль в этом сложном процессе публичного общения.

Ораторская речь отличается от всех остальных видов речи назначением: увлечь в пользу определенной цели, воздействовать на аудиторию. Вот почему оратор должен владеть в высокой степени мастерством убеждения, пользоваться речью как средством взаимного общения, в котором мысли, слова, манеры, жесты рассчитаны на слушателей и предназначены им.

Важное значение для ораторского искусства имеет техника речи – это мастерство публичного выступления, делового общения людей посредством языковых конструкций, создаваемых на основе определенных правил ораторского искусства, связанных с силой, высотой, благозвучностью, полетностью, подвижностью, тоном голоса и дикции.

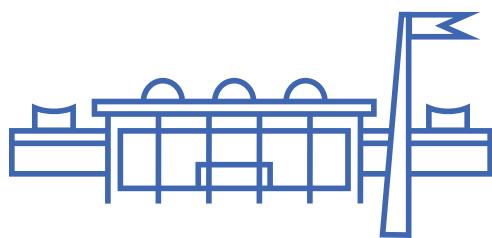
Цель методических рекомендаций: анализ основных «инструментов» ораторского искусства (речевого аппарата, дикции) и наиболее эффективных приемов их развития.

Познакомиться с методическим материалом:

Методические рекомендации «Риторика. С чего начинать?»

Список литературы:

1. Баталова Д.Х. Риторика в интеллектуальных играх и тренингах. М.: Цитадель, 1999. 290 с.
2. Введенская Л.А., Павлова Л.Г. Риторика и культура речи. М.: Высшее образование, 2008. 455 с.
3. Вербовая Н.П., Головина О.М., Урнова В.В. Искусство речи: Учебное пособие для театральных ВУЗов. Изд. 2-ое. М.: Искусство, 1977. 303 с.
4. Виноградов В.В. Текст научной дискуссии: дейксис и оценка. М.: НИП «2Р», 2003. 206 с.
5. Конан-Дойл А. Затерянный мир. СПб.: Питер-пресс, 2000. 308 с.
6. Леммерман Х. Уроки риторики и дебатов. М.: Кнорус, 2002. 404 с.
7. Петрова А.Н. Сценическая речь: Учебно-методическое пособие для театральных институтов и режиссерских отделений институтов культуры. М.: Искусство, 1981. 191 с.
8. Соловьева Л. Говори свободно. М.: Добрая книга, 2006. 488 с.



ГБОУ «Воробьевы горы»

119334, г. Москва, ул. Косыгина, д. 17, корпус 1
Тел.: +7 (495) 536-00-00

МОСКВА • 2025