

Рассмотрена
на совещании при ЗДВР
Протокол №1 от 26.08.2025
ЗДВР _____ Ляпина С.В.

Согласовано
зам. директора по УВР
_____ Л.Е.Шамсутдинова

Утверждена и введена в действие
Приказ №192 от 26.08.2025г.
Директор _____ Голубева Н.В.

Дополнительная общеобразовательная программа

Студия мультипликации

«Радуга»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель: Кубышкина Любовь Владимировна
педагог-библиотекарь

2024 год

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности о студия мультипликации «Радуга» в соответствии с Дополнительной образовательной программой МБОУ «Гимназия №1» составлена с учетом требований Положения о дополнительном образовании МБОУ «Гимназия №1».

Инновации определяют новые методы, формы, средства, технологии, использующиеся в педагогической практике, ориентированные на личность ребёнка, на развитие его способностей. Таким педагогическим нововведением в гимназии является создание студия мультипликации «Радуга».

Формирование функциональной грамотности учащихся - одна из основных задач современного образования. Представленная программа формирует функциональную грамотность учащихся, даёт столь необходимый гимназистам опыт деятельности, и поэтому он незаменим. Функционально грамотный человек - это тот, который способен постоянно использовать постоянно приобретаемые в течение жизни знания, умения и навыки для решения широкого диапазона жизненных задач во всех сферах человеческой деятельности. Благодаря театральным постановкам, у детей появляется возможность видеть в книге не только источник информации, но и источник радости, творчества, мудрости, учит детей ориентироваться в пространстве, строить диалог с партнером, развивать зрительное, слуховое внимание, память наблюдательность, интерес к сценическому искусству. На занятиях кружка используется читательская грамотность как базовый навык функциональной грамотности, то есть это способность человека понимать и использовать письменные тексты, размышлять о них и заниматься чтением, чтобы достигать своих целей, расширять свои знания и возможности, участвовать в социальной жизни. Именно читательская грамотность становится ключом к другим видам функциональной грамотности. Поэтому читательская грамотность является одним из способов достижения успешной

Направленность программы. Программа «Студия мультипликации» имеет техническую направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

Нормативно-правовое обеспечение

- Федеральный закон от 29.12.2021 №273-ФЗ) ред. от 08.12.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступил в силу с 01.01.2021)
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование»;
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р.
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
- Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по

дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями Приказ МП № 470 от 5. 09. 2019г. и Приказ МП № 533 от 30. 09. 2020г.)

- Положение об организации дополнительного образования в МБОУ «Гимназия №1»
- Положения об обработке и защите персональных данных в МБОУ «Гимназия №1»

Актуальность программы заключается в том, что характерной особенностью современного времени является активизация инновационных процессов в образовании и дает возможность обучающимся «раскрыть себя» во внеурочное время, и нацелена на достижения личностных и метапредметных результатов. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Отличительные особенности программы Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Цель Развитие творческих способностей обучающихся средствами мультипликации.

Задачи :

Обучающие знакомство с видами мультипликации; знакомство с методами, приёмами и техникой различных видов мультипликации, умение работать в графических редакторах,

Развивающие развитие творческого мышление, художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, логического и пространственного мышления детей через овладение основами создания анимационных фильмов.

Воспитательные воспитание эстетического вкуса обучающихся, усидчивости, целеустремлённости; – формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим видам творчества.

Адресат программы. Программа предназначена:

- для детей от 9 -11 лет;
- независимо от способностей и наличия предварительной подготовки

Объем программы Объем учебного материала составляет 72 ч. в год, полный курс обучения 144ч. С учётом направленности программы занятия в творческое объединение «Студии мультипликации» предусматривает занятия по 2 часа в неделю, 72 часа в год. Предлагаемая программа имеет общий объём 144 часа.

Формы организации программы

Фронтальная

просмотр фильмов разных видов и жанров;

участие в обсуждениях фильмов;

предоставление возможности выражать своё отношение к увиденному;

освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана;

Групповая

выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;

работа над созданием видеофильма (замысел, сценарий, раскадровка);

видеосъемка готовой раскадровки (озвучивание)

Индивидуальная

совершенствование знаний выразительных возможностях экранных искусств;

выполнение практических заданий по освоению языка кино в процессе видеосъёмки;

овладение съёмочной камерой (подготовительный период, съёмки, монтаж).

При подготовке программы использован разнообразный, доступный детям данного возраста материал, реализуемый в двигательных, игровых, словесных, графических формах. Занятия строятся в форме игры, соревнования, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятий необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих **методов** проведения занятий:

- Словесный метод - устное изложение, беседа.
- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
- Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.
- Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)
- Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
- Частично-поисковый метод (школьники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).
- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

Формы работы:

- просмотр презентаций, мультфильмов;
- чтение художественной литературы;
- разгадывание загадок;
- составление творческих рассказов;
- конструирование, лепка, рисование;
- дидактические и подвижные игры;
- игровые обогащающие ситуации (ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации - оценки);
- фотографирование цифровым фотоаппаратом;
- звукозапись мультфильма.

Срок освоения программы Срок реализации программы 2 года.

Режим занятий Периодичность и продолжительность занятий, определяется СанПиН 2.4.4.3172-14. 1 академический час - 45 мин, если одно занятие 2 академических часа, необходима перемена 5 минут.

Планируемые результаты Результатом освоения данной программы является овладение обучающимися следующими личностными и метапредметными компетенциями: развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей; развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками; освоение способов решения проблем творческого и поискового характера; формирование умения планировать, контролировать и оценивать собственные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата; активное использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты

- уметь работать с раздаточным материалом педагога;
- уметь работать с оборудованием (цифровой фотоаппарат);
- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.;

Метапредметные результаты

- обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения заданий с использованием учебной литературы, получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов из Интернета.
- обучающийся научится осуществлять под руководством педагога элементарную проектную деятельность в малых группах в компьютерной программе.

Личностные результаты

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- правильно организовать рабочее место;
- обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов.

Ожидаемые конечные результаты реализации программы

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма.

В процессе реализации Программы дети должны научиться:

- планировать свои действия при создании мультфильмов: анализировать сюжет, определять последовательность выполнения этапов работы, вслух проговаривать последовательность действий;
- изменять характеристики знакомых объектов, создавать необычный образ через комбинирование разных деталей;
- детально разрабатывать выбранную тему для мультипликационного фильма, придумывать названия для своих работ;
- сочинять сказки и истории, применять различные приемы для сочинения, решения творческой задачи;
- создавать мультфильмы в предложенных педагогом техниках;
- осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;
- самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника.

Аттестация по завершению программы

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- предварительные просмотры фильмов
- демонстрационные занятия для сверстников
- защита творческих проектов
- участие в научно-исследовательских конференциях
- участие в кинофестивалях детского творчества
- публикации готовых фильмов в Интернет.

Все это позволяет учащимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

Учебно-тематический план 1 год обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации	Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1.	1. Все о мультипликации					
1.1.	Тема.1.1. Вводное занятие. «Путешествие в	1	1		Беседа. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.	

	мир мультипликации»					
1.2.	Тема 1.2.Парад мультпрофессий.	2	1	1	Беседа. Подвижная игра «Отгадай профессию»	
1.3.	Тема 1.3. Знакомимся с цифровым фотоаппаратом	1		1	Беседа. Дидактическая игра «Лови момент»	
1.4.	Тема 1.4. Как оживить картинку?	1		1	Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра «Живой блокнот»	
2.	2. Раздел Создание пластилинового мультфильма по мотивам русских народных сказок, прибауток, детских стихов					
2.1.	Тема 2.1. Оживляем картинку.	2		2	Волшебный аквариум.	
2.2.	Тема 2.1. «Сюжет для мультфильма»	1		1	Чтение рус, народных сказок, просмотр иллюстраций. Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонаж»	
2.3.	Тема 2.2.Работа по составлению сценария мультфильма	2		2	Разработка сценария для мультфильма. Игра «Паровоз предложений»	
2.3.	Тема 2.3.Жили-были дед и баба..	5		5	Создание персонажей мультфильма, работа в микрогруппах. Дидактическая игра «Фантазеры»	
2.4.	Тема 2.4. Сказка оживает.	4		4	Практическая работа в группах. Подбор освещения, съемка сюжетов.	
2.5.	Тема 2.5 Озвучивание мультфильма	3		3	Речевая разминка «Эхо». Озвучивание героев «Покажу-вы отгадайте»	
2.6	Тема 2.6. Наш мультфильм готов!	2		2	Просмотр мультфильма.	Показ мультфильма одноклассникам.
3	3.Раздел. Сыпучая анимация					
3.1.	Тема 3.1. Волшебная крупинка.	3	1	2	Работа с сыпучим материалом. Игра « Нарисуй свое настроение»	
3.2	Тема 3.2. Волшебные листики	3		3	Работа с природным материалом	
3.3.	Тема 3.4. Мультфильм из крупы и	2		2	Съемка, монтаж, озвучивание.	

	природного материала					
4	4. Раздел. Разноцветные кляксы, объемные фигуры					
4.1.	Тема 4.1. Кляксография	1		1	Урок-практикум. Упражнения в технике «Кляксография с трубочкой»	
4.2	Тема 4.2. «Веселая книжка»	1		1	Работа в технике рисования разрезной картинки.	
4.3	Тема 4.3 «Пластилиновая история»	1		1	Работа с барельефом	
4.4.	Тема 4.4. Создание мультфильма в технике кляксография	3		3	Съемка, монтаж, озвучивание.	
5	5. Раздел. Кукольные мультфильмы в технике передвижения					
5.1.	Тема 5.1. Приключения в стране Лего	2	1	1	Беседа. Просмотр кукольного мультфильма. Составление сценария.	
5.2.	Тема 5.2. Строили, строили и город Лего построили	4		4	Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму. Установка декораций.	
5.3.	Тема 5.3. Приступаем к съемке.	4		4	Практическая работа	
5.4.	Тема 5.4. Озвучивание мультфильма.	3		3	Практическая работа в микрогруппах. Игра «Говорим разными голосами»	
6	6. Раздел. Мультфильмы в технике плоской перекладки					
6.1.	Тема 6.1. Что такое перекладка?	2	1	1	Знакомство с техникой перекладки. Практическая работа по созданию мини-анимации (движение бумаги, скрепок,...)	
6.2.	Тема 6.2. Мы писатели	1		1	Написание сценария. Игра «Продолжи предложение»	
6.3.	Тема 6.3. Мы художники-мультипликаторы.	2		2	Практическая работа по созданию декораций.	
6.4.	Тема 6.4. Мы декораторы. Мы аниматоры и звукорежиссеры.	3		3	Съемка, монтаж, озвучивание.	
6.5.	Тема 6.5. Мы зрители	1		1	Просмотр советских мультфильмов. Игра «В кинотеатре. На премьере»	
7	7. Раздел. Фестиваль мультфильмов					

7.1	Тема 7.1. Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами.	12	1	10	Работа в микрогруппах	Творческий отчет
Итого		72	6	66		

Учебно-тематический план 2 год обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации	Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1.	1. Все о мультипликации					
1.1.	Тема.1.1. Вводное занятие «Как создают мультфильмы» Знакомство со студией мультипликацией.	1	1		Беседа. Инструктаж по технике безопасности.	Анкетирование
1.2.	Тема 1.2.Знакомство с идеей мультипликации	1	1		Беседа, обсуждение просмотренных мультфильмов.	
1.3.	Тема 1.3. Знакомство с профессиями анимации	1	1		Урок-презентация	
1.4.	Тема 1.4. Азбука анимации	1	1		Урок-знакомство, викторина	
2.	2. Раздел. Создание пластилинового мультфильма по литературным произведениям.					
2.1.	Тема 2.1. Знакомство с фототехникой. Работа с программным обеспечением.	2	1	1	Лекция.Практикум.	
2.2.	Тема 2.2. Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией «Союзмультфильма»	1	1		Лекция –практикум. Просмотр мультфильмов.	
2.3.	Тема 2.3. Составление сценария для экранизации сказок	2		2	Творческая работа в микрогруппах	
2.4.	Тема 2.4. Создание персонажей мультфильма	4		4	Работа в микк로그руппах.	
2.5.	Тема 2.5.Два кадра, меняющие изображения.	4		4	Съемка, монтаж.	
2.6.	Тема 2.6.Озвучиваем мультфильм.	2		2	Речевая разминка «Эхо»	

2.7.	Тема 2.7. Мультфильм готов!	2		2	Просмотр готовых сюжетов	
3	3.Раздел. Сыпучая анимация					
3.1	Тема 3.1.Волшебная крупинка	2		2	Обучение работе с сыпучим материалом.	
3.2.	Тема 3.2.Ожившие гербарии	2		2	Работа в группах с природным материалом	
3.3.	Тема 3.3.Создание мультфильмов	6		6	Работа в микрогруппах	
4.	4.Разноцветные кляксы, объемные фигуры					
4.1	Тема 4.1. Кляксография	1		1	Урок-практикум	
4.2.	Тема 4.2. Кто прячется в комке пластилина	1		1	Урок –игра	
4.3.	Тема 4.3. Имитация роста и исчезновения «Растаявший снеговик»	1		1	Работа с пластилином	
4.4.	Тема 4.4. Образ мультяшных героев	2		2	Работа с разным материалом	Выставка работ
5	5. Кукольные мультфильмы в технике передвижения					
5.1.	Тема 5.1.Краткосрочный проект «Настольный театр»	1		1	Выбор произведения, чтение по ролям	
5.2.	Тема 5.2.Мы декораторы, аниматоры	3		3	Творческая работа	
5.3.	Тема 5.3.Мимика в мультипликации.	3		3	Работа в микрогруппах	
5.4.	Тема 5.4. Выпуск анимационного фльма: монтаж, озвучка	5		5	Групповая работа	
5.5.	Тема 5.5. Защита творческого проекта	2		2	Групповая работа	Показ мультфильма одноклассникам
6	6.Раздел. Мультфильмы в технике плоской перекладки					
6.1.	Тема 6.1. Анимация-перекладка. Тема «Школа» «Спорт» «Природа»	3	1	2	Урок-лекция. Практическая работа	
6.2.	Тема 6.2. Комбинированные съемки	2		2	Практическая работа	
6.3.	Тема 6.3.Съемка мультипликационного ролика	5		5	Практическая работа	

	«Экологическая страничка»					
6.4.	Тема 6.4.Интерактивная открытка «День Победы»	3		3	Практическая работа	
7	7. Фестиваль мультфильмов					
7.1.	Тема 7.1. Мультфильм и книга. Буктрейлер что это?	1	1		Знакомство с мультипликационной формой рекламы книги	
7.2.	Тема 7.2.Создание буктрейлера по сюжетам волшебных сказок	7		7	Проектная работа	Защита проекта
	Итого	72	8	64		

Содержание программы

Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей учащихся, ставя их в позицию активных участников.

Первый год обучения.

Знакомство с коллективом. Выявление уровня и объема знаний о мультипликации. Обсуждение плана работы на год. Требования к нормам поведения. Инструктаж по технике безопасности.

Мультипликация. Виды мультипликации Теория: Виды мультипликации. Этапы создания мультфильмов. Техника мультипликационной перекладки. Этапы работы над созданием мультфильма. Что такое сценарий. Основные части сценария. Практика: Создание сценария мультфильма. Раскадровка Теория: Что такое раскадровка. Основные принципы. Практика: Создание раскадровки. Создание образа и декораций. Правила набора цвета в пейзажах и интерьерах для мультипликационных сцен. Съемка сцен.

Второй год обучения.

Правила безопасности съемочного процесса. Технические требования к съемочной аппаратуре. Запись звука. Теория: Программа Audacity для записи звука. Возможности программы. Монтаж мультфильма. Основные правила монтажа. Свет. Мультфильм и книга. Буктрейлер что это? Создание буктрейлера по сюжетам волшебных сказок. Кинофестиваль мультфильмов. Как представить свой проект (мультфильм).

Организационно-педагогические условия реализации программы

Для реализации программы необходимо материально-техническое оснащение:

- цифровой фотоаппарат (видеокамера с функцией покадровой съемки);
- штатив, на который крепится фотоаппарат или видеокамера;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе MovieMaker, PowerPoint существуют и другие программы, например, Premiere, PremierePro);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- диски для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультипликационных фильмов:

- DVD-проигрыватель, проектор с экраном или монитор компьютера.

Список литературы

Литература для педагога:

1. Волшебники экрана. Асенин С. – М., 1974г
2. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствведению, эстетике, педагогики и психологии искусства. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев.- Мю, 2001г
3. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. Асенин С.В. М.: 1959, 29 с., илл.
4. Выразительные средства кино. Народный университет культуры, факультет литературы и искусства. М.: «Знамя», 1971, 160 с.
5. Если вы любите мультипликацию. Е.Я. Сивоконь, 1985г
6. Искусство мультипликации. Бабиченко Д. – М., 1964г
7. Изобразительная композиция и режиссерская раскладка рисованного фильма. Всесоюзный ГОм. Институт кинематографии. Научн. Исслед. Кааб. Из.-декоративного оформления фильма. М.: 1960г.
8. Изобразительное искусство. В.С. Кузин, Э. И. Кубишкина 1995г
9. Мои друзья - куклы. Каранович А.Г. М.: Искусство, 1971, 175 с.
10. Рисованный фильм – особый вид киноискусства. М.: 1956г
11. Персонаж рисованного фильма. Всесоюзный Гос. Институт кинематографии. Научн. Исслед. Кааб. Из.-декорационного оформления фильма. М.: 1959, 29 с

Литература для обучающихся

1. Звук в фильме. Литература для детей. Рожков Р.Л. М.: 1980г
- 2.Изобразительное искусство. Кузин В.А. – Москва, 2005г
- 3 .Мои друзья куклы. Каранович А. –М.: 1971. -174 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

Приложение к образовательной программе

Игры и упражнения по формированию коммуникативных способностей детей.

1. Создание условий для сплочения детского коллектива.

«Угадай»!

Детям необходимо:

- Угадать по голосу, кто позвал.
- Угадать на ощупь кто из товарищей к тебе подошел.
- Угадать человека по рукопожатию.
- Угадай голос героев из любимых мультфильмов.

«Помоги другу»

Играют все дети. Они попали в болото. У каждого по три дощечки (три листа бумаги). Выбраться из болота можно только парами и только по дощечкам. У одного из игроков сломались и пошли ко дну две дощечки. Чтобы он не утонул, ему надо помочь - это может сделать партнер (его «пара»).

В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребенок.

Оцениваются, как готовность прийти на помощь, так и предложенные варианты спасения.

2. Развитие слухового восприятия.

«Глухой телефон»

С помощью считалки выбирается телефонист. Он задумывает слово и передает его первому игроку (на ухо, шепотом), тот по цепочке следующему и т.д. Когда слово доходит до последнего игрока, телефонист спрашивает его, какое слово он «получил по связи». Если слово названо неверно, телефонист проверяет каждого игрока и устанавливает, где рушилась связь.

«Цепочка слов»

Выбирается водящий. Он придумывает, называет три-пять слов, потом указывает на любого игрока, который должен повторить слова в той же последовательности. Если ребенок справляется с заданием, он становится водящим.

3. Развитие умения активно слушать, определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства.

«Сказки наизнанку»

Кукольный или настольный театр по известной сказке.

Педагог предлагает детям придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая), и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

«Азбука настроений»

Педагог готовит шесть карточек, передающих разные настроения нескольких персонажей.

Кошка, попугай, мышка, мужчина, женщина: радость, горе, испуг (страх), злость (агрессия), самодовольство (гордость), недовольство.

Детям предлагают выполнить такие задания, как «Определи настроение» (по карточкам); «Выбери героя» (с определенным настроением), расскажи, что с ним произошло, и объясни причину его эмоционального состояния.

«Пантомимические этюды»

Детям предлагают пройти так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребенок, который только учится ходить, уставший человек и другие.

4. Формирование умения слышать, понимать и подчиняться правилам

«Менялки»

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встает и выносит свой стул за круг - стульев становится на один меньше, чем играющих. Педагог говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, красные носочки, синие шорты, косички и т.д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

5. Развитие умения задавать открытые и закрытые вопросы

«Почта»

Между участниками игры и водящим завязывается диалог.

Водящий. Динь, динь, динь!

Дети. Кто там?

Водящий. Почтальон.

Дети. Откуда?

Водящий. Из Рязани.

Дети. А что там делают?

Водящий. Танцуют (поют, смеются, плавают, летают) и т.д. (дети изображают действия, названные водящим).

«Угадай, что это?»

На столе стоит коробка, в которой лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребенка, он заглядывает в неё. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т.д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в коробке.

Правило: на все вопросы ведущему надо отвечать только «Да» или «Нет».

6. Формирование умения работать по инструкции

«Обыграй превращение»

Ведущий по кругу передает предметы (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослыми объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «яблоко» дети «едят» его, «моют», «нюхают» и т.д.

«Найди предмет»

Педагог прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Шаг вправо, два шага вперед, три влево» ведет игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Когда дети научатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, можно использовать план-схему.

7. Формирование умений совместно планировать действия, обсуждать их, договариваться друг с другом.

«Неожиданные картинки»

Материалы: Каждому ребенку нужна бумага и восковые мелки. Дети садятся в один общий круг. Каждый берёт себе по листу бумаги, начинает рисовать какую-нибудь

картину (2-3 минуты.) По команде педагога перестают рисовать и передают начатый рисунок своему соседу слева, который продолжает рисовать начатую им картину. Дайте детям возможность порисовать еще 2-3 минуты и попросите их снова передать свой рисунок соседу слева. Вы можете оживить игру музыкальным сопровождением. Как только музыка останавливается, дети начинают меняться рисунками. В конце упражнения каждый ребенок получает ту картинку, которую он начал рисовать.

8. *Формируем умение перефразировать сказанное (сохранив главный смысл)*

«Скажи по-другому»

Взрослый говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Какой мальчик? (Печальный, грустный.) Да, печальный, грустный - это слова, близкие по значению, слова-друзья. Поэтому мы об этом мальчике можем сказать: Один мальчик был очень грустный».

Далее даются аналогичные задания:

Девочка торопится в школу. (Какая она?)

Мама посмотрела на вымытую посуду. (Что о ней можно сказать?)

Через окно видно, что идет сильный дождь. (Как об этом сказать иначе?)».

9. *Формируем умение выделять основную идею высказывания, подводить итог*

«Подбери пословицу»

Взрослый называет несколько пословиц и просит выбрать одну из них, которая подходит к сюжетной картинке (подбираются заранее).

Примеры пословиц. У страха глаза велики. Трусливому зайке и пенек - волк. Одна пчела много меда не носит. Как аукнется, так и откликнется.

«Зеркало движений»

Один ребенок - «зеркало», все остальные ненадолго закрывают глаза или отворачиваются. Педагог молча показывает «зеркалу» какое-либо упражнение или ряд действий. Дети открывают глаза, а «зеркало» подробно рассказывает, какие действия должны быть выполнены (отражены). Если у детей правильные действия не получаются, то выбирают новое «Зеркало».

10. *Упражнения для снятия утомления с мелких мышц кисти.*

Игра с «шишками» (на растяжение и расслабление мышц рук).

Взрослый предлагает представить детям, что они медвежата. «Сейчас я буду кидать вам шишки, а вы их ловите». Дети ловят шишки. «А теперь бросили шишки». Медвежата откидывают лапки в стороны и роняют их вдоль тела – лапки отдыхают. Можно повторить игру несколько раз.

Игра с «песком» (на растяжение и расслабление мышц рук).

Набрать в руки воображаемый песок (на вдохе). Сильно сжав пальцы в кулак, удержать песок в руках (задержка дыхания). Посыпать песком колени, постепенно раскрывая пальцы (на выдохе). Стряхивать песок с рук, расслабляя кисти и пальцы. Уронить бессильно руки вдоль тела: лень двигать тяжелыми руками. Повторить игру несколько раз.

Викторина. Крылатые фразы из мультфильмов.

Определить, к каким мультфильмам относятся эти фразы.

1. "Хочешь - пирожного, хочешь - мороженого! А он заборы красит!"

"Вовка в тридевятом царстве"

2. "Здесь всё моё! И стол мой, и холодильник мой, и всё, что в холодильнике, тоже моё".

"Бобик в гостях у Барбоса"

3. "Отдохнул - во! Сметаны - во! Рыбы - во!"

"Возвращение блудного попугая"

4. "Ну вот, поели, теперь можно и поспать!... Ну вот, поспали, теперь можно и поесть!"

"Дюймовочка"

5. "Щас спою!"

"Жил-был пес"

6. "А давай вместе бояться, а?!"

"Котенок по имени Гав"

7. "Дети, подайте на домики для бездомных поросят!"

"Приключения Фунтика"

8. "Слон полосатый, редкий, очень любит рыбий жир, при звуках флейты теряет волю..."

"Следствие ведут колобки"

9. "Птица-говорун отличается умом и сообразительностью".

"Тайна третьей планеты"

ТЕСТ. Еда в любимых мультфильмах.

1. Кто сказал в "Возвращении блудного попугая" фразу "нас и здесь неплохо кормят".

Кот

Вовка

Попугай

Пес

Диктор по телевизору

Правильный ответ: Это сказал упитанный кот, когда ему надоели рассказы попугая.

2. Что можно было отбрасывать через шапку Печкина после охоты Шарика, по мнению героя мультсериала про Простоквашино.

Колбасу

Вермишель

Манную кашу

Рис

Гречу

Правильный ответ: Папа Дяди Федора, увидев шапку почтальона Печкина, сказал, что через нее теперь вермишель хорошо отбрасывать.

3. За каким лакомством отправился Винни Пух, когда ему пришлось изображать тучку и петь песню про то, что он не медведь.

Вареньем

Конфетами

Медом

Тортом

Сахарной ватой

Правильный ответ: Как-то раз Вини-Пух решил достать мед. Он решил подлететь к пчелам, а чтобы они его не покусали, он прикинулся тучкой.

4. Кто в мультфильме про блудного попугая сказал: "Это же бубль гум".

Попугай

Кот

Буратино

Вовка

Пингвин

Правильный ответ: Это сказал кот, жуя жвачку.