

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Детский дом-школа №95» «Дом детства»

Утверждаю:

Директор

МКОУ «Детский дом-школа №95»

Неугодников Я. В.

Приказ № 066 от 08 » 08 20 19 г.



Рабочая программа
по курсу внеурочной деятельности «Мультпланета»
для 5 – 9 классов

Составитель
рабочей программы:
педагог-организатор
Печенина Н.А.

Рабочая программа
рассмотрена методическим
объединением учителей
начальных классов
Протокол № 1 от 28.08.19 г.

Новокузнецкий городской округ
2019 г.

«...Наше творчество предназначается для того, чтобы

красота земли, призыв к борьбе за счастье, радость и свободу, широта человеческого сердца и сила разума преобладали над тьмой и сверкали, как незаходящее солнце».

К. Г. Паустовский

I ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа разработана на основе ФГОС НОО с использованием материалов авторской программы «Мульттерапия – как средство развития творческой активности» Саутенко К.А. и Филимоновой Е.В.

Курс «Мультпланета» является общеразвивающим и имеет техническую направленность. Курс предназначен для детей младшего школьного возраста.

Актуальность программы

Мир вокруг нас. Огромный таинственный, многоцветный, удивительный... Каждый человек совершает свои открытия в этом мире, удивляется его чудесам. А чудеса порой оказываются рядом и не нужно идти за ним «за тридевять земель». Стоит пристально взглянуть в окружающие тебя вещи, предметы – «Да вот же оно, чудо». Сделать «мультфильм» самому – это чудо! Это невероятно интересно!

Школой метафорического мышления назвал мультипликацию С.М. Эйзенштейн. Как никакой иной вид искусства мультипликация по своей яркой образной сущности полностью отвечает особенностям детского восприятия, а потому позволяет решать широкий круг образовательных и воспитательных задач. Мультфильмы помогают детям узнавать мир, развивают воображение, фантазию, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы!

Мультипликационные фильмы создаются путем покадровой съемки последовательных фаз движения объемных или рисованных образов. Происходит название от латинского слова *multiplikatio* – умножение, увеличение, возрастание, размножение – технические приемы получения движущихся изображений. Технология мультипликации позволяет не только «оживить», но и «одушевить» героев рассказов, сказок, оригинальных сценариев, её искусству доступно практически все, что доступно человеческой фантазии и может быть выражено визуально.

Программа внеурочной деятельности «Мультпланета» призвана расширять кругозор обучающихся в области мультипликации и развивать такие психические качества их личности, как воображение, память, мышление, речь, умение общаться со сверстниками, трудолюбие и аккуратность.

Ученый-изобретатель К.Э. Циолковский, приоткрывая завесу над тайной рождения творческого ума, говорил: «Сначала я открывал истины, известные многим, затем стал открывать истины, известные некоторым, и, наконец, стал открывать истины, никому еще неизвестные». Видимо, это и есть путь становления творческой стороны личности, путь развития изобретательского и

исследовательского таланта. Наша обязанность – помочь ребенку встать на этот путь.

Актуальность развития творческой активности личности возрастает по мере увеличения изменчивости и неопределенности современного мира. Если в средние века жизнь человека определялась в основном традициями – творчество было доступно только отдельным личностям и в основном в рамках профессиональной деятельности; в тоталитарном обществе проявление творческой активности могло быть даже опасным, то сегодня, когда жизненные условия меняются с каждым днем, творческая активность является залогом успешности личности, а в будущем – условием ее выживания. Если раньше «правильный путь» был определен, и задачей образования было только передать ценности и способы деятельности старших поколений, то сейчас основная задача образовательной практики – воспитание личности, способной к самоопределению и саморазвитию в постоянно меняющихся условиях и способной с одной стороны приспосабливаться к ним, а с другой – оставаться независимым. И, на наш взгляд, мультипликация как нельзя лучше формирует у ребенка свободу в творческом мышлении, дает возможность импровизировать, даря ему положительный заряд, энергию и желание «покорять новые вершины»! В связи с этим возникает необходимость развития творческой активности детей, как основного качества зрелой личности. Об этом писали в своих трудах такие выдающиеся исследователи как Л.С. Выготский, Б.М. Теплов, К. Роджерс, П. Эдвардс и др. Проблемы развития креативности личности изучались Г.В. Ковалевой, Н.Ф. Вишняковой, Л. Дорфманом, Н.А. Терентьевой, А. Мелик-Пашаевым, Л. Футликом, С.В. Максимовой.

Отличительные особенности программы:

Программа ценна тем, что дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Она способствует созданию условий творческой и личностной реализации обучающихся через деятельность мультипликационной студии с включением детей в креативный процесс создания мультфильма, как творческого продукта. Посредством этого развиваются такие ключевые компетентности, как технологическая, коммуникативная, готовность к социальному взаимодействию, которые предусматривают развитие у детей готовности выполнять поставленные задачи, используя свой интегративный опыт, знания, умения, психолого-волевые качества; умения самостоятельно принимать решения и нести за них ответственность. В объединении дети проходят обучение основным принципам анимации, учатся переводить свои идеи и замыслы на язык мультипликации, используя богатую палитру её изобразительных возможностей, учатся коммуникативным навыкам.

Разделы программы:

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами:

- теоретический;
- практический (творческий, исследовательский).

Теоретическая часть дается в форме бесед, обсуждений, театрализаций,

мультимедийных занятий, просмотра иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Практическая часть состоит из разделов:

1. Рисование;
2. Декоративно-прикладное творчество;
3. Лепка;
4. Анимационный тайминг;
5. Анимационная съёмка;
6. Написание рассказов, сценариев;
7. Создание раскадровок;
8. Оформительская деятельность;
9. Озвучивание;
10. Компьютерный монтаж.

Анимационные техники:

В программе применяются анимационные техники:

1. Предметная и LEGO анимация

2. Рисованная перекладная анимация

С помощью красок, акварели, гуаши, карандашей, фломастеров, мелков и пр. Дети рисуют персонажей, фон отдельно. происходит съёмка различных объектов и получается анимационный фильм.

3. Пластилиновая плоскостная и перекладная анимация

Изготовление сказочных героев из пластилина, покaдровая съёмка сказочных героев в движении.

4. Компьютерная анимация

Знакомство с основами компьютерной анимации, с интерфейсом программы для компьютерной анимации. Создание простейших анимаций.

Цель программы:

всестороннее интеллектуальное и эстетическое развитие детей, создание условий для их успешной самореализации в творчестве и расширение кругозора в сфере анимационного искусства.

Задачи программы: создать условия для:

- практического освоения основных методов и приемов мультипликации;
- освоения на практике этапов создания мультфильма не менее чем в трех различных техниках;
- расширения общего кругозора обучающихся в сфере анимационного искусства;
- развития творческих и коммуникативных способностей ребенка;
- развития мелкой моторики рук;
- воспитания самостоятельности и трудолюбия, упорства в достижении поставленной цели;
- воспитания навыков работы в коллективе.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

Личностными результатами изучения программы «Мультпланета» является формирование следующих умений:

- объяснять свои чувства и ощущения от созерцаемых мультфильмов, объяснять своё отношение к поступкам героев с позиции общечеловеческих нравственных ценностей, рассуждать и обсуждать их с одноклассниками;
- готовность и способность обучающихся к саморазвитию, самоопределению, смыслообразованию;
- осмысление правил организации анимационной работы и их значения для выполнения задания;
- реализация своего творческого потенциала средствами мультипликации.

Метапредметные результаты

- определять цель деятельности на занятии с помощью педагога и самостоятельно;
- учиться совместно с педагогом выявлять и формулировать учебную проблему;
- учиться планировать практическую деятельность на занятии;
- с помощью учителя отбирать наиболее подходящие для выполнения задания материалы и инструменты;
- учиться предлагать свои приёмы и способы выполнения отдельных этапов работы;
- работая по совместно составленному плану, использовать необходимые средства (раскадровки, сценарий, план);
- освоение приемов анимационной работы в различных техниках;
- умение выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ;
- учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия, осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- осваивать особенности анимационных техник, приемы мультипликации и основные этапы работы;
- развивать художественный вкус, как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров мультипликации;
- реализация собственных творческих замыслов, работа со звуковым сопровождением, расширение и углубление знаний в области мультипликации;
- определять успешность выполнения своего задания в диалоге с учителем (средством формирования этих действий служит технология оценки учебных успехов), адекватно воспринимать оценку учителя, вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- уметь взаимодействовать с учителем и коллективом: слушать собеседника,

излагать свое мнение, признавать право другого человека на иное мнение, уметь договариваться; осуществлять взаимопомощь и взаимоконтроль.

Объем и срок реализации программы:

Программа рассчитана на проведение занятий во внеурочное время с детьми 9 класса в объёме 34 часов. Продолжительность занятий 45 минут.

Формы организации деятельности детей на занятии:

Основная форма работы в студии – практические занятия.

Основная форма проведения занятий – групповая. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким. Группа может работать целым составом, делиться на малые творческие группы, выполняя разные задания, иногда выполняются индивидуальные задания. Затем все выполненные задания соединяются в единое произведение кинотворчества – мультфильм.

Педагогом по данной программе используются разнообразные формы занятий: проводятся выставки работ детей и кадров мультфильмов, творческое тестирование, составление тематических кроссвордов, рисование фантазийных коллективных и индивидуальных рисунков, гостиные с выступлениями детей студии, мозговой штурм идеи нового мультфильма, творческие ролевые игры на уроках, презентации мультфильмов, мастер-классы с участием детей, участие в концертах, праздниках, круглых столах и других мероприятиях центра, ежегодный творческий отчет студии в форме праздника, творческая мастерская ребенка, экскурсия на иную анимационную студию, участие в конкурсах, фестивалях и др.

Контроль и оценка планируемых результатов

Результативность усвоения обучающимися курса будет оцениваться с помощью защиты своего творческого проекта по следующим показателям:

№	Показатель
1	Наличие общего представления о мультипликации и анимационном творчестве.
2	Способность ребенка к планированию последовательной работы в создании мультфильма.
3	Усвоение I этапа создания мультфильма – придумывание истории, сценария, сюжета по всем правилам составления рассказа, включая основные этапы развития сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог.
4	Усвоение II этапа создания мультфильма - составление раскадровки (способность деления будущей анимации на эпизоды).
5	Усвоение III этапа создания мультфильма - изготовление фонов и персонажей, необходимых по сценарию и согласно раскадровки, в различных техниках прикладного творчества: (живопись, аппликации из бумаги и пластилина, коллаж, лепка и др.).
6	Усвоение IV этапа создания мультфильма – съёмка в различных анимационных техниках: предметная, перекладная рисованная анимация, пластилиновая плоскостная и объемная анимация

7	Усвоение V этапа создания мультфильма – озвучивание (способность к выразительному чтению, перевоплощению, выражению характера, эмоций и чувств озвучиваемого персонажа).
8	Усвоение VI этапа создания мультфильма – просмотр и обсуждение созданного мультфильма (способность почувствовать себя автором творческого продукта, испытать значимость своей личности).
9	Способность создания композиции кадра.
10	Проявление собственной творческой активности, реализация своих идей

II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Название разделов	1 группа Начальные классы		
		Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие	0,5	0,5	1
2	«Путешествие в мир мультипликации и анимации»	1	5	6
3	Рисованная перекладная анимация	0,5	4,5	5
4	Пластилиновая анимация	0,5	4,5	5
5	Компьютерная анимация	0	5	5
6	Проект «Мы – волшебники» (создание собственного мультфильма, анимации)	0,5	9,5	10
7	Презентация мультфильмов	0	1	1
8	Праздник мультипликации	0	1	1
	Итого часов:	3	31	34

III. СОДЕРЖАНИЕ

Вводное занятие. Техника безопасности в студии и при работе с мультоборудованием. Знакомство с содержанием программы. Игры на знакомство, сплочение коллектива.

«Путешествие в мир мультипликации и анимации. Знакомство с мультипликацией. Беседа с детьми об анимации. Об истории создания мультфильмов. Просмотр иллюстраций о создании мультфильмов. Просмотр первых мультфильмов. Ознакомление с профессиями и специальностями, связанными с созданием анимации. Просмотр фильма о специальности мультипликатор. Знакомство с принципами создания анимации. Просмотр мультфильмов, сделанных в различных техниках. Знакомство с основными этапами анимации. Правила обращения с фотоаппаратом. Работа с цифровым фотоаппаратом, знакомство с процессом съемки. Покадровая съёмка движения кубиков. Правила обращения с компьютером. Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма. Монтаж съёмки «Кубики». Просмотр полученной анимации.

Плоскостная перекладка. Что такое перекладка. Беседа о технике перекладки. Работа по созданию мини-анимации (движение кусочков бумаги, скрепок, счетных палочек и т.п.). Просмотр фильма, сделанного в данной технике. Создание заставки в технике перекладка. Анимирование названия своей студии. Беседа о технике безопасности при работе с ножницами. Изготовление букв, которые присутствуют в названии студии. Покадровая съёмка движения букв. Монтаж и наложение звука. Просмотр.

Создание мультфильмов в технике плоскостной рисованной и пластилиновой перекладки. Коллективная работа по созданию мультфильма с распределением ролей между обучающимися и соблюдением основных этапов работы: обсуждение темы, сюжета; выполнение раскадровки; создание фонов, декораций и героем мультфильма; покадровая съёмка; монтаж и озвучивание.

Компьютерная анимация. Знакомство с основами компьютерной анимации, с интерфейсом программы для компьютерной анимации. Создание анимированного текста. Анимация техники (машин, поездов, ракет и т. д.) и персонажей

Проект «Мы – волшебники» Самостоятельная работа по созданию своего мультфильма. Обучающиеся под руководством педагога создают мультфильм в понравившейся им технике, соблюдая технологию и основные этапы работы.

Презентация готовых мультфильмов проходит в конце учебного года на «Празднике мультипликации».

IV. МАТЕРИАЛЬНО ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- Цифровой фотоаппарат.
- Пульт для фотоаппарата.
- Стол для анимации.
- Компьютер с программой для обработки отснятого материала.
- Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).
- Диктофон или 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).

Список литературы и источников для педагога

1. Анофриков П., Тихонова Е. Представляем детскую анимационную студию // Искусство в школе. – 2002. - № 1
2. Асенин С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 1974
3. Асенин С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации. – М.: Искусство, 1986

4. Асенин С. В. Мультипликационное кино // Кино: Энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1987
5. Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1964
6. Баженова Л. М. Творчество детей на занятиях по основам экранной культуры // Начальная школа. – 1996. – № 1
7. Баженова Л. М. «Фильм рождается из мыслей...» // Искусство в школе. – 2002. – № 6
8. Баженова Л. М. Принципы обучения школьников основам экранной грамотности // Специалист. – 1993. – № 5
9. Красный Ю., Курдюкова Л. Анимационная педагогика // Искусство в школе. – 1996. – № 1
10. Максимова С.В. Монография «Творчество: созидание или деструкция» М. 2006, 219 стр.
11. Максимова С.В. Приглядитесь повнимательнее к хулиганам и двоечникам. Газета «1-е сентября» № 3, 2008
12. Максимова С.В. Развитие творческой активности младших школьников журнал «Начальная школа» №7, 2009 с. 21 – 26
13. Максимова С.В. Портфолио как средство развития творческой активности учащихся. Методическое пособие. Программа. Тематическое планирование. – М: «Русское слово», 2013, 116 с.
14. Максимова С.В. Диагностика развития творческой активности младших школьников (Альбом с замаскированными изображениями) в двух частях. Часть 1 – М: «Русское слово», 2013, 47 с.
15. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001. - № 2
16. Сазонов А.П.- "Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма", Москва, 1960 г.
17. Смолянов Г.Г - "Кукольный персонаж на съемочной площадке". Учебное пособие. -М., ВГИК. 1984.г
18. Сергеева Т. Третий международный фестиваль экранного творчества детей // Искусство в школе. – 2002. - № 4
19. Сказка, как источник творчества детей: Пособие для педагогов дошкольных учреждений / Науч. рук. Ю. А. Лебедев. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001.
20. Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 1989г.

Список литературы и источников для детей:

1. Запаренко В. «Как рисовать мультики» // Спб.:Издательство «Фордевинд» 2011//128 стр.
2. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001. - № 2
3. <http://plast.me/>
4. <http://stranamasterov.ru/>

Приложения к образовательной программе

Список мультипликационных фильмов для просмотра:

- «Буревесник» реж. А. Туркус, 2004;
- «Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;
- «В гостях у гномов», реж. В. Дегтярёв, В. Данилевич;
- «Весёлый художник», реж. Н. Василенко, 1963;
- «Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваев, 1988;
- «Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;
- «Винни-Пух», реж. Ф. Хитрук, 1969;
- «Винни-Пух идет в гости », реж. Ф. Хитрук, 1971;
- «Волчище, серый хвостище», реж. Г. Барина, 1983;
- «Волшебное кольцо», реж. Л. Носырев, 1979;
- «Впервые на арене», реж. В. Пекарь, В. Попов,
- «День чудесный», реж. А. Хржановский, 1975;
- «Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;
- «Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976;
- «И мама меня простит», реж. А. Петров, 1975;
- «История о девочке, которая наступила на хлеб», реж. А. Грачева, 1987;
- «Капитошка», реж. Б. Храневич, 1980;
- «Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;
- «Клубок», реж. Н. Серебряков, 1968;
- «Конек-Горбунок», реж. И. Иванов-Вано, 1975;
- «Кошкин дом» реж. Л. Амальрик, 1958;
- «Малыш и Карлсон», реж. Б. Степанцев, 1968;
- «Медведь-липовая нога», реж. Г. Барина, 1984;
- «Мороз Иванович», реж. И. Аксенчук, 1981;
- «Ну, погоди!», реж. В. Котеночкин, 1969-1981;
- «Падал прошлогодний снег», реж. А. Татарский, 1983;
- «Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;
- «Петух и боярин», реж. Л. Мильчин, 1986;
- «Петух и краски», реж. Б. Степанцев,
- «Похитители красок», реж. Л. Атаманов, 1959;
- «Премудрый пескарь», реж. В. Караваев, 1979;
- «Приключение капитана Врунгеля», реж. Д. Черкасский;
- «Пуговоца», реж. В. Тарасов, 1982;
- «Путешествие Солнышкина», реж. А. Петров, 1980;
- «Сказка сказок», реж. Ю. Норштейн, 1980;
- «Снежная королева», реж. Л. Атаманов, 1957;
- «Старая игрушка», реж. С. Самсонов, 1964;
- «Стеклянная гармоника», реж. А. Хржановский, 1968;
- «Трое из Простоквашино», реж. В. Попов, 1978;
- «Учитель пения», реж. В. Попов, 1968;
- «Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;
- «Цапля и журавль», реж. Ю. Норштейн, 1975;
- «Цветик - семицветик», реж. М. Цехановский, 1949;
- «Чебурашка», реж. Р. Качанов, 1971;

«Чиполлино», реж. Б.Дежкин, 1960;
«Шарик-фонарик», реж. Данилевич, 1980;
«Шапокляк», реж. Р.Качанов, 1974.

Фильмы для просмотра нужно выбирать в зависимости от возраста детей. Указанные в программе фильмы могут быть заменены другими, если есть необходимость. Выбор фрагментов фильмов для работы выбирает сам педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов.

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, выразить 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 взрослым 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.