



АДМИНИСТРАЦИЯ КРАСНОСЕЛЬСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 92
Красносельского района Санкт-Петербурга
(ГБДОУ детский сад № 92 Красносельского района Санкт-Петербурга)

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
ГБДОУ детского сада № 92
Красносельского района Санкт-Петербурга
Протокол от «30» *августа 2023г № 1*

УТВЕРЖДЕНА

Приказом заведующего
ГБДОУ детским садом № 92
Красносельского района Санкт-Петербурга
от «30» *августа 2023г № 227 -ад*

Подписано цифровой подписью:
Устинова Елена Сергеевна
Дата: 2023.08.31 11.07:28
+03'00'

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«СТОРИТЕЛЛИНГ»
для обучающихся 6 - 7 лет

Срок освоения: 1 год

Автор разработчик
Украинец Алена Викторовна
педагог-психолог

Принято с учетом мнения:
Совета родителей (законных представителей)
воспитанников протокол от «30» *августа 2023 г № 1*

Комитета первичной профсоюзной организации
протокол от «30» *августа 2023 г № 54*

Санкт-Петербург
2023 г.

Содержание

Пояснительная записка	3
Основные характеристики программы.....	4
Организационно-педагогические условия реализации программы	5
Учебный план	6
Календарный учебный график реализации дополнительной общеразвивающей программы «Сторителлинг» на 2023 – 2024 учебный год.....	7
Рабочая программа: содержание обучения	7
Оценочные и методические материалы	11
Приложение 1.....	12
Приложение 2.....	16
Приложение 3.....	22

Пояснительная записка

Программа социально-гуманитарной направленности «Сторителлинг» разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

- Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).
- Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».
- Устав Государственного бюджетного дошкольного образовательного учреждения детский сад № 92 Красносельского района Санкт-Петербурга (далее - ДОУ)
- Лицензия 78ЛО3 № 0002524 (бессрочная) на право осуществления образовательной деятельности, выдана 29.01.2019 г., рег. № 3713

Основные характеристики программы

1. Направленность: социально-гуманитарная.
2. Адресат: дети подготовительной к школе группы (6-7 лет), творческие, с развитым воображением и развитыми художественными навыками. Так как программа включает в себя подготовку персонажей (лепка, рисунок) в домашних условиях, следует учитывать возможность родителей к участию в данных мероприятиях.
3. Актуальность. Истории нужны для того, чтобы передавать практический опыт, рассказывать о различных действиях и их последствиях, совершенствовать воображение и пробуждать эмоции. Всё это необходимые составляющие развития личности.

Сторителлинг – педагогическая технология, выстроенная в применении историй с конкретной структурой и интересным героем, которая направлена на разрешение педагогических вопросов воспитания, развития и обучения. Педагогический сторителлинг, как техника подачи познавательной информации выполняет следующие функции: наставническая, мотивирующая, воспитательная, образовательная, развивающая.

Создание историй детьми решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал дошкольников, развивает мышление. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Создание мультипликационной истории – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора. В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

4. Новизна: Курс предполагает практические занятия с дошкольниками и построение материала от простого к сложному: овладение навыками создания простой истории с опорой на картинки до создания мультипликационной истории. Для сопровождения курса разработана творческая тетрадь и Mimio игры.
5. Уровень освоения программы: общекультурный.
6. Объем и срок освоения: 32 учебных часа, 1 год.
7. Цель: реализация потребности в самостоятельной творческой деятельности детей в условиях малого детского коллектива.
8. Задачи:
 - Обучающие:*
 - знакомить со структурой истории и сказки;
 - знакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
 - познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
 - формировать художественные навыки и умения;
 - поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.
 - Развивающие:*
 - развивать творческое мышление и воображение;
 - развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
 - способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
 - развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.
 - Воспитывающие:*
 - воспитывать чувство коллективизма;
 - воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
 - воспитывать умение доводить начатое дело до конца.
9. Планируемые результаты:
 - овладение навыками создания простой истории с помощью различных техник и материалов (с опорой на картинки, фантастической истории, с помощью нитки истории, кубиков и другое);
 - овладение навыками создания флипбука;
 - развитие творческих способностей;
 - развитие внимания, памяти, мышления, воображения, мелкой моторики рук;
 - овладение навыками выполнения задания в паре и в сотрудничестве с несколькими детьми;
 - активное участие в сюжетно-ролевых играх со сверстниками.

Организационно-педагогические условия реализации программы

1. Язык обучения: русский язык.
2. Форма обучения: очная, с элементами самообразования.
3. Особенности реализации: модульный принцип (4 темы).
4. Условия набора и формирования групп: принимаются все желающие. Группа включает 8 обучающихся, что позволяет, с одной стороны, обеспечить

достаточный коммуникативный потенциал занятий, а с другой стороны – повысить эффективность обучения и обеспечить индивидуальный подход к каждому обучающемуся.

5. Форма организации и проведения занятий: групповая. Методы обучения: беседа, сюжетно-ролевые и дидактические игры, презентации, Mimio игры, творческие задания (рисование, аппликация, поделки).
6. Материально-техническое оснащение:
 - столы и стулья на каждого ребенка
 - интерактивная доска
 - ноутбук/моноблок
 - программа Mimio-studio
 - художественные материалы: акварель, пластилин, бумага, ткани, бусины, пуговицы и т.д.
 - фотоаппарат
 - блокнот.

Учебный план

Учебный план 2023 – 2024 года обучения

№	Название, раздел программы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	История начинается	4	1	3	текущий
2.	Я- сказочник	15	1	14	текущий
3.	Цифровой сторителлинг	8	1	7	текущий
4.	Мир мультипликации	5	1	4	текущий
Итого:		32	4	28	

УТВЕРЖДЕН

Приказом заведующего

ГБДОУ детским садом № 92

Красносельского района Санкт-Петербурга

от «30» августа 2023г. № 227-ад

**Календарный учебный график
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Сторителлинг» на 2023 – 2024 учебный год**

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.10.2023	31.05.2024	32	32	1 раз в неделю по 30 минут

Рабочая программа: содержание обучения

№ п/п	Дата	Тема	Содержание
I раздел. История начинается.			
1.	04.10.2023	Знакомство.	Упражнение «Расскажи о правилах по картинкам», создание простых историй по картинкам.
2.	11.10.2023	Как начинается сказка? Сделай коллаж и расскажи историю.	Упражнение «Сотворение чуда», Знакомство с этапом создания сказки - зачином, со словами, которые обычно говорят в начале повествования. Творческая работа по созданию коллажа.
3.	18.10.2023	Создание истории. Осенние сказки.	Упражнение «Зоопарк» Продолжение знакомства со структурой истории. Создание сказки про осенний листик. Иллюстрирование сказки.
4.	25.10.2023	Осенние истории.	Упражнение «На мостике» Повторение структуры истории. Самостоятельное фантазирование и выбор предмета для истории (шишка, желудь, листочек, гриб)

II раздел. Я-сказочник			
5	01.11.2023	Карта волшебной страны	Упражнение «Клякса» Знакомство с видами историй, планом создания историй. Карты Проппа. Творческая работа по созданию волшебной страны.
6.	08.11.2023	Истории на ниточке.	Упражнение «На что похожи облака». Изготовление пособия-игры «История на ниточке»
7.	15.11.2023	Кубики истории.	Упражнение «Продолжи рисунок». Составление сказки с помощью кубиков
8.	22.11.2023	Цифровые кубики истории	Упражнение «Так не бывает». Составление сказки при использовании цифровых кубиков и атрибутов, предложенных для игры. Инсценировка сюжета.
9.	29.11.2023	Лего-истории	Упражнение «Оживление предметов» Составление истории или сказки при использовании лего-конструктора.
10.	06.12.2023	Пластилиновые истории про снеговика	Упражнение «Ладонь в ладонь» Изготовление снеговика и других атрибутов для разыгрывания истории.
11	13.12.2023	История про снежинку	Упражнение «Ладонь в ладонь» Изготовление снежинки (из пластилина, мягкой проволоки) и атрибутов для истории. Создание истории.
12.	20.12.2023	Флипбук. Новогодняя елочка	Упражнение «Погружение в сказку» Создание флипбука про новогоднюю ёлочку

13.	27.12.2023	Импровизация на основе макетов «Сказки зимнего леса»	Упражнение «На мостике» Прослушивание начала истории, придумывание продолжения.
14.	10.01.2024	Комикс «Новогодний праздник»	Упражнение «Клякса» Создание комикса про новогодний праздник. Использование рабочей тетради.
15.	17.01.2024	Флипбук. Лыжник	Упражнение «Здравствуй, друг!» Создание флипбука про лыжника
16.	24.01.2024	История про Блокадный Ленинград	Просмотр мультфильма, созданного детьми в детской мультстудии на тему «Блокадный Ленинград». Рисование в рабочей тетради.
17.	31.01.2024	Вдохновение музыкой	Создание истории после прослушивания музыкального произведения. Рисование в рабочей тетради.
18.	07.02.2024	Истории про эмоции	Упражнение «Специальное зеркало» Создание истории про эмоции. Создание фона и персонажей. Инсценировка.
19.	14.02.2024	Истории про буквы	Упражнение «Диктор» Создание истории «Город букв» На что может быть похожа буква? Иллюстрирование истории. Рисование или пластилинография по выбору ребенка.
III раздел. Цифровой сторителлинг			
20.	21.02.2024	Знакомство с анимированными персонажами Истории про богатырей.	Упражнение «Портрет заговорил» Знакомство с анимированными персонажами. Выполнение задания в рабочей тетради «Сила богатырская»

21.	28.02.2024	Волшебный мир.	Упражнение «Новое назначение предмета» Выбор сюжета и сценария. Изготовление персонажей для волшебного мира. Проигрывание истории на интерактивной доске
22.	06.03.2024	Истории про маму и бабушку	Рисование персонажей к стихотворению про маму. Работа в Мимио. Инсценировка с помощью атрибутов.
23.	13.03.2024	Создание цифровых героев	Упражнение «Нарисуй настроение с помощью рук и своего тела» Ребята наблюдают, как из их фотографий можно сделать героя, которого можно появиться на интерактивной доске. Выполнение задания «Где бы я хотел оказаться»
24.	20.03.2024	Сказка про детский сад	Упражнение «Здравствуй друг» Создание сказки с помощью интерактивной доски «Детский сад»
25.	27.03.2024	История в стране Пуговиц	Упражнение «Ладонь в ладонь». Создание предметов, персонажей из пуговиц для дальнейшей обработки для цифровой истории
26.	03.04.2024	История в стране Пуговиц	Упражнение «Ладонь в ладонь» Просмотр начала истории про страну Пуговиц на интерактивной доске, создание продолжения истории и музыкального сопровождения
27.	10.04.2024	Космические истории	Упражнение «На мостике» Подбор предметов для анимации про космос. Работа в парах. Создание Мимио-истории про космос.
IV раздел. Мир мультипликации.			
28.	17.04.2024	Правила работы при создании анимации	Упражнение «Диктор» Знакомство с видами анимации. Правила работы с фотоаппаратом. Распределение обязанностей при

			создании мультфильма
29.	24.04.2024	Сюжет и сценарий мультфильма.	Упражнение «Портрет заговорил» Выбор персонажей для создания анимации среди готового материала. Создание короткой истории. Съемка.
30.	15.05.2024	История про город Санкт-Петербург	Создание истории и изготовление атрибутов для съемки. Подбор музыкального сопровождения
31.	22.05.2024	История про город Санкт-Петербург	Изготовление недостающих атрибутов. Распределение ролей. Съемка .
32.	29.05.2024	Заключительная встреча	Повторение любимых упражнений. Свободное творчество. Вручение сертификатов о прохождении программы. Просмотр видеоролика о том, как проходили занятия.

Описание вариативных форм, способов, методов и средств реализации программы с учётом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников, специфики их образовательных потребностей и интересов

Данная программа носит «рамочный характер» (общий) и представляет собой своеобразный методический конструктор, поэтому позволяет гибко, в зависимости от сложившихся условий работы её модифицировать, внося коррективы как в тематику занятий, так и в их структуру. Так же всегда возможен выбор для дошкольников, с каким материалом они хотели бы работать.

В зависимости от индивидуальных особенностей детей рабочая программа может быть скорректирована, как по содержанию, так и по структуре. Содержание тем занятий может быть «сжато», и выбраны интересующие детей и педагога темы, а также расширено за счёт внесения дополнительных тем.

Оценочные и методические материалы

Система оценки результатов освоения Программы состоит из текущего контроля усвоения Программы и итоговой диагностики, которая осуществляется на основе планируемых результатов.

В соответствии с ФГОС ДО, материально-техническое обеспечение программы включает в себя учебно-методический комплект, оборудование, оснащение (предметы). При этом, образовательная организация самостоятельно определяет средства обучения, в том числе технические, соответствующие материалы (в том числе расходные), необходимые для реализации Программы.

Диагностика уровня овладения программой представлена в Приложении 2.

Учебно-методический комплект к Программе:

1. Анофриков П. И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск»/П. И. Анофриков. — Новосибирск, 2008. Электронная версия.

2. Губайдуллина А.Р., Ризяпова И.И. Сторителлинг – инновационная технология развития речи детей старшего дошкольного возраста // Совушка. 2021. №4 (26). URL: <https://kssovushka.ru/zhurnal/26>

3. Зубкова С.А., Степанова С. В. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2013. № 5. С.54–59.

4. Ширяева, О. В. Мультстудия как инновационный метод развития дошкольников в ДОУ / О. В. Ширяева, Г. А. Тимошенко, Е. Н. Юстус. — // Вопросы дошкольной педагогики. — 2021. — № 11 (48). — С. 36-40.

Приложение 1.

Игры, направленные на развитие сюжетосложения

Игра «Сотворение чуда»

Цель: развитие коммуникативных навыков, эмпатийных способностей. Необходимые приспособления: «волшебные палочки» — карандаши, веточки или любой другой предмет.

Описание игры: дети разбиваются на пары, у одного из них в руках «волшебная палочка». Дотрагиваясь до партнера, он спрашивает его: «Чем я могу тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?». Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи что-нибудь смешное, попрыгай на скакалке)», — или предлагает что-нибудь хорошее сделать позже (оговаривается время и место).

Игра «Зоопарк»

Цель: развитие коммуникативных способностей, умение распознавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов.

Описание игры: интереснее играть командами. Одна команда изображает разных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторая команда — зрители — они гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадывают название. Когда все животные будут угаданы, команды меняются ролями. Комментарий: нужно стимулировать детей к тому, чтобы они передавали повадки того или иного животного, а также по своему желанию наделяли его какими-либо чертами характера.

Игра «На мостике»

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

Описание игры: взрослый предлагает детям пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик — полоска шириной 30—40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступить через

черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что, когда он остался один, мостик перевернулся). Пока два ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».

Игра «Ладонь в ладонь»

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта. Необходимые приспособления: стол, стулья и т. д.

Описание игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т. д.

Комментарий: в этой игре пару могут составлять взрослый и ребенок. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т. д. Играющим необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя. Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.

«Погружение в сказку»

Цель: учить создавать воображаемую ситуацию.

«Погружение в сказку» при помощи «волшебных вещей» из сказки. Создание воображаемой ситуации. Например, посмотреть на вещи, стоящие в группе, используя «волшебный ритуал» (зажмурить глазки, вдохнуть, с выдохом открыть глазки и осмотреться) или «волшебные очки». Затем привлечь внимание детей к какой-либо вещи: скамейка (Не с нее ли упало яичко?), миска (Может в этой миске испекли Колобок?) и т.д. Затем детей спрашивают, узнали ли они из какой сказки эти вещи.

«Специальное» зеркало.

Цель: учить проигрывать различные эмоциональные состояния. Чтение и совместный анализ сказок. Например, проводится беседа, направленная на знакомство с эмоциями и чувствами, затем - выделение героев с различными чертами характера и идентификация себя с одним из персонажей. Для этого во время драматизации дети могут смотреться в «специальное» зеркало, которое позволяет видеть себя в различные моменты театрализованной игры и с успехом используется при проигрывании перед ним различных эмоциональных состояний.

«Рисование картинок».

Цель: учить рисовать сюжет к картинке по замыслу режиссёра. Рисование, раскрашивание наиболее ярких и эмоциональных для детей событий из сказок с речевым комментированием и объяснением личностного смысла изображаемых событий

Игра «Диктор»

Цель: развитие внимания, наблюдательности.

Один ребенок описывает кого-то из детей, остальные по приметам угадывают. Игра повторяется несколько раз. Водящие меняются

«Здравствуй, друг»

Играющие: все присутствующие, разбившись на пары.

Суть игры: Игровые пары создают два круга: внешний и внутренний. Участники кругов стоят лицом друг к другу и повторяют за руководителем фразы, сопровождаемые определёнными жестами и мимикой:

- Здравствуй, друг! (здороваются за руку)
- Как ты тут? (хлопают друг друга по плечу)
- Ты пропал! (разводят разочарованно руками)
- Я скучал! (глядят друг друга по плечу)
- Ты пришёл! (широко разводят руками)
- Хорошо!!! (обнимаются).

После того, как все фразы произнесены и обыграны, внешний круг игроков делает шаг в сторону, таким образом, меняясь партнёрами (внутренний круг игроков стоит на месте). Игра повторяется сначала. Пары меняются партнёрами до тех пор, пока не вернуться в исходное положение кругов перед началом игры.

«Несуществующее животное»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: "Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит? "

«Продолжи рисунок»

Цель: развивать воображение детей, мелкую моторику рук.

Ход игры: простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?

«Клякса»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: листы бумаги, на которых нанесены кляксы.

Ход игры: по этому принципу построен знаменитый тест Роршаха.

Дети должны придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

«Оживление предметов»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

«Так не бывает!»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать пять сюжетов, услышав которые, слушатели воскликнут: «Так не бывает!».

«Нарисуй настроение»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: Эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом.

«Рисунки с продолжением»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему продолжить рисунок.

«Новое назначение предмета»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

Игра «На что похожи облака?»

Дети рассматривают карточки с облаками разной формы и угадывают в их очертаниях предметы или животных. При этом они отмечают, что облака бывают разные не только по цвету, но и по форме.

Воспитатель обращает внимание на то, что когда на небе много облаков, то они похожи на воздушный город, где есть башни и купола.

Игра «Портрет заговорил»

Цель. Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.

Ход. Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе.

Диагностика уровня овладения программой

I раздел. Имеет представление о структуре истории (зачин, кульминация, развязка)

Высокий уровень: может назвать части истории, различает и называет смысл истории, главного героя, волшебный предмет

Средний уровень: может назвать частично из чего состоит история: начало и конец, понимает, что в истории есть главный герой.

Низкий уровень: не различает части истории.

II раздел может придумать историю по картинкам

Высокий уровень: Картинки имеют логическую связь. Рассказ подробный, логически связанный между собой. В истории различимы её части. Ребенок может формулировать смысл истории и делать свои выводы по предложенной истории. Ребенок в истории может использовать до 7-8 картинок.

Средний уровень: Картинки выложены верно, но может встречаться путаница в близких по сюжету картинках. Рассказ логически завершенный, но вывод ребенок сформулировать не может. Могут возникать сложности при рассказе, при помощи дополнительных вопросов может завершить историю. Ребенок использует 5-6 картинок.

Низкий уровень: Картинки не имеют логической связи. Рассказ хаотичный, предложения не имеют общей логической связи. Ребенок использует 4-5 картинок.

III раздел Может в паре (подгруппе) придумать историю и разыграть её, используя различные материалы

Высокий уровень: История создана, логически завершена. Если происходили спорные моменты-они разрешались. Использовались различные материалы при создании истории.

Средний уровень: Создает историю совместно с партнером, могут возникать спорные моменты. История не имеет логического завершения.

Низкий уровень: Не может договориться с партнером. Каждый создает отдельную историю, либо создание истории затруднено.

Диагностическая карта личностных достижений воспитанников

Цель: Отработка критериев личностного роста воспитанников и изыскание способов дифференцированного подхода к обучению.

ФИО	Психофизиологические характеристики				Когнитивные характеристики	Эмоциональная сфера				Ценностные ориентации. Коммуникативно-адаптационные способности	Мотивационная сфера		
	Память (ПМ)	Внимание (ВМ)	Моторика (М)	Координация (ориентировка) в учебном пространстве (КО)		Скорость восприятия и переработки информации (С)	Эмоциональный самоконтроль (ЭС)	Преобладающее настроение на	Волевые качества (В)		Реактивность (Р)	Ценности коммуникативной деятельности (ЦКД)	Преобладающий характер стиля общения (ХСО)

Инструкция к заполнению диагностической карты:

I. Психофизиологические характеристики

1. Память (ПМ) воспитанника оценивается визуально последующей шкале оценок:

3 балла – очень хорошая память, скорость запоминания и воспроизведения высокая;

2 балла – средний уровень памяти, характеристики неустойчивы;

1 балл – плохая память, скорость запоминания и воспроизведения низкая.

2. Внимание (ВМ) оценивается визуально:

3 балла – высокая концентрация внимания, быстрая реакция, воспитанник почти не отвлекается на посторонние дела;

2 балла – неустойчивое внимание или его средний уровень;

1 балл – низкая концентрация внимания, реакция замедленная, воспитанник постоянно отвлекается.

2. Моторика (М) – оценивается визуально

3 – учебные движения точные, четкие, уверенные, чертит, рисует быстро, точно, уверенно;

2—средний уровень владения учебными движениями или неустойчивое владение;

1—низкий уровень владения.

4. Координация (ориентировка) в учебном пространстве (КО). Для оценивания этого качества внимательно понаблюдайте за воспитанником, вспомните, как он ориентируется в учебном кабинете. Много ли ему нужно, чтобы приготовить все необходимое к занятию, или он никак не может достать то, что нужно.

3—высокий уровень координации в учебном пространстве, все делает рационально и оптимально;

2 – средний уровень или неустойчивый;

1—низкий уровень.

II. Когнитивные характеристики.

1. Скорость восприятия и переработки информации (С) оценивается визуально по 3-х балльной шкале:

3 - способен очень быстро воспринимать и перерабатывать информацию, что называется, схватывать на лету, может быстро уловить основную мысль, пересказать, ответить вопросы на понимание;

2 – средняя скорость: воспринимает и улавливает информацию, но не всегда может ухватить основную мысль, идею. Не всегда точен в ответах на вопросы на понимание;

1 – низкая скорость восприятия и переработки информации, плохо отвечает на вопросы.

III. Эмоциональная сфера.

1. Эмоциональный самоконтроль (ЭС) – определите визуально, насколько воспитанник способен управлять своими эмоциями.

3 – высокий уровень самоконтроля: воспитанник в состоянии регулировать свое эмоциональное состояние. Когда необходимо, способен сдерживать эмоции, когда надо – выплеснуть наружу, способен проявлять сочувствие, сопереживание, выражать их эмоционально;

2 – средний (неустойчивый) уровень самоконтроля;

1 – низкий уровень самоконтроля: воспитанник не способен сдерживать свои эмоции.

2. Преобладающее настроение на занятии (Н).

3 – рабочее, преодолённое настроение;

2 – неустойчивое настроение;

1 – нерабочее, угнетённое состояние.

3. Волевые качества (В). Определите визуально, в какой степени проявляются у воспитанника волевые качества на занятии, на мероприятиях.

3 – высокий уровень развития волевых качеств, проявляющихся в настойчивости в достижении желаемых результатов, умении заставлять себя что-то сделать в случае необходимости, в трудолюбии, усердии;

2 – средний (неустойчивый) уровень;

1 – низкий уровень, проявляющийся в вялости, лени, неумении взять себя в руки в случае необходимости.

4. Реактивность (Р) - вспомните особенности поведения воспитанника на занятиях и определите, проставив в диагностической карте буквы **И, Р, Н**, преобладающий характер поведения воспитанника.

И – импульсивное поведение: воспитанник способен действовать по первому побуждению под влиянием внешних обстоятельств или эмоций, не обдумывает свои поступки, не оценивает все «за» и «против». Он быстро реагирует и столь же бурно раскаивается в своих действиях.

Р – рефлексивное, обдуманное поведение, осознанное, быстрое, разумное.

Н - неустойчивое поведение, либо вы не можете определить преобладающий характер поведения.

IV. Ценностные ориентации. Коммуникативно-адаптационные способности.

1. Ценности коммуникативной деятельности (ЦКД). Оценивается реальное место и роль воспитанника в коммуникативных отношениях в объединении. Место и роль в коммуникативных отношениях могут быть выражены в качественных характеристиках: лидер (**Л**), признаваемый (**П**), отвергаемый (**О**).

Л - лидер: имеет высокий авторитет в группе сверстников или в группе. Позиция лидера проявляется во всех видах деятельности, желанный участник всех мероприятий и желанный субъект общения.

П – признаваемый. Авторитетный человек, с чьим мнением считаются в каких-то отношениях (его круг общения в группе уже, чем у лидера).

О – отвергаемый. Постоянного круга общения в объединении нет. Контакты носят случайный характер, в игры его приглашают редко.

2. Преобладающий характер стиля общения (ХСО).

Т - терпимый. При таком стиле общения человек обладает развитым чувством собственного достоинства и самоуважения, что позволяет ему с уважением относиться к достоинству других; умеет воспринимать другую, отличную от своей точку зрения; редко вступает в конфликты, стремится к их разрешению мирным путем, самооценка адекватна.

К – конформистский. Размыты представления о нормах общения, часто неадекватная самооценка, легко принимает любой стиль общения, сложившийся в группе, групповые нормы и ценности некритически присваивает, несамостоятелен, в конфликтной ситуации ведет себя так, как принято в его группе.

А – неадекватная самооценка. Нетерпим к другой точке зрения, позиции, сам создает конфликтные ситуации.

V. Мотивационная сфера.

1.Уровень мотивации (У).

3 балла – высокий уровень мотивации: воспитанник с удовольствием занимается, это доставляет ему радость, он хочет узнать как можно больше;

2–средний (неустойчивый) уровень мотивации;

1 – низкий уровень мотивации: воспитанник без желания занимается в объединении (заставляют родители и т.д.)

2.Интерес к предмету (ИП):

3 балла – высокий; 2 балла – средний; 1 балл – низкий.

Глоссарий

Анимация — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (мультфильм). **Анимация** - это технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения.

Перекладка — вид анимации, в которой используются перекладки (cut-outs) — плоские марионетки.

Марионетки — это один раз рисованный художником-постановщиком персонаж во всевозможных ракурсах, разрезанный на части: например, голова, руки, ноги, туловище, благодаря которым художник-аниматор может оживить персонажа, перемещая и вращая эти части относительно друг друга, без дорисовок.

Предметная анимация превращает неодушевленные вещи в персонифицированные, причем часто применяют бытовые вещи — часы, подсвечники и т.д., и изображения или фотографии

Пиксиляция- это техника анимации, при которой реальные актеры или предметы снимаются покадрово и монтируются потом с целью достичь какой-либо необычной ситуации, которую без применения подобного трюка не снимешь.

Флипбук — это небольшая книжка с картинками, при перелистывании которых создается иллюзия движения.