

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+»
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт – Петербурга
протокол № 1 от 31.08.2021г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 28/ОБ от 31.08.2021 г.
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт – Петербурга
Подобаева О.Г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«МАЛЫШ-МУЛЬТИПЛИКАТОР»

Возраст детей: 5-7 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик: Якимчук Надежда Авраамовна,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2021 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность Программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Малыш-мультипликатор» (далее – Программа) является программой **технической направленности**, уровень освоения – **общекультурный**.

Она ориентирована на раскрытие творческого потенциала детей, формирование способности и потребности к творческому самовыражению, на развитие интереса к техническому творчеству, на освоение детьми навыков работы с различными материалами, инструментами и приспособлениями ручного труда. Все это позволяет осуществить такой вид деятельности как мультипликация. Программа имеет практическую направленность при достижении предметных, метапредметных и личностных образовательных результатов, предполагает игровые и творческие формы организации занятий, что позволяет учащимся получить необходимые знания и умения, а также создать предпосылки для формирования компетенций непосредственно в практической творческой деятельности.

Актуальность

Формирование интереса к техническому творчеству и обеспечение начального опыта в этом направлении выступает одной из актуальных задач российского дополнительного образования. Данная программа осуществляет эту задачу через практическое знакомство с мультипликацией. Наряду с этим реализация Программы обеспечивает важные задачи развития и социализации детей дошкольного возраста. Они приобретают опыт общения и сотрудничества, проявляют свои творческие способности. Занятия по Программе способствуют развитию мелкой моторики рук, что, в свою очередь, влияет на интеллектуальное и речевое развитие ребёнка, а также способствуют развитию творческого потенциала.

Отличительные особенности Программы

Отличительная особенность Программы состоит в интеграции двух сфер деятельности: технической и художественной.

Художественный аспект содержания программы предполагает такую деятельность, как задумка сюжета, написание сценария, создание визуального образа персонажа, фона, написание диалогов или закадрового текста, работу над выразительным произнесением текста и другую разнообразную деятельность.

Технический аспект предполагает покадровый анализ сценарного сюжета, видеосъемку, видеообработку, видеомонтаж, работу со звуком, конструкторскую деятельность (изготовление различных видов изделий из бумаги и другого материала) и т.д.

Таким образом, учебное содержание Программы представляет собой синтез различных видов деятельности (конструкторской, изобразительной, литературной, визуальной), сочетание которых взаимно усиливает их обучающие и воспитательные эффекты. При этом общий контекст творческого самовыражения маленьких мультипликаторов обеспечивает благоприятные условия для поддержания их мотивации к занятиям и достижение личностно-значимых результатов.

Адресат Программы

Программа адресована детям в возрасте 5-7 лет, проявляющим интерес к мультипликации и желающим заниматься техническим творчеством.

Объём и срок реализации Программы

Для реализации Программы запланировано 72 часа.

Срок реализации Программы 1 год.

Режим занятий

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Продолжительность академического часа: 25 минут-30 минут для детей 5-7 лет.

Цель Программы

Формирование творческих способностей детей и стимулирование интереса к творчески-конструкторской деятельности через освоение перекладной техники мультипликации и работу над мультипликационными проектами.

Задачи Программы

Обучающие:

- сформировать базовые навыки использования различных технических приемов при работе с материалом (бумага, пластилин и т.д.);
- сформировать базовые навыки в анимационной деятельности с применением перекладной технологии мультипликации;
- выработать практические навыки работы с инструментами;
- научить следовать устным инструкциям;
- научить работать со схемами и образцами;

Развивающие:

- развивать память, внимание, образное мышление, восприятие;
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать образное и пространственное мышление
- развитие воображения и творческой инициативы (в игровой деятельности);

Воспитательные:

- формировать уважение к чужому мнению,
- формировать умение работать в группе;
- воспитывать навык доводить дело до конца;
- развивать уверенность в себе, коммуникабельность, взаимопомощь;
- научить организовывать свое рабочее место;
- формировать навык самостоятельного контроля качества своей деятельности.

Условия реализации Программы

Условия набора и формирования групп

Программа предназначена для работы с детьми в системе дополнительного

образования детей. Группы обучения комплектуются в количестве не менее 15 человек. На обучение по Программе принимаются дети 5-7 лет на добровольной основе, не имеющие медицинских противопоказаний.

Особенности организации образовательного процесса

Программа «Малыш-мультипликатор» – это обогащение детей дошкольного возраста первоначальными общетехническими знаниями и умениями, развитие их творческих способностей в области мультипликации и способности и потребности в творческом выражении в целом. Поэтому наряду с тематическими теоретико-практическими занятиями Программа предполагает проектные циклы работы над детскими мульт-проектами, когда в течение одного занятия могут быть затронуты несколько различных тем из учебного плана, как это характерно для программ проектного характера или художественной направленности.

Теоретические сведения даются в форме бесед, игр, театрализаций, мультимедийных занятий, с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Формы проведения занятий

- игровые формы,
- практическая работа.
- теоретическое обсуждение,
- подготовка индивидуальных и коллективных творческих работ к выставке, фестивалю,
- участие в массовом мероприятии.

Формы организации деятельности учащихся, на занятии

- Коллективная - основа образовательной деятельности в начале учебного года;
- Индивидуальная - организуется с учащимися на мультстанке для отработки отдельных навыков анимации;
- Групповая - проектная деятельность, исследования, рисование, сочинительство и т.п. деятельности;

Дети могут распределяться по подгруппам, командам, парам в зависимости от уровня подготовки, способностей, характера заданий.

Материально-техническое обеспечение

Оборудование:

- ученические столы для творческой предпроектной деятельности,
- учительский стол,
- специальный мультстанок,
- осветительные приборы,
- захватывающее устройство (фотокамера),
- компьютер,
- видеопроектор,
- экран.
- фильтр электрический,

Расходные материалы:

- бумага (белая и цветная);
- картон;
- карандаши;
- клей;
- карандаши простые,

- карандаши цветные восковые,
- фломастеры,
- ножницы большие и детские,
- двухсторонний скотч или клеящий ластик для поделки персонажей мультфильма (кукол-марионеток), деталей фонов, «подменок»,
- ватман для фонов,
- кисточки разной ширины,
- рамки для оформления выставок, стендов, кабинета,
- фотобумага принтерная для печати персонажей мультфильма, оформления кабинета, стендов, выставок, конференций...

Кадровое обеспечение Программы

Для реализации Программы необходим педагог дополнительного образования, имеющий высшее педагогическое образование, образование и опыт работы, соответствующий профилю объединения (перекладная технология мультипликации), имеющий основы дистанционного обучения и компетенции STREAM – учителя.

Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например, с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционное обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами, производится изменение содержания, корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории), прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий, описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждают свое согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения. При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами официальной группы ВКонтakte «МультСоздайка» <https://vk.com/club153326769> не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения оговаривается в задании. Консультативная поддержка учащимся, их родителям и законным представителям оказывается по телефону, через электронную почту yanalt@mail.ru, через личную страницу учащихся, их родителей и законных представителей, через группу ВКонтakte «МультСоздайка» <https://vk.com/club153326769> в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется стационарный компьютер или ноутбук, имеющий выход в Интернет, минимальный набор оборудования и программное обеспечение для создания мультипликации, стол, держатель камеры для съемки, расходные материалы (сыпучие). Учащиеся должны иметь адрес электронной почты, личную страницу ВКонтakte и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания, учащиеся высылают в виде графических, аудио, видео файлов (в соответствии с характером задания), направляемых по электронной почте yanalt@mail.ru, через личную страницу или через группу ВКонтakte <https://vk.com/club153326769> (как удобно учащемуся). Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них при дистанционном обучении возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоемкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведенных на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходятся контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

Планируемые результаты

Личностные

- сформирован интерес к анимационной деятельности и созидательному техническому творчеству в целом;
- заложены предпосылки для формирования целеустремленности, ответственности;
- заложены основания для формирования чувства гражданственности и патриотизма, принятия моральных ценностей (через создание мультфильмов о природе, семье, родине).

Метапредметные

- сформированы предпосылки овладения базовыми навыками владения компьютерными технологиями;
- сформированы навыки понимания инструкций педагога;
- получен опыт работы в группе;
- заложены предпосылки навыков работы с текстом (понимание смысла, составление, диалог);
- сформированы навыки организации рабочего места и безопасной работы;
- заложены предпосылки для формирования аккуратности в работе, наблюдается стремление

выполнить работу до конца (предпосылки регулятивных компетенций).

Предметные

- приобретены базовые навыки в анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации;
- сформированы базовые навыки предъёмочной работы по созданию мультипликации.
- имеется опыт воплощения художественного образа через ручное творчество;
- получены навыки по основам дикции, выразительности речи.

Учебный план

N п/п	Разделы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Входной/ Фронтальная/ педагогическое наблюдение
2	Основы конструирования	10	2	8	
3	Кукла-марионетка	10	1,5	8,5	
4	Создание сценария мультфильма	9	2	7	Промежуточный/ Фронтальная//дидактическ ая игра-задание
5	Создание раскадровки	5	1	4	
6	Создание фона	4	1	3	
7	Анимационный процесс	28	4,5	23,5	Итоговый/Фронтальная/ /защита проекта
8	Творческая мастерская	3	-	3	
9	Итоговое занятие	1	-	1	
Итого:		72	13	59	

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Вид контроля: входной, промежуточный, итоговый.

Сроки контроля проводятся согласно календарно-тематическому плану.

Форма контроля: фронтальная

Способы контроля:

- наблюдение;
- беседа;
- игра
- презентация и защита детских мульт-проектов.

Организация контроля освоения Программы

Вид контроля	Формы/Способы контроля	Срок контроля
Входной	Фронтальная/	Сентябрь 2020

	Педагогическое наблюдение	
Промежуточный	Фронтальная//дидактическая игра-задание	Декабрь 2020
Итоговый	Фронтальная/ проекта	/защита Май 2021

Формы фиксации результатов обучения:

- карта учета творческих достижений учащихся,
- фотографии.

Формы предъявления результатов освоения Программы учащимися

- рисунки, созданные детьми,
- участие в мероприятиях,
- открытое и аттестационное занятия,
- мультфильм.

Входной контроль проводится в сентябре с целью выявления у учащихся первоначальных знаний и умений. Входное диагностическое задание-игра ориентировано на создание условий с «открытым» концом, чтобы дети могли продолжить его, пока не исчерпают свой интерес. Таким образом, мотивация определяет активность детей и результативность выполняемого диагностического задания.

По всем заданиям определены и описаны три уровня его выполнения: низкий, средний, высокий. Уровни определяются в зависимости от степени самостоятельности выполнения ребенком диагностического задания. За единицу измерения взята самостоятельность, потому что самостоятельность рассматривается как интегральное качество личности ребенка, отражающее все сферы его личности.

Высокий уровень (оценивается в 3 балла) – ребенок самостоятельно выполняет задания, добивается результата.

Средний уровень (оценивается в 2 балла) – ребенок понимает инструкцию взрослого и готов выполнить задание, прибегая к помощи взрослого.

Низкий уровень (оценивается в 1 балл) – ребенок понимает смысл предлагаемого ему задания, но либо отказывается его выполнить (не проявляет интереса или не уверен в достижении результата), либо затрудняется выполнить задание, совершив несколько малорезультативных действий (теряет интерес, отказывается от выполнения), на помощь взрослого не реагирует. Анализ полученных результатов позволяет выявить особенности освоения программы группой в целом и отдельными детьми, наметить необходимые способы оказания помощи отдельным детям.

Промежуточный контроль – оценка уровня освоения учащимися Программы имеет целью систематизацию знаний. Для оценки степени освоения учащимися Программы используются следующие формы: игра-задание, рисунок по заданию, создание аппликации. Задания к диагностике были разработаны на основе дидактических игр Бондаренко Т.М. В процессе диагностического исследования выявлялись представления и умения ориентироваться в цветах, геометрических формах, величине, умение пользоваться ножницами, карандашами, красками, пластилином, умение отвечать на вопросы, участвовать в беседе, придумывать рассказы, работать самостоятельно и в команде.

Итоговый контроль проводится с целью оценки уровня и качества освоения

Программы. Диагностика результативности освоения учащимися Программы происходит по окончании учебного года в форме творческой мастерской - открытое аттестационное занятие для родителей и педагогов. Процедура аттестации представляет собой защиту проектов (создание мультфильма).

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Используемые педагогические методики, методы и технологии

Методы обучения:

- беседа;
- наглядный метод обучения;
- объяснительно-иллюстративный метод.

Педагогические технологии:

- здоровьесберегающие;
- проектные;
- игровые;
- технология постановки проблем и создание проблемных ситуаций.

Дидактические материалы

1. Методическая разработка «Рисование коротко и быстро».
2. Памятка по написанию сказки
- 3 Инструкция по ТБ в кабинете анимации.
4. Тематические документы

1. Конспекты.
2. Технологические карты.
3. Диагностические материалы.

Наглядный и вспомогательный материал

1. Инструкции и наглядный материал для организации игр;
2. Фотографии.
3. Компьютерные презентации.
4. Куклы-марионетки.
5. Образцы рисунков.
6. Шаблоны, трафареты.
7. Электронные образовательные ресурсы.
8. Банк детских авторских мультфильмов.

Информационные источники, используемые при реализации Программы

Список литературы для детей и педагогов

1. Т.Н. Липатникова, «Подарки для малышей», Москва, «Просвещение»,2004г.
2. Т.Н. Липатникова, «Подарки для малышей», Москва, «Просвещение»,2004г.
3. А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, «Художник в каждом ребенке», Просвещение», Москва, 2009г.
4. А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, А.А. Адаскина, Н.Ф. Чубук, «Художественная одаренность детей, ее выявление и развитие», Дубна, «Феникс+»
5. Якимчук Н.А. Размышления на тему: Разные стороны развития мульттерапии. - Б// Графикс, 2016, стр. 162.

6. Якимчук Н.А. Педагог студии мультипликации. - Б// Графикс, 2016, стр. 160.

Интернет-источники:

nsportal.ru

ВКонтакте

<https://vk.com/club153326769>

http://www.youtube.com/channel/UCJ_pCzoESappl0-4CeJ5s5A,

<http://infourok.ru/user/yakimchuk-nadezhda-avraamovna> (образовательные программы)

Приложение 1.

Варианты заданий для входного контроля

Игра-задание «Проблема»

1 вариант

Цель. Выявить умения детей ориентироваться в новой, нестандартной для них ситуации, выбирать способы действий из усвоенных ранее, принимать решение и применять знания в тех или иных жизненных ситуациях.

Материал. Схематичное изображение сути проблемной ситуации.

Содержание. Детям предлагается ряд проблемных ситуаций: «Как можно чисто вымыть руки без мыла?», «Мяч упал в лужу – как его достать?», «Воздушный шар поднялся к потолку – как его достать?» Дети должны выбрать способы действий, принять решение, применить имеющиеся знания в новой для него ситуации.

Оценка результатов

Высокий балл выставляется, если ребенок не решает проблемную ситуацию, а, размышляя, задает вопросы поискового характера

- 3 балла – ребенок самостоятельно ориентируется в новой, нестандартной для него ситуации и предлагает несколько вариантов проблемы;
- 2 балла – ребенок ориентируется в новой ситуации и предлагает решение проблемы на основе имеющегося опыта;
- 1 балл – ребенок бездействует, так как не может применять имеющиеся знания, умения и опыт в данной конкретной ситуации.

Игра-задание «Проблема»

2 вариант

Цель. Выявить умения детей ориентироваться в новой, нестандартной для них ситуации, выбирать способы действий из усвоенных ранее, принимать решение и применять знания в тех или иных жизненных ситуациях.

Материал. Схематичное изображение сути проблемной ситуации.

Содержание. Детям предлагается ряд проблемных ситуаций: «Красная Шапочка и Дюймовочка захотели прочитать одну книгу. Как помочь им это сделать?», «Иван Царевич ищет свою принцессу, которую заколдовал злой колдун, и она стала прозрачной – как ему помочь?», «Вспомни сказку «Лиса и журавль». Герои сказки не могли есть из определенной посуды: лиса – из кувшина, а журавль – из тарелки. Какая посуда необходима для того, чтобы им было удобно есть одновременно?» Ребенок должен выбрать способы действий и помочь героям.

Оценка результатов

Высокий балл выставляется, если ребенок не решает проблемную ситуацию, а, размышляя, задает вопросы поискового характера

- 3 балла – ребенок самостоятельно ориентируется в новой, нестандартной для него ситуации и предлагает несколько вариантов проблемы;
- 2 балла – ребенок ориентируется в новой ситуации и предлагает решение проблемы на

основе имеющегося опыта;

- 1 балл – ребенок бездействует, так как не может применять имеющиеся знания, умения и опыт в данной конкретной ситуации.

Игра-задание «Лото»

1 вариант

Цель. Выявить умения планировать этапы своей деятельности; понимать и принимать задание взрослого и выполнять алгоритм действий.

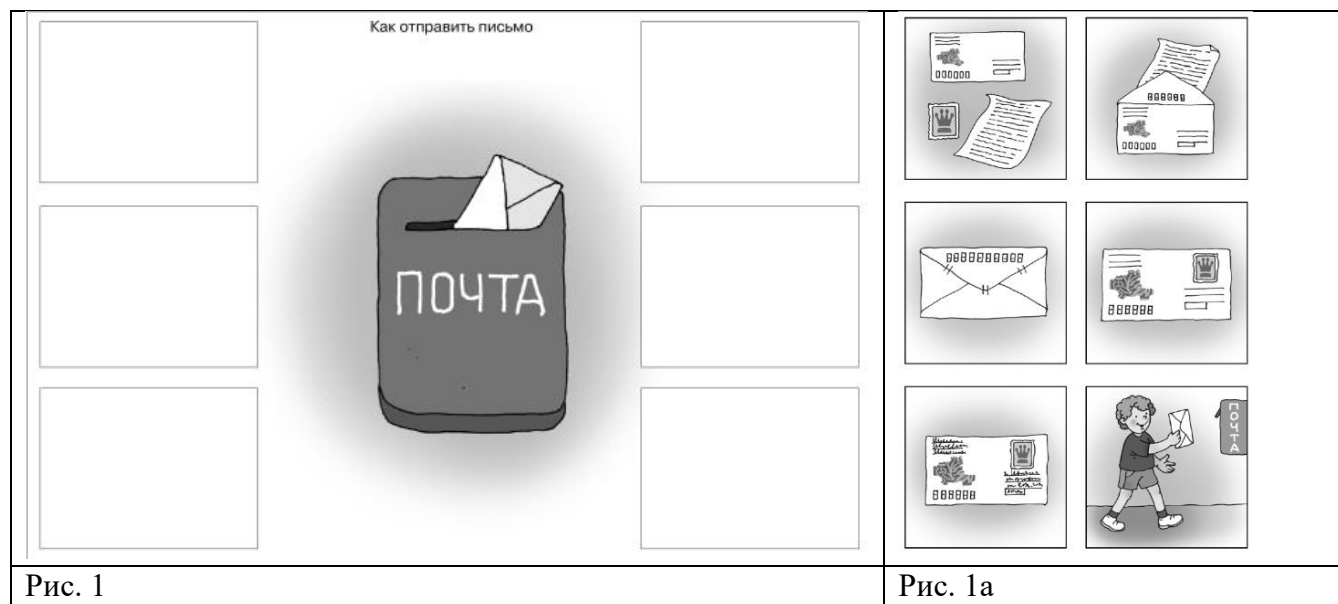
Материал. Большие карты лото, разделенные на 6 клеток, в центре карты расположено изображение конечного результата действия; маленькие карточки размером, на которых изображены этапы алгоритма действий.

Содержание. Диагностическое задание включает 3 серии заданий (рис. 1,1а,2,2а, 3,3а). Каждому ребенку предлагается большая карта лото и соответствующий набор маленьких карточек. Он должен последовательно разместить карточки на большой карте лото, отразив последовательность выполнения действий; после завершения задания объяснить логику выполнения действий.

Оценка результатов

По результатам выполнения задания выставляются следующие баллы.

- 3 балла – ребенок понимает и принимает задание взрослого, планирует этапы своей деятельности и самостоятельно выполняет алгоритм действий;
- 2 балла – ребенок понимает и принимает задания, планирует этапы деятельности с помощью взрослого и выполняет знакомые алгоритмы действий;
- 1 балл – ребенок не понимает и не принимает задание взрослого, затрудняется планировать этапы своей деятельности и не понимает алгоритм действий.



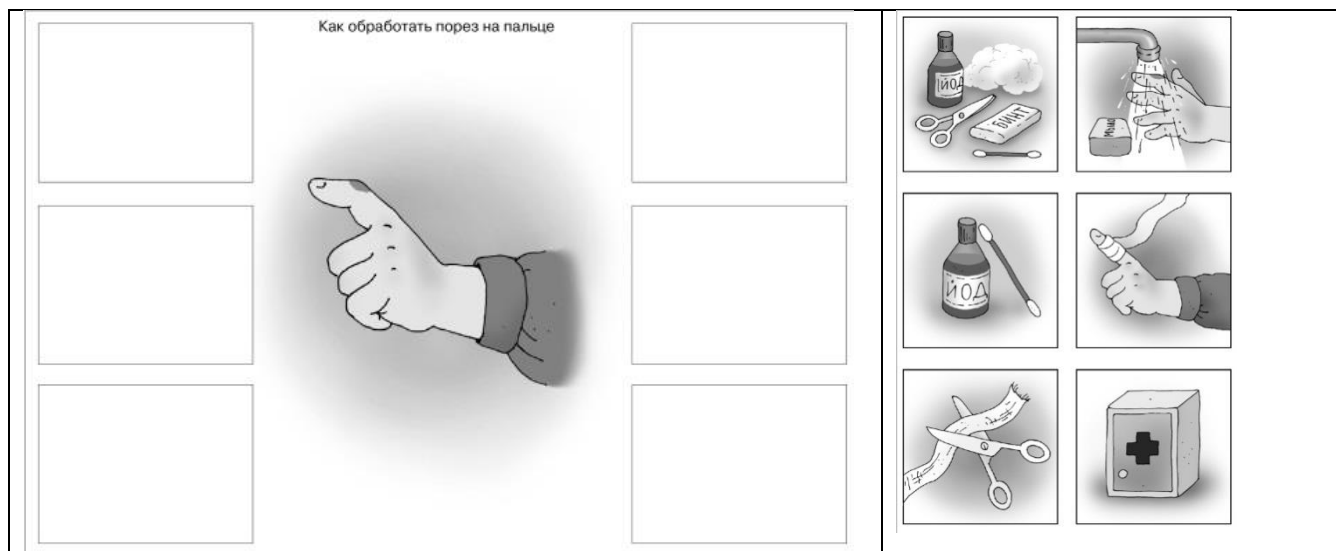


Рис. 2

Рис. 2а

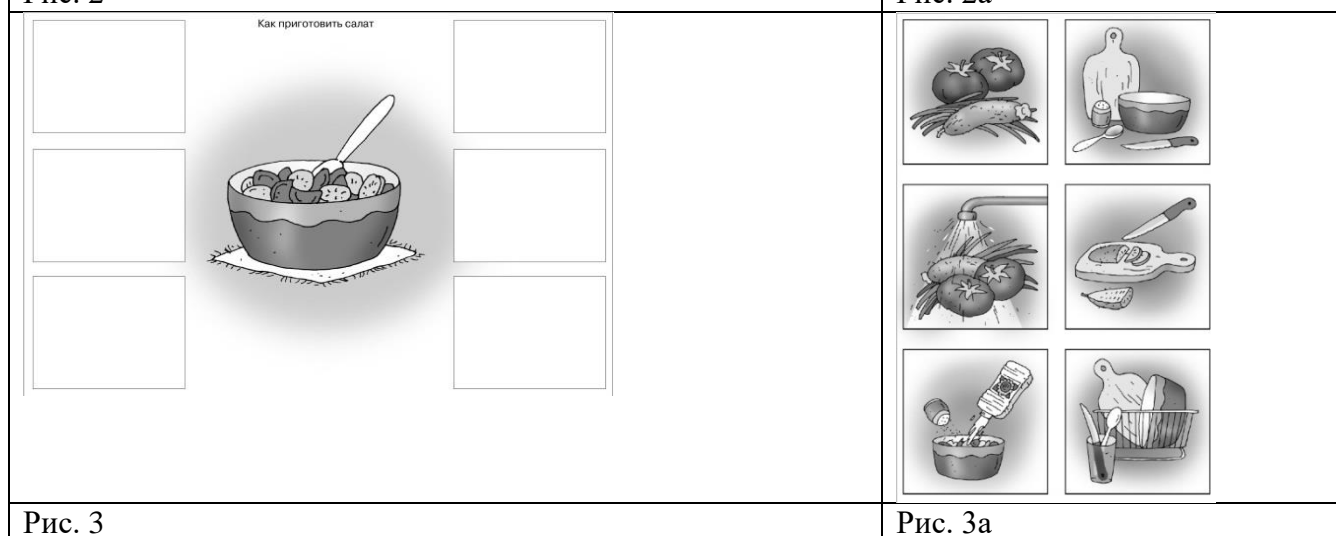


Рис. 3

Рис. 3а

Игра-задание «Лото»

2 вариант

Цель. Выявить умения планировать этапы своей деятельности; понимать и принимать задание взрослого и выполнять алгоритм действий.

Материал. Большие карты лото, разделенные на 6 клеток, в центре карты расположено изображение конечного результата действия; маленькие карточки размером, на которых изображены этапы алгоритма действий.




















Содержание. Диагностическое задание включает 2 серии заданий (рис. 4,4а,5,5а,6,6а). Каждому ребенку предлагается большая карта лото и соответствующий набор маленьких карточек. Он должен последовательно разместить карточки на большой карте лото, отразив последовательность выполнения действий; после завершения задания объяснить логику выполнения действий.




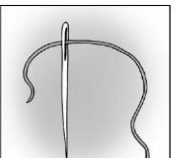

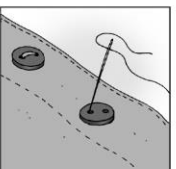



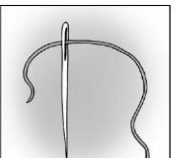

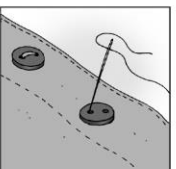



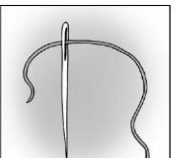

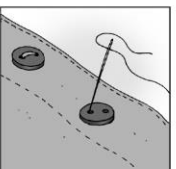

Оценка результатов

По результатам выполнения задания выставляются следующие баллы.

- 3 балла – ребенок понимает и принимает задание взрослого, планирует этапы своей деятельности и самостоятельно выполняет алгоритм действий;

- 2 балла – ребенок понимает и принимает задания, планирует этапы деятельности с помощью взрослого и выполняет знакомые алгоритмы действий;
- 1 балл – ребенок не понимает и не принимает задание взрослого, затрудняется планировать этапы своей деятельности и не понимает алгоритм действий.

<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> </div>	<p>Как посадить дерево</p> 	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>						
								
								
								
Рис. 4		Рис. 4а						

<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> </div>	<p>Как пришить пуговицу</p> 	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>						
								
								
								
Рис. 5		Рис. 5а						

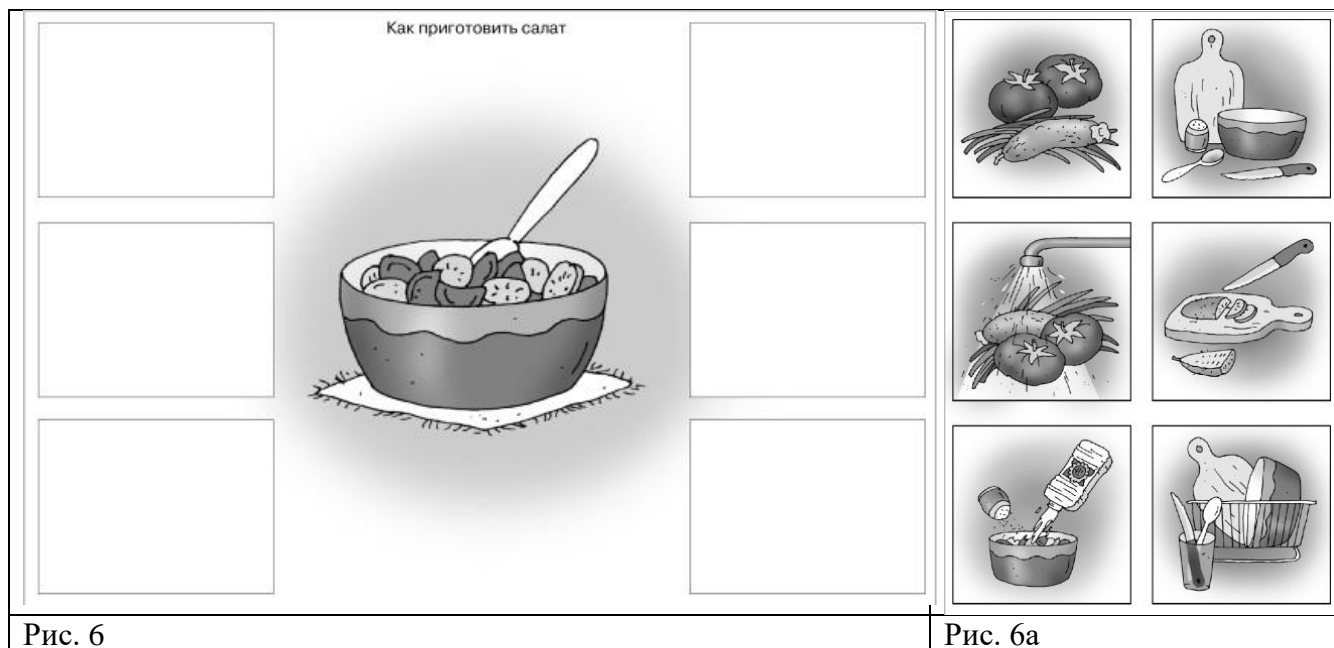


Рис. 6

Рис. 6а

Приложение 2.

Варианты заданий для промежуточного контроля

Игра- задание «Найди цветок для бабочки»

Цель: Выявить умения ребенка различать цвета по принципу “такой – не такой», называть их цвет (красный, желтый, зеленый, синий) и выявить умение пользоваться ножницами, составлять композицию.

Пособия: Вырезать из цветного картона фигуры цветов и бабочек (красные, желтые, зеленые, синие)

Ход игры:

Вырезать цветы, бабочки и разложить цветы на столе врассыпную. Предложить детям помочь бабочке найти свой цветок: “Посади бабочку на цветок такого же цвета, как она, чтобы ее не было видно”.

После выполнения задания детьми подвести итог: “Желтая бабочка села на желтый цветок.... Все бабочки спрятались. Молодцы!”

Критерии оценок:

3 балла – ребенок правильно соотнес по цвету бабочку и цветок, знает, как работать с ножницами.

2 балла - Ребенок выполнил задание правильно, но цвет не назвал, или ребенок путает цвета, но с помощью педагога исправляет ошибку.

1 балл – Ребенок и с помощью педагога не справился с заданием.

Игра- задание «Заштопай у матрешки сарафан»

Цель: Выявить умение детей соотносить большие и маленькие формы (круглые,

квадратные, прямоугольные) с соответствующими отверстиями и умение соотносить форму с цветом.

Пособия: Картонное изображение матрешки с большими и маленькими отверстиями круглой, квадратной и прямоугольной формы на сарафане и соответственно им круги, квадраты и прямоугольники, такого же цвета, как и сарафаны.

Ход игры: Педагог показывает детям матрешек и обращает их внимание на то, что у матрешек дырявые сарафаны. У матрешек сарафаны разного цвета и с различными большими и маленькими геометрическими формами соответствующих цветов.

Затем педагог показывает детям геометрические фигуры – заплатки и предлагает помочь матрешке заштопать сарафан. Дети выполняют задание.

Критерии оценок:

3 балла – ребенок правильно соотнес фигуры по форме и величине (большая, маленькая) (круглая, квадратная, прямоугольная).

2 балла - Ребенок выполнил задание правильно, но форму и величину не назвал, или ребенок путает форму и величину, но с помощью педагога исправляет ошибку.

1 балл – Ребенок и с помощью педагога не справился с заданием.

Игра- задание «Найди предметы в группе»

Цель: Выявить умения находить предметы по цвету, форме и величине в окружающей обстановке (в группе), (ориентировка в пространстве), отвечать на вопросы и работать в команде.

Пособия: Игрушки, предметы в группе.

Ход игры:

Дети ищут предметы квадратной, круглой, прямоугольной формы, синего, красного, желтого цвета. Вопросы: Что еще бывает такого цвета? Что еще бывает такой формы?

Дети ищут предметы - маленький и большой по величине. Вопрос: Что еще бывает такой величины?

Критерии оценок:

3 балла – ребенок правильно соотнес предметы по цвету, форме и величине, правильно ответил на вопросы, нашел подобные предметы.

2 балла - Ребенок нашел все правильно, но цвет, форму не назвал. Ребенок путает цвет, форму и величину, но с помощью педагога исправляет ошибку.

1 балл – Ребенок и с помощью педагога не справился с заданием.

Игра- задание «Чудесный мешочек»

Цель: Выявить знания ребенка соотносить объемные предметы по цвету, форме, величине в предметах, умение правильно их называть цвет, форму, величину.

Пособия: Большие и маленькие собачки, машинки, корбочки, мячи, чашки, кубики, матрешка, «чудесный мешочек» (мешок из ткани), детская кухонная посуда.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку вытащить игрушку из «чудесного мешочка». Ребенок, обследуя предмет, соотносит его с сенсорными эталонами (цвет, форма, величина) и называет их.

Критерии оценок:

3 балла – Ребенок правильно отмечает цвет, форму и величину предмета.

2 балла - Ребенок испытывал затруднения в определении цвета и формы, но с помощью педагога исправлял ошибку.

1 балл – Ребенок и с помощью педагога не справился с заданием.

Игра- задание «Солнышко»

Цель: Выявить умение детей пользоваться клеем, передавать в аппликации образ солнышка, умение определять и изображать длинные и короткие лучи, работать в команде.

Пособия: альбомный лист, гуашь желтого цвета, кисти, банки с водой, салфетки, ножницы, клей.

Ход игры: Сначала педагог читает детям стихотворение про солнышко. Затем показывает детям лист с наклеенным кругом и спрашивает: «Чего не хватает у солнышка? (лучиков). Лучики у солнышка все одинаковые?» (длинные, короткие). Дети отвечают на вопросы и заканчивают аппликацию.

Критерии оценок:

3 балла – ребенок правильно соотнес линии по величине (длинный и короткий) луч, справился с аппликацией.

2 балла - Ребенок выполнил задание правильно, но длину не называл. Ребенок путал длину, но с помощью педагога исправляет ошибку. С клеем работать умеет.

1 балл – Ребенок и с помощью педагога не справился с заданием.

Игра- задание «Домик для собачки»

Цель: Выявить умения рисовать предмет, состоящий из квадратной и круглой формы, прямой крыши, умение отвечать на вопросы, беседовать, отгадывать загадки, работать в команде.

Пособия: Альбомный лист с наклеенной прямой крышей, цветные восковые мелки.

Ход игры:

Педагог загадывает детям загадку о собачке. Дети угадывают с помощью наводящих вопросов.

-Что делает собачка? (охраняет дом)

-Где живет собачка? (в будке)

Сначала вспомнили с детьми, какие домики для собачек бывают.

- А вы знаете, как называется домик для собак? (конура)

- Какая она бывает по цвету, по форме, величине?

Уточнили части конуры, их формы, расположение.

Далее педагог читает стихотворение, про собачку и дети заканчивают рисунок домика для собачки.

Критерии оценок:

3 балла – ребенок правильно передал в рисунке форму круга и квадрата, правильно ответил на вопросы, умеет работать в команде.

2 балла - ребенок передал формы в рисунке правильно, но испытывает затруднения их

назвать. Ребенок путает форму и величину, но с помощью педагога исправляет ошибку.

1 балл – Ребенок и с помощью педагога не справился с заданием.

Характеристика промежуточного контроля (№1-№3):

Высокий уровень (от 2,4 до 3 баллов) – ребенок выделяет цветовые эталоны, проводит действия идентификации предметов и их изображений по цвету, цветовые сочетания выстраивает по образцу. Умеет в рисовании изображать простые предметы. Группирует предметы по цвету, форме и величине. Ребенок знает названия цветов (красный, синий, зеленый, желтый, белый, черный). Обращает внимание на подбор цвета соответствующего изображаемому предмету. Ребенок умеет работать с клеем, ножницами, создавать аппликацию, отвечать на вопросы, работать в команде.

Средний уровень (от 1,7 до 2,3 баллов) - ребенок умеет группировать предметы по цвету, форме и величине, но с небольшой помощью педагога. Умеет в рисовании изображать простые предметы, а также в рисунке передает цвет, но испытывает затруднения в выделении цветовых эталонов. Ребенок путает названия цветов (красный, синий, зеленый, желтый, белый, черный). Обращает внимание на подбор цвета соответствующего изображаемому предмету, но с небольшой помощью педагога. Ребенок работает с клеем, ножницами с небольшой помощью педагога. Ребенок может отвечать на вопросы.

Низкий уровень (от 1 до 1,6 баллов) – ребенок не выделяет цветовые эталоны. Не умеет в рисовании изображать простые предметы и соотносить предметы с формой и величиной. Не может группировать предметы по цвету, форме и величине. Ребенок испытывает затруднения в названии цвета (красный, синий, зеленый, желтый, белый, черный). Не обращает внимание на подбор цвета соответствующего изображаемому предмету. Ребенок не умеет работать с инструментами и отвечать на вопросы

Приложение 11

Итоговый контроль

Главным критерием успешного освоения Программы - это создание коллективного авторского детского мультфильма. Диагностика результативности освоения учащимися Программы происходит по окончании учебного года в виде творческой мастерской в форме открытого занятия для родителей и педагогов, на котором проводится показ детского авторского мультфильма, который является результатом освоения программы.